



# Rapport de Projet

ACCER

SHADOWMINER

CLAUDEL ANTOINE  
FARINAZZO CÉDRIC  
LANGUERRE CLÉMENT  
GRIZZI EDGAR

23 mai 2018

# Table des matières

<b>I</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>II</b>	<b>Qui sommes nous ?</b>	<b>5</b>
2.1	Présentation des membres du groupe . . . . .	6
2.2	L'origine du nom du groupe : <i>ACCEr</i> . . . . .	6
2.3	Planning . . . . .	7
<b>III</b>	<b>Le jeu : ShadowMiner</b>	<b>8</b>
3.1	Le mode solo . . . . .	9
3.1.1	Scénario . . . . .	9
3.1.2	Gameplay . . . . .	9
3.1.3	Progression du joueur . . . . .	9
3.2	Le mode multijoueurs . . . . .	10
3.2.1	Prérequis . . . . .	10
3.2.2	Gameplay . . . . .	10
3.2.3	Score du joueur . . . . .	10
3.3	Le site web . . . . .	11
3.4	Technologies utilisées . . . . .	11
<b>IV</b>	<b>Réalisation individuelle</b>	<b>12</b>
4.1	Antoine . . . . .	14
4.2	Cédric . . . . .	15
4.3	Clément . . . . .	16
4.4	Edgar . . . . .	17
4.5	Conclusion . . . . .	18



<b>V</b>	<b>Sources et remerciements</b>	<b>19</b>
<b>VI</b>	<b>Quelques images du jeu</b>	<b>21</b>
<b>VII</b>	<b>Conclusion</b>	<b>22</b>
<b>VIII</b>	<b>Glossaire</b>	<b>24</b>



# Première partie

## Introduction



r



## Deuxième partie

# Qui sommes nous ?



## 2.1 Présentation des membres du groupe

Cédric

Antoine

Clément

Edgar

## 2.2 L'origine du nom du groupe : *ACCeR*

Le nom du groupe provient d'Antoine. A l'origine, nous nous appelions ACCeR avant l'arrivée d'Edgar. « ACC » pour les initiales de nos prénoms et « er » pour porter confusion entre notre groupe et la société taïwanais ACER, constructeur informatique.

A l'arrivée d'Edgar, on a décidé de mettre en majuscule le « e » de notre nom. C'est ainsi qu'ACCeR est né.



## 2.3 Planning

Voici un rappel de notre planning annoncé dans le cahier des charges :

Pourcentages des tâches	jusqu'à la soutenance		
	n° 1	n° 2	n° 3
Création des préfabs de map pour les niveaux (murs, sol, porte, ..)	75%	100%	100%
Modélisation 3D pour de meilleurs graphismes (si possible)	0%	75%	100%
Script c# animation	30%	60%	100%
Création des préfabs des joueurs	100%	100%	100%
Script c# joueur	50%	75%	100%
Création de multiples niveaux (entre 20 et 40)	10-20%	50%	100%
Création du Shadow Miner et Script c# pour l'IA du Shadow Miner	30%	60%	100%
Cinématique du jeu	0%	50%	100%
Son du jeu	0%	30%	100%
Menu du jeu	0%	40%	100%
Création du site internet et Hébergement en ligne	40%	80%	100%
Création du serveur multijoueurs	40%	90%	100%
Création des joueurs pour multijoueurs	30%	90%	100%
Création du système de map aléatoire pour le multijoueurs	0%	20%	100%
Compilation du jeu et enregistrement sur CD	0%	0%	100%





## Troisième partie

# Le jeu : ShadowMiner



## 3.1 Le mode solo

### 3.1.1 Scénario

Un mineur descend tôt le matin dans les derniers sous-sols de la mine, là où l'oxygène se fait rare. Un mineur fou (le Shadow Miner) coupe les câbles de l'ascenseur. Le mineur veut alors rejoindre la surface. Le Shadow Miner va alors vouloir l'en empêcher.

### 3.1.2 Gameplay

L'utilisateur incarne alors le mineur.

Le joueur devra donc progresser dans une série de niveaux de plus en plus difficiles.

Des pièges tels que des piques ou des traps seront là pour le ralentir.

Le ShadowMiner lui-même sera là pour le traquer et le capturer dans les niveaux les plus difficiles.

Chaque niveau symbolise un étage de la mine. Le joueur devra donc rejoindre un checkpoint qui symbolise la fin d'un niveau pour passer à l'étage suivant et donc au niveau suivant.

Le dernier niveau est donc la sortie de la mine.

### 3.1.3 Progression du joueur

Le joueur devra réussir le niveau actuel pour accéder au niveau suivant.

La progression du joueur est visible en jeu et sur le site internet <https://accr.ddns.net> si le joueur a liée son compte au jeu.



## 3.2 Le mode multijoueurs

### 3.2.1 Prérequis

Le joueur devra créer un compte pour pouvoir accéder au mode multijoueurs.

Ce compte pourra être créé sur le site internet <https://accер.ddns.net> ou dans le jeu lui-même. Ainsi le joueur pourra consulter et modifier ses données depuis le site internet <https://accер.ddns.net> ou depuis le jeu. Ce système lui permet de jouer sur n'importe quel exécutable du jeu en conservant ses données. Cela accroît fortement la portabilité du jeu.

### 3.2.2 Gameplay

Le joueur rejoint tout d'abord un lobby où il doit attendre que trois joueurs soient connectés avant que la partie ne commence.

Un joueur incarnera le ShadowMiner et devra tuer les deux autres joueurs qui incarneront deux mineurs voulant rejoindre la surface. Un des mineurs pourra s'enlever la vie et devenir un esprit de la mine qui contrôle les cloisons de la mine (porte, mur, gouffre) pour aider l'autre mineur.

#### Comment gagner ?

- Le ShadowMiner doit tuer tous les mineurs pour remporter la partie,
- Les mineurs doivent survivre jusqu'à la fin du minuteur pour remporter la partie.

### 3.2.3 Score du joueur

Le joueur gagnera en score à chaque victoire en mode multijoueurs.

Son score sera visible en jeu mais aussi sur le site internet <https://accер.ddns.net>.

Un classement des meilleurs joueurs est d'ailleurs disponible sur le site internet <https://accер.ddns.net>.



### 3.3 Le site web

a

### 3.4 Technologies utilisées

a



## Quatrième partie

# Réalisation individuelle



## Contexte

r



## 4.1 Antoine

r



## 4.2 Cédric

r





## 4.3 Clément

r



## 4.4 Edgar

r



## 4.5 Conclusion

r



## Cinquième partie

# Sources et remerciements



r



## Sixième partie

# Quelques images du jeu



## Septième partie

# Conclusion



## Conclusion





## Huitième partie

# Glossaire



G

