

# Rapport de Soutenance 1

Adrien "Ailios" TARCY, Adrien "Pablo" JOSSE,  
Sebastien "Mr.GAYTES" GUERET, Mikael "Antonio" VAZ MARTINS



# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Retour sur le cahier des charges</b>	<b>4</b>
2.1	L'équipe et le projet . . . . .	4
2.2	Rappel des tâches . . . . .	4
2.2.1	Level design & gameplay . . . . .	5
2.2.2	Modélisation 3D . . . . .	5
2.2.3	Interface utilisateur . . . . .	5
2.2.4	Scénario, ambiance et son . . . . .	5
2.2.5	Implémentation réseau . . . . .	5
2.2.6	Site web . . . . .	6
2.2.7	Scripting I.A. . . . .	6
2.2.8	Déplacement & collisions . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Avancée du projet</b>	<b>7</b>
3.1	Travail effectué . . . . .	7
3.1.1	Adrien "Ailiros" TARCY . . . . .	7
3.1.2	Adrien "Pablo" JOSSE . . . . .	8
3.1.3	Sébastien "Mr.GAYTES" GUERET . . . . .	9
3.1.4	Mikael "Antonio" VAZ MARTINS . . . . .	10
3.2	Les objectifs . . . . .	11
3.2.1	Level design & gameplay . . . . .	11
3.2.2	Modélisation & animation . . . . .	12
3.2.3	Interface utilisateur . . . . .	13
3.2.4	Scénario ambiance et son . . . . .	14
3.2.5	Réseau . . . . .	15
3.2.6	Site du projet . . . . .	15
3.2.7	Scripting I.A. . . . .	16
3.2.8	Interactions personnage-environnement . . . . .	16
<b>4</b>	<b>Récit de réalisation</b>	<b>17</b>
4.1	Les points positif . . . . .	17
4.2	Les points négatifs . . . . .	18

# 1 Introduction

Quelques semaines sont passées depuis la remise du cahier des charges et des détails, précisions et légers changements ont été apportés à notre projet. Pour cette première soutenance, nous allons présenter les avancées du projet, les éventuelles idées nouvelles qui ont pu être ajoutées, les difficultés rencontrées, et nous expliciterons à nouveau les investissements de chacun depuis la remise du cahier des charges jusqu'à maintenant.

Pour rappel, le jeu sera réparti en quatre niveaux, chacun ayant un genre différent, ainsi que de deux boss, des adversaire plus coriaces que les autres. A chaque niveau, le joueur récupérera des lettres de l'alphabet. A chaque fin de niveau, le joueur ira dans une sorte de hub où il pourra utiliser les lettres acquises ; avec celles-ci, il devra former des mots sur un panneau. C'est en écrivant les bons mots que le joueur débloquera les niveaux suivants. De plus, les mots marqués donneront des indices sur le genre du niveau suivant, et d'une fin alternative potentielle. L'objectif pour le joueur sera de récupérer les lettres nécessaires pour écrire les mots qui lui permettront d'accéder aux différents boss proposés dans le jeu.

Ce rapport sera découpé en trois parties. En premier lieu, nous reviendrons sur le cahier des charges et les objectifs de réalisation. Ensuite, nous présenterons les avancées du projet individuellement et collectivement. Et en dernier point, nous traiterons des facilités et des difficultés durant la réalisation du projet. Enfin, vous pourrez trouver dans les dernières pages les annexes.

## 2 Retour sur le cahier des charges

### 2.1 L'équipe et le projet

Pour rappel, l'équipe est constitué de Adrien "Ailiros" TARCY, Adrien "Pablo" JOSSE, Sébastien "Mr.GAYTES" GUERET, Mikael "Antonio" VAZ MARTINS. Le projet, Pamella Gaytes, est un jeu "cross-genre", un mélange de plusieurs genre de jeu et de gameplay, qui tourne autour du scénario. L'idée, le scénario et l'équipe de départ sont donc inchangés.

### 2.2 Rappel des tâches

Dans cette partie nous allons faire un bilan des objectifs à atteindre pour cette soutenance. Il s'agit de rappeler les objectifs de réalisation individuels et collectifs. Pour avoir une vision générale des objectifs sur les six mois, nous vous invitons à lire le cahier des charges.

