

SOMMAIRE

1. Introduction

- 1.1. Présentation du projet
- 1.2. Objectifs et ambitions
- 1.3. Public cible
- 1.4. Plateformes et technologies utilisées

2. Concept du Jeu

- 2.1. Synopsis et univers du jeu
- 2.2. Genre et inspirations
- 2.3. Mécaniques de jeu principales
- 2.4. Système de progression

3. Game Design

- 3.1. Personnages et protagonistes
- 3.2. Environnements et niveaux
- 3.3. Interface utilisateur (UI/UX)
- 3.4. Équilibrage et difficulté

4. Graphismes et Direction Artistique

- 4.1. Style visuel et inspirations
- 4.2. Modélisation et animations

5. Musique et Sound Design

- 5.1. Ambiance sonore et direction musicale
- 5.2. Bruitages et effets audio
- 5.3. Intégration audio dans le moteur

6. Gestion de Projet et Planning

- 6.1. Répartition des tâches et rôles
- 6.2. Planning et échéances

7. Conclusion et Perspectives

- 7.1. Résumé des résultats obtenus
- 7.2. Améliorations futures et mises à jour

1. Introduction

1.1 Présentation du projet

Notre projet s'intitule " **Ninja Quest** ", nous avons 1 semaine et 2 jours afin de créer un jeu dans le thème Zelda Like en utilisant SFML en C++. Pour ce projet nous étions 4 à travailler dessus : Teo, Thomas, Tarik et Emilien.

1.2 Objectifs et ambitions

Nous avons pour objectif de créer un jeu avec une map comportant un village, une zone où les ennemis apparaissent et un donjon où il y aura un boss. Également la présence d'objets pouvant apparaître sur la map, avec la possibilité de les ramasser et de s'en servir. Et enfin un joueur pouvant se déplacer, interagir avec les objets et décor de la map et éliminer les ennemis.

1.3. Public cible

Pour le public ciblé, il serait plutôt pour les adolescents et plus, mais il n'existe pas de contenu spécifique à interdire à un certain public dans notre projet.

1.4. Plateformes et technologies utilisées

Nous avons utilisé pour notre projet comme plateforme Visual Studio et les technologies utilisées C++ avec du SFML.

2. Concept du Jeu

2.1. Synopsis et univers du jeu

Dans Ninja Guest, nous incarnons un jeune ninja qui doit sauver son village d'une invasion de monstres causée par un samouraï maléfique.

2.2. Genre et inspirations

Le genre de notre jeu est un RPG Zelda-like 2D avec pour inspiration les fameux jeux Zelda 2D.

2.3. Mécaniques de jeu principales

- Déplacement du joueur à travers la map avec les touches ZQSD
- Lancer des shuriken avec le clique gauche
- Attaque de mêlée avec un katana avec le clique droit

2.4. Système de progression

Il faut venir à bout des ennemis sur notre chemin et récupérer les différents objets disposés sur la map pour mieux progresser vers le donjon et l'affrontement du boss.

3. Game Design

3.1. Personnages et protagonistes

Protagoniste : Ninja

Antagoniste : Samouraï Rouge Maléfique

3.2. Environnements et niveaux

Village, désert, grotte

3.3. Interface utilisateur (UI/UX)

- Écran principal avec boutons pour lancer le jeu et fermer le jeu
- Écran de pause avec boutons pour reprendre le jeu, options et fermer le jeu
- Écran des options avec boutons retour vers l'écran pause
- Écran de victoire avec bouton fermer le jeu
- Écran de défaite avec bouton fermer le jeu

3.4. Équilibrage et difficulté

Le joueur ne commence pas avec tous ses équipements, il sera alors en premier lieu compliqué pour lui d'avancer mais à mesure qu'il s'équipe le jeu devient un peu plus simple.

4. Graphisme et Directions Artistique

4.1. Style visuel et inspirations

Le jeu est en pixel art, on a utilisé des assets sur itch.io

4.2. Modélisation et animations

Tout est en 2D et les animations sont gérées avec les frames.

5. Musique et Sound Design

Malheureusement nous n'avons pas eu le temps d'implémenter des musiques et des sons.

6. Gestion de Projet et Planning

6.1. Répartition des tâches et rôles

- Emilien : managers, animation, player class
- Téo : map,item, projectiles
- Tarik: menus et boss
- Thomas: ennemis, map, items, hud

6.2. Planning et échéances

Nous avons commencé notre projet le Jeudi 30 Janvier et nous devions le finir pour le Jeudi 6 Février. Nous avons principalement travaillé pendant nos heures de cours, et parfois chez nous.

7. Conclusion et Perspectives

7.1. Résumé des résultats obtenus

Nous avons à peu près obtenu les résultats qu'on souhaitait à la base, bien que nous aurions aimé faire plus évidemment. Comme écrit dans la partie des objectifs, la grande partie d'entre eux a été réalisée, mais la finition du projet était la partie la moins évidente.

7.2. Améliorations futures et mises à jour

Ajout d'autres maps, améliorations de la map actuelle, ajout d'objets, ajout d'ennemis.