

Titre du jeu	Nowhere in the sky
Promoteurs	Olivier Gagnon, Martin Therrien
Date de Livraison	Mai 2009
Genre	Action
Mode(s)	Mode Solo et multijoueur
Contexte	fantaisiste, magique, Steampunk.
Clientèle cible	13 ans et plus
Plateforme(s)	Microsoft Windows
Contrôleur(s)	Clavier & Souris
Média	DVD

Description sommaire :

- Jeu d'action
- Caméra Troisième personne
- Un seul joueur pour le mode solo
- Multi-joueurs jusqu'à 8 personnes
- Deux modes de jeu au total:
 - Contre le temps pour un seul joueur
 - Contre adversaires pour le multijoueur

Histoire :

Dans un monde fantaisiste où la magie est chose commune et la technologie est dans un état de développement à la fois jeune et avancé, des royaumes se disputent la ressource la plus convoitée de ce que reste du monde. Cette ressource est apparue suite à l'explosion de la terre qui éclata en un grand nombre de morceaux lesquels, pour certains, restèrent en suspension assez longtemps pour qu'on leur fixe des engins volants les empêchant de sombrer vers le néant. La ressource, un cristal appelé Xirium, a été propulsée hors du centre de la Terre lors de son explosion qui fut quant à elle causée par des expériences scientifiques menées par les hommes.

Après le cataclysme, les royaumes se disputent pour obtenir un maximum de Xirium pour assurer leur survie, faire flotter leur royaume, et par le fait même prolonger leur existence afin de leur permettre d'être seul royaume qui vivra sur la terre une fois reformée. Jouant le rôle de Sammy Firefoot, représentant de votre royaume, à l'aide de vos pouvoirs de télékinésie, de votre adresse et de votre technologie, vous devrez récupérer le Xirium qui se trouve éparpillé partout sur les morceaux de terre flottant dans le ciel.

Description :

Le jeu est joué à la troisième personne et le joueur a comme but de ramasser les cristaux avant les autres joueurs, ou avant le temps limite dans le cas du mode à un seul joueur.

Dans le mode de jeux contre le temps, un seul amas de cristaux apparaît à la fois, et il est indiqué par un pointeur sur un radar visible dans le coin de l'écran. Après avoir attrapé un amas de cristaux, un autre apparaît à une différente location dans le niveau.

Dans les autres modes, les cristaux apparaissent dans des intervalles réguliers, mais il est possible que plus d'un cristal soit présent sur la carte au même moment.

Des plates-formes sous forme de bout de terres volants(soutenu ou magiquement volant) sont le terrain principal du joueur qui doit utiliser ses pouvoirs et habilités mis à sa disposition pour naviguer dans le monde. Les plates-formes ont un léger mouvement dû au fait qu'elles flottent, elles ne sont pas figées dans le ciel.

Pour prendre possession d'un amas cristaux, le joueur n'a qu'à passer dessus. Pour pouvoir l'atteindre toutefois, il devra sauter de plate-forme en plate-forme avec ses bottes technologiques, lui permettant de sauter sur une longue distance, tout en utilisant ses pouvoirs de télékinésie pour manipuler et déplacer ces plates-formes. Lorsqu'il en a le besoin, le joueur peut utiliser une habilité ou technologie lui permettant de voler quelque seconde à une vitesse moindre, ainsi qu'un grappin lui permettant de s'accrocher à des plates-formes pour y monter, ou de s'y balancer.

En mode multijoueur, le but est complexifié par le fait qu'il y a des compétiteurs qui peuvent également manipuler les plates-formes ainsi que des objets environnent qu'ils peuvent lancer à leurs adversaires pour les repousser et les ralentir. Il est aussi possible de pousser un adversaire avec le pouvoir de la télékinésie de façon à lui faire rater ses sauts.

La partie termine lorsque tous les cristaux du niveau sont capturés. Le gagnant est celui qui en a ramassé le plus.

Le joueur a à sa disponibilité :

- Des bottes qui lui permettent de sauter plus haut et d'atterrir sans se blesser même sur des hauteurs extrêmes.
- Un engin attaché à son dos, lui permettant de voler, voir planer sur des courtes distances. Son utilisation est limitée par le temps. L'énergie restante apparaît sous forme de barre d'énergie et se recharge au bout de quelques secondes.