Voici un rappel des objectifs collectifs de soutenance :

Tâches	Soutenance 1
Level design	40%
Scénario et Ambiance	80%
Programmation	30%
Implémentation réseau	42%
Site web du projet	60%
Trailers et sons	10%

Ainsi qu'un rappel de la répartition des tâches dans le groupe :

Tâches	Ailiros	Pablo	Mr.GAYTES	Antonio
Level Design & Gameplay	•	○		
Modélisation 3D & Animation		•	○	
Interface utilisateur (scripts)			○	•
Scénario, ambiance & son		○	•	
Implémentation réseau	○			•
Site Web	○			•
Scripting I.A.		○	•	
Déplacement & collisions (scripts)	•			○

Légende :

• : Chef de section

○ : Assistant

### **2.2.1 Level design & gameplay**

La première des tâches à traiter est le Level Design, qui représente en soit l'agencement des différents niveaux, la façon dont ces niveaux sont jouables ainsi que le niveau d'interaction que le joueur a avec le jeu. Le Gameplay va de pair avec le Level Design. Il sont donc dépendants dans ce processus de création. Adrien "Ailiros" Tarcy et Adrien "Pablo" JOSSE travailleront sur cette partie.

### **2.2.2 Modélisation 3D**

La seconde tâche est la modélisation 3D, ainsi que l'animation des modèles des personnages ou des ennemis. Pour que notre jeu soit vivant, pour qu'il ait sa propre identité, nous allons modéliser une grande partie des modèles et des assets que nous allons utiliser. Il faudra aussi les animer pour avoir un jeu interactif et parlant. Ce sont Adrien "Pablo" JOSSE et Sébastien "Mr.GAYTES" GUERET qui se chargeront de cette partie.

### **2.2.3 Interface utilisateur**

L'interface utilisateur est aussi une tâche très importante. Elle permet au joueur d'interagir avec le jeu et de l'immerger dans ce dernier. C'est une passerelle entre le joueur et la machine, elle doit permettre l'interaction suffisante entre ces deux entités. Mikael "Antonio" VAZ MARTINS et Sébastien "Mr.GAYTES" GUERET se chargeront de cette tâche.

### **2.2.4 Scénario, ambiance et son**

Si l'on veut faire passer un message ou des impressions à travers de notre jeu, il nous faut travailler le scénario, l'ambiance ainsi que les effets sonores et la musique. L'objectif de cette partie est, tout comme l'interface utilisateur, de créer une passerelle entre le joueur et la machine afin que le jeu soit imprégné de notre touche personnelle. Ce sont Sébastien "Mr.GAYTES" GUERET et Adrien "Pablo" JOSSE qui travailleront sur cette partie.

### **2.2.5 Implémentation réseau**

L'implémentation du réseau est également une étape essentielle dans l'accomplissement du projet. En effet la coopération est un élément très important dans le gameplay de Pamella Gaytes. Le jeu, bien que jouable seul, mettra l'accent sur la coopération et la coordination. L'intégration cet élément se faisant directement via Unity implique que Mikael "Antonio" VAZ MARTINS, qui se charge du réseau, travaillera étroitement avec Adrien "Ailiros" Tarcy sur ce sujet.

### **2.2.6 Site web**

Toujours au niveau du réseau, tâche dont s'occupe Mikael "Antonio" VAZ MARTINS, vient la création d'un site internet qui servira de plate forme de téléchargement du jeu, mais également de moyen de documentation à propos de l'équipe et du parcours que l'on a suivi lors du projet. Il servira aussi de moyen de propagande du produit, et comprendra des informations et des détails sur la conception du jeu. Adrien "Ailiros" TARCY travaillera également sur cette partie pour assister Mikael "Antonio" VAZ MARTINS.

### **2.2.7 Scripting I.A.**

Le scripting de l'Intelligence Artificielle est aussi une étape importante du projet. C'est ce script qui déterminera les attitudes des ennemis, ainsi que celles de Pamella. Encore une fois, si l'on veut que notre jeu soit vivant et personnel, il faut que les ennemis aient des réactions inattendues et cohérentes. Il faut aussi que Pamella réagisse aux actions du joueur, puisqu'elle le suivra tout au long du jeu. Sébastien "Mr.GAYTES" GUERET et Adrien "Pablo" JOSSE travailleront sur cette tâche spécifique.

### **2.2.8 Déplacement & collisions**

Enfin, la dernière tâche principale est le déplacement des personnages, ainsi que les collisions entre les objets. Sans déplacements, le jeu n'aurait aucun intérêt, et s'il y a des déplacements, il y aura des collisions. Il faut alors gérer ces cas au moyen de différents scripts. Sinon, le jeu sera remplis de bugs, et sera par conséquent injouable. Ce sont Adrien "Ailiros" TARCY et Mikael "Antonio" VAZ MARTINS qui travailleront sur cette partie.

## 3 Avancée du projet

### 3.1 Travail effectué

Il s'est écoulé presque deux mois depuis la remise du cahier des charges, et le projet a évolué et prend forme petit à petit. Chacun a pu travailler dans le but d'atteindre les objectifs fixés lors de la remise du cahier des charges.

Cette partie reprend l'avancée individuelle des membres du groupe pour voir ce qui a pu être fait, et ce qui a pu être ajouté.

