

Projet MG

Table des matières

1 - Présentation générale	4
1.1 - Résumé du projet	4
1.2 - Objectifs de la plateforme	4
1.3 - Intérêt de la plateforme	4
1.4 - Site web	4
1.5 - Cœur du gameplay	5
1.6 - Caractéristiques de la plateforme	5
1.6.1 - <i>Genre</i>	5
1.6.2 - <i>Nombres de joueurs</i>	5
1.6.3 - <i>Plateforme visée</i>	5
1.7 - Caractéristiques du joueur	6
1.8 - Objectifs initiaux	7
2 - Mécanismes.....	8
2.1 - Catégories d'éléments du jeu	8
2.2 - Éléments du cœur du jeu	8
2.3 - Règles	9
2.3.1 - <i>Règles d'interactivité</i>	9
2.4 - Éléments de l'univers du jeu	11
3 - Dynamique	14
3.1 - Univers du jeu	14
3.1.1 - <i>Les détails du thème du jeu</i>	14
3.1.2 - <i>Flux des missions/niveaux/chapitres</i>	14
3.2 - Éléments des Différents jeux	14
3.2.1 - <i>Objectifs</i>	14
3.2.2 - <i>Fin de partie</i>	15
3.3 - Apprentissage du jeu	15
4 - Esthétique	16
4.1 - Esthétique des éléments du cœur du jeu	16
4.2 - Esthétique des éléments de l'univers du jeu	18
4.3 - Esthétique de l'interface	24
4.4 - Esthétique du site Web	34
5 - Expérience	38
5.1 - Gameplay intrinsèque	38
5.2 - Mécaniques du gameplay	38
5.3 - Esthétique du gameplay	38
5.4 - Expérience personnelle du gameplay	39
5.5 - Expérience interpersonnelle du gameplay	39
6 - Contraintes	40
6.1 - Contraintes techniques	40
6.2 - Contraintes humaines	40
7 - Information du document	41
7.1 - Définitions, acronymes et abréviations	41
7.2 - Références	42
8 - Annexes	43

1 - Présentation générale

1.1 - Résumé du projet

Le Projet MG est une plateforme servant à regrouper et adapter en 3D différents jeux de plateau, de cartes, et d'autres.

1.2 - Objectifs de la plateforme

Les objectifs de la plateforme sont :

- Faciliter l'accès à plusieurs jeux sur un seul et même logiciel.
- Jouer en solo ou en multijoueur sur différents jeux.
- S'entraîner sur certains jeux en créant des situations librement.

1.3 - Intérêt de la plateforme

La plateforme, à terme, servira à regrouper une multitude de jeux afin de permettre aux utilisateurs d'avoir un vaste choix d'occupations différentes, ceci n'étant pas très répandu ou se limitant à un seul genre de jeux.

Les différents modes de jeux permettront aussi aux utilisateurs de varier la façon dont ils jouaient à ces jeux avant.

1.4 - Site web

Un site web a été créé pour promouvoir le projet, et permettre le partage du lien de téléchargement. Une partie de gestion y est aussi intégrée pour les membres du projet. Cette partie nous permettra d'ajouter de nouveaux contenus au site au fur et à mesure de la création de nouveaux jeux.

Le site propose aussi une partie d'information sur l'équipe du ProjetMG, un encadré de contact ainsi que des informations sur les jeux et leurs règles. (se référer à la partie 4.4 pour l'esthétique du site web).

1.5 - Cœur du gameplay

La vaste variété de jeux présents sur la plateforme permettra aux utilisateurs de changer à tout moment de genre de jeu afin de ne pas s'ennuyer.

Le coté multijoueur de la plateforme permet de rajouter une dimension de compétition, ou de coopération selon le jeu et le but des joueurs.

1.6 - Caractéristiques de la plateforme

1.6.1 - *Genre*

Différents genres de jeux seront intégrés à la plateforme tels que :

- Des jeux de plateaux
- Des jeux de cartes
- Des jeux de sociétés
- D'autres genres à venir

Les jeux pour la plupart seront des adaptations des jeux de la vie courante, ceux-ci conserveront donc leurs règles originales. Cependant une fonctionnalité permettra aux joueurs novices de s'informer des règles dans le lobby ainsi qu'à n'importe quel moment dans la partie.

1.6.2 - *Nombres de joueurs*

Le nombre de joueurs peut varier en fonction des jeux. Il y aura autant des jeux jouables en solo, que d'autres jouables à 2 ou à bien plus.

Pour les jeux déjà présents sur la plateforme, il s'agit de jeux allant de l'entraînement (1 joueur – Échecs), aux jeux coopératifs/compétitifs (6 à 12 joueurs – Loup-Garou), en passant par les jeux de duel (2 joueurs – Échecs et Morpion).

1.6.3 - *Plateforme visée*

La plateforme sera disponible sur ordinateur, et pourra être téléchargée directement depuis le site Web.

1.7 - Caractéristiques du joueur

Le public cible de notre plateforme varie de l'utilisation que l'on en fait. Ainsi, autant des enfants que des personnes retraitées peuvent être concernées. Nous avons donc établi des profils types qui encadrent une portion assez générale de la population, le Projet MG étant accessible à tout le monde.



But

- Veut pouvoir jouer avec ses amies
- Profiter de sa famille
- Partager des moments en famille

Bio

Palmyre Lombart, écolière, avec les nouvelles restrictions, elle ne peut plus rendre visite à ses grands-parents. Elle garde un contact avec eux grâce aux appels vidéos, mais ne peut plus jouer avec eux. Elle veut pouvoir jouer avec eux, à des jeux simples pour elle, mais aussi facile d'utilisation pour ses grands-parents, mais aussi pouvoir jouer avec ses amies qui habitent assez loin d'elle.

Motivation

Attribut	Niveau
Sensible	Haute
Envie d'apprendre	Haute
Connaissance technologique	Haute
Sociabilité	Haute

Activité

Activité	Niveau
Jouer à la poupée	Haute
Jouer sur l'ordinateur	Haute
Jouer avec ses amies	Haute
Regarder la télévision	Haute

Personnalité

Est très gentille.

