

Autour des *Défilements*

Projet de Programmation - 2022/2023

proposé par Yan Jurski

Généralité

On s'intéresse à une famille de jeu où basé sur des défilements et des évitements d'obstacles. Les groupes affectés à ce projet se répartiront dans l'un ou l'autre de ces sous projets qui n'ont pas de différences de fond, mais permettrons d'explorer des rendus différents. Vous pouvez également me proposer un jeu ressemblant, pourvu qu'il reste dans la thématique.

Techniquement, tout ce dont vous aurez besoin est résumé dans ce tutorial qu'il vous faudra lire attentivement : <http://zetcode.com/tutorials/javagamestutorial/basics/>

Duet

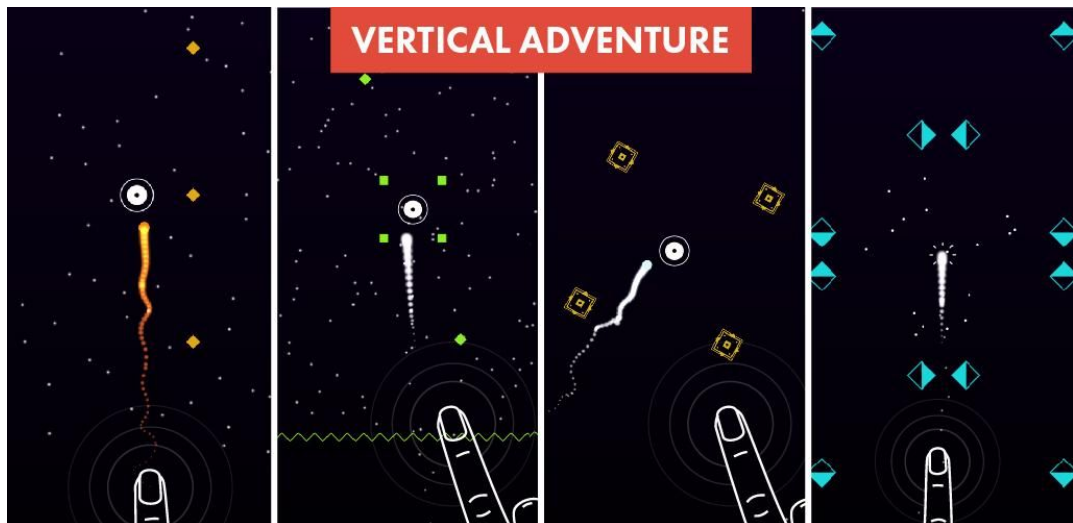
Dans ce jeu, des formes géométriques défilent de haut en bas, et il vous faut les éviter. L'objet que vous maîtrisez est une sorte de volant, matérialisé par deux petites boules de couleurs, et vous ne pouvez que les tourner autour de ce volant imaginaire, ce qui vous oblige à des contorsions.



Une démonstration plus complète est disponible ici : <https://www.youtube.com/watch?v=-gZbqFJIpJg>

Vertical Adventure

La cinématique de ce jeu est un peu différente : le défilement n'est pas continu, puisqu'il est centré autour de votre personnage qui est soumis à la gravité, mais rebondi et se réoriente lorsque vous appuyez sur une touche du clavier. Il vous faut esquiver les nombreux obstacles qui suivent des trajectoires régulières (rotations, pulsations, traversées) tout en passant par des points précis.



Une démonstration plus complète est disponible ici : <https://www.youtube.com/watch?v=RWrmoqVa9Us>

Variantes et valeur ajouté

La conception de votre projet devra être suffisamment bien étudiée pour permettre des variations intéressante, et l'exploration de systèmes de jeux dont vous aurez l'idée. Je pense naturellement aux options de difficultés qui apparaissent dans les vrais jeux, mais aussi à des choses graphiques (effet de trainée, background animé, taches sur les échecs, rewind-effect). Réfléchir à des modes duo (partenaire ou concurrent). La génération des niveaux mérite probablement une réflexion (variété, difficulté, progression)

L'idée est que vos 6 premières semaines soient utilisées pour un prototype proche de la description, puis que dans les 6 dernières semaines vous apportiez une plus-value significative, ainsi qu'un soin dans la conception + le rendu.