

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 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, et un style visuel propre à notre jeu sera développé. Le but sera de garder l'univers graphique originel (qui a été largement apprécié à la sortie du jeu original) et de le dériver à notre sauce.

2 Parlons peu, parlons code

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

- Gestion du temps (timers)
- Gestion des animations avec des SpriteSheets
- Utilisation de la physique pour les objets balistiques et des collisions
- Utilisation des collisions pour appliquer les dégâts aux unités
- Déplacement de la caméra selon la position des Sigmapis
- Gestion des séquences de notes
- Création d'animations sans SpriteSheets (transformations par calcul)
- Décors récurrents
- Gestion des dégâts
- Adaptation des aptitudes des Sigmapis selon leur niveau et race
- Gestion des actions par fonction (p.ex. les archers tirent des flèches, lanciers des lances, les épéistes frappent mais ne lancent rien)



Loïc Gillioz
Sion, le 21 avril 2016

Loïc Fracheboud
Sion, le 21 avril 2016