Est très maligne.



But

- Aime profiter de ses petits-enfants
- Veut avoir un jeu facile d'utilisation

Bio

Jacqueline Lombart, retraitée, n'a pas l'habitude d'utiliser les nouvelles technologies. Hors avec le contexte actuel sanitaire. Elle ne peut pas profiter de ses enfants et petits-enfants. Le seul moyen qu'elle a de communiquer avec eux sont les appels visio. Aimant jouer avec eux, elle recherche un jeu facile d'utilisation et simple avec lequel elle puisse profiter d'eux pleinement, tout en respectant les consignes sanitaires et rester chez elle.

Motivation

Attribut	Niveau
Sensible	Haute
Envie d'apprendre	Haute
Connaissance technologique	Haute
Sociabilité	Haute

Activité

Activité	Niveau
Lire le journal	Haute
Utilisation technologique	Basse
Jeux de société	Haute
Regarder la télévision	Haute

Personnalité

Est très bienveillante.

Est très sociable.

1.8 - Objectifs initiaux

Le cœur de notre projet était la plateforme de jeux. Le fait de gérer les connexions et la communication entre les différents utilisateurs.

Pour mettre en valeur et enrichir notre plateforme nous avons décidé d'y implémenter divers jeux connus et de genres très différents. Le but serait ensuite de l'améliorer et d'y ajouter des jeux qui soient le plus diversifiés possibles, pour plaire au plus grand nombre.

2 - Mécanismes

2.1 - Catégories d'éléments du jeu

Les éléments de la plateforme seront séparés selon le jeu concerné.

Dans les jeux en eux-mêmes, il y aura des éléments que le joueur pourra manipuler et d'autres qui serviront à l'esthétique du jeu. Des personnages et avatars seront aussi mis en place dans certains jeux pour améliorer l'expérience.

2.2 - Éléments du cœur du jeu

Divers éléments seront manipulables pour permettre au joueur d'interagir avec la plateforme et avec les jeux.

D'autres éléments seront aussi présents pour indiquer certaines fonctions.

A part pour certains jeux, le joueur n'aura pas d'avatar « général » au travers duquel il pourra agir. Cependant plusieurs éléments seront mis en place, soit des modèles 3D ou des sprites 2D.

Éléments de l'interface :

- Boutons
- Sliders

Éléments des jeux :

Morpion :

- Plateau cliquable pour déposer les pièces
- Pièces (déposées sur le plateau)



Echecs :

- Pions normaux des échecs (Pion, Tour, Cavalier, Fou, Roi, Reine)
- Plateau cliquable pour déposer les pièces
- Plateau secondaire pour déposer les pièces hors-jeu



Loup Garou :

- Boutons
- Modèle de loup garou
- Modèle de villageois simple

2.3 - Règles

2.3.1 - *Règles d'interactivité*

Chaque jeu aura ses spécificités et interactions qui dépendront de leurs règles.

Pour les échecs, il y aura 2 modes de jeux. Un premier, des plus classiques, où l'utilisateur se retrouvera face à une IA ou à un autre utilisateur. Il ne pourra pas déplacer ses pièces librement et ils joueront chacun leur tour jusqu'à ce que l'un d'entre eux se trouve en position d'"échec et mat" (c'est à dire dans l'incapacité de bouger son roi).

Le deuxième mode de jeu est appelé "mode SandBox". Il permettra à l'utilisateur de placer ses pions ainsi que les pions adverses dans la position qu'il souhaite afin de s'initier à différentes situations.

Pour le Morpion il y aura aussi 2 modes de jeux disponibles. Le joueur pourra choisir de jouer seul afin de tester différentes possibilités ou alors de lancer une partie contre un autre joueur. Dans les deux cas la partie se jouera suivant les règles jusqu'à ce que l'un des joueurs fasse une ligne avec ses pièces (horizontale, verticale ou en diagonale).

Pour le loup garou, les joueurs pourront s'affronter et coopérer pour démasquer l'imposteur parmi eux (le loup-garou). Avant de lancer la partie, l'hôte de la session va choisir les différents rôles qui seront présents. Une fois que le nombre de rôles en jeu correspond au nombre de personnes dans la session la partie peut commencer. Chaque rôle est attribué de manière aléatoire. Chaque joueur prend connaissance de son rôle mais seuls les loups-garous savent qui sont leurs alliés.

Le jeu s'effectuera sur un cycle jour/nuit, chaque joueur pourra agir lors de la nuit suivant son rôle (Cupidon, Loup-Garou, Sorcière, Voyante, ...), une fois ce premier tour passé, les joueurs devront se concerter sur une période de temps à la fin de laquelle ils désigneront une personne suspecte à éliminer, qu'ils pensent être le loup-garou.

Une fois que tous les loups-garous ont été découverts ou alors que ceux-ci ont dévoré un nombre de villageois suffisant à les placer en supériorité numérique, la partie se termine.

2.4 - Éléments de l'univers du jeu

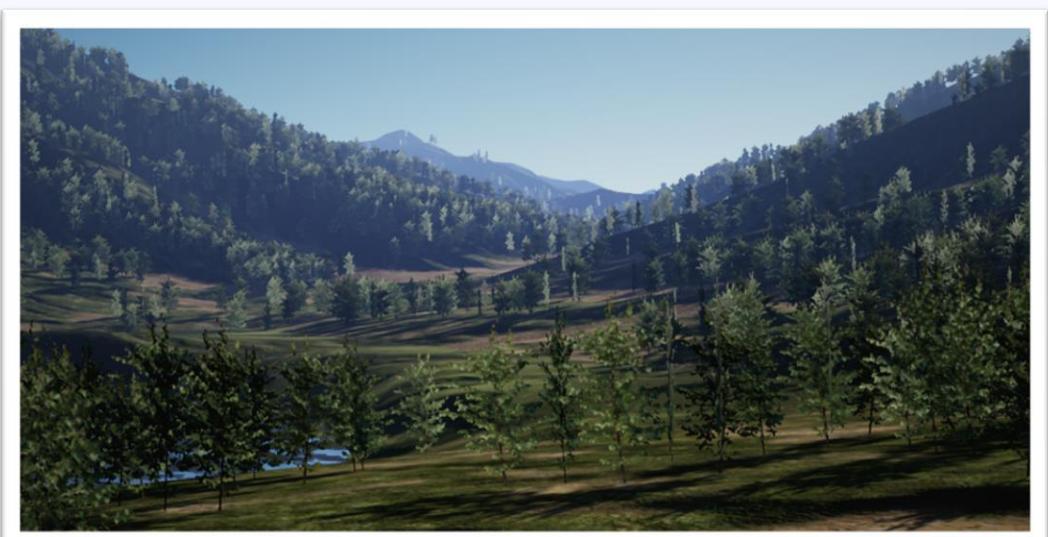
Chaque jeu a son univers qui ressort dans son décor. Pour les jeux de plateau, nous avons décidé de garder un style simpliste pour permettre une meilleure compréhension au joueur.