#### 3.1.1 Adrien "Ailiros" TARYC

Adrien "Ailiros" TARYC est le référent du groupe en ce qui concerne le level design, ainsi que les collisions et les déplacements. Il s'est focalisé sur l'apprentissage de l'utilisation de Unity pour pouvoir, par la suite, faciliter le travail aux autres membres du groupe. Ils pourront ainsi se focaliser sur leurs propres tâches et utiliser Unity malgré tout, ils gagneront ainsi du temps.

Pour cette première soutenance, Ailiros a participé au level design et au gameplay dans un premier temps. Il a fait avec Pablo le premier niveau. Alors que Pablo s'occupait des modèles 3D et des textures, il s'occupa des grandes lignes du niveau, puis des petites précisions sur l'agencement des plate formes pour tout finir dans les temps. Il s'est également occupé des déplacement et des collisions du 1er niveau. De plus, il y a certains détails qui paraissent évident, mais que Ailiros a du implémenter et auxquels il n'avait pas pensé. Il a ainsi pu ajouter un inventaire pour laisser la possibilité au joueur de voir les lettres qu'il a déjà en sa possession.

A l'inverse, il s'est occupé seul du hub, des placements des objets, et des accès aux niveaux. Qui plus est, le placement de la caméra, ou les actions possibles du joueur sont différentes dans le hub. Ce sont des détails qu'il a fallu prendre en compte et corriger par la suite. C'est dans le hub qu'Ailiros a également implanté le multijoueur à deux en local.

### **3.1.2 Adrien "Pablo" JOSSE**

Durant cette première période, Adrien "Pablo" JOSSE a commencé par modéliser sous Blender plusieurs modèles de plate formes pour le premier niveau. L'objectif était d'avoir quelques petits modules qui pourront s'agencer ensemble facilement. Il modélisa ainsi trois modules de plate formes, ainsi que deux modules d'obstacles, des pics et une scie circulaire, des obstacles classiques de tout jeu de plate forme. Au final, seul un des trois module de plate forme sera utilisé, mes les autres subsistent dans les dossiers du jeu, car ils pourront servir dans d'autres niveaux.

Suite à celà, Pablo se mit à travailler sur le premier niveau directement sur Unity. Avec l'aide de Ailios, il commença à placer les différentes plate formes et un sol sans texture. Évidement, il fallut faire de nombreuses modifications avant d'obtenir un résultat satisfaisant pour tout le monde. Il se mit ensuite à travailler sur le placement de toutes les textures du jeu, que ce soit au sol ou sur les plate formes. Pablo s'occupa ensuite de l'animation des éléments du décors. La seule animation qui fallu faire était l'animation des scies circulaires qui devaient pouvoir se déplacer verticalement ou horizontalement. Trois scripts furent réalisés pour les scies. La dernière étape fut de placer des fonds de terrain pour que le jeu soit plus esthétique. Encore une fois, il fallut faire plusieurs essais et modifications pour obtenir des résultats qui plaisent à tout le monde.

Tout au long de cette période, Pablo aida Mr.GAYTES dans le travail d'ambiance et sur le scénario, a travers des idées et des points de vus nouveaux.

### **3.1.3 Sébastien "Mr.GAYTES" GUERET**

En tant que principal chargé du scénario et en tant que chef de projet, Mr.GAYTES a du prendre les devants afin que chacun aie une idée de où aller et de comment procéder. Ayant déjà une idée du déroulement du jeu, il réalisa l'équivalent d'un synopsis pour attirer l'attention du futur joueur :

"Quatre étudiants n'ayant pas révisé leurs partiels, cherchent à tout prix un moyen d'éviter ceux-ci, peu importe ce que cela implique. Etant tout les quatre dotés d'un talent inné pour l'informatique, ils décident de créer un virus destiné à désactiver n'importe quel appareil électronique afin de shutdown les serveurs où sont stockés les sujets des examens. Cependant, le virus s'avère trop efficace et au lieu de s'en prendre aux serveurs de l'école, il commence à attaquer tout ce qui entre en contact avec lui. Ainsi, il menace de mettre un terme à l'ère numérique et représente une menace de haut niveau pour le monde entier. Nos étudiants, afin de contrer leur virus "Pamella Gaytes" se sont empressés de créer une interface permettant de communiquer avec le virus avant que Pamella ne neutralise l'intégralité de leur matériel. Ils arrivent finalement à créer une safe zone, un endroit que Pamella ne peut désactiver mais semble toutefois capable de modifier celui-ci dans une certaine mesure. En acceptant le défi, vous vous engagez à mettre un terme aux agissements de Pamella, vous représentez le dernier rempart entre Pamella et l'humanité toute entière..."

