



NOTE D'INTENTION - PROJET D'APPLICATION

RÉFLEXION DE DÉPART

Plus qu'un objet de promotion, nous souhaitons créer une application contextuelle (en rapport avec la construction de notre monde décrit dans le dossier de design fiction) offrant un regard méta-reflexif.

Pour rappel : le monde construit présente une société dont la grande majorité des voiries est privatisée afin d'offrir un terrain propice à l'utilisation des voitures autonomes (que nous avons nommé EDM : Espace Domestique Mobile) et à l'épanouissement des usagers piétons. Seulement il n'est possible d'accéder à nos espaces verts qu'en payant un forfait que l'on soit piéton ou usager des EDM. Les personnes ne disposant pas de forfait pourront toujours se déplacer à pied mais en utilisant les trottoirs existants et des voies de contournement souterraines que nous avons mis en place sous nos voies.

Ainsi nous voulons créer un jeu existant dans ce monde, développé par des personnes extérieures à notre société qui offre un regard différent sur notre système et qui mette en lumière subtilement ses limites.



VOLTEA VIRALIS

INSPIRATION : FROGGER

Le jeu Frogger que nous connaissons presque tous nous semblait être adaptable à notre concept.

Dans ce jeu, il s'agit pour une grenouille de traverser la route malgré le passage des voitures et de ne pas se faire écraser puis de se servir des rondins et des tortues pour rejoindre l'autre rive.

En supprimant la seconde partie du jeu, celle de la rivière, il serait question de conserver la partie sur la route afin de traiter la question de la sécurité routière.



ADAPTATION

Dans notre adaptation du jeu, il s'agirait donc pour un personnage de traverser la route en évitant les voitures.

Le jeu comporterait 3 niveaux :

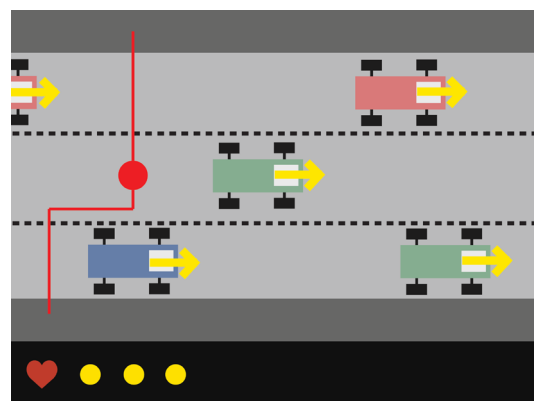
- Le premier serait dans le contexte du monde de 2017 : des voitures non-autonomes utilisent la voie et notre personnage doit la traverser dans les mêmes conditions que le jeu original : en évitant les voitures, pour rejoindre le trottoir d'en face.

- Le second serait une transition aux alentours de 2030 où les voitures autonomes et non-autonomes cohabiteraient. Le personnage devra donc éviter les voitures non-autonome et les voitures autonomes l'éviteront afin qu'il rejoigne le trottoir d'en face.

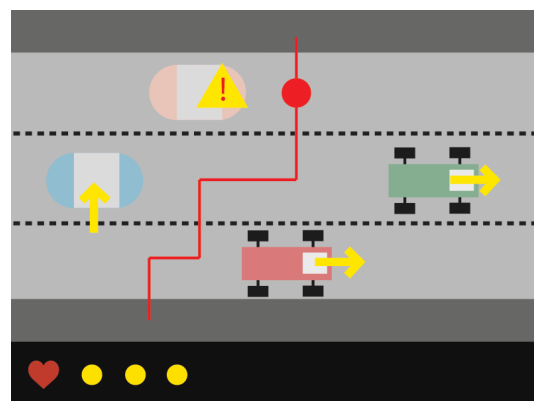
- Le troisième niveau se situerait en 2052, l'année à laquelle nous nous situons dans notre projet. Il n'y aurait donc que des EDM sur les voies et ces dernières seraient végétalisées. Seulement, afin de marquer la problématique de la sécurité qui conduit trop souvent à un manque de liberté, mais aussi pour mettre en lumière la démarcation sociale entre les voies et les trottoirs, il ne serait plus possible de rejoindre l'autre trottoir. Ainsi, notre personnage ne pourrait plus rentrer en collision avec les EDM qui l'évitent mais ne pourraient pas non plus rejoindre l'autre voie, celui-ci serait donc condamné à rester sur nos voies et le jeu ne pourrait tout simplement pas se terminer.

La logique étant d'inverser la croissance de difficulté au sein du jeu en le rendant plus facile mais impossible à finir.

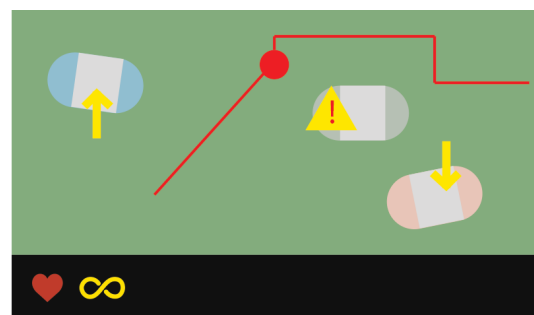
NIVEAU 1 ANNÉE 2017



NIVEAU 2 ANNÉE 2030



NIVEAU 3 ANNÉE 2052



MAQUETTE DE PRINCIPE DU JEU

LÉGENDE



Voitures non-autonomes



Voitures autonomes



Nombre de vies restantes



Vies illimitées /
impossibilité de mourir



Direction du véhicule



Arrêt total du véhicule

DIMENSION TECHNIQUE



GESTION DU DÉPLACEMENT DES VÉHICULES

Afin de gérer le déplacement des véhicules non-autonomes il suffira de mettre en place une boucle «for» en indiquant la direction sur x et une immobilité sur y, en itérant le déplacement sur x sur une période donnée.

Pour les véhicules autonomes, il faudra définir une direction sur x également mais aussi définir l'évitement du personnage en se déplaçant sur y ou bien en s'arrêtant totalement si le déplacement est impossible.

GESTION DU DÉPLACEMENT DU PERSONNAGE

Le personnage se déplacera grâce au flèches directionnelles du clavier. Les déplacements seront permis en liant les flèches du clavier à la direction correspondante.

INCLUSION DE LA COMMANDE VOCALE

La commande vocale interviendra dans le menu du jeu ou il suffira de dire «jouer» pour commencer le jeu. En cas d'échec, le joueur pourra dire «recommencer» pour commencer une nouvelle partie.

GESTION DES «VIES»

Dans le cadre des deux premiers niveaux, à chaque «collision» entre les objets voitures non-autonomes et personnage, un point jaune disparaîtra signifiant la perte d'une vie. Il faudra définir que l'inscription «game over» apparaîtra si aucune vie ne reste au joueur et qu'il pourra lancer l'interaction «recommencer» grâce à la commande vocale.

PRÉPARATION DE LA SYNTAXE POUR LA DÉFINITION DES VARIABLES

VNA = Voitures non autonome

VA = Voiture autonomes (EDM pour notre société)

NV= Nombre de vies

P = Personnage