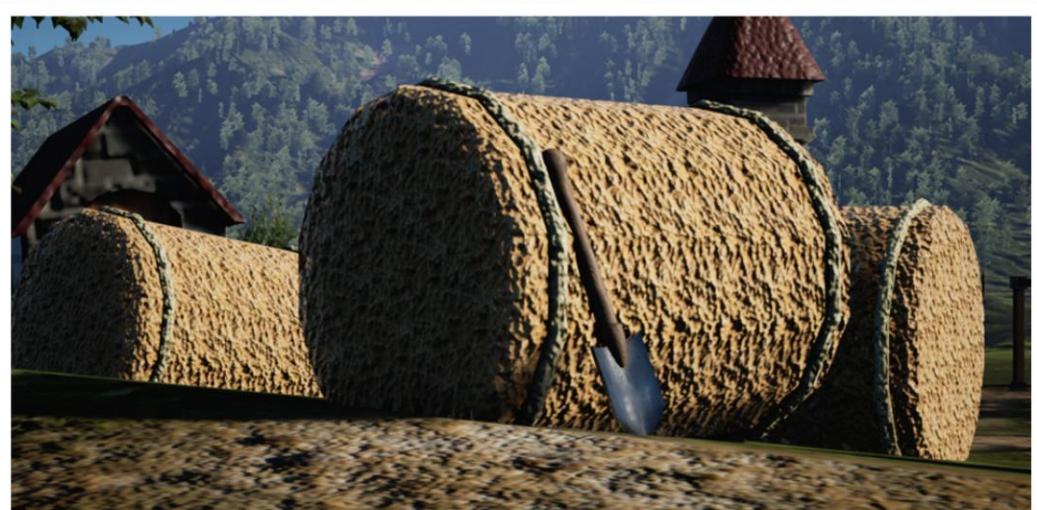
Pour les jeux plus immersifs (tels que pour le loup garou), un décor sera mis en place pour permettre au joueur d'avoir une meilleure expérience de jeu.

Mise en place du décor du loup garou (assets intégrés au moteur de jeu)



Rendu de l'eau dans le moteur de jeu





3 - Dynamique

3.1 - Univers du jeu

3.1.1 - *Les détails du thème du jeu*

Chaque jeu a son propre univers et thème qui influent sur l'éclairage et le design.

Pour ce qui est des sons vous trouverez une banque de son en annexe. Ils sont pour la plupart des sons d'ambiance correspondant aux actions du joueur.

3.1.2 - *Flux des missions/niveaux/chapitres*

Sur le menu principal de l'interface, le joueur pourra accéder aux différents jeux à l'aide des boutons mis à disposition. Chaque jeu aura son propre menu permettant de configurer les options des parties.

3.2 - Éléments des Différents jeux

3.2.1 - *Objectifs*

Les objectifs diffèrent selon le jeu :

- Morpion :

- *Objectif primaire :*

Placer des pièces afin de les aligner

- *Objectif secondaire :*

Empêcher l'adversaire d'aligner ses pièces afin de provoquer une égalité ou une victoire

- Échecs

- *Objectif primaire :*

Placer des pièces afin de bloquer le roi adverse

- *Objectif secondaire :*

Manger les pièces adverses pour affaiblir l'autre joueur

- Loup-garou

- *Objectif primaire :*

Villageois (et autres personnages « gentils ») : Doivent éliminer tous les loups-garous

Loups-Garous : Doivent se retrouver en supériorité numérique

Amoureux : Doivent gagner ensemble en éliminant tous les autres personnages. Si l'un d'eux meurt l'autre le rejoins dans sa tombe.

- *Objectif secondaire :*

Villageois : Survivre

Sorcière : Survivre, soigner le mort (De la nuit qui est en train de se dérouler) et tuer un loup avec sa potion

Voyante : Survivre et trouver les loups-garous

Chasseur : Survivre et emporter un loup-garou s'il meurt

Petite fille : Survivre et apercevoir les loups-garous

Cupidon : Survivre et Rendre amoureux 2 joueurs

Loup-Garou : Survivre sans se faire débusquer

3.2.2 - *Fin de partie*

A la fin d'une partie, le gagnant est annoncé si le jeu était de type compétitif. Dans le cas d'un mode d'entraînement (sandbox), le joueur décide de quitter le mode de jeu dès qu'il le souhaite.

3.3 - Apprentissage du jeu

Un bouton d'aide sera mis à disposition dans le cas où les joueurs ne seraient pas familiers avec les règles du jeu en question.

4 - Esthétique

4.1 - Esthétique des éléments du cœur du jeu

Morpion : Plateau 3D texturé en bois, Pièces 3D texturées en bois

Échecs : Plateau 3D texturé en bois, Pièces 3D texturées en plastique



Loup-Garou : Un loup-garou a déjà été modélisé et texturé suivant un style semi-réaliste. Les modèles des autres personnages sont à venir.

