

# Aegina : rapport de soutenance n° 1

Florian AMSALLEM (amsall\_f) , Théo ISSARNI (issarn\_t),  
Julien MOUNIER (mounie\_a), Romain MOUNIER (mounie\_r)

AIM<sup>2</sup>



# Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>4</b>
<b>1 Concepts et réflexions</b>	<b>4</b>
1.1 Gameplay . . . . .	4
1.2 Univers du jeu . . . . .	4
1.2.1 Aegina . . . . .	4
1.2.2 Il . . . . .	4
1.2.3 Le floatium et le sunkium . . . . .	4
<b>2 réalisation</b>	<b>5</b>
2.1 Pré-janvier . . . . .	5
2.1.1 Cycle jour/nuit (Julien) . . . . .	5
2.1.2 Inventaire (Romain et Florian) . . . . .	5
2.1.3 Animation 3D (Théo) . . . . .	5
2.1.4 Déplacement du personnage et de sa camera (Théo et Julien) . . . . .	5
2.1.5 models 3D (Julien) . . . . .	5
2.2 Janvier . . . . .	5
2.2.1 barre de selection (Florian) . . . . .	5
2.2.2 menus (Romain et Florian) . . . . .	5
2.2.3 Class <i>Item</i> (Romain) . . . . .	5
2.2.4 Multi-joueurs (Florian) . . . . .	5
2.2.5 Son (Théo et Romain) . . . . .	5
2.3 Février . . . . .	5
2.3.1 Génération aléatoire (Florian et Julien) . . . . .	5
2.3.2 Drop d'Item (Florain et Julien) . . . . .	5
2.3.3 Bibliothèque (Florian, Romain et Théo) . . . . .	5
2.3.4 Histoire (Romain et Théo) . . . . .	5
2.4 Mars . . . . .	5
2.4.1 Interaction avec l'environnement (Florian et Julien) . . . . .	5
2.4.2 Cristal (Romain et Julien) . . . . .	5
2.4.3 Chat (Florian) . . . . .	5
2.4.4 Musique (Théo) . . . . .	5
2.4.5 Survie (Théo) . . . . .	5
2.4.6 Alpha (Florian) . . . . .	5

<b>3</b>	<b>prévision</b>	<b>6</b>
3.1	Les quatre grand axe . . . . .	6
3.1.1	Creation d'objet . . . . .	6
3.1.2	Ajout des créatures . . . . .	6
3.1.3	Ajout des succès . . . . .	6
3.1.4	PVP et Conquête . . . . .	6
3.2	Les améliorations . . . . .	6
3.2.1	Survie . . . . .	6
3.2.2	Génération aléatoire . . . . .	6
3.2.3	Histoire . . . . .	6
3.2.4	Environnement sonore . . . . .	6
3.2.5	Personnage . . . . .	6
	<b>Conclusion</b>	<b>7</b>

# Introduction

# 1 Concepts et réflexions

## 1.1 Gameplay

## 1.2 Univers du jeu

### 1.2.1 Aegina

### 1.2.2 Il

### 1.2.3 Le floatium et le sunkium

## 2 réalisation

### 2.1 Pré-janvier

2.1.1 Cycle jour/nuit (Julien)

2.1.2 Inventaire (Romain et Florian)

2.1.3 Animation 3D (Théo)

2.1.4 Déplacement du personnage et de sa camera (Théo et Julien)

2.1.5 models 3D (Julien)

### 2.2 Janvier

2.2.1 barre de selection (Florian)

2.2.2 menus (Romain et Florian)

2.2.3 Class *Item* (Romain)

2.2.4 Multi-joueurs (Florian)

2.2.5 Son (Théo et Romain)

### 2.3 Février

2.3.1 Génération aléatoire (Florian et Julien)

2.3.2 Drop d'Item (Florian et Julien)

2.3.3 Bibliothèque (Florian, Romain et Théo)

2.3.4 Histoire (Romain et Théo)

### 2.4 Mars

2.4.1 Intéraction avec l'environnement (Florian et Julien)

2.4.2 Cristal (Romain et Julien)

2.4.3 Chat (Florian)

2.4.4 Musique (Théo)

2.4.5 Survie (Théo)

2.4.6 Alpha (Florian)

## 3 prévision

### 3.1 Les quatre grand axe

#### 3.1.1 Creation d'objet

#### 3.1.2 Ajout des créatures

#### 3.1.3 Ajout des succès

#### 3.1.4 PVP et Conquête

### 3.2 Les améliorations

#### 3.2.1 Survie

#### 3.2.2 Génération aléatoire

#### 3.2.3 Histoire

#### 3.2.4 Environnement sonore

#### 3.2.5 Personnage

## Conclusion