Jalon 0 : Stealth Game Project (groupe 11) – Description du projet

**Jalon 0 : Description générale du projet**

Dans le but de notre projet du deuxième semestre, nous souhaitons réaliser un jeu vidéo 2D, vu de dessus, afin de mettre en pratique le langage java et les méthodes de conception orientée objet que nous étudions.

Concept :

Le joueur devra entrer dans un bâtiment, récupérer un ou plusieurs objets, et ressortir avec les objets récupérés sans se faire repérer.

Le joueur perd lorsque :

-Il se fait repérer par un garde

-Il se fait détecter par une caméra ou autre dispositif de surveillance

Résultat final attendu :

Nous voulons avoir à la fin du projet un jeu abouti, où le joueur pourra mettre en œuvre des stratégies différentes pour atteindre la fin d’un niveau. Nous pourrions également inclure différents objets pour apporter différentes solutions à un même niveau.

Nous souhaitons aussi si possible permettre au joueur de créer son propre niveau afin d’augmenter l’expérience de jeu et de pouvoir offrir plus de niveau.

La carte se présentera sous la forme d’une grille de nombres qui représenteront les différentes cases qui composeront les niveaux (principe du *tiles-mapping*). On pourrait de plus par la suite ajouter des étages dans les niveaux.

De plus, nous allons essayer de rajouter un chronomètre afin de pouvoir comparer les performances des joueurs et de pouvoir établir un classement par niveaux.

Composition du groupe :

Pour réaliser notre projet, notre groupe sera composé de Sébastien Bergese, Corentin Chay, Nicolas Kelemen, Antoine Mouton, Maxime Vanbossel.