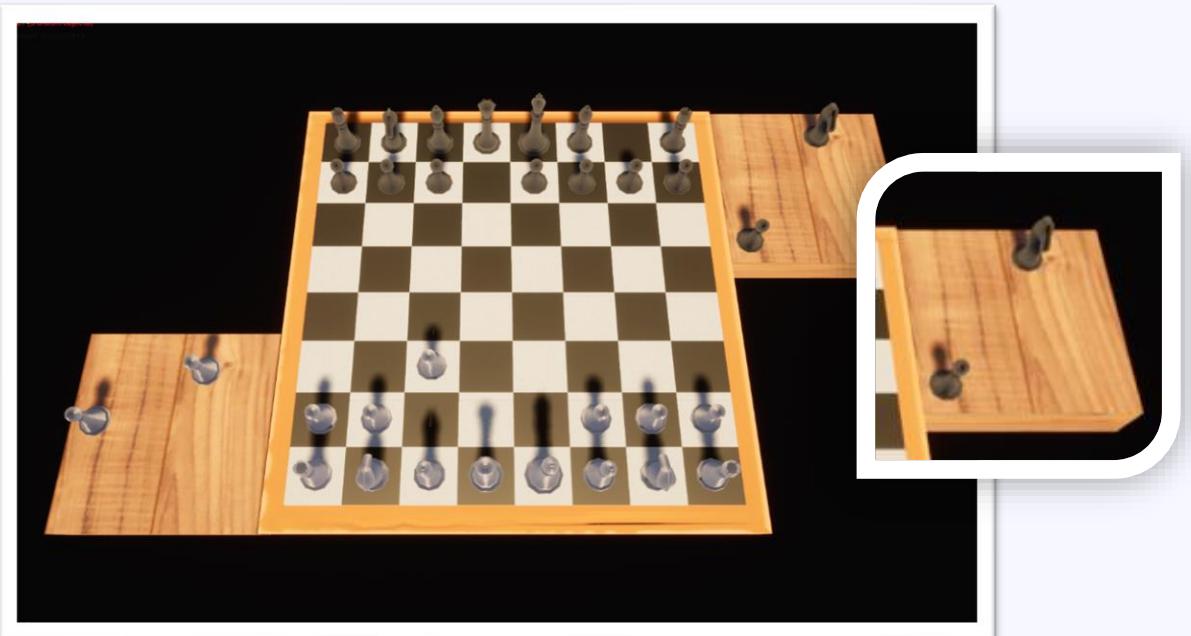


4.2 - Esthétique des éléments de l'univers du jeu

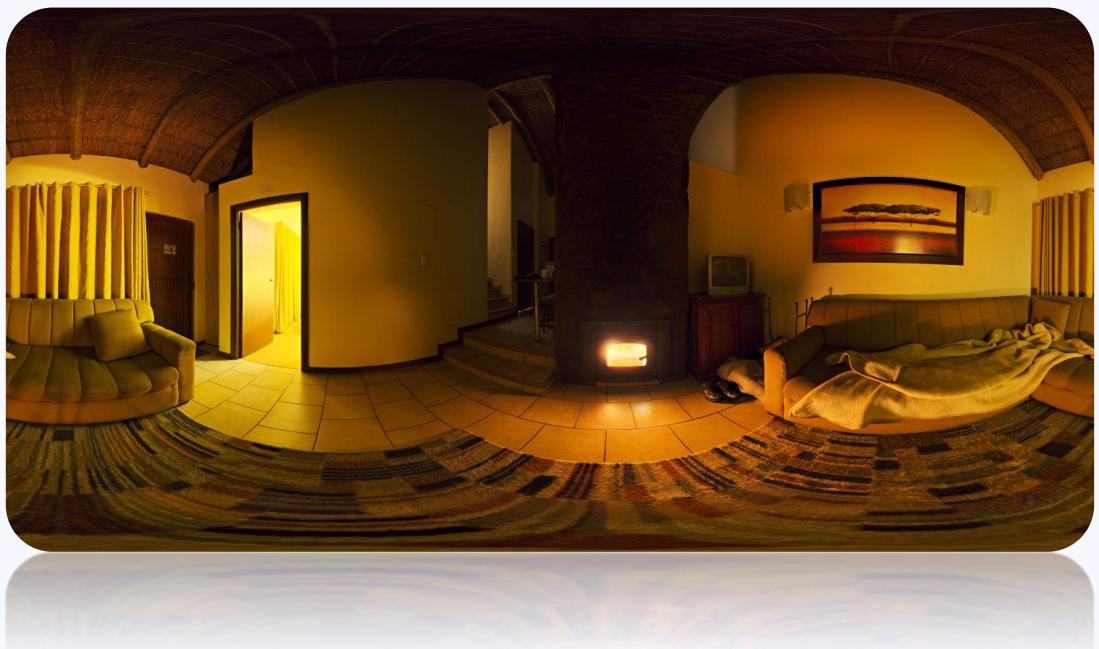
Morpion : Lumière et ambiance lumineuse générées par un HDRI "Jardin Chinois".



Échecs : Des supports de bois ont été modélisés afin de pouvoir poser les pièces hors-jeu.



La lumière et ambiance lumineuse sont gérées par un HDRI "Coin de cheminée".



Loup-Garou : Différents assets ont été modélisés et texturés suivant un style semi-réaliste :

