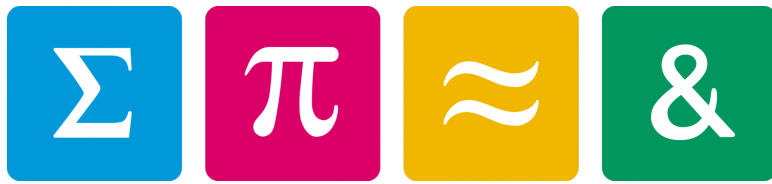


Informatique - Projet final
SigmaPi (Patapon-like)

Loïc Gillioz, Loïc Fracheboud

13 avril 2016



1 Description sommaire du jeu

SigmaPi est basé sur le jeu sorti sur PSP "Patapon". Ce jeu connu un grand succès et c'est désormais une des références des jeux de rythme.

Concept Le jeu place le joueur dans le rôle du dieu des SigmaPis. Les SigmaPis sont des indigènes dont la vocation principale est musicale. Il suffit de quatre touches pour jouer. Chaque touche est assignée à un tambour particulier. La combinaison de plusieurs tambours permet de créer un rythme assigné à un ordre. Les ordres sont ainsi communiqués aux SigmaPis, selon un rythme en quatre ou cinq temps. Quand un rythme est joué, les SigmaPis le répètent tout en exécutant l'action associée à ce rythme. Le joueur doit alors ruser pour utiliser les rythmes adéquats aux situations, pour terminer le niveau avec un minimum de pertes.

Graphismes Le thème graphique sera revisité pour faire référence aux logos de la HES-SO Valais. Basé sur le thème du jeu original, qui a été très apprécié, le studio FraGil y apportera sa touche si caractéristique.

2 Parlons peu, parlons code

Pour créer ce jeu, il nous faudra approcher les thèmes suivants :

Fonctionnalité	Date	Importance
Gestion des séquences de notes	Implémenté	+++
Gestion des actions par fonction (p.ex. les archers tirent des flèches, lanciers des lances, les épéistes frappent mais ne lancent rien)	06.05.2016	+++
Déplacement de la caméra selon la position des SigmaPis	12.05.2016	+++
Utilisation de la physique pour les objets balistiques et des collisions	20.05.2016	++
Utilisation des collisions pour appliquer les dégâts aux unités	20.05.2016	++
Adaptation des aptitudes des SigmaPis selon leur niveau et race	12.06.2016	++
Création d'animations sans SpriteSheets (transformations par calcul)	12.06.2016	+
Décors récurrents	26.05.2016	+
Mise en place d'un scénario	12.06.2016	-
Réserve pour les imprévus	19.06.2016	*left blank*

Loïc Gillioz
Sion, le 21 avril 2016

Loïc Fracheboud
Sion, le 21 avril 2016