

The Lost Scroll of IUT
Concept : Donjon Crawl dans l'IUT

Principe :

Notre projet s'inspire des « donjon crawl », un type de jeu se déroulant dans un donjon labyrinthique dans lequel le personnage doit progresser dans le dédale de chaque niveau pour atteindre son but. Durant une partie le personnage est amené à résoudre des énigmes (pour rentrer dans une pièce par exemple) et combattre des monstres.

Nos idées :

Carte : Pour commencer nous avons décidé de nous inspirer de l'IUT comme terrain de jeu. Nous garderons la structure générale des bâtiments tout en modifiant certains aspects pour s'adapter à nos besoins. Les zones seront découpées en cases, le joueur ne pouvant se placer que sur une case.

Jouabilité : Ensuite nous avons choisi de mettre en place un système de tour par tour en vue par-dessus, ainsi une seule action est effectuée à chaque tour, il en sera de même pour les monstres. Ce système est selon nous plus adapté pour notre découpage en case des zones de jeu.

En suivant l'exemple des « donjon crawl » nous intégrerons au jeu des monstres, très certainement des boss (et mini-boss), ainsi qu'un système d'énigmes (la plupart permettront d'accéder à des salles verrouillées, ou débloquent des passages secrets).

Contenu : Concernant les objets pouvant être récupérés dans le jeu nous avons défini trois types concernant le personnage :

- les armes
- les armures
- les bottes

A cela on ajoute des objets qui serviront à résoudre certaines énigmes (clefs, bijoux, etc.).

Nous avons également d'autres idées d'objets, mais nous attendons de voir si leur implémentation sera possible dans le temps qui nous est imparti.

Pour les énigmes nous avons pensé à donner un aspect ludique et intellectuel, en incorporant par exemple certaines énigmes sous forme d'algorithme. Rappelant ainsi le travail que nous réalisons quotidiennement à l'iut.

Nous pensons créer un système de classe, permettant au joueur de choisir son type de personnage avec des atouts et armements différents : Nombre de point de vie différent

- Arme de puissance et d'aspect différents

Ainsi donc le joueur sera en mesure de choisir le style de jeux lui plaisant le plus.

Enfin nous voulons ajouter une partie configuration des options comme l'audio, l'affichage mais aussi l'assignation des touches.

Scénario :

En 2073, la Terre est envahie par une horde de zombie. Alain, un ancien sage de l'univers décida d'envoyer un aventurier récupérer son parchemin égaré. Celui-ci semble être la seule solution pour remédier à cette invasion. C'est dans ce cadre que notre fier et robuste héros va devoir remplir cette difficile tâche, et résoudre de nombreuses énigmes.

Il explorera les terres sacrées de l'IUT de Valence afin de sauver l'humanité.

Résultat attendu :

Un jeu à la fois ludique et employant des connaissances en informatique afin de résoudre certaines énigmes.

Modifier son équipement pour pouvoir vaincre des ennemis plus puissants et vivre une aventure farfelue, vous mettant dans la peau du héros en explorant la carte de l'IUT (remodelé).

Un jeu qui se veut dynamique avec une prise en main intuitive.

Schéma illustratif :