Cela servira de cinématique d'introduction au jeu, mais pour le moment, il a été plus urgent de s'occuper du jeu en lui-même. Ainsi, pour le 1er niveau, il y a certaines conditions d'accomplissement à remplir ; il s'agit des lettres à trouver. Ces lettres que le joueur trouvera serviront à débloquer les niveaux suivants, des indices et des bonus. Pour arriver à un résultat convenable, Mr.GAYTES a du utiliser un anagrammeur pour trouver les combinaisons de lettres les plus cohérentes et les plus adaptées à la situation et à l'état d'avancement du jeu.

### **3.1.4 Mikael "Antonio" VAZ MARTINS**

Pour ce projet, Mikael "Antonio" VAZ MARTINS est chargé du développement du site internet dans sa grande majorité. Le défi pour Antonio était de tout apprendre. En effet, il ne connaissait rien au HTML et au CSS. Cependant, grâce à la documentation disponible sur internet, il a été en mesure de développer et de nous présenter le site internet.

Tout au long de cette période, il nous produisit plusieurs versions du site afin d'avoir un avis général et extérieur sur ses productions. Chaque versions était donc soumise à l'avis du groupe dans son intégralité pour corriger les erreurs et affiner l'aspect visuel du site internet. Ce n'est donc que très récemment que Antonio nous a fournis la version actuelle du site, qui après jugement, nous a à tous plu. Bien évidemment, cette versions n'est pas finale, et il y a encore beaucoup de détails à modifier et à affiner pour obtenir le site qui nous conviendra.

En simultané, Antonio donna des conseils et apporta son avis aux différentes autres parties pour avoir, encore une fois, un avis de groupe. De plus, il travailla avec Ailius sur le menu de pause à intégrer au jeu.

## 3.2 Les objectifs

Bien que tous les objectifs imposés aient été atteints pour la première soutenance, il reste encore bien des étapes à franchir avant d'obtenir le Pamella Gaytes que nous souhaitons. Ce point reprend les objectifs généraux nécessaires pour finir notre jeu.

### 3.2.1 Level design & gameplay

Pour finir le travail sur le level design et le gameplay, il faut en premier lieu finir les différents niveaux, ainsi que les boss. Il faut les réaliser entièrement et depuis le début, puisqu'ils seront tous très différents. Ces éléments sont indispensables pour travailler sur la suite du jeu et pour obtenir un rendu qui nous conviendrait à tous.

Mais juste ajouter tous les niveaux les uns à la suite des autres ne suffit pas. Il faut aussi gérer d'autres choses qui sont loin d'être anodines. Il faut réfléchir à la façon de jouer un niveau. En effet, ayant tous un genre de jeu différent, ils ne peuvent pas se jouer de la même manière que le premier. Les gameplay des trois niveaux restants, ainsi que ceux des boss, sont donc entièrement à faire.

Après cela, il faut aussi prendre en compte l'ordre des niveaux et leur difficulté. On ne peut pas se permettre de mettre un niveau trop dur avant un niveau trop facile, ni l'inverse.

### **3.2.2 Modélisation & animation**

Le travail pour le chargé de modélisation va être de travailler sur tous les modèles nécessaires au jeu, que ce soit des éléments du décors, ou des personnages. Encore une fois, comme chaque niveau est différent, il y aura beaucoup de modèles à faire pour arriver à quelque chose de convaincant. Néanmoins, une petite partie des modèles pourrons êtres récupérés sur l'assets store de Unity, même s'il devront par la suite êtres animés.

L'animation est, en soi, le plus complexe à faire. Chaque objet qui a un déplacement quelconque doit être animé pour avoir un mouvement fluide et agréable à l'oeil. Deux solutions s'offrent au développeur : le script ou le logiciel d'animation.

Le script est la solutions la plus évidente pour les animations simples n'impliquant que peu de mouvement, si possible répétitifs. Même si parfois la programmation peut sembler complexe, on fini par gagner du temps dans des situations semblable à celle citée.

L'animation en passant par un logiciel est la solution la plus efficace si l'on doit animer un objet complexe ou des mouvements peu répétitifs et nombreux, comme un personnage par exemple.

Celui chargé de l'animation devra choisir parmi ces deux méthodes pour animer tous les ennemis de chaque niveau.

