

8DJV107 - Prototypage de jeux avec un langage de script

Projet de groupe

Yan BERTILE, Noah CONTAL, Syphax LAKHDARCHAOUCHE, Marcel Pecqueux

Mars 2024

Sommaire

1	Présentation du projet	3
2	Boucle de jeu	4
3	Composantes uniques de Gameplay	5
4	Faisabilité du projet	5
5	Images de jeux similaires	6

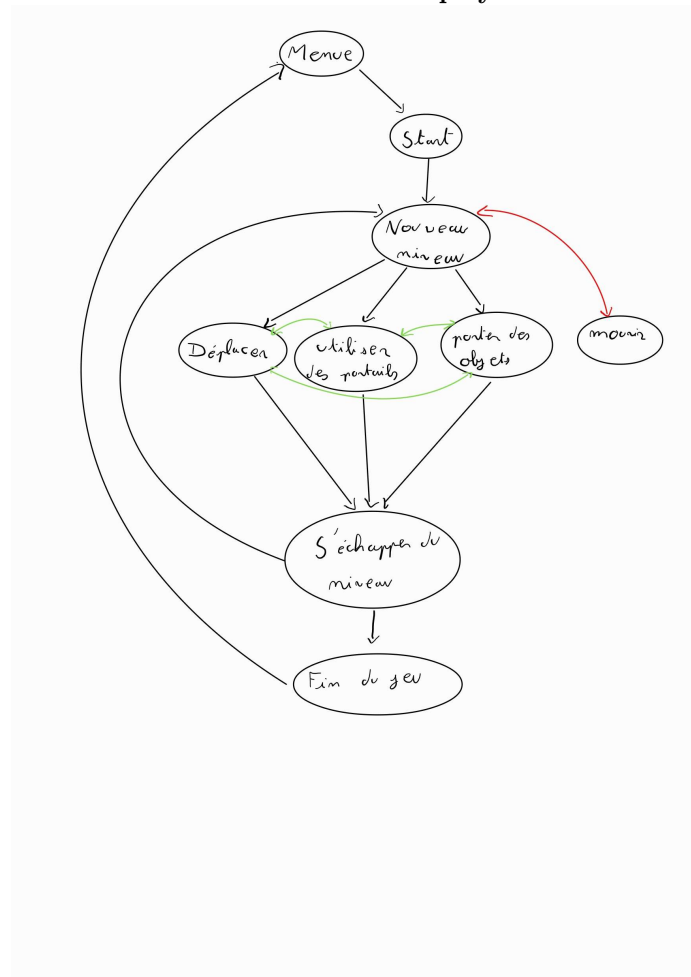
1 Présentation du projet

Pour ce projet, nous prévoyons de nous inspirer du fameux jeu "**Portal**". Nous avons décidé de nous orienter vers un jeu de type "puzzle game", dans lequel le joueur va devoir compléter une suite de niveaux afin de survivre au scénario. Au fil du jeu, de nouvelles fonctionnalités seront ajoutées dans certains niveaux, augmentant graduellement la difficulté et faisant avancer l'histoire. Le jeu se déroule dans un univers.

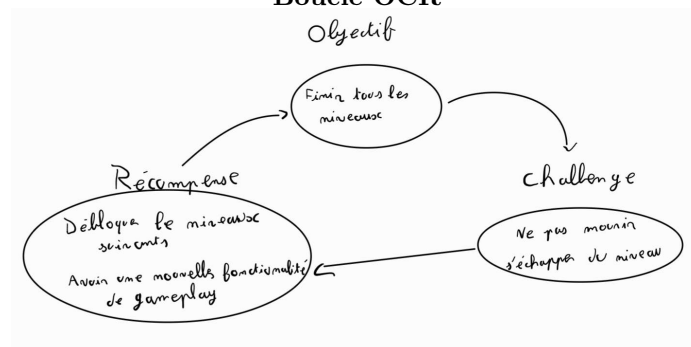
Nous prévoyons de nous inspirer de "**Portal**" en reprenant les graphismes du jeu ainsi que certaines mécaniques du jeu comme la physique particulière, les interactions avec les objets, ...

2 Boucle de jeu

Boucle de Gameplay



Boucle OCR



3 Composantes uniques de Gameplay

Nous prévoyons d'ajouter plusieurs petites composantes uniques de Gameplay qui n'ont pas été vues lors des précédents projets:

- Une caméra à la première personne,
- Un système de portails, mécanique emblématique du jeu "**Portal**",
- Un système de réapparition du joueur au début du niveau s'il meurt,
- Un système d'interaction avec des objets pour résoudre des puzzles (déplacer des objets comme des cubes par exemple),

4 Faisabilité du projet

Nous avons trouvés plusieurs ressources pour nous aider dans notre projet:

- [Tutoriel \(playlist\)](#) montrant comment réaliser un jeu comme **Portal**,
- [Tutoriel blender](#) montrant comment importer l'asset de la collection portal ([Asset ThePortal-Collection](#))
- [Tutoriel UE](#) montrant comment importer l'asset blender dans UE5

5 Images de jeux similaires

Voici quelques images tirées du jeu Portal dont nous nous inspirons :

