

Réalisation d'un jeu vidéo

Equipe Baguette

Nom du premier build : UQAC20193_Baguette\Thorvald's Redemption Build\ Thorvald's Redemption Build.zip

Fonctionnalités développées dans le premier build :

Tout d'abord, nous avons commencé par créer un personnage ainsi que ses déplacements. On peut le déplacer vers l'avant, l'arrière, à droite et à gauche à l'aide des touches du clavier Z, Q, S et D. Ensuite, nous avons fait la transition entre les deux mondes parallèles. Pour cela, nous avons choisi d'utiliser une téléportation à l'aide d'une touche du clavier, ici, le E. Cette téléportation nous permet de changer de monde à tout instant. C'est le corps de notre jeu. Enfin, nous avons modélisé quelques briques de gameplay pour montrer l'intérêt que nos deux mondes pouvaient avoir.

Répartition des tâches :

- Création du personnage et textures du monde classique : Florian et Léo C
- Création du deuxième et de la téléportation : Théo et Thomas
- Création des briques de gameplay et des textures du deuxième monde : Léo L et Léo V

Chaine de production du premier build :

Pour ce premier build, nous avons une chaine de production assez légère. Nous avons utilisé Unreal Engine et Visual Studio pour développer, Discord pour communiquer et nous partager des ressources en ligne. Nous utilisons également perforce pour stocker nos documents.

Pour l'ensemble du projet, nous avons commencé à établir notre chaine de production.

Nous allons réutiliser les éléments cités dans la chaine de production du premier build mais nous nous servirons également de blender et 3ds max pour les modèles 3D. Export en «.fbx ». Nous utiliserons également photoshop, substance ou affinity designer pour les textures. Pour les vidéos, on utilisera after effect et adobe media encoder pour l'encodage vidéo.

Enfin, nous nous sommes réparti les tâches à faire et nous avons commencé à mettre en place une nomenclature et une arborescence pour ne pas se perdre dans le projet.