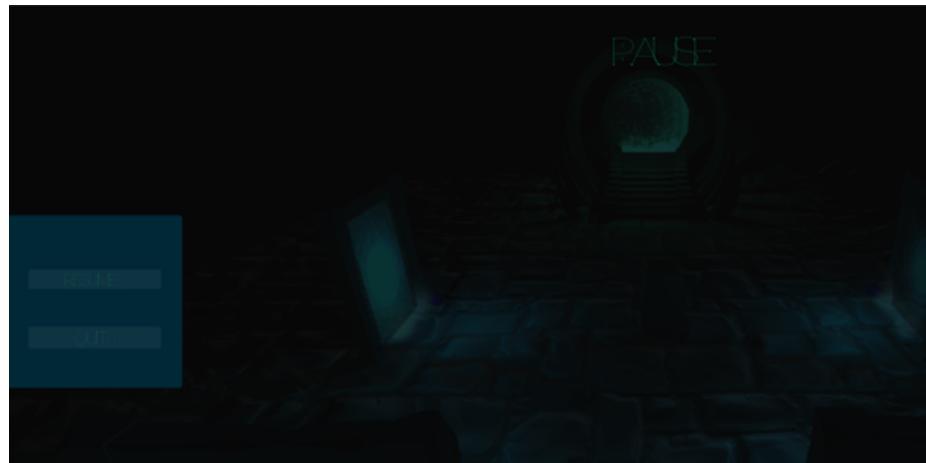
Enfin, il faudra modéliser et animer tous les ennemis et le personnage principal pour rendre le jeu encore plus vivant et encore plus personnel. Ainsi, nous auront un jeu propre à Pamella's Dad où la plupart des éléments seront issus de notre imaginaire et de notre travail.

### 3.2.3 Interface utilisateur

Une particularité (et une fierté) que représente Pamella Gaytes est son interface utilisateur qui se veut unique en son genre. On peut distinguer les éléments que l'ont peu qualifier de "commun" à tout les jeux et les autres qui sont propres au projet. Le problème avec ce côté unique est que par conséquent il est d'autant plus dur à réaliser qu'il n'y a pas de méthode ni de walkthrough disponible dans notre documentation. Nous avions imaginé qu'une fois le bouton "Play" pressé qu'il n'y ai pas vraiment de menu à proprement parler : le choix du niveau ou du mode multijoueur se fait depuis le hub (il s'agit d'une partie propre à Pamella Gaytes). En revanche nous avons un menu pause pour faire les réglages supplémentaires.



Voici le hub censé servir de menu de sélection de niveau et mode de jeu.

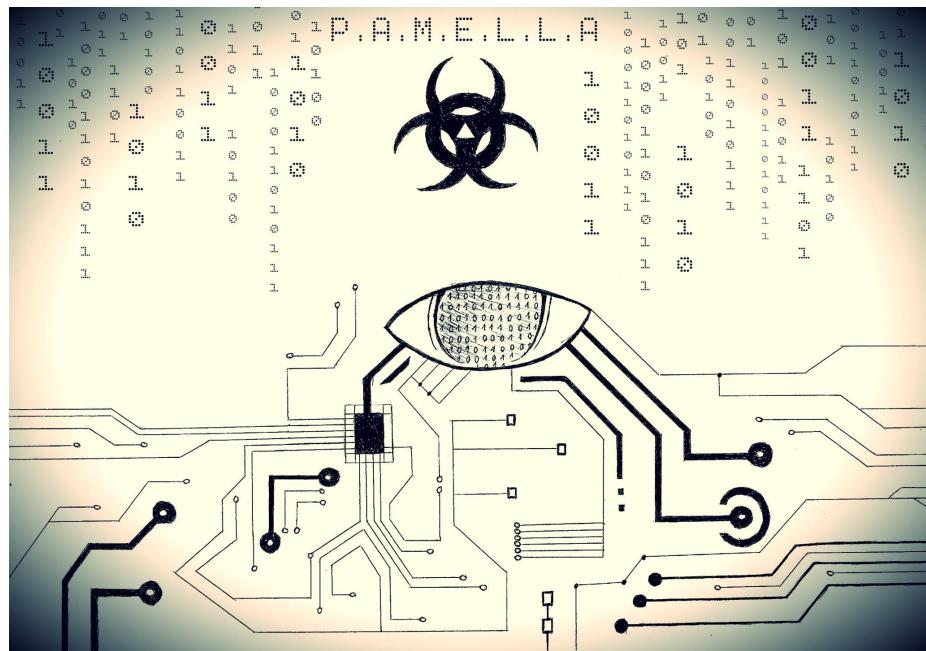


Voici le menu pause tel qu'il est pour le moment.

### 3.2.4 Scénario ambiance et son

Voici une partie intéressante dans la création du projet, ce qui différencie un bon jeu, film ou autre création d'une mauvaise création ; ce qui met tout le monde d'accord et détermine tout simplement si les personnes qui ont vécu l'expérience Pamella Gaytes l'ont appréciée ou non.