-Le pouvoir de la télékinésie :

Il permet de déplacer des plates-formes à distance, de lancer des objets sur d'autres joueurs, ou de pousser d'autres joueurs. Lorsqu'un item est survolé par la mire du joueur, on voit un halo autour de l'objet que ce soit une plate-forme ou autre, de façon à simplifier la sélection d'éléments

-Un grappin lui permettant de s'accrocher après les plates-formes pour se balancer ou monter rapidement sur une plate-forme.

-Un assistant volant dans un petit hélicoptère à vapeur qui sauve le joueur lorsque celui-ci tombe dans le vide. L'hélicoptère le ramène rapidement sur la plate-forme la plus près, de façon à ne pas trop ralentir le jeu. Mais se faisant, il perdra un cristal acquis. S'il n'a pas de cristal, son compte restera à zéro. Le joueur ne peut donc pas mourir dans ce jeu.

- Des pouvoirs secondaires :

Tout au long de la partie, le joueur pourra attraper de la même façon que les cristaux des pouvoirs(power-ups) temporaires lesquels le feront aller plus vite, utiliser la télékinésie de façon plus forte, lui permettra de voler plus longtemps, le rendra invisible ou intouchable par les pouvoirs d'autres joueurs.

-Des pouvoirs de cristaux : Un pouvoir de cristal est associé aux différents types de cristaux. Lorsqu'utilisé le joueur perd un cristal associé à ce pouvoir. Ces pouvoirs servent principalement à ralentir ou bloquer les autres joueurs dans les cas où le joueur voudrait accéder à un plus gros amas de cristaux.

Des obstacles statique tel que des murs, des objets et débris divers que le joueur pourra lancer, du feu et des trous noirs et d'autres contrôlées par de l'intelligence artificielle tel des tourelles, et ventilateurs pourront être présent dans des niveaux plus avancés pour ajouter à la variété et aussi à la difficulté du jeu.

Il existe trois types de cristaux représentés par leur couleur :

Vert , rouge et noir

Le cristal noir à une valeur de deux cristaux rouges , et le cristal rouge de deux verts.

Le pouvoir de cristal noir :

Une balle d'énergie affectera tout joueur se trouvant dans son rayon et le ralentira et l'empêchera d'utiliser ses pouvoirs jusqu'à ce que le pouvoir de la boule se dissipe.

Le pouvoir du cristal rouge :

Une balle d'énergie provoque des champs électriques temporaires qui causent un déplacement erratique chez les joueurs affectés dans la zone.

Le pouvoir du cristal vert :

Il crée une balle d'énergie solide qui se dissipe rapidement, mais qui permet d'être utilisée comme plate-forme ou comme mur temporaire pour bloquer un autre joueur.

Modes de jeu :

Modes de jeu à un seul joueur :

Contre le temps : Le joueur doit ramasser tous les cristaux qui apparaissent un à un avant que le temps ne soit écoulé. Un temps est alloué pour chacun des cristaux et est cumulatif au temps total du joueur dans un même niveau.

Le mode histoire contre l'ordinateur : Le joueur doit affronter d'autres joueurs contrôlés par l'ordinateur pour ramasser le maximum de cristaux.

Modes de jeu à un plusieurs joueurs :

Chasse aux cristaux : Le joueur seul avec son assistant doit affronter d'autres joueurs et attraper le maximum de cristaux.

Chasse en équipe : Le joueur et son équipe doivent affronter une ou plusieurs autres équipes pour attraper les cristaux.

Le visuel et audio:

Les niveaux seront composés d'îlots de terre soit suspendus par des petites machines à hélices, des réacteurs, ou de la magie dépendant du niveau. Il serait possible de faire des niveaux aux allures plus casse-têtes avec des accès plus limité et fermé entre les îlots pour les niveaux plus avancés.

Le style visuel est fantaisiste magique et Steampunk. Il devra donc être coloré, avec une petite touche de froideur mécanique. Des éléments graphiques tels qu'une terre explosée lumineuse, des morceaux de terre, des débris, un ciel bleu, des nuages, le soleil, des machines à vapeur et électriques de style rétro, composeront l'environnement de jeu.

