

Aegina : rapport de soutenance n° 2

Florian AMSALLEM (amsall_f) , Théo ISSARNI (issarn_t),
Julien MOUNIER (mounie_a), Romain MOUNIER (mounie_r)

AIM²
Aegina



Table des matières

Introduction	3
1 Univers du jeu	3
1.1 Biomes	3
1.1.1 Printemps : Forêt	3
1.1.2 Automne	4
1.1.3 Hiver : neige	4
1.1.4 été : desert	4
1.2 Créatures	4
1.2.1 Sanglier	4
1.2.2 Pampi	4
2 Réalisation	5
2.1 Les améliorations du Gameplay	5
2.1.1 La création d'objets(Romain)	5
2.1.2 Les mobs (Florian)	5
2.1.3 Le combat et le mode conquête(Théo et Romain)	5
2.1.4 Le système de Succès(Julien)	5
2.1.5 Les objets équipables et l'interaction avec l'environnement(Théo et Julien)	5
2.1.6 Amélioration du Cristal (Florian et Romain)	5
2.2 Les grandes améliorations du système de jeux	5
2.2.1 La refonte du Menu (Romain)	5
2.2.2 La sauvegarde (Florian)	5
2.2.3 La refonte de la première scène (Julien)	5
2.2.4 Le tutoriel (Théo et Romain)	5
2.3 Les ajouts mineurs	5
2.3.1 Amélioration des commandes et système d'opérateur (Florian)	5
2.3.2 Refonte Graphique : interface et skybox (Théo, Julien et Romain)	5
2.3.3 Amélioration de la mort (Romain et Florian)	5
2.3.4 Ajout de son et d'animations (Théo)	5
2.3.5 Ajout d'île et d'un nouveau biomes (Julien et Théo)	5
2.4 Ajout de nombreux éléments (Julien et Théo)	5
2.5 Les Stats (Florian et Julien)	5
2.5.1 Bêta (Florian)	5

3	Prévisions	6
3.1	Les quatre grand axes	6
3.1.1	Histoire et fin	6
3.1.2	Créatures : variation des IA + boss ?	6
3.1.3	Un monde infini	6
3.1.4	PVP refonte du système de combat	6
3.2	Les améliorations	6
3.2.1	Survie : équilibrage	6
3.2.2	Cristaux : influence divine	6
3.2.3	PVP : une vrai fin possible	6
3.2.4	Amélioration en masse : graphisme,animation,son et musique	6
	Conclusion	6
	Annexe	i

Introduction

Ce rapport contient l'état du développement du jeu Aegina du 20 mars 2016 au 1^{er} Mai 2016. Nous détaillons d'abord quelques éléments de l'univers du jeu. Nous expliquons ensuite les différentes améliorations du gameplay et du système du jeu et nous détaillons ensuite tout les ajouts faits depuis la première soutenance. Enfin nous présentons les dernières modifications prévu au jeux avant la fin de son développement.

1 Univers du jeu

Dans le rapport de 1ère soutenance nous avons révéler l'histoire entourant le monde d'Aegina, Ille, les cristaux et les divers minerais existant dans ce monde. Seulement, le jeux étant encore en début de développement, nous n'avons pas vraiment parler de l'écosystème existant dans le monde d'Aegina.

Suite au développement du jeux Celui-ci n'est plus aussi vide qu'avant et nous pouvons maintenant parler des différents environnement existant dans le monde d'Aegina ainsi que des créatures y vivant.

1.1 Biomes

Le climat dans l'univers d'Aegina est très étrange. Il peut changer brusquement d'une zone à une autre mais reste stable sans ne jamais changer dans ces zones ci. Cette régularité à permis à de nombreuses espèces de s'installer et de survivre dans ce monde s'en craindre un brusque changement de climat. Les différents climats dans le monde d'Aegina au nombre de 4 sont souvent appeler les 4 saisons d'Aegina par leur ressemblance aux 4 saison du climat tempérée de notre monde.

1.1.1 Printemps : Forêt

Le printemps d'Aegina est un climat dans lequel les température sont stable entre 6 et 20 ° C

1.1.2 Automne

1.1.3 Hiver : neige

1.1.4 été : desert

1.2 Créatures

1.2.1 Sanglier

1.2.2 Pampi

2 Réalisation

2.1 Les améliorations du Gameplay

2.1.1 La création d'objets(Romain)

2.1.2 Les mobs (Florian)

2.1.3 Le combat et le mode conquête(Théo et Romain)

2.1.4 Le système de Succès(Julien)

2.1.5 Les objets équipables et l'interaction avec l'environnement(Théo et Julien)

2.1.6 Amélioration du Cristal (Florian et Romain)

2.2 Les grandes améliorations du système de jeux

2.2.1 La refonte du Menu (Romain)

2.2.2 La sauvegarde (Florian)

2.2.3 La refonte de la première scène (Julien)

2.2.4 Le tutoriel (Théo et Romain)

2.3 Les ajouts mineurs

2.3.1 Amélioration des commandes et système d'opérateur (Florian)

2.3.2 Refonte Graphique : interface et skybox (Théo, Julien et Romain)

2.3.3 Amélioration de la mort (Romain et Florian)

2.3.4 Ajout de son et d'animations (Théo)

2.3.5 Ajout d'île et d'un nouveau biomes (Julien et Théo)

2.4 Ajout de nombreux éléments (Julien et Théo)

2.5 Les Stats (Florian et Julien)

2.5.1 Bêta (Florian)

3 Prévisions

3.1 Les quatre grand axes

3.1.1 Histoire et fin

3.1.2 Créatures : variation des IA + boss ?

3.1.3 Un monde infini

3.1.4 PVP refonte du système de combat

3.2 Les améliorations

3.2.1 Survie : équilibrage

3.2.2 Cristaux : influence divine

3.2.3 PVP : une vrai fin possible

3.2.4 Amélioration en masse : graphisme,animation,son et musique

Conclusion

Annexe