

The Power of Zhonya

Like A B.A.U.S

November 16, 2012

Contents

1	Introduction	2
1.1	Origines du groupe	2
1.2	Les membres	2
1.2.1	Alexandre "Brasegajames"	2
1.2.2	Léopold "Metanine"	3
1.2.3	Timothée "Cockie"	3
1.2.4	Mickaël "Hizakiuy"	3
2	Présentation du projet	4
3	Aspect technique	5
3.1	Moteur de Jeu	5
3.1.1	Présentation du Système	5
3.1.2	Phase Hors Combat	5
3.1.3	Phase Combat	5
3.2	Moteur Graphique	6
3.2.1	Les cartes	7
3.2.2	Éditeur de carte	7
3.2.3	Les Sprites	7
3.3	Moteur Son	8
3.3.1	Musiques	8
3.3.2	Effets Sonores	8
3.4	Moteur Système	8
3.5	Moteur Réseau	8
4	Site Internet	9
5	Avancement	10
5.1	Répartition	10
5.2	Avancement	10
6	Conclusion	11

Chapter 1

Introduction

C'est au cours de cette première année à Epita que nous avons eu à faire en groupe de 4 un projet concernant l'informatique. Cette année nous attendrons des défis que nous devrons surmonter qui devra relever de la perfection pour pouvoir concevoir un jeu vidéo. Nous avons tous pensé qu'un jeu en vue isométrique serait un parfait compromis entre difficulté et esthétique visuelle. De plus nous avons tous joué plus ou moins à des RPG tactique, cette idée nous a tous conquis. De plus la création de jeu vidéo nous a intéressés depuis longtemps tous autant que nous sommes, pourquoi serions-nous à Epita si nous n'étions pas curieux à ce sujet ?

1.1 Origines du groupe

Grace à l'intime liaison entre Tim et Brase, crée en terminale, nous avons décidé de former un groupe. De plus Léopold et Brase se sont rencontrés sur le forum de la promo, depuis Brase squatte chez lui un soir sur deux. Il fallait bien un Chinois pour compléter le groupe c'est pour cela que j'ai pick Randomly Mickaël Uy. Depuis, nous avons décidé de travailler ensemble.

1.2 Les membres

1.2.1 Alexandre "Brasegajames"

Sorti du vagin de sa mère avec une gameboy dans les mains, le petit brase était déjà tout destiné à devenir un grand parmi les plus grands. C'est pour cela qu'il demanda gentiment à sa conceptrice de lui donner 7000€ par année pour apprendre l'informatique. . . Blagues à part, j'ai été intéressé par les jeux vidéo dès ma tendre enfance, avec la megadrive, ps2, et. . . J'ai toujours voulu penser aux jeux que je voyais en essayant de me demander comment se passaient les choses au sein d'un jeu vidéo. De plus, j'avais été très intéressé par les cours d'algo avec mon prof de maths sur algobox en terminale. J'ai toujours été intéressé par les tactical rpg, c'est pour cela que moi et Léopold avons lancé cette idée. Ce premier projet, et sûrement le seul projet libre que je pourrais faire dans le cadre de l'école est donc un moyen pour moi de laisser parler librement mes émotions.

1.2.2 Léopold "Metanine"

Je me suis intéressé à l'informatique à l'âge de 15 ans. C'est pendant cette année de seconde que, en fouillant sur ma calculatrice, j'ai découvert l'univers fantastique de la programmation. Cela m'a rapidement mené sur la voie du java où je faisais mes premiers pas dans le monde de la programmation orienté objet. Je me suis également intéressé au développement de jeu vidéo, Ce premier projet à Epita est donc, pour moi, une réelle motivation que je compte bien faire fructifier en un jeu génial !

1.2.3 Timothée "Cockie"

1.2.4 Mickaël "Hizakiuy"

Encore à l'époque de l'Internet limité au 56k, j'ai eu mon premier pc avec celui-ci, l'apparition de la passion du jeu vidéo puis l'informatique, en effet je suis avant tout un grand joueur qui a touché à presque tous les types de jeux possibles sur pc: MMORPG, STR ou encore FPS. J'ai commencé très jeune sur des jeux comme Counter-Strike ou encore Warcraft III, puis pendant les temps libres la curiosité m'a fait venir d'ouvrir une unité centrale puis de changer certains composants. Puis est venu le jour où je montais mon premier PC. Après la conception de ce premier pc la programmation ne m'intéressait que très peu. Cependant elle m'est apparue en classe de terminal durant laquelle je me suis beaucoup documenté sur de quelques langages comme le C ou le C# que je n'ai cependant pas manipulés. J'ai pris connaissance d'EPITA lorsque j'étais en 3ème, mon cousin venait alors de rentrer en SUP à EPITA, j'ai pu en apprendre beaucoup sur l'école grâce à lui et notamment lors des JPO ou des salons. J'ai appris qu'il y avait une grande solidarité, un esprit d'équipe au sein de cette école. Je suis excité à l'idée de concevoir mon premier jeu vidéo car j'en rêve depuis que mon cousin m'en a parlé. Malgré la difficulté, la motivation et l'esprit d'équipe feront un mélange harmonieux lors de la conception de ce jeu vidéo.

