

Awakening of Raijin

Defi Graven





Le défi

Le défi Graven consiste :

- Création d'un jeu vidéo de type **rogue-like**
- Liberté de création
- Support **Mobile**
- **P.O.C** (Proof of Concept)
 - Répartition correct des taches
 - **Cohésion** d'équipe
 - Choix des technologies
 - Support finale convaincant





Sommaire

01

BRAINSTORMING

Idéation et planification des idées du projet

02

REPARTITION DESTACHES

Attribution des tâches avec les affinités de chacun

03

Développement

Développement du jeu et du lore

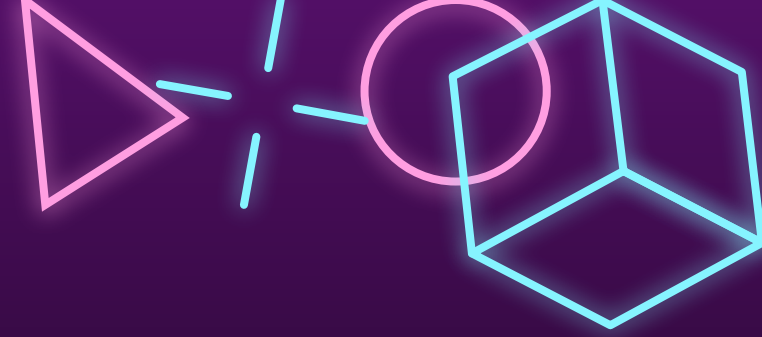
04

P.O.C

Proof of concept

(j'ai hâte)





01

BRAINSTORMING

Niveau : S++

Awakening of Raijin

Creation du lore



Problématique



Ne pas faire un jeu
répétitif



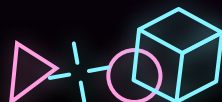
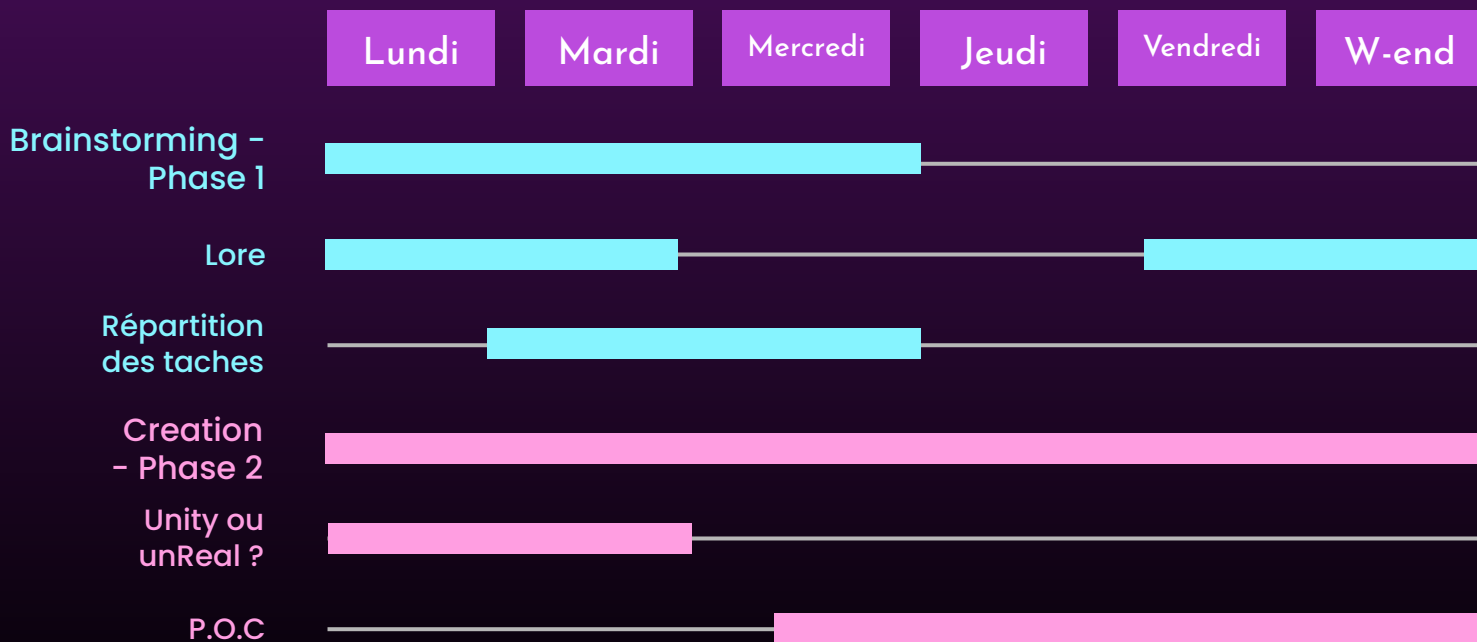
Avoir un sujet
culturellement intéressant



Gameplay



TIME LINE DU PROJET



Réflexion



Unity

Beaucoup plus de tutoriel

Prise en main intuitive

Communauté très réactive

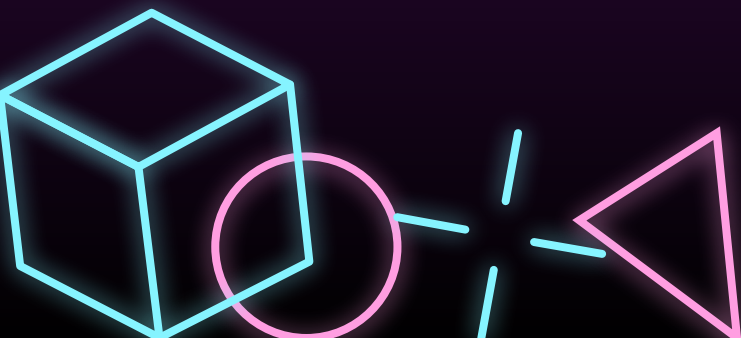


UnrealEngine

Beaucoup moins de tutoriel

