

# Aegina : rapport de soutenance n° 2

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

AIM<sup>2</sup>  
Aegina



# Table des matières

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

<b>3</b>	<b>Prévisions</b>	<b>5</b>
3.1	Les quatre grand axes . . . . .	5
3.1.1	Histoire et fin . . . . .	5
3.1.2	Créatures : variation des IA + boss ? . . . . .	5
3.1.3	Un monde infini . . . . .	5
3.1.4	PVP refonte du système de combat . . . . .	5
3.2	Les améliorations . . . . .	5
3.2.1	Survie : équilibrage . . . . .	5
3.2.2	Cristaux : influence divine . . . . .	5
3.2.3	PVP : une vrai fin possible . . . . .	5
3.2.4	Amélioration en masse : graphisme,animation,son et musique . . . . .	5
	<b>Conclusion</b>	<b>5</b>
	<b>Annexe</b>	<b>i</b>

# Introduction

## 1 Univers du jeu

### 1.1 Biomes

#### 1.1.1 Printemps : Forêt

#### 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