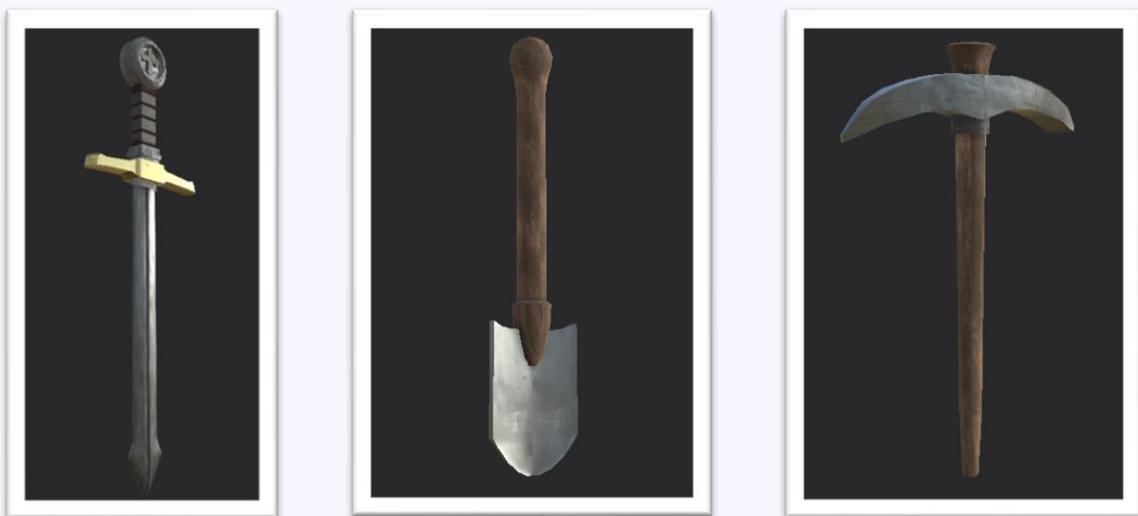
- Des tombes



- Des barrières



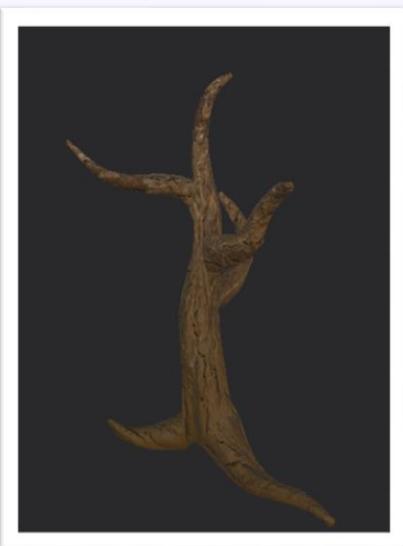
- Des outils



- Des bâtiments



- D'autres assets plus "généraux"



La lumière et ambiance lumineuse sont gérées par un HDRI "Forêt".



Des sons ont aussi été réalisés pour répondre à certaines actions effectuées telles que :

- Des sons propres aux personnages
- Un son pour le vote
- D'autres sons d'ambiance

Voir les Annexes pour le lien vers la banque de sons.

4.3 - Esthétique de l'interface

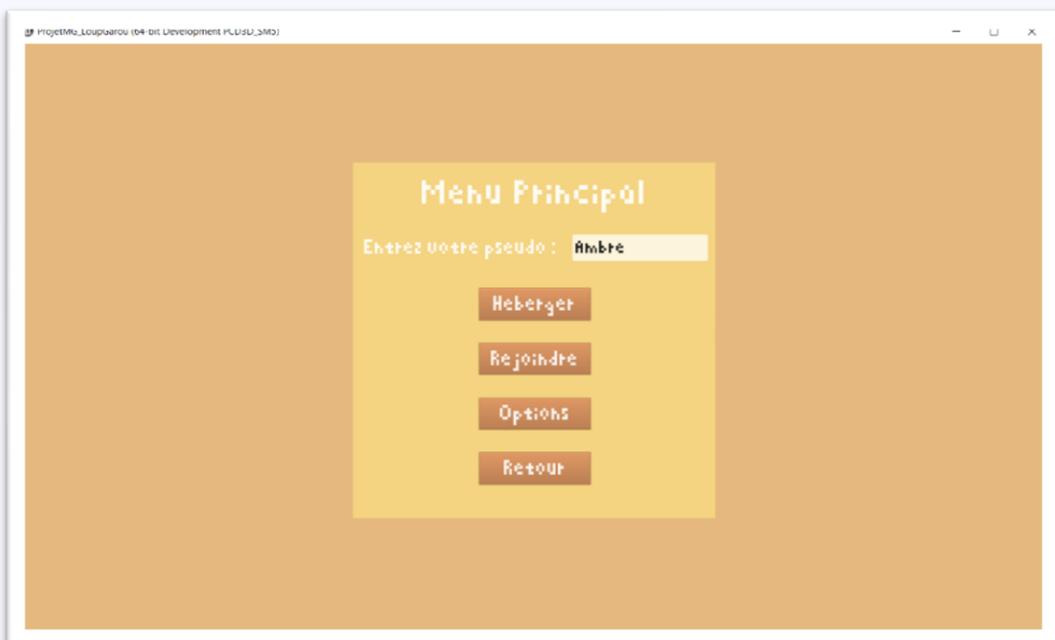
Interface principale : Écran d'accueil, logo des différents jeux



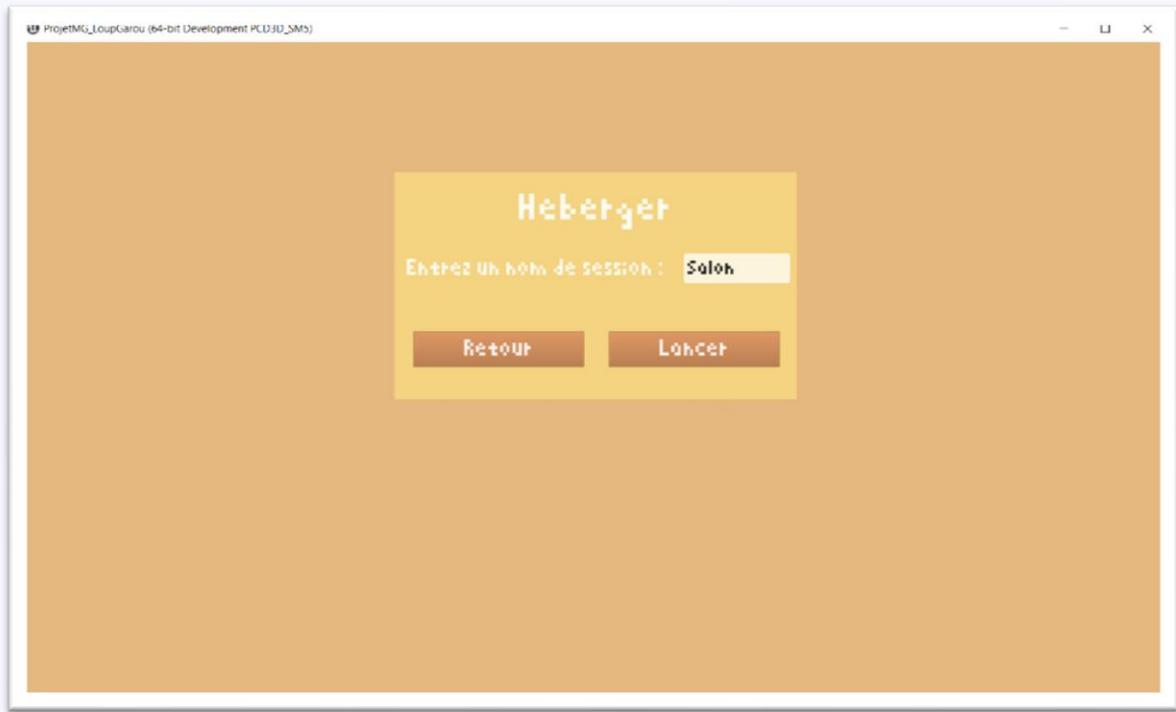
Des sons sont joués lorsque l'on clique sur l'un des jeux disponibles sur le menu principal de la plateforme.

