

Historique des évolutions du projet

Ce document recense les évolutions du projet au cours des différentes étapes.

Phase 1 - Étape du projet : Trailer de l'ESP

Le but du projet est de présenter de manière ludique l'impact des événements climatiques dans la vie réelle et de sensibiliser aux enjeux environnementaux de notre époque.

La solution prend la forme d'un jeu vidéo de type exploration. Le joueur pilote un drone et doit réaliser diverses missions dans un monde qui est influencé par des phénomènes climatiques.

Phase 2 - Recrutement de l'équipe et définition du projet

Le but du projet reste inchangé : illustrer de manière ludique l'impact que peut avoir les événements climatiques.

Quant à la forme, après avoir testé le moteur Unreal et ses possibilités, nous avons été en mesure d'explorer :

- La création rapide de maps avancées
- La création d'un mode multijoueur
- Les implémentations d'IA

Nous avons donc décidé de redéfinir le contour du jeu pour en faire un jeu multijoueur en mode coopération dans lequel les joueurs doivent combattre des ennemis. Différents phénomènes climatiques (incendies, tornades...) viendront influencer le cours du jeu, notamment en augmentant sa difficulté, illustrant ainsi la nécessité de combattre les catastrophes climatiques.