Mr.GAYTES étant chargé de cela, s'est bien vite rendu compte que cela n'était pas l'affaire d'un groupe aussi restreints que le notre. Ainsi a-t-on fait appel à nos connaissances, nous leur avons parlé du projet, si l'idée leur plaisait, qu'est ce qui pouvait être amélioré ainsi de suite. Même si ce n'est pas la priorité pour le moment, nous nous sommes assurés d'avoir le matériel nécessaire pour des enregistrements et avons déjà plusieurs volontaires prêts à nous partager leur belle voix ou leur joli coup de crayon. C'est avec surprise que nous avons déjà eu quelques retours inattendu avec un dessin que l'auteur a intitulé L'Œil De Pamella en associant l'idée à Xana de Code Lyoko :



### 3.2.5 Réseau

A ce jour, l'intégration du réseau n'a été faite que sur le hub et en local. Il reste donc encore beaucoup à faire de ce coté. L'objectif est d'avoir un multi-joueur à deux fonctionnel sur tous les niveaux, les boss et le hub. Ce point peut en grande partie se faire en passant par l'interface Unity.

### 3.2.6 Site du projet

Même si ce n'était pas obligatoire, nous avons un site web fonctionnel avec plusieurs pages et liens assez dynamiques. Sur le site web, on peut retrouver plusieurs liens non fonctionnels. Il faut que tous ces liens fonctionnent et nous redirige bien vers les bons sites ou nous télécharge les bon fichiers, par exemple le jeu Pamella Gaytes.

On peut voir sur le site un Portfolio. Il devra finir remplis de toutes sortes d'images, allant de nos inspirations aux fonds utilisés.

On devra aussi avoir des liens pour tous les logiciels utilisés lors du projet, disponibles sur les liens utiles, à côté de l'adresse mail du projet.

Enfin, il faudra compléter l'onglet "Le projet" où l'on donnera des précisions sur le synopsis et le principe du jeu. On pourra donner aussi quelques notions supplémentaires aux visiteurs afin d'accroître leurs connaissances, ne serait-ce qu'un peu.



Voici un petit aperçu du site à l'heure actuelle

### **3.2.7 Scribing I.A.**

Le scripting des intelligences artificielles est entièrement à faire, puisqu'aucun ennemi n'a encore été implémenté dans le jeu. Le but de cette intelligence artificielle est bien évidemment de réagir en fonction de l'environnement qui l'entoure.

Ainsi, si le joueur est à proximité, et que l'ennemi peut l'atteindre, l'entité hostile cherchera à attaquer le joueur dans le but de le tuer. A l'inverse, si le joueur est hors d'atteinte, elle ne cherchera pas à l'attaquer, puisqu'elle n'y arrivera pas. Elle attendra qu'il soit accessible pour s'en prendre à lui. De plus il faudra gérer

### **3.2.8 Interactions personnage-environnement**

Les interactions entre le personnage et son environnement comprends les collisions, les interactions avec les ennemis, éventuels amis, ainsi que les "discussions" avec Pamella. Pour le moment, nous n'avons créé qu'un premier niveau avec quelques lettres à collecter, donc il n'y a pas beaucoup d'interactions jusqu'ici. En revanche pour les niveaux suivant, il y aura des ennemis dont il faudra gérer le comportement, les dégâts et les animations (une éventualité serait de créer une animation pour quand ils prennent des dégâts d'une source bien précise mais nous n'en sommes pas encore à la). Un autre exemple d'interaction serait avec les portails qui permettent de passer d'un niveau à l'autre dans le hub et enfin les actions et réactions du mode multijoueur.

Le dernier type d'interaction qu'il faudra implémenter sera les options de dialogues avec Pamella, quand elle pose une question, donner au joueur plusieurs possibilités de réponse en fonction de ce qu'il a entré et pourquoi pas débloquer une fin alternative....

## 4 Récit de réalisation

Le développement d'un jeu est semé d'embûches, mais il peut aussi y avoir certains moments de répit dans ce genre de projet. Des étapes faciles et simples à implémenter, des ajouts longs et complexes, tout le monde y a eu le droit. Cette dernière partie regroupe finalement nos petites facilités, et nos grosses difficultés.

### 4.1 Les points positif

Dans l'ensemble, chacun a choisi les tâches qui lui plaisaient le plus ou dans lesquelles ils avaient le plus de chances d'être efficaces et de ce fait, dans l'ensemble, nous ne regrettons pas nos choix. Pour chacun d'entre nous, nous sommes satisfait de ce qui a été accompli jusqu'ici dans nos catégories respectives. S'il y a bien une chose sur laquelle les Pamella's Dad sont entièrement d'accord c'est que le groupe est bien fait : nous sommes tous les quatre différents, nous n'aimons pas les mêmes choses et de ce fait, chacun donne son maximum pour la tâche qu'il se doit d'accomplir car elle ne lui a pas imposée : "je fait cette partie car c'est ce que j'aime faire". Telle est la philosophie de travail chez Pamella's Dad Inc.

