



Oh-oh-Ho-ho... dans l'ombre !

Moteur de jeu de projet

Résumé : Dans ce projet, vous allez coder un jeu entier à l'aide d'un moteur de jeu.

Modèle : 5

Contenu

je	Préambule	2
II	Introduction	4
III	Objectifs	5
IV	Instructions générales	6
V	Partie obligatoire Le jeu . .	7
V.1	7
V.1.1	Menu	7
V.1.2	Jeu	8
V.1.3	Différents niveaux de difficulté	9
	Partie bonus VI	dix
VII	Soumission et évaluation par les pairs	11

Chapitre I

Préambule

Ce préambule est vaguement basé sur ce que vous êtes sur le point de faire :

Pas de sommeil

Pas de sommeil, jusqu'à ce que j'aie fini de trouver la réponse

Ne s'arrêtera pas

Je ne m'arrêterai pas avant d'avoir trouvé le remède à ce cancer

Parfois

J'ai envie de descendre, je suis tellement déconnecté

D'une manière ou d'une autre

Je sais que je suis hanté d'être recherché

J'ai regardé, j'ai attendu

Dans l'ombre pour mon temps

J'ai cherché, j'ai vécu

Pour les lendemains de toute ma vie

Oh oh oh oh

Dans l'ombre

Oh oh oh oh

Dans l'ombre

Ils disent

Que je dois apprendre à tuer avant de pouvoir me sentir en sécurité

Mais je,

Je préfère me tuer que de devenir leur esclave

Parfois

Je sens que je devrais aller jouer avec le tonnerre

D'une manière ou d'une autre

Je ne veux juste pas rester et attendre une merveille

J'ai regardé, j'ai attendu

Dans l'ombre pour mon temps

J'ai cherché, j'ai vécu

Oh-oh-Ho-ho... dans l'ombre !

Moteur de jeu de projet

Car demain est toute ma vie

Dernièrement, j'ai marché, marché en rond

Regarder, attendre quelque chose

Sentez-moi, touchez-moi, guérissez-moi, venez m'emmener plus haut

J'ai regardé, j'ai attendu

Dans l'ombre pour mon temps

J'ai cherché, j'ai vécu

Car demain est toute ma vie

j'ai regardé

j'ai attendu

j'ai cherché

j'ai vécu

Pour demain

Oh oh oh oh

Dans l'ombre

Oh oh oh oh

Dans l'ombre

j'ai attendu

Dans l'ombre - Le Rasmus

Chapitre II

Introduction

Dans ce projet, vous allez développer un jeu proche de Shadowmatic. Voici le but du jeu : le joueur doit utiliser un objet au premier plan pour créer une ombre qui ressemble à une forme familière en arrière-plan. Visitez le site Web du jeu pour mieux comprendre : <http://www.shadowmatic.com/>

Si vous possédez un smartphone, vous pouvez même le télécharger pour l'essayer !

Chapitre III

Objectifs

Le but de ce projet est de vous faire implémenter un jeu simple de A à Z à l'aide d'un moteur de jeu.

La conception du jeu n'est pas trop complexe, mais elle demande un peu de créativité.

Chapitre IV

Instructions générales

- Ce projet a été initialement conçu comme un projet Unity, mais vous pouvez utiliser n'importe quel moteur de jeu (comme Unreal Engine, Unity...) et son langage de script associé.
- Il n'y a pas de style de codage imposé ici. Il est toujours recommandé d'adopter un style de codage pour plus de clarté.
- Vous devez trier les actifs de votre projet dans des dossiers. Chaque dossier contiendra un seul type d'actif. Par exemple : "Scripts/", "Scenes/", "Sprites/", "Prefabs/", "Sounds/", "Models/", ...
- Vous ne pouvez pas utiliser un Asset Store. Essayez de trouver des éléments sur le Web, à l'exception des scripts, bien sûr, car vous êtes censé écrire tout ce que vous rendez. Vous pouvez utiliser les ressources standard de votre moteur de jeu.
- L'évaluation sera une évaluation par les pairs.
- Pour l'évaluation, vous devrez construire le jeu pour le tester. L'assesseur va construire le jeu, il faut donc pousser tous les éléments nécessaires. Ainsi, votre projet doit être configuré avec précision pour le build. Il n'y aura pas de réglage de dernière minute.

