

Synopsis

BEDONASI PROJECT 2.0

BENAISSA AYMEN
BELMOUJOUH HIBA
DOAL MADI YVAN
SIPEL JÉRÉMY
NANGA FRANCK-HUBERT

Table des matières

I - Analyser	2
II – concevoir	3
III – Planifier	4
IV- Protocole initial	5

I - Analyser

- Le projet transverse consiste à nous faire prendre conscience de nos compétences à innover, de nous pousser à faire preuve d'inventivité pour améliorer le quotidien, ou encore le transformer. Nous devons comprendre à cela que les compétences en informatique seules ne sont pas suffisantes, et que dans notre futur métier d'ingénieur nous serons amenés à faire face à des problèmes avec comme seules armes notre esprit d'analyse, notre inventivité, et nos connaissances.
- Le but de ce projet est d'apporter un côté innovant à un système déjà existant ou bien de le fabriquer de toute pièce. Deux majeurs sont possibles pour ce projet : l'informatique et l'électronique, qu'il est possible de mixer. En vue du succès de notre premier jeu lors du projet du premier semestre, ainsi que des compétences acquises au cours de celui-ci, nous avons décidé de réaliser à nouveau un jeu. Notre but est donc de réaliser un jeu innovant, encore jamais vu.
- L'une des principales difficultés, c'est ce côté innovant que nous devons apporter, rendre notre jeu unique en son genre et faire en sorte qu'il plaise aux joueurs. Nous devons donc apporter un nouvel univers, avec notamment la modélisation des personnages, des armes, le mode multi joueur, ainsi que la création d'une carte de jeu. Rendre cette carte le plus réaliste possible, va être un réel enjeu pour l'équipe, et cela risque de prendre du temps. Bien sûr nous devons nous atteler à d'autres fonctionnalités importantes comme par exemple la gestion de la barre de vie, les animations des personnages, l'interaction avec l'environnement et les personnages, l'intelligence artificielle, etc...
- Pour pouvoir réaliser à bien ce projet, nous utiliserons de nombreux logiciels. Notamment le logiciel « Unreal Engine » qui ne ressemble à aucun logiciel que nous avons utilisé jusqu'à présent, mais encore des logiciels de modélisations, d'animations etc...
- Au fur et à mesure de l'avancée du projet, de nouvelles idées émergent, qui pourraient valoriser le projet, mais il faut faire attention à ne pas être dépassé par le temps.

II – Concevoir

Problèmes rencontrés, résultats

Parmi les problèmes rencontrés :

- La maîtrise du temps :
 - ➔ Afin de remédier à ce problème, nous avons effectué un tableau de planification afin de se répartir les tâches. Nous ferons également des mises au point au moins une fois par semaines pour vérifier l'état d'avancement de chacun et s'entraider si possible.
- Utiliser un nouveau type de codage nommé **Script Visuel**. Dont le but est de créer des Matériaux c'est-à-dire un type de rendu visuel qu'on pourra par la suite appliquer aux objets de notre choix.
- Créer un concept innovant :
 - ➔ Imaginer quelque chose de novateur, et créer un jeu jamais vu auparavant. Pour cela, on s'est inspiré de quelques jeux déjà existant afin de leur apporter ce qui pourrait leur manquer pour en faire un nouveau concept.
- L'IA, le multijoueur, les animations :
 - ➔ Différentes compétences complexes à acquérir, qui viendront avec la pratique.

Nous avons dû effectuer plusieurs recherches sur le web et notamment sur la notice de l'éditeur pour obtenir des objets et réussir à développer une plateforme de jeu.

III – Planifier

La première phase du projet a été de savoir si on continuait sur la voie du premier qui était plutôt réussi afin de faire encore mieux. La réponse était oui pour toute l'équipe.

Le but de notre projet est avant tout de nous épanouir et de créer un jeu qui nous ressemble, afin de satisfaire les personnes qui y joueront. Pour ce faire nous nous sommes vus plusieurs fois pour parler de l'avancement du projet, des problèmes rencontrés par chacun, ainsi que pour distribuer les différentes tâches qui nous permettront de finaliser notre projet.

Voici les tâches distribuées pour l'instant à chacun avec le temps nécessaire à la réalisation de celles-ci :

- Franck-Hubert (responsable technique) :
 1. (Re)Modélisation des personnages
 2. Animations des personnages et des armes
- Yvan (adjoint au responsable technique) :
 - 1. IA
 2. Sauvegarde
- Hiba (responsable design) :
 1. Menu
 2. HUD (interface joueur/écran)
- Jérémie (responsable communication) :
 1. Règle de jeu
- Aymen (chef de projet) :
 1. Création de la Map
 2. Multijoueur

Pour l'instant voici les tâches données à chacun. Chaque tâche nécessite une qualité spéciale, et nous les avons distribuées de manière intelligente selon les capacités de chacun. Cependant, nous ne sommes qu'au début du projet et d'autres tâches viendront sûrement se rajouter au fil du temps.

Chaque semaine l'équipe se réunit pendant 2h pour parler des avancements et donner son avis sur le travail des autres. Nous échangeons aussi régulièrement par message car il est important de faire part de ses problèmes ou de ses réussites dans l'immédiat.

IV- Protocole initial

Pour réaliser notre projet, le jeu que nous voulons créer va nécessiter de multiples fonctionnalités. Pour le prototype initial nous avons donc décidé d'intégrer les éléments vitaux d'un jeu vidéo.

Le prototype sera donc composé :

- D'un système de vie du personnage ainsi que ceux des ennemis, rendre le système adapté pour faire en sorte qu'il y ai un certain équilibre entre les IA et le joueur.
- D'une IA assez simple pour le prototype mais qui sera capable de poursuivre le joueur et de lui infliger des dégâts, de poser des pièges et de capturer les zones.
- D'un menu qui se lance au début du jeu et un autre qui sera disponible en pleine partie et qui pourra éventuellement permettre à l'utilisateur de sauvegarder sa partie.
- D'une map, un peu une sorte de map de test qui sera remplacé par la suite par la map finale qui sera utilisé.

Pour pouvoir réaliser ce prototype les tâches seront donc réparti comme montré ci-dessus et sera donc prêt avant l'échéance, le prototype sera donc une esquisse de ce que sera réellement notre jeu.