C'est ainsi que l'on a pu voir Ailius content alors que le jeu se compilait sans soucis (ou presque), ou Mr.GAYTES s'amuser en créant toute sorte de contenu supplémentaire à ajouter à Pamella Gaytes, que ce soit du son ou des détails qui rendraient le jeu plus vivant. Pablo a également passé beaucoup de temps sur Blender, et il peut clairement affirmer que c'est une des parties du projet qu'il a préféré.

Mais parfois, on peut tomber sur quelque chose qui ne pensait pas nous plaire, quelque chose que nous n'avions pas prévu. La vie est pleine de surprise, et c'est ce qui fait que ce genre de projets sont intéressants. Non rares sont donc les points qui nous ont plus à notre grande surprise. De la sorte, et malgré la difficulté de la tâche, Antonio pris plaisir à créer le site qui fait aujourd'hui sa fierté, même s'il est loin d'être fini. Dans le même genre, Pablo ne s'attendait pas à s'amuser à chercher et créer les textures et les fonds qui lui plaisait le plus pour rendre le jeu encore plus beau, plus agréable et si possible plus immersif.

## 4.2 Les points négatifs

Bien entendu, il n'y a pas toujours que des hauts dans le groupe et certaines choses peuvent contrarier à des degrés plus ou moins variés. Nous avons été forcés de constater une chose : c'est que lorsqu'on travaille en groupe nous avons forcément des points où nous ne sommes pas (toujours) d'accord et, chacun défendant son point de vue sur la question, cela peut rapidement finir en dispute pour tout et n'importe quoi : pourquoi cette image est plus représentative de l'esprit de Pamella's Dad que celle ci, ou alors des débats pour savoir lequel découle de l'autre entre la tâche et l'objectif...

Dans le paragraphe précédent, il est mis en avant le fait que nous soyons tous différents mais cela représente autant de bonnes choses que de mauvaises : en effet, de par les habitudes de chacun, nous avons remarqué que nous ne sommes pas tous efficaces au même moment. Tandis que certains font la majeure partie de leur travail tard la nuit, d'autres préfèrent attendre la journée pour pouvoir fournir le maximum d'effort possible, ce qui créer des pics de production décalés qui peuvent devenir problématiques quand deux personnes ou plus sont entrain de travailler sur la même chose.

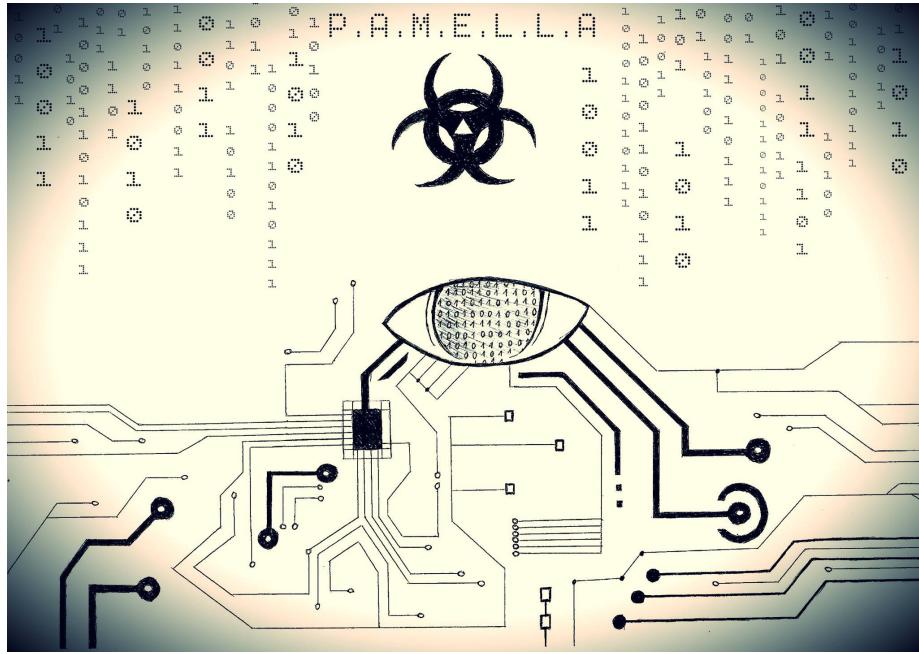
On retrouve aussi des points négatifs du genre d'un point de vue individuel. Il y a toujours dans un projet des points qui nous plaisent plus, et d'autres moins. Ainsi, Antonio a été plus d'une fois abattu en voyant tout ce qu'il y avait à apprendre pour réaliser un site internet digne de ce nom. De même pour Pablo ou Ailius, qui s'arrachèrent plus d'une fois les cheveux en cherchant à comprendre pourquoi le projet Unity ne fonctionnait pas, ou que les bons éléments n'avaient pas été implémentés aux bons endroits. On peut alors dire que chacun a eu ses hauts et ses bas durant cette première période et que rien n'est parfait. Mais c'est ce genre d'événements qui nous font avancer, et qui résultent du Pamella Gaytes actuel.

