Plan

o Approche générale et contexte : (en s’appuyant sur la fiche projet) :

o Planning général, macro

o Organisation de l'équipe, les responsabilités, les rôles etc.

o Où en êtes - vous et quels sont les premiers retours ? les premières difficultés ?

**Introduction (Minh)** : cadre du projet, modalités du projet

Projet de spécialité,

Mirage’s journey : création d’un RPG, vu de haut

contrôle 2 personnages pour vivre des aventures incroyables sur des planètes.

Jeu développé sur le logiciel Unity, langage C#, qui est un standard dans le monde du jeu vidéo. Il sera mis en ligne gratuitement

**Attentes/objectif (Alban) :**

Cf. autre doc sur le drive

**Planning général du projet (Oummar)** :

(ptet supprimer la slide avec les “texte :” )

Gantt, différentes étapes

*Site web* : Site en js/sql tout ça avec le jeu intégré dedans

*Moteur de jeu* :

*Game Design* :

*Tests* :

**Rôles** (**Alban**) :

Différents respo

responsabilités

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Responsabilité** |
| **Morgan** | Respo Web |
| **Nathan** | Respo Unity |
| **Alban** | Respo Test, Développeur |
| **Oummar** | Respo GP, Assistant chef de projet |
| **Minh** | Chef de projet, Respo graphismes |

**Risques** **(Oummar)** : Nous avons identifiés deux risques plus important que les autres

Pas assez de temps

Changements en cours de projet, surtout au niveau technologique

**Avancement du projet (Minh) :**

Durant notre temps libre, nous avons travaillé sur des éléments indépendants du jeu : en particulier les graphismes.

Nous avons pas mal avancé sur la partie web, dont voici une capture d’écran. Parallaxe

On peut s’identifier sur le site web et voir des informations concernant le jeu.

La communication entre le site et le jeu est en train d’être codée.

Nous avons également beaucoup discuté les éléments de game design,

développé un arbre de talents permettant une personnalisation du style de jeu.

Enfin, j’ai également pu travailler sur les graphismes, qui sont plus ou moins indépendant du projet principal. Voici le menu, pour l’instant non fonctionnel.