

Fiche descriptive de projet Hub

Wagner William

Contexte et but du projet

Détailler l'origine du projet, les éléments motivants sa réalisation et un descriptif de l'usage final de celui-ci

Projet d'un jeu Pokemon Sous Unity, motivé car j'ai grandi avec l'univers Pokemon.

Résumé du projet

Jeu Pokémon développé sous Unity dans lequel le joueur peut capturer des Pokémon, combattre des dresseurs, faire évoluer ses Pokémon, explorer différentes scènes (maisons, map) avec une première carte en version bêta

Porteur(s) du projet

William Wagner [Etudiant première année EPITECH]

Environnement technique / technologique

Matériel :

Ordinateur personnel (Windows)

Langages :

C#

Environnement d'exécution :

Unity Engine

Ressources :

Assets graphiques personnalisés ou issus de banques de ressources libres

Tutoriels et documentation Unity

Forum de développeurs et communauté Pokémon fangame

Description du livrable

x Programme principal : Jeu Pokémon développé sous Unity. Fonctionnel pour les mécaniques de base : capture de Pokémon, combats contre des dresseurs, gestion de l'équipe, montée de niveau.

x Modules/scripts :

- Système de combat : opérationnel en tour par tour, avec gestion des PV, attaques, et XP.
- Système de capture : capture possible après un combat selon un taux de réussite.
- Système d'évolution : en cours de développement.
- Système de dialogue : présent pour les PNJ et interactions basiques.
- Gestion de scène : transitions entre map, maisons, dresseurs.

Assets : Sprites de Pokémon, dresseurs, cartes, objets et décors. Certains éléments sont issus de ressources libres, d'autres personnalisés. Map actuelle en version bêta, non définitive mais jouable.

Déploiement : Jeu exécutable en local depuis l'éditeur Unity (mode Play)

Organisation et temporalité

1 – Tâche 1 : Conception du jeu

Explications de la tâche

Idéation, définition des mécaniques principales

2 – Tâche 2 : Création des bases du projet Unity

Explications de la tâche

Mise en place de la scène principale, création du projet Unity, imports de base

3 – Tâche 3 : Développement du système de combat

Explications de la tâche

Combat tour par tour contre les dresseurs, gestion des attaques, PV, XP

4 – Tâche 4 : Création des bases du projet Unity

Explications de la tâche

Implémentation de la capture Pokémon

5 – Tâche 5 : Gestion de l'équipe et de l'XP

Explications de la tâche

Ajout/suppression de Pokémon, affichage, montée de niveau

6 – Tâche 6 : Création des scènes (maisons, PNJ)

Explications de la tâche

Scènes avec intérieur de maison, dialogues simples avec PNJ

7 – Tâche 7 : Création de la map bêta

Explications de la tâche

Map de test avec collisions, zones d'herbe, accès aux maisons

8 – Tâche 8 : Système de dialogue

Explications de la tâche

Dialogue avec PNJ, affichage de texte en plusieurs lignes

9 – Tâche 9 : Débogage et ajustements

Explications de la tâche

Corrections de bugs, équilibrage des combats, ajustement de la capture

Estimation du projet

Donner une estimation de votre projet en terme de journées travaillées

90 Heures

Futurs améliorations projet non terminés.

Avoir une version Pokémon a l'identique.