La trame de son sera composé de sons rappelant la magie et d'autres la technologie à vapeur et électrique.

La musique sera un mélange de musique électronique et de jazz swing des années 50 tout en restant une musique d'atmosphère légère.

Projection pour le cadre du cours et échéancier :

Dans le cadre du cours, la mécanique de jeu devra être complétée ainsi qu'au moins deux niveaux de jeu. Le mode multijoueurs « chasse aux cristaux » prioritairement et le

mode solo « contre le temps » devraient être terminés également. Les éléments interactifs ne seront pas tous présents dû au nombre de niveaux limité.

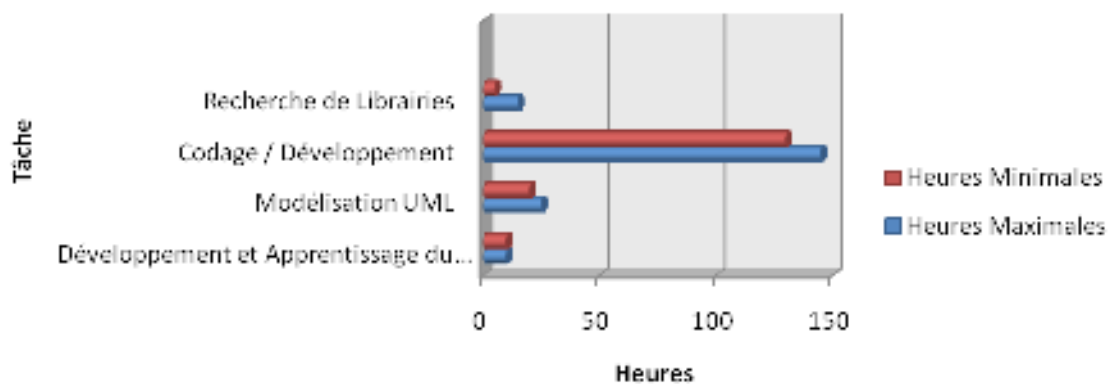
Le présent échéancier est rédigé au meilleur de nos connaissances. Nous n'avons pas la prétention de posséder le savoir requis pour élaborer un projet d'une telle envergure de manière exacte, ainsi tous les chiffres présentés le sont approximativement. Il est évident que des imprévus se présenteront lors du développement et feront fluctuer en temps l'avancement des modules du projet. Ceci étant dit, voici les prévisions envisagées

Tout d'abord, les étapes préliminaires seront certes moins importantes que la partie développement, mais elles ne seront pas négligées puisqu'elles sont les piliers d'un bon développement. Ainsi, si ces étapes n'avancent pas au rythme voulu, nous prendrons plus de temps pour les compléter au lieu de précipiter le développement avec une base faible. La recherche de librairie sera faite afin d'optimiser le développement à venir en trouvant des outils disponibles qui éviteront réinventer la roue. La Modélisation UML se verra un diagramme de classes élaboré du projet divisé en objets. Le développement et apprentissage du pipeline sera l'occasion de choisir les programmes utilisés pour les divers développements. Une période d'apprentissage ou de mise à niveau sera par la suite nécessaire pour que ces détails soient acquis pendant le développement. La période de codage et développement prendra le reste du temps disponible.

Voici nos prévisions pour l'ensemble du travail :

La différence entre les heures minimales et maximales est une zone tampon acceptable qui, à notre avis, ne nuirait pas au développement global du projet.

Estimation des heures requises pour l'ensemble du travail



Nous avons divisé la partie codage et développement en 5 volets que nous considérons nécessaires. Il est possible que d'autres volets s'ajoutent au fil du développement, mais ceux ici présentés sont des incontournables. Encore une fois, cette affirmation est dite sous réserve, par d'humbles étudiants.

- Le volet artistique inclura la modélisation et les effets sonores.
- Le volet physique sera développé afin de refléter le plus fidèlement la nature.
- La programmation 3D comportera tous les déplacements et mouvements dans l'espace.
- Le volet réseau servira à la connexion de plusieurs usagers dans la même partie.
- L'intelligence artificielle sera développée pour l'assistant en autogire ainsi que pour les bots adversaires en mode solo.

Estimation des heures requises Pour la Partie codage / développement