Chapter 2

Présentation du projet

Un enfant du nom de Ashtek rentrait tranquillement de la chasse quand soudain il vu du sang devant sa maison et ca mère qui l'élevait seule n'était plus là. Shit happens. Il se mit alors en route pour la retrouver. En partant sur ces traces, il remarqua des choses étranges, les animaux de la foret n'était plus du tout pareils, leur comportement et leur morphologie avait changés. Il vu alors sa mère dévorée par un monstre. En essayant de s'enfuir il vu une lueur, cette lueur lui dit qu'il pouvait récupérer le zonhya, objet de toute convoitise il pouvait remonter le temps et ainsi sauver sa mère. La quête du zonhya va commencer.

Chapter 3

Aspect technique

The Power of Zhonya Un jeu en générale ne se fait pas en déclarant 2 ou trois variables, et on met tout dans un mixeur. C'est avec nos jolies petites mains que je l'espère ce magnifique jeu prendra vie.

3.1 Moteur de Jeu

Un jeu, ce n'est pas que des beaux graphismes et des jolies musiques, sinon on ne serait pas là. C'est pour cela qu'il faut bien un moteur pour le jeu à proprement parler. C'est grâce à lui que seront en corrélation toutes les classes du jeu, la mécanique de jeu sera entièrement façonnée par ce moteur de jeu, et cela allant du moteur de combat, au système de déplacement, ou encore les dialogues du personnage.

3.1.1 Présentation du Système

The Power of Zhonya est un T-RPG soit, un jeu de rôle tactique. Il possède deux phases de jeu, l'une étant une phase d'aventure, de découverte, où le joueur pourra gérer son équipe, voir les caractéristiques de chaque personnage, les équiper, trouver des objets, en acheter, en vendre, etc... et une autre phase de jeu dans laquelle le combat sera mis en avant.

3.1.2 Phase Hors Combat

Durant la plupart du temps de jeu, vous serez livrés à vous-même, à discuter avec des personnages non joueur, résoudre des quêtes proposées par ces derniers, de différents ordres, comme le transport d'objet important d'une personne à une autre, aller dans un endroit spécial pour en découdre avec des ennemis coriaces...

Les combats et les quêtes permettront d'obtenir de l'argent et des objets à vendre. Vous aurez également la possibilité d'acheter des objets. De plus il aura accès à une interface utilisateur dans le jeu permettant à tout moment de voir les caractéristiques/équipements etc... de ses personnages. Cette même interface vous permettra de sauvegarder votre progression, de charger une sauvegarde déjà présente ou tout simplement de quitter le jeu.

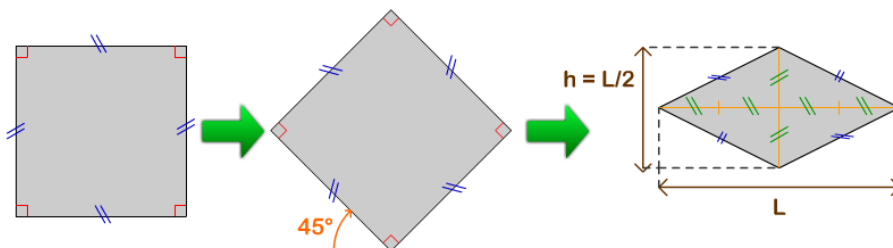
3.1.3 Phase Combat

Le système de combat de The Power of Zhonya est assez particulier. En effet vous pourrez affronter des ennemis variés dans des cartes de combat différentes en fonction de l'endroit

de lancement du combat. De plus, le combat se déroulera au tour par tour, en fonction de la vitesse des personnages (les personnages ayant une vitesse plus élevée joueront avant les autres). Vous aurez trois personnages à votre disposition, possédant des pouvoirs et aptitudes différents. Ils se déplaceront en fonction de leurs possibilités de déplacement (une portée de déplacement réduite, et champ de déplacement réduit dû aux collisions). Ils auront une attaque de base en fonction de leur arme, et pourront lancer des sorts. En fin de combat, ils auront la possibilité de gagner des objets et de l'argent virtuel. De plus chaque personnage obtiendra des points d'expérience, et pourront ainsi gagner des niveaux, et augmenter leurs caractéristiques, et compétences utilisables en jeu.

3.2 Moteur Graphique

Le système de combat de The Power of Zhonya est assez particulier. En effet vous pourrez affronter des ennemis variés dans des cartes de combat différentes en fonction de l'endroit de lancement du combat. De plus, le combat se déroulera au tour par tour, en fonction de la vitesse des personnages (les personnages ayant une vitesse plus élevée joueront avant les autres). Vous aurez trois personnages à votre disposition, possédant des pouvoirs et aptitudes différents. Ils se déplaceront en fonction de leurs possibilités de déplacement (une portée de déplacement réduite, et champ de déplacement réduit dû aux collisions). Ils auront une attaque de base en fonction de leur arme, et pourront lancer des sorts. En fin de combat, ils auront la possibilité de gagner des objets et de l'argent virtuel. De plus chaque personnage obtiendra des points d'expérience, et pourront ainsi gagner des niveaux, et augmenter leurs caractéristiques, et compétences utilisables en jeu.



