

Création d'un jeu d'arcade

Encadrante : Noura Faraj (noura.faraj@lirmm.fr), ICAR, LIRMM.

Sujet

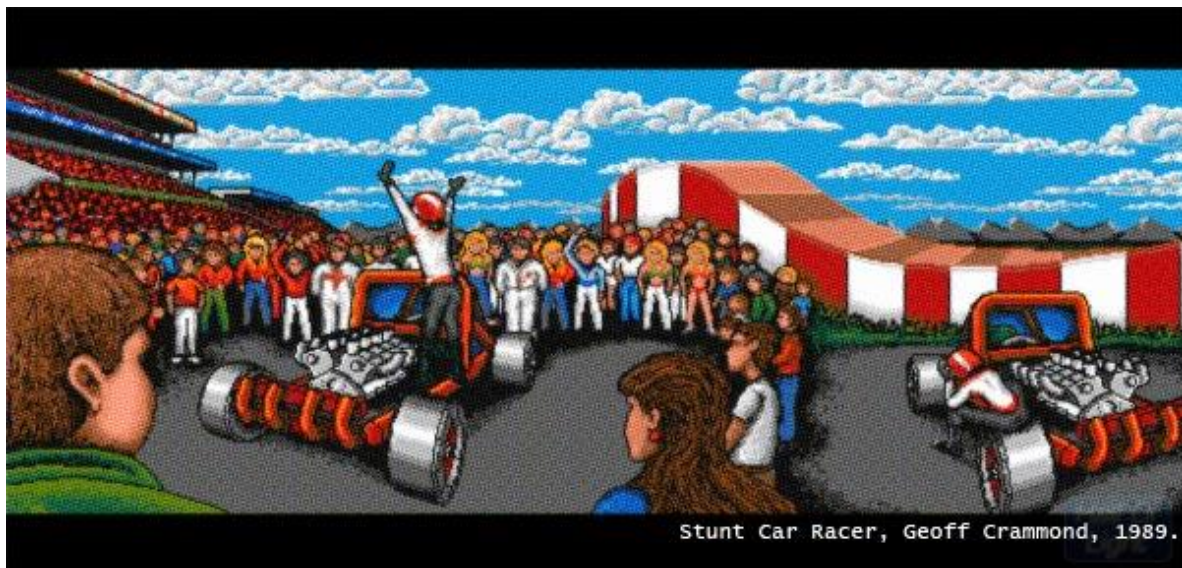
Ce projet a pour objectif de créer un jeu que vous pourrez mettre sur une borne d'arcade de jeux mise à disposition par le département informatique de la faculté des sciences. Le jeu pourra être réalisé à l'aide d'Unity, Qt 3D, Orgre...

Le projet pourra recréer une démo jouable d'un jeu de stratégie orienté combat. Dans ce cas, deux équipes s'affronteront : une piloté par le joueur et une piloté par une IA. Chaque unité devra posséder une conscience propre. La gestion des déplacements pourra être effectuée par des algorithmes de recherche de type A*. Le rendu pourra être effectué en 2D.

Une autre option sera de réaliser un simulateur de vol en avion dans un univers infini. Il faudra pour cela proposer des méthodes intuitives pour le contrôle des vitesses et des accélérations dans les trois directions. Il faudra gérer simultanément les défilements du décor, et les mises à jour du tableau de bord.



Alternativement, vous pourrez réaliser un jeu de course de voiture en caméra subjective, dans le style du jeu « stunt car racer », en gérant les déplacements, vitesses et accélérations du véhicule. Une attention particulière devra être apportée à la gestion des collisions entre le véhicule et le décor.



Vous pouvez également proposer un autre type de jeu.