Chapitre V

Partie obligatoire

V.1 Le jeu

Dans le jeu original Shadowmatic, il y a un ou plusieurs objets placés au premier plan. Le joueur peut faire pivoter ces objets. Le but est de reproduire des formes reconnaissables avec l'ombre de l'objet projetée en arrière-plan.

Menu V.1.1

Votre jeu doit afficher un menu de démarrage proposant 2 modes de jeu différents :

- Le mode normal emmènera le joueur sur un chemin contenant différentes énigmes. Différence entre un puzzle résolu et un puzzle déverrouillé doit être clairement visible.
- Le mode test emmènera le joueur sur un chemin où tous les puzzles seront déverrouillés afin il peut tester chacun d'eux lors de l'évaluation.

Cela signifie également que l'avancement du joueur devra être sauvegardé. Pour l'obligatoire partie, une sauvegarde par "appareil" suffira.

Vos puzzles doivent avoir un nom contenant un indice sur la forme que vous obtiendrez avec l'ombre. Tout comme dans le jeu original, vous ne devez pas montrer la forme finale au joueur.



Un puzzle appelé "Meow" donnera une indication claire que la forme devrait être un chat.

V.1.2 Jouabilité

Le jeu doit être joué avec une souris uniquement. Une touche du clavier sera tolérée associée à un clic (CTRL, par exemple) pour déplacer les objets de différentes manières.

Votre jeu doit être jouable. Cela signifie que la gestion de la validation du shadow ne doit être ni trop exigeante, ni trop permissive. S'il doit être parfait au pixel près, ce sera trop difficile, mais une différence de 50 pixels sera trop tolérante.

Lorsque vous considérez que l'ombre sur le mur correspondra à la forme requise, un message apparaîtra pour féliciter le joueur et un menu apparaîtra pour lui permettre de quitter ou de revenir au menu principal pour observer la belle animation que vous aurez créée pour montrer un puzzle a été résolu et le suivant est déverrouillé.

Les objets doivent se déplacer en douceur.

V.1.3 Différents niveaux de difficulté

Votre jeu comprendra 3 niveaux de difficulté sur différentes énigmes :

1. Un objet auquel le joueur peut appliquer des rotations horizontales.
2. Un objet auquel le joueur peut appliquer des rotations horizontales et verticales.
3. De nombreux objets auxquels le joueur peut appliquer des rotations horizontales et verticales et se déplacer autour.

Pour différencier la rotation et le mouvement, vous pouvez combiner le clic de la souris avec une touche du clavier.



Cliquer et glisser : rotation horizontale. (Clic + CTRL) et glisser : rotation verticale. (Clic + Maj) et glisser : déplacement de l'objet.

Vous devez créer au moins un puzzle pour chaque niveau.

Des ressources sont fournies pour créer des puzzles obligatoires, mais vous êtes libre d'en utiliser d'autres.

Chapitre VI

Partie bonus

Vous ne pouvez envisager 4 bonus différents que si la partie obligatoire a été parfaitement remplie :

- Beauté : vous avez implémenté de jolies textures, votre menu le tue, le chemin entre les puzzles est génial... En d'autres termes, votre jeu a l'air sacrément bon.
- Créativité : vous avez implémenté plus de niveaux que requis dans la partie obligatoire.
- Immersion : vous avez une excellente bande son pour le jeu. Le joueur peut l'allumer et l'éteindre via un menu contenant d'autres options (option clavier, taille de la fenêtre...)



La partie bonus ne sera évaluée que si la partie obligatoire est PARFAITE. Parfait signifie que la partie obligatoire a été entièrement réalisée et fonctionne sans dysfonctionnement. Si vous n'avez pas satisfait à TOUTES les exigences obligatoires, votre partie bonus ne sera pas du tout évaluée.

Chapitre VII

Soumission et évaluation par les pairs

Rendez votre devoir dans votre référentiel Git comme d'habitude. Seul le travail à l'intérieur de votre référentiel sera évalué lors de la soutenance. N'hésitez pas à vérifier les noms de vos dossiers et fichiers pour vous assurer qu'ils sont corrects.