



Projet DEVINT : DEFicients Visuels et Nouvelles Technologies

CALL OF POLYTECH' ~

Un jeu de tir

Notre jeu a pour but de proposer aux déficients visuels un jeu de tir mettant en scène différents exercices de tir, à la manière d'un jeu vidéo d'arcade. Le jeu est composé de trois modes différents :

- un mode « solo » où les niveaux s'enchaînent et où le but est de réaliser le meilleur score possible
- un mode « partie rapide » permettant de ne jouer qu'un seul niveau à la fois
- un mode spécialement conçu pour les non-voyants

Notre jeu pourra se jouer au clavier, à la souris ou avec une Wiimote.

Pour ne pas être un jeu trop violent, l'utilisateur pourra en fonction de la catégorie qu'il souhaite, choisir de jouer avec des armes ou lancer des tartes à la crème.

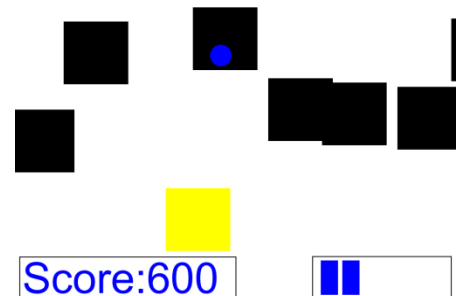


Un jeu adapté

Notre jeu est adapté aux déficients visuels du fait de ses contrastes entre les cibles et les fonds des niveaux.

Le joueur peut toute fois basculer vers des graphismes composés de formes simples et des couleurs qu'il peut configurer à sa guise via le menu de départ ou directement durant une partie. Le joueur a également la possibilité de faire varier la taille des différents éléments graphiques.

Pour les non-voyants, un niveau spécial a été conçu afin de leur rendre le jeu accessible. Ce niveau aide la personne à se situer sur l'écran au moyen d'un système sonore basé sur la fréquence de sons répétés en fonction de la position du viseur par rapport à la cible et la stéréo des enceintes. Afin que le joueur s'habitue à ce système et prenne ses repères, un tutoriel a été mis en place.



Un jeu vivant & attractif

Le fait d'avoir adapté notre jeu à la Wiimote le rend plus vivant. En effet, la Wiimote offre plus de liberté au joueur, lui permet d'utiliser un support de jeu différent des supports habituels (clavier et souris). Cette particularité offre aussi des perspectives intéressantes du point de vue moteur pour les jeunes enfants et une meilleure immersion pour les plus grands.

Un système de score et de médailles fait du jeu un support de compétition entre les joueurs : chacun peut défier ses amis et tenter d'établir le meilleur score possible pour figurer en haut du classement.



Fiche technique

Le programme est écrit en langage Java, à l'aide des bibliothèques graphiques Swing et Slick. Le jeu est jouable à la Wiimote, en combinant clavier et souris ou uniquement au clavier. L'utilisation de la Wiimote nécessite une clé Bluetooth afin d'établir la connexion entre l'ordinateur et la Wiimote, ainsi qu'une sensorbar (émetteur d'infrarouges). Le jeu a été conçu.