

FICHE : LANCEMENT "KICKOFF" DU PROJET

IDENTIFIER VOTRE CHOIX DE SUJET

Titre du projet : MANSION QUEST

URL si applicable :

DÉCRIVEZ VOTRE PROJET (2 PARAGRAPHES MINIMUM)

Mon projet est un jeu-vidéo de type escape-game dans une sorte de manoir mélangeant des aspects décoratifs anciens et contemporains. Le jeu contiendra au minimum deux salles : l'entrée du manoir (considéré comme une salle) dans un environnement hivernal, entre la neige et les sapins, et le hall d'entrée de ce même manoir.

Ce jeu se fera sous le moteur de jeu Unreal Engine qui est un outil inconnu pour ma personne. Le but du projet étant de dompter cet outil au fur et à mesure de la réalisation du projet pour des utilisations futures autres que le développement de jeux mais aussi de créer un jeu ludique, original et agréable visuellement et techniquement pour les utilisateurs.

NOMMEZ 3 COMPÉTITEURS À VOTRE PROJET

qui vous inspireront pour les fonctionnalités (avec les liens)

We Were Here	https://store.steampowered.com/app/582500/We_Were_Here/
Escape Simulator	https://store.steampowered.com/app/1435790/Escape_Simulator/
Escape Room – Der Kranke Kollege	https://store.steampowered.com/app/1301720/Escape_Room__Der_kranke_Kollege/

LISTER LE MATÉRIEL DE CE PROJET

- Poste de travail (ordinateur personnel)
- Unreal Engine 5 (5.1.0)
- Possibilité de publier le jeu (encore inconnu)

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

Oui excepté les connaissances de l'outil Unreal Engine.

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

Non

IDENTIFIER DEUX ASPECTS TECHNOLOGIQUES

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

Aspect 1 : Algorithmiques (optimiser le jeu afin d'éviter les opérations algorithmiques inutiles)

Aspect 2 : Mise en œuvre du jeu

PRÉCISEZ L'APPRENTISSAGE TECHNIQUE QUI SE FERA PENDANT LE PROJET

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

Technologie : Unreal Engine 5

URL : <https://www.unrealengine.com/en-US>

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

Cet outil ici me servira à tout simplement créer le jeu : ses acteurs, ses « assets », ses blueprints/code et tout le côté algorithmique derrière. Cet outil permettra la réalisation du projet.

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.