

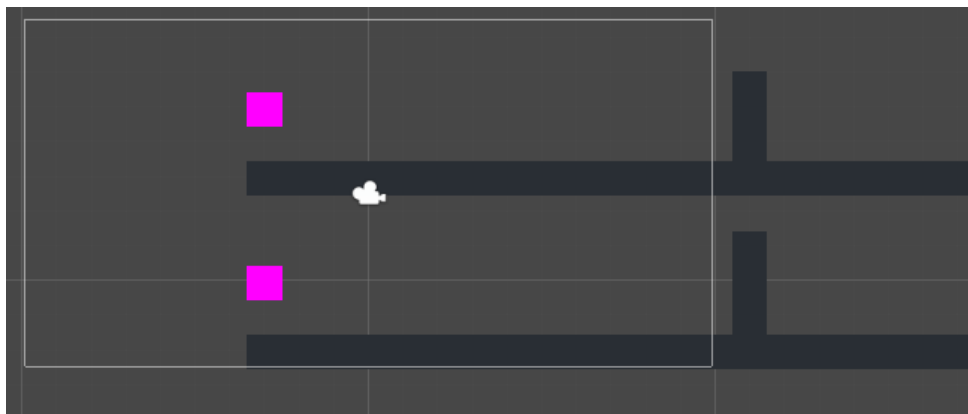
Compte rendu réunion 27/03 + réunion 30/03

Objectif : Initiation à Unity et conseils pour démarrer. Ré-orientation du projet et traitement de la phase de pré-production.

Ré-orientation du projet :

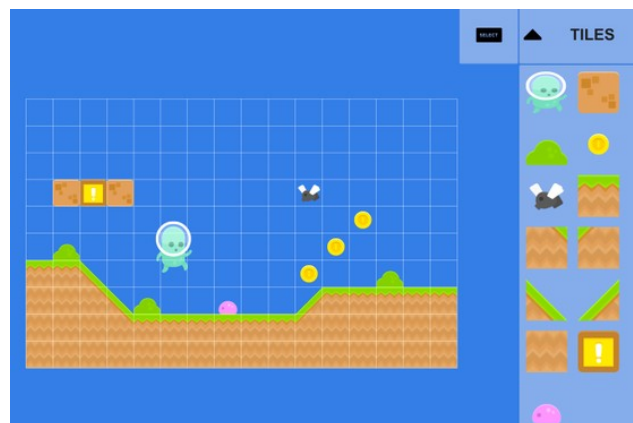
Le concept de jeu de réflexion / stratégie à base de billes est abandonné au profit d'une autre idée.

[Nom du jeu] est un plateforme coop/online en 2D. Les deux joueurs évoluent sur le même écrans mais sur 2 plate-formes différentes, l'une au dessus de l'autre. Ebauche de niveau 1 sans sprite ci-dessous.



Chaque joueur va devoir interagir avec des éléments de son coté pour permettre la progression de l'autre joueur. Ces interactions vont ouvrir des portes, désactiver des pièges etc ...

Le jeu sera un jeu en 2D avec un principe dit « Tile Based », ce qui signifie que les tableaux du jeu sont principalement construits à l'aide de petites « tuiles ».



Pour la partie multijoueur, il est possible de reprendre un serveur NodeJS existant ou de créer notre propre serveur en Java avec le format de données JSON. (Source : Jérémie)

Questions pour la phase de pré-production :

- Unity n'autorise pas plus de 3 personnes à utiliser son outil de VCS dans sa version gratuite. La version payante coûte 25€/mois. Faut-il utiliser GitHub ?
- Quel est le Lore du jeu ? Dans quel décor le personnage évolue-t-il ? Ces questions sont indispensables au lancement de la phase de production.
- Quelles mécaniques de gameplay ? Le héros peut-il sauter ? Dasher ? Se téléporter ? Etc ...

Planification de la phase de production :

- Production de Tiles de base
- Level Design pour le niveau 1
- Production de niveau 1
- Choix technologies serveur et début production

Répartition des tâches pour les semaines à venir :

Tâches pour le 22/04 (début de la période de projet)				
Dorian	Alexandre	Nils	Léo	Donnatien
<ul style="list-style-type: none">• Production des premières Tiles• Ebauche du niveau 1	<ul style="list-style-type: none">• Level Design et sélection des mécaniques	<ul style="list-style-type: none">• Architecture serveur multijoueur	<ul style="list-style-type: none">• Production des premières Tiles• Ebauche du niveau 1	<ul style="list-style-type: none">• Test Unity / GitHub et responsable VCS

Paliers :

On conserve le système de paliers à la manière de kickstarter, nous permettant une certaine flexibilité dans le contenu de la production finale :

Palier 1	Palier 2	Palier 3	Palier 4
<ul style="list-style-type: none">• Jeu avec 2 niveaux• Pas de multijoueur	<ul style="list-style-type: none">• Jeu avec 3 niveaux• Multijoueur online	<ul style="list-style-type: none">• Jeu avec un niveau infini généré procéduralement• Solo• Coop	?