

# FICHE : LANCEMENT "KICKOFF" DU PROJET

## IDENTIFIER VOTRE CHOIX DE SUJET

Titre du projet : Metroidvania\_type (nom très susceptible de changer)

URL si applicable : \_\_\_\_\_

## DÉCRIVEZ VOTRE PROJET (2 PARAGRAPHES MINIMUM)

En utilisant godot, développer un jeu en 2d ou l'objectif est d'explorer un océan peuplé de dangers et d'îles pleines de trésor.

Le jeu s'inspire du genre metroidvania combinant l'exploration de l'océan et des îles, et l'obtention de nouvelles capacités lui permettant d'accéder à de nouvelles zones et obtenir de nouvelles manières de se déplacer et combattre.

Pour créer de la diversité dans le jeu et gérer des animations facilement réutilisables et manipulables je voudrais utiliser des shaders, ce qui pourrait en plus créer de la variété en utilisant un shader pour modifier un sprite.

De plus, si j'ai le temps j'aimerais m'intéresser à l'interpolation, en particulier pour les animations, pour permettre de créer rapidement des animations complexes à partir de peu.

J'aimerais aussi m'intéresser à comment développer en utilisant plusieurs langages, en combinant gdScript (langage propre à godot) et C# ou C++, afin d'optimiser au mieux la production en développant dans un langage de haut niveau, et d'optimiser les performances du jeu en développant dans un langage de bas niveau pour les fonctionnalités les plus complexes

## NOMMEZ 3 COMPÉTITEURS À VOTRE PROJET

*qui vous inspireront pour les fonctionnalités (avec les liens)*

The legend of Zelda : wind waker	<a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_The_Wind_Waker">https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_The_Wind_Waker</a>
Hollow knight	<a href="https://www.hollowknight.com/">https://www.hollowknight.com/</a>
momodora : reverie under the moonlight	<a href="https://store.steampowered.com/app/428550/Momodora_Reverie_Under_The_Moonlight/">https://store.steampowered.com/app/428550/Momodora_Reverie_Under_The_Moonlight/</a>

## LISTER LE MATÉRIEL DE CE PROJET

- Ordinateur
- Godot
- 

*Est-ce tous les éléments matériels nécessaires au projet sont en votre possession ? Sinon, lesquels ?*

Tout le matériel est en ma possession

*Aimeriez-vous que le département vous prête un composant, une pièce ? Si oui laquelle ?*

## IDENTIFIER DEUX ASPECTS TECHNOLOGIQUES

*Aspects : Serveurs, Services, Algorithmes, Web, IoT, etc*

**Aspect 1 :** Game engine

---

**Aspect 2 :** Shader

---

## PRÉCISEZ L'APPRENTISSAGE TECHNIQUE QUI SE FERA PENDANT LE PROJET

*soyez aussi précis que possible (nom de la technologie, de la librairie, url)*

**Technologie :** Godot

---

**URL :** <https://godotengine.org/>

---

*Quelle utilisation en ferez-vous à l'intérieur du projet ?*

Moteur de jeu permettant de créer le jeu, utilisation du plugin Dialogic pour simplifier la gestion des dialogues (<https://github.com/coppolaemilio/dialogic>) , possiblement utilisation d'une pipeline pour push automatiquement sur github et mettre à jour sur itch.io (si j'utilise itch.io).

Je voudrais utiliser le système intégré à godot de shader, très similaire à GLSL, afin de développer facilement des shaders sans utiliser de librairies extérieures, pour des graphismes 2d je vais m'intéresser aux fonctionnalités liées à .

Aussi j'utiliserai la version mono de godot permettant l'utilisation à la fois de gdScript mais aussi de C# de façon natif.

## ILLUSTRATION

*Si une illustration peut nous aider à mieux comprendre le projet, merci de l'inclure ici.*

# Remplacer l'image

*Vous pouvez inclure plus de matériel directement dans Github.*

**=> Après avoir rempli cette fiche : veuillez accepter l'assignment GitHub, convertir ce document en pdf et le remettre dans Github directement.**

**SVP : placer aussi le lien collaboratif du document incomplet avant de commencer.**