

Enseignant(s)

VIDAL Nicolas

Email(s)

nvidal@myges.fr

2023-2024-Unity ESGI Core

1 Matières, formations et groupes

Matière liée au projet : **S2- Unity**

Formations : -

Nombre d'étudiant
par groupe : **3 à 4**

Règles de constitution des groupes: **Imposé**

Charge de travail
estimée par étudiant : **30,00 h**

2 Sujet(s) du projet

Type de sujet : **Sujet libre à valider**

3 Détails du projet

Objectif du projet (à la fin du projet les étudiants sauront réaliser un...)

Conception d'un Jeu Vidéo de type Plateforme/Enigmes en environnement 3D et en vue subjective.
Le GameDesign est à la charge de l'équipe projet.

Descriptif détaillé

Le type de jeu sera Plateforme/Réflexion en environnement 3D et en vue subjective.

Le dosage des parties purement plateforme ou purement réflexion est laissé à l'équipe de projet, mais les deux composantes doivent être clairement présentes, quel que soit le projet de jeu élaboré.

L'idée est de laisser une liberté conséquente à l'équipe de projet pour permettre de valoriser une création unique dans le cadre de leur scolarité, tout en ayant un socle commun permettant une évaluation sensée des différents projets les uns par rapport aux autres.

Le jeu devra être composé d'un minimum de 2 environnements différents se distinguant les uns des autres sur trois aspects simultanément :

- Difficulté pour le joueur
- Environnement visuel et sonore
- Mécanique de jeu

L'idéal est d'obtenir une évolution croissante de la difficulté et de l'ajout progressif de mécaniques de jeu sur l'ensemble des niveaux du jeu.

Il devra être possible pour la soutenance de pouvoir charger directement à partir du menu principal chacun de ces niveaux indépendamment les uns des autres. Cela peut se traduire par le chargement de sauvegarde si le jeu impose une continuité ne pouvant être brisée.

A priori, la plateforme cible est PC/Windows ou OSX

Cependant, au vu des possibilités d'export de l'outil principal utilisé (Unity), il est possible de viser un export sur plateformes mobiles. Cependant ceci sera optionnel et une version du projet fonctionnant sur PC/Windows devra exister pour le rendu final.

Tous les scripts développés devront respecter un coding style identique.

Dans tous les cas, le code produit devra être propre (notamment exempt de traces de debug).

L'utilisation d'un outil de versionning type GIT est vivement conseillée. De même, il est vivement conseillé de produire régulièrement des archives de l'intégralité du projet en cours et de dupliquer les supports de sauvegardes dans le but d'éviter les traditionnelles pannes de disques durs au moment des soutenances.

L'intégralité des sources devront être accessibles au moment du rendu final dans le but de pouvoir contrôler la bonne application des contraintes présentes dans ce document.

Dans le but de pouvoir clairement identifier le travail de chacun au sein du groupe de projet, tout fichier produit devra porter soit dans son nom, soit dans son entête, le nom de son auteur ainsi que son numéro de version. Si cela se révèle être problématique pour le nommage de certains assets, il est aussi envisageable de créer un fichier texte récapitulatif, décrivant clairement pour chaque fichier produit la contribution de chacun.

A priori, aucune utilisation de bibliothèque existante en dehors de l'API de Unity et des packages proposés par Unity ne sera autorisée (hormis quelques exceptions dont on parlera en cours).

Ouvrages de référence (livres, articles, revues, sites web...)

DeadCore, Portal, Q.U.B.E, Mirror Edge, The Ball, Antichamber, The Witness, ...

Outils informatiques à installer

Nous utiliserons la version d'Unity 2022.3.21f1

L'utilisation de JetBrains Rider est vivement conseillée.

4

Livrables et étapes de suivi

0	Définition du sujet	Choix du type de jeu : Bref document présentant le groupe et les intentions de réalisation de gameplay.	vendredi 29/03/2024 14h00
---	---------------------	--	--

1	Rendu final	Soutenance : Présentation du projet	vendredi 26/04/2024 8h00
---	-------------	--	--------------------------------

5	Soutenance
---	------------

Durée de présentation par groupe :	30 min	Audience : Devant la promotion
Type de présentation :	Présentation / PowerPoint - Démonstration	
Précisions :		