## Conclusion

Pour conclure, cette première période fut pour nous une belle découverte. Certes, ce fut une partie éprouvante, mais elle nous a permis d'avoir un premier aperçu du Pamella Gaytes que nous souhaitons et que nous imaginions. Nous avons commencé à apprendre le minimum pour créer un jeu, même si nous sommes encore loin de sa réalisation complète. Il nous reste beaucoup à apprendre pour que cette expérience et ce projet soit une pierre d'angle dans l'édifice de nos connaissances, pour qu'elle puisse compter à l'avenir durant toute notre scolarité et jusqu'au milieu professionnel.

Comme nous avons pu le dire, il est plus facile et plus intéressant d'apprendre en s'amusant. Ce genre de projet est donc ce qu'il y a de plus constructif pour nous, car même s'il y a des hauts et des bas, même s'il y a des difficultés, on ne cesse de s'amuser et de vouloir apprendre, et ce pour concrétiser un rêve commun, donner naissance à Pamella Gaytes.

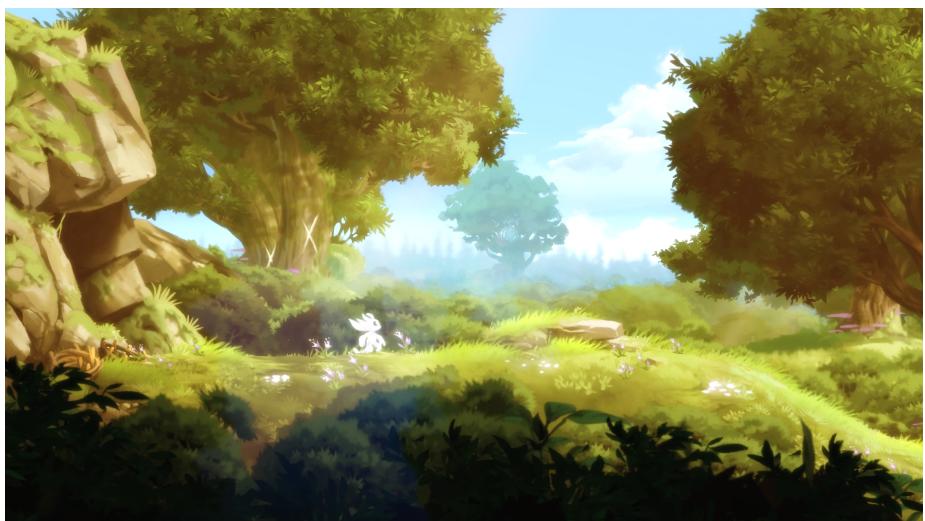
## Annexes



PAMELLA GAYTES



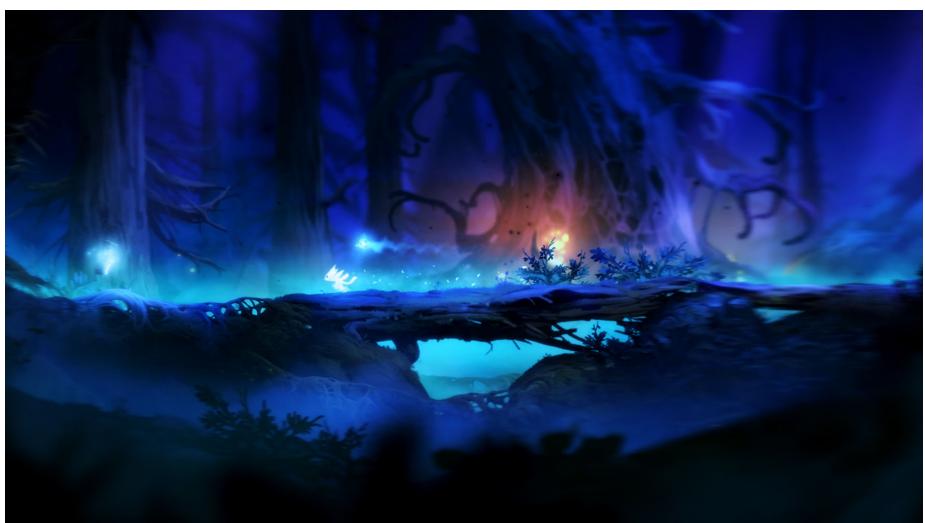
Premier fond utilisé sur le premier niveau tiré de Ori and the Blind Forest



Second fond utilisé sur le premier niveau tiré de Ori and the Blind Forest



Troisième fond utilisé sur le premier niveau tiré de Ori and the Blind Forest



Quatrième fond utilisé sur le premier niveau tiré de Ori and the Blind Forest