Voir les Annexes pour le lien vers la banque de sons.

Hébergement et lancement d'une partie :



Écran d'hébergement :



Écran de recherche de partie



Morpion : Lobby vu par l'host

Le bouton "Jouer" n'est accessible que lorsque le nombre minimum de joueur a rejoint la partie.



Chat en direct de la session



Menu des options (hôte)



Menu d'expulsion des joueurs



Menu des règles du jeu

Echecs : Lobby vu par l'host

Le bouton "Jouer" n'est accessible que lorsque le nombre minimum de joueur a rejoint la partie.



Chat en direct de la session



Menu des options (hôte)



Menu d'expulsion des joueurs



Menu des règles du jeu

Informations sur le pion

The slide has an orange header with the word "Règles". In the top left corner, there are icons of a white pawn and a black pawn. Below them, the word "Pion" is written. In the center, there is a small diagram of a chessboard showing a white pawn moving two squares forward from its starting position. To the right, text explains: "Le pion ne peut se déplacer de 2 cases que depuis sa position initiale. Sinon il ne peut se déplacer que d'une case et toujours vers l'avant. Cependant, il ne peut manger une pièce qu'en diagonale." At the bottom are navigation arrows: a left arrow and a right arrow.

Informations sur la tour

The slide has an orange header with the word "Règles". In the top left corner, there are icons of a white rook and a black rook. Below them, the word "Tour" is written. In the center, there is a small diagram of a chessboard showing a rook moving horizontally and vertically. To the right, text explains: "Le tourne peut se déplacer qu'en ligne droite horizontalement ou verticalement." At the bottom are navigation arrows: a left arrow and a right arrow.

Informations sur le fou

The slide has an orange header with the word "Règles". In the top left corner, there are icons of a white knight and a black knight. Below them, the word "Fou" is written. In the center, there is a small diagram of a chessboard showing a knight's L-shaped movement. To the right, text explains: "Le foune peut se déplacer qu'en diagonale." At the bottom are navigation arrows: a left arrow and a right arrow.

Informations sur le cavalier

The slide has a light orange background. At the top center is the word "Règles". Below it is a black header "Cavalier" next to two knight pieces (one white, one black). A small diagram shows a knight on a 4x4 grid with arrows indicating its L-shaped movement pattern. To the right, text explains: "Le cavalier ne peut se déplacer qu'en L." and "Il peut passer par dessus les piéces allies ou adverses." Navigation arrows < and > are at the bottom.

Informations sur la dame

The slide has a light orange background. At the top center is the word "Règles". Below it is a black header "Dame" next to two queen pieces (one white, one black). A small diagram shows a queen on a 4x4 grid with arrows indicating its diagonal, horizontal, and vertical movement patterns. To the right, text explains: "La dame peut se déplacer dans toutes les directions." Navigation arrows < and > are at the bottom.

Informations sur le roi

The slide has a light orange background. At the top center is the word "Règles". Below it is a black header "Roi" next to two king pieces (one white, one black). A small diagram shows a king on a 4x4 grid with arrows indicating its movement pattern. To the right, text explains: "Le Roi peut se déplacer dans toutes les directions mais seulement d'une case." Navigation arrows < and > are at the bottom.

Loup-Garou : Lobby vu par l'hôte

Le bouton "Jouer" n'est accessible que lorsque le nombre minimum de joueur a rejoint la partie, et que le nombre de rôles choisis par l'hôte est égal au nombre de joueurs dans la session.

The image displays two views of the Loup-Garou lobby interface. On the left, the "Lobby vu par l'hôte" (Host's lobby) shows a yellow-themed lobby screen with 12 slots filled with the character "Ambré". A message bar at the bottom says "Tapez votre message ici...". On the right, the "Lobby vu par le joueur" (Player's lobby) shows a similar screen but with only 2 slots filled with "Ambré". Below these are two "Options" screens. The top "Options" screen shows icons for various roles: villageois, cupidon, sorcière, voyante, veuve, petite fille, chasseur, and loup-garou. Each role has a slider with values -1, 0, +1. Below these are fields for "Nombre de joueurs" (0), "Temps de vote" (50 s), and a "Retour" button. The bottom "Options" screen shows a chat window with messages from "Maxence: Coucou" and "Ambré: Salut", a message input field "Tapez votre message ici...", and a "Valider" button. A message bar at the bottom says "Chat en direct de la session".

Lobby vu par le joueur

Lobby vu par l'hôte

Options

Options

Chat en direct de la session

Règles du Loup Garou

The screenshot shows a window titled "Regles" (Rules) with a yellow background. The content is identical to the one below it, detailing the game's objective, night cycle, voting process, and continuation until a winner.

Objectif

Tout au long du tour vous serez plongé dans le noir et chaque rôle se fera réveille l'un après l'autre.

À la fin du tour tout le monde se réveille et on apprend si des gens sont morts dans la nuit ou pas.

