

# SPACE, LOVE AND BLOUGE

- Présentation -





# L'équipe

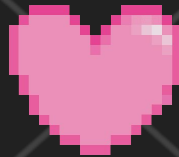
Léa Docteur (CDP)

Théodore Laborde (GO)

Patxi M. Gonzalez (GO)

Alvina Damasio (Prog)

Antonin Lombard (Prog)



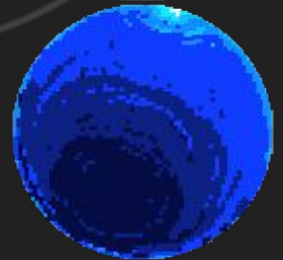
Morgane Bru (Graph)

Nils Puthier (Graph)

Jules Gibert (Graph)

Mael Heurard (SO)

Alexandre Agniel (Ergo/SO)



# Vue d'ensemble

## PRINCIPE DE JEU ET UNIVERS

*"2 planètes en guerre, une lune commune, un amour interdit... Et des blasters"*

Love is Blouge est un jeu de tir mixant Tower Defense et Arcade Shooter. Vous et votre partenaire vous êtes exilés sur la lune commune à vos planètes respectives pour vivre une idylle interdite, entraînant un conflit entre les deux puissances. Votre but : protéger la lune en éliminant les deux flottes ennemies.

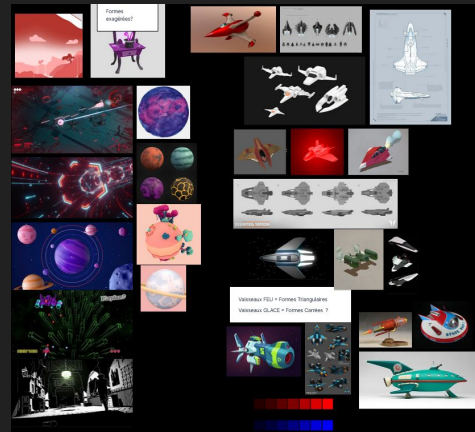
Le problème : chacun de vous ne pouvez voir que la flotte de sa planète, que vous êtes incapable d'affronter...

## EXPÉRIENCE VISÉE

Tension : propre aux jeux d'arcades. Intégrer part affective du couple (communication)

Vision "biaisée" : Impossible d'attaquer son peuple (filtres de couleurs)

- "Rougien" -> voit flotte rouge mais ne peut tuer que flotte bleue
- "Bleunien" -> voit flotte bleue mais ne peut tuer que flotte rouge



## OEUVRES INTERACTIVES

- Spaceteam (jeu de coopération sur mobile)
- SLeaps (space tower defense)
- Space Invaders (jeu d'arcade)
- ...

## INTENTIONS DE SOUND DESIGN

- Dualité : mignon/stressant
- Univers futuriste : tonalités "cyber" (synthé)

# Étapes de développement

**Initialisation:** brainstorming d'équipe, liaison entre les contraintes et l'output possible (projecteur central tournant, utilisation wiimote, lunettes 3D...)

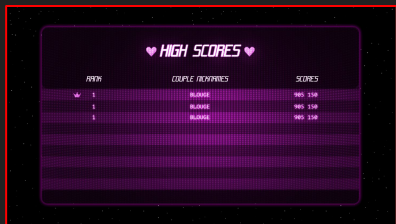
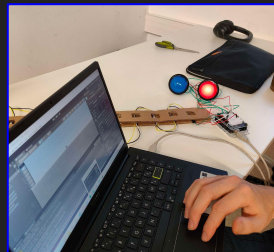
**Absorption:** test faisabilité matériel, éclaircissement gameplay, graphismes et sons du jeu. Planning de la semaine et tâches

**Construction:** développement du jeu avec intégration partielle d'Assets pour test interne. Récupération matériel et installation décors en carton (cockpit)

**Installation:** intégration sur Unity des assets et du code. Tests arduino des buzzers et leds pour la barre de vie

**Amélioration:** tests utilisateur, correction de bugs et priorisation des tâches

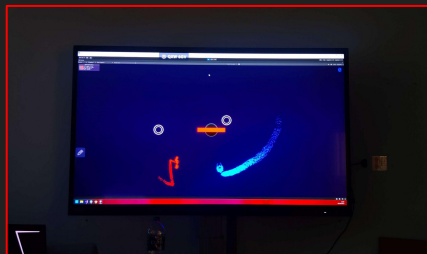
**Déploiement:** tests externes, correction de bugs et priorisation des tâches





# Installation

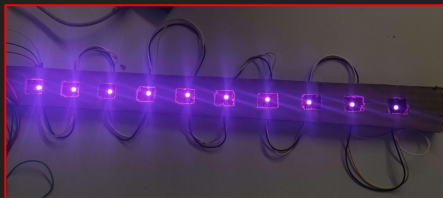
## OUTPUT



Grand écran



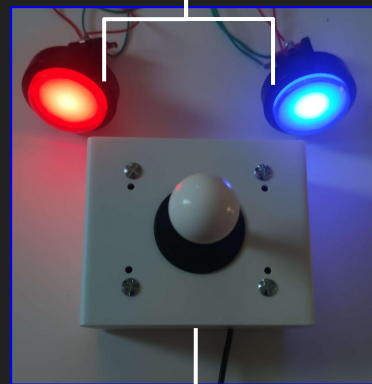
Lunettes filtrantes



Bande Led (jauge de vie)

## INPUT

Buzzer : Tir



Joystick : Contrôle du viseur

# RENDU

