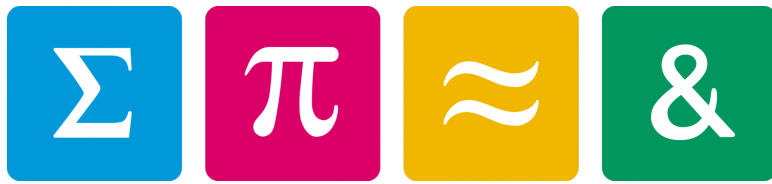


Informatique - Projet final
SigmaPi (Patapon-like)

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 est désormais une des références des jeux de rythme.

Concept Le jeu place le joueur dans le rôle du dieu des Sigmapi. Les Sigmapi sont des indigènes dont la motivation 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 Sigmapi, selon un rythme en quatre ou cinq temps. Quand un rythme est joué, les Sigmapi le répètent tout en exécutant l'action qui lui est associée. 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. Nous allons donc nous baser sur l'univers graphique originel (qui a été largement apprécié à la sortie du jeu) avec la touche personnelle du studio FraGil.

2 Parlons peu, parlons code

Le développement de ce jeu implique de rentrer dans les thèmes suivants :

Gestion du temps (timers)	Implémenté
Gestion des séquences de notes	Implémenté
Gestion des animations avec des SpriteSheets	En cours
Gestion des actions par fonction (p.ex. les archers tirent des flèches, lanciers des lances, les épéistes frappent mais ne lancent rien)	En cours
Utilisation de la physique pour les objets balistiques et les collisions	En cours
Décors récurrents	En cours
Utilisation des collisions pour appliquer les dégâts aux unités	Non implémenté
Gestion des dégâts	Non implémenté
Déplacement de la caméra selon la position des Sigmapi	Non implémenté
Gestion de PNJ (ennemis, décors interactifs, etc..)	Non implémenté
Création d'animations sans SpriteSheets (transformations par calcul)	Non implémenté
Adaptation des aptitudes des Sigmapi selon leur niveau et race	Non implémenté
Mise en place d'un scénario	Non implémenté

Loïc Gillioz
Sion, le 21 avril 2016



Loïc Fracheboud
Sion, le 21 avril 2016