Transformation d'un cube en format isométrique.



Exemple de T-Rpg isométrique (Disgaea) en combat



Exemple de T-rpg isométrique (Final Fantasy Tactics Advance) avant un combat

3.2.1 Les cartes

Il y aura deux types de cartes. Les cartes du jeu hors combat qui représenteront l'histoire et la trame principale de l'histoire, avec les quêtes et autres interactions avec l'environnement, et les cartes de combat. Quand on rentrera dans un combat, une instance de combat se créera, et une map associée à l'environnement de la carte fera son apparition, importée d'un fichier .txt (toutes les cartes seront de base prises d'un fichier texte).

3.2.2 Éditeur de carte

L'intérêt d'ouvrir les cartes à partir d'un fichier extérieur, c'est de pouvoir les introduire facilement à partir d'un éditeur pour les créer, les éditer, et les utiliser. Nous mettrons donc en place un éditeur de maps complet incluant la création de cartes, et la possibilité de les charger dans un combat.

3.2.3 Les Sprites

L'intérêt d'ouvrir les cartes à partir d'un fichier extérieur, c'est de pouvoir les introduire facilement à partir d'un éditeur pour les créer, les éditer, et les utiliser. Nous mettrons donc en place un éditeur de maps complet incluant la création de cartes, et la possibilité de les charger dans un combat.



Exemple de sprite que nous utilisons actuellement pour faire des tests représentant Brasegali.

Il y aura également dans les combats des sprites spécifiques pour quand un personnage ne joue pas, son déplacement, ses attaques, quand il est touché etc...

3.3 Moteur Son

Le son est l'équivalent des graphismes pour les oreilles... Dans ce sens je veux dire qu'une bonne musique dans un jeu débutant n'est pas obligatoire, mais elle permet au joueur de se sentir bien en plus de jouer à un bon jeu.

3.3.1 Musiques

Nous avons l'intention de mettre plusieurs thèmes musicaux dans notre jeu. Ces mêmes thèmes changeront en fonction de l'endroit où on se situe, mais également en fonction d'une action ou d'un dialogue important, et ceci suivant une quête, ou un élément principal du déroulement du jeu.

3.3.2 Effets Sonores

Les effets sonores, présents pour parfaire le côté auditif du jeu, se doivent être discrets, et nombreux, en fonction des interactions avec le jeu. (comme les sons de touches dans un menu, d'un oiseau qui chante en son de fond dans une forêt, ou encore un son de vase qui se brise au contact du sol). Il y aura donc quelques effets qui mettront une touche de vie au jeu.

3.4 Moteur Système

Un jeu ne se joue pas par la pensée mais avec les pieds, c'est pour cela qu'il faut introduire des entrées utilisateur. Le jeu sera entièrement jouable à la souris, autant pour le déplacement que pour les choix dans les interfaces, les menus, et quêtes, etc...

3.5 Moteur Réseau

Jouer tout seul c'est bien . . . Mais à plusieurs c'est quand même un peu mieux, non ? C'est comme troller, tout seul c'est drôle, mais c'est mieux à plusieurs...C'est comme le sexe . . . M'enfin bon... Il y aura un mode multijoueur, dans lequel, les joueurs pourront jouer ensemble contre des ennemis, ou en pvp (système d'arène).

Chapter 4

Site Internet

Dans le but de garder à jour l'état du projet un site sera créé, il y aura une partie présentation, permettant une présentation de l'équipe du projet ainsi qu'une page sur la présentation du projet, l'histoire, d'où nous ait venue l'idée. Nous implanterons un système de news permettant de suivre l'avancement du projet, comment va le groupe (les peines mais aussi les réussites). Un système d'inscription sera implanté ainsi qu'un forum, plusieurs sections s'offriront aux visiteurs, ceux-ci pourront accéder à chaque fin de soutenance à une version différente du jeu avec la section téléchargement. Il y aura une section dans laquelle les futurs joueurs pourront voir des screenshots du jeu afin d'avoir une idée de celui-ci.

Chapter 5

Avancement

5.1 Répartition

	Moteur Graphique	Moteur Jeu	Moteur Système	Moteur Physique	Moteur Audio	Moteur Réseau	Site
Brase	X	X			X		X
Léo		X	X	X			X
Tim				X	X	X	X
Mickaël	X		X			X	X

5.2 Avancement

	Moteur Graphique	Moteur Jeu	Moteur Système	Moteur Physique	Moteur Audio	Moteur Réseau	Site
Soutenance 1	20%	20%	30%	20%	10%	0%	20%
Soutenance 2	60%	50%	60%	60%	40%	33%	80%
Soutenance 3	90%	80%	90%	100%	80%	66%	90%
Soutenance 4	110%	110%	110%	110%	110%	90%	110%

Chapter 6

Conclusion