

Cahier des charges personnel de

Winants Quentin

I. Description

Notre projet est donc de réaliser un RPG Action 3D, pour lequel nous allons écrire un scénario mais pour l'instant nous ne rentrerons pas dans les détails. Nous avons pour le moment un backgroud et une trame narrative nous laissant une marge de manœuvre. Le joueur incarnera un ange qui vient de chuter en plein cœur d'un conflit. Cet ange se réveille dans un volcan éteint, malheureusement il a perdu tous ses souvenirs lors de sa chute, il va donc tenter de les retrouver. Pour ce faire il va devoir partir à l'aventure à la recherche des plumes de ses ailes dispersées dans le monde. Ses plumes représentent son pouvoir et l'état de ses souvenirs, les récupérées lui permettront aussi de reconstituer ses ailes bien évidemment. Mais au grand malheur du monde ses plumes étant magiques ont réveillées d'anciennes créatures mystiques, desquelles il devra venir à bout pour récupérer un fragment de son pouvoir et de sa mémoire, matérialisé sous la forme d'une plume. Le joueur apprendra par la suite pourquoi il est sur terre : apaiser les tensions entre deux royaumes, dont l'un veut envahir l'autre. Le joueur sera accompagné d'un petit animal qui lui expliquera la situation et qui lui montrera où aller, tout en lui donnant des astuces.

Pour la réalisation, nous commencerons par implémenter des mécaniques de gameplay assez simples telles que :

- Marcher
- Courir
- Sauter
- Attaquer (plusieurs attaques différentes)
- Esquiver
- Interagir

Concernant l'aspect graphique le jeu aura un aspect LowPoly, c'est-à-dire une direction artistique « simple » et épurée mais néanmoins originale.

II. Objectif

Nous devons donc réaliser la zone de Tutoriel (sortir du volcan ou le joueur a atterrit lors de sa chute), ainsi que le premier chapitre (premier donjon et la première créature) de ce fait le scénario sera simplifié et modulaire, le joueur aura comme principal objectif de retrouver ses souvenirs. Il sera donc attendu un exécutable de démonstration avec toute la première partie du jeu. L'harmonie général graphique devra être respecté et la code devra être réalisé de manière à pouvoir continuer le projet post-IUT

III. Attribution des tâches

Programmation :

- Cléry Chassagnon : UI, Implémentation du Personnage, Gestion des Stats, Implémentation du Boss
- Louis Grange : IA Renard, UI, Boss, Gestion des Scènes
- Quentin Winants : UI, IA Villageois, Boss, Lumière
- Marc Vialatte : UI, Implémentation adversaire, Boss, Evènement Dynamique.

Modélisation :

- Dorian Vidal : Modélisation Personnage, Bâtiments, Adversaire du donjon et animation
- Dorian Suc : Personnages non jouables, Boss du donjon et animation
- Laura Mallem : Foliage, Level Design

Nous devons aussi optimiser le jeu sous tout ses aspects pour qu'il puisse tourner sur un maximum de support.

IV. Objectifs Personnels

Je devrais créer tout le code qui se rapporte de près ou de loin aux villageois. C'est-à-dire les déplacements de ces derniers dans le village et l'environnement qui leur sera défini. Il faudra également créer l'intelligence artificielle des villageois ainsi que les interactions avec le personnage. Il faudra alors faire les dialogues des personnages.

Avec la création des dialogues des personnages, il faudra alors ajouter un affichage dans l'interface de l'utilisateur pour qu'il puisse répondre aux différents dialogues proposés.

Il y aura toute la gestion de la lumière dans le monde mais aussi dans les maisons qui seront visitables mais également le premier donjon, ainsi que la création d'un cycle jour/nuit. Si le cycle est mis en place, il faudra alors créer des torches/lampadaires (qui resteront dans l'époque donnée) qui pourront éclairer le joueur dans sa quête.

V. Planification

Les tâches individuelles doivent être finies avant la première soutenance (début décembre) pour pouvoir fournir une démo technique, les séances suivantes serviront principalement à l'optimisation du jeu, à l'assemblage du projet, au Level Design, ainsi qu'à la mise en place finale du scénario.

VI. Annexes

Pour ce projet, le nous travaillerons en étroite collaboration avec une étudiante en école d'art, principalement pour le chara-design des personnages principaux, ainsi que pour les artworks. Mais aussi sur une courte animation 2D pour l'introduction du jeu. Nous travaillerons aussi avec une autre personne extérieure qui, quant à elle, nous assistera sur le scénario et le Game design du projet.