On vote ensuite pour la personne qu'on estime coupable. La personne qui reçoit le plus de votes est éliminée puis la nuit recommence.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un des camps gagne.

◀ ▶

The screenshot shows a window titled "Regles" (Rules) with a yellow background. The content is identical to the one above it, detailing the game's objective, night cycle, voting process, and continuation until a winner.

Objectif

Tout au long du tour vous serez plongé dans le noir et chaque rôle se fera réveille l'un après l'autre.

À la fin du tour tout le monde se réveille et on apprend si des gens sont morts dans la nuit ou pas.

On vote ensuite pour la personne qu'on estime coupable. La personne qui reçoit le plus de votes est éliminée puis la nuit recommence.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un des camps gagne.

◀ ▶

Informations sur le villageois

Regles X



Villageois

Les villageois n'ont pas de pouvoir particulier.
Ils ne se réveillent pas durant la nuit.
Leur seul but est de démasquer et éliminer les loups-garous.

< >

Informations sur la Petite fille

Regles X



Petite fille

À son tour de jeu des loups-garous la petite fille se réveille également et peut observer les mouvements des autres joueurs.
Elle pourra ainsi démasquer les loups-garous qui vont devoir bouger pour désigner une personne à éliminer.

< >

Informations sur le loup-garou

Regles X



Loup-Garou

Le camp des loups-garous gagne une fois que les loups-garous se trouvent en supériorité numérique.
À son tour de jeu si le loup-garou est seul il désigne une personne à éliminer.
S'il y a plusieurs loups-garous en jeu alors ils votent pour une personne à éliminer.
La personne ayant reçu le plus de voix est éliminée.
Si ils ne se mettent pas d'accord assez vite personne n'est éliminée.

< >

Informations sur la sorcière

Regles X



Sorcière

À son tour de jeu la sorcière a trois possibilités:
1 - Ne rien faire.
2 - Faire réveiller la personne qui s'est faite tuer dans la nuit par les loups-garous.
3 - Tuer quelqu'un.
Cependant, elle ne peut faire chacun de ses pouvoirs qu'une seule fois dans toute la partie.

< >

Informations sur le voleur

Regles X



Voleur

À son tour de jeu le voleur récupère le rôle d'un autre joueur.
Il récupère tous les pouvoirs du rôle qu'il porte et en défouisse son ancien propriétaire.

< >

Informations sur la voyante

Regles X



Voyante

À son tour de jeu la voyante peut voir le rôle de la personne de son choix.

< >

Informations sur le cupidon

Regles X



Cupidon

À son tour de jeu cupidon peut désigner 2 personnes.
Ces personnes seront unies tout le reste de la partie.
Mechants ou gentils peu importe tout ce qui compte c'est de gagner ensemble.
Les amoureux ne gagnent que s'ils sont les deux dernières personnes en vie.
Cependant, si un des deux amoureux meurt, l'autre le suit dans sa tombe.

< >

Informations sur le chasseur

Regles X



Chasseur

Quand le chasseur est tué il désigne une personne qui meurt également.

< >

Boîte de dialogue d'information des amoureux

Vous êtes amoureux de ---

Boîte de dialogue d'action de Cupidon

Designez deux amoureux

Boîte de dialogue d'action du loup garou

Designez quelqu'un à dévorer

Boîte de dialogue d'action du voleur

Designez une personne pour prendre son rôle

Boîte de dialogue d'action de la voyante

Designez une personne pour voir son rôle

Boîte de dialogue d'action du chasseur

Entraînez quelqu'un dans votre mort

Boîte de dialogue personnage qui se réveille (nuit)

--- se réveille

Boîte de dialogue d'action de la sorcière

--- a été tué

Voulez-vous le ressusciter ?

OUI

NON

Boîte de dialogue d'action de la sorcière

Voulez-vous tuer quelqu'un ?

OUI

NON

4.4 - Esthétique du site Web

Fenêtre d'édition pour les administrateurs du site

The screenshot shows the 'Morpion' game configuration page. On the left, a sidebar lists 'Tableau de bord', 'Configurations', 'Utilisateurs', 'Jeux' (selected), 'Photos', and 'Équipe'. The main area has a title 'Morpion' and fields for 'Nom' (Morpion) and 'Ordre d'affichage' (1). A checked checkbox 'Publier' is present. Below is a 'Logo File' section with a preview of a logo featuring 'Morpion' and a grid, and buttons for 'Choisir un fichier' and 'Supprimer'. A 'Description' field contains text about the game. At the bottom are 'Règles' (Rules) and a toolbar with icons for file operations.

Liste des administrateurs du site

The screenshot shows the 'Photos' management page. The sidebar includes 'Tableau de bord', 'Configurations', 'Utilisateurs', 'Jeux', 'Photos' (selected), and 'Équipe'. The main area displays a table of photos with columns for 'ID', 'Nom' (Name), 'Jeux' (Game), 'Editer', and 'Supprimer'. The table lists 14 entries. At the bottom, there are navigation buttons for 'Précédent' (1), 'Suivant', and a search bar.

Connexion au site

Connectez-vous

Adresse E-mail

Mot de passe

[Se connecter](#)

[Pas encore inscrit ? Inscrivez-vous](#)

Accueil du site

The screenshot shows the PROJET MG website. At the top, there is a dark red header bar with the logo "PROJET MG" on the left and navigation links "La Plateforme", "L'Équipe", "Contact", and "Télécharger" with a download icon on the right. Below the header is a large red circular graphic containing the letters "MG" and a small hand icon holding a die. Below this graphic, the text "PROJET MG" is written in a stylized font. A descriptive paragraph follows: "Projet MG est une plateforme permettant de regrouper différents styles de jeux, tels que des jeux de plateau, des jeux de cartes, et bien plus encore...". At the bottom of the page, there is a horizontal line with the text "— L'Équipe MG —".



Formulaire de contact du site et informations sur l'équipe

Contactez-nous !

Nom

Prénom

Email

Sujet

Message
Entrez les détails de votre demande...

Envoyer



TOULOUSE
ynov
CAMPUS

L'Équipe



MAXENCE Développeur Jeux-vidéos	WILLIAM Développeur Jeux-vidéos	ROMAIN Développeur Jeux-vidéos	AMBRE Développeur Jeux-vidéos
------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------

Fenêtre d'informations sur la plateforme

La Plateforme



Fenêtre d'informations sur les jeux de la plateforme



Description

Le jeu d'échecs, est un jeu de société opposant deux joueurs de part et d'autre d'un tablier appelé échiquier composé de soixante-quatre cases, 32 claires et 32 sombres nommées les cases blanches et les cases noires. Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant l'une de leurs seize pièces, claires pour le camp des blancs, sombres pour le camp des noirs. Chaque joueur possède au départ un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et huit pions. Le but du jeu est d'infliger à son adversaire un échec et mat, une situation dans laquelle le roi d'un joueur est en prise sans qu'il soit possible d'y remédier.

Règles du jeu

Déplacement des pièces :

1. Le Pion

Le pion ne peut se déplacer que d'une case à la fois (sauf lors de son premier tour où il peut se déplacer de deux cases), et dans une seule direction, droit devant lui. Une exception se présente lorsqu'il peut prendre une pièce de l'adversaire en diagonale.

5 - Expérience

5.1 - Gameplay intrinsèque

Le gameplay en lui-même dépendra des joueurs. Certains préféreront utiliser la plateforme pour s'entraîner, d'autres pour faire des parties occasionnelles, et d'autres encore pour jouer à certains jeux avec plus de rigueur. La difficulté que chacun ressent selon le jeu dépendra donc de l'utilisation qu'il fera de la plateforme.

5.2 - Mécaniques du gameplay

Pour rendre l'expérience plus simple, les mécaniques se devaient de rester assez simples, qu'elles soient sur la plateforme en elle-même ou dans les jeux. Ainsi, la plupart des jeux ne demanderont qu'à utiliser la souris pour interagir en cliquant, que cela soit sur des pions, des boutons ou autres.

Un retour visuel répondant à l'action réalisée par le joueur sera donc de rigueur pour rendre encore plus simple d'utilisation cette interaction. (Surbrillance quand la souris passe par-dessous, changement de couleur après un click, etc...).

5.3 - Esthétique du gameplay

L'Esthétique du jeu se veut plus pratique que très élaborée dans la plupart des cas. Un gameplay rendu illisible par un design trop poussé amène souvent le joueur à se perdre. Notre but est donc de garder un design simple et épuré mais agréable et compréhensible pour rendre l'expérience meilleure.



5.4 - Expérience personnelle du gameplay

Le but de la plateforme est de rendre l'expérience personnelle assez agréable, reposante, etc... Cependant, selon la façon dont elle est utilisée (exemple : un mode plus compétitif), le joueur pourra avoir une autre vision du jeu et donc sa propre façon de jouer.

5.5 - Expérience interpersonnelle du gameplay

Le joueur aura l'occasion de se confronter à d'autres joueurs lors de ses parties ou de coopérer. Sa réussite dépendra de son expérience personnelle et de ses compétences sur ces jeux.

6 - Contraintes

6.1 - Contraintes techniques

Ayant choisi un moteur de jeu peu connu de l'équipe de programmation, toute une étape de documentation et d'auto-apprentissage du logiciel ont été réalisées tout au long du projet.

De plus le choix de la technologie de codage blueprint utilisée nous a demandé de pouvoir nous adapter et de changer nos habitudes.

La plupart des fichiers étaient assez lourd, l'utilisation de github en mode projet s'est donc avérée indispensable. Il a donc été nécessaire de le structurer correctement et d'apprendre à s'en servir de manière régulière.

6.2 - Contraintes humaines

Une grande partie des membres du groupe sont en Bachelor 1, ce qui les empêche de participer à toutes les tâches. Il faut donc leur attribuer des travaux plus faciles, ou les former, ce qui peut ralentir le projet.

La connexion internet de certains membres a rendu plus difficile le partage des fichiers ainsi que la communication entre membres du projet.

La mise en place des YDays en distanciel et l'éloignement des membres du groupes compte tenu de la situation actuelle (Covid-19) ont rendu plus difficile et ont ralenti l'avancée du travail.

7 - Information du document

7.1 - Définitions, acronymes et abréviations

Définitions :

Blueprint : Système de programmation de script visuel.

HDRI (High dynamic range imagine) : Imagerie à grande gamme dynamique. Elle regroupe un ensemble de techniques servant à traduire au mieux sur une image, les différents niveaux de luminosité que perçoit l'œil.

Lobby : Salle d'attente où les joueurs attendent le début de la partie dans un jeu en réseau

Unreal Engine 4 : Moteur graphique et de jeu créé par Epic Games.

Sandbox : Mode d'entraînement sur lequel les joueurs peuvent créer divers scénarios afin de perfectionner leurs techniques et leur vision de jeu.

Sliders : Barre avec un curseur déplaçable à la souris, modifiant certaines options (volume, nombre de participants, luminosité, etc...).

Sprites : Image 2D pixelisée (non vectorielle) utilisée dans les logiciels ou les jeux vidéo.

7.2 - Références

- 51 Worldwide games (Nintendo switch) :

https://www.youtube.com/watch?v=boulxStkUs0&ab_channel=NintendoFrance

- Personnages originaux du loup garou



- Références pour le modèle 3D du loup-garou :

<https://pinshape.com/items/26579-3d-printed-escaped-werewolf>

<https://www.artstation.com/artwork/k4or3n>

<https://www.cgtrader.com/3d-models/character/fantasy/werewolf-hand-painted-and-animated>

<https://cults3d.com/fr/mod%C3%A8le-3d/jeu/common-werewolf-2-variants>

<https://sketchfab.com/3d-models/sword-sorcery-werewolf-enemy-b82581ca4c1e4b6fa8eb88b576b0acb0>

<https://a-s-ce.artstation.com/projects/oOKqAz>

- Règles du loup garou :

<http://lesloupsgarous.free.fr/htm/regles.html>

8 - Annexes

Banque de sons :

<https://soundcloud.com/william-d-82251472/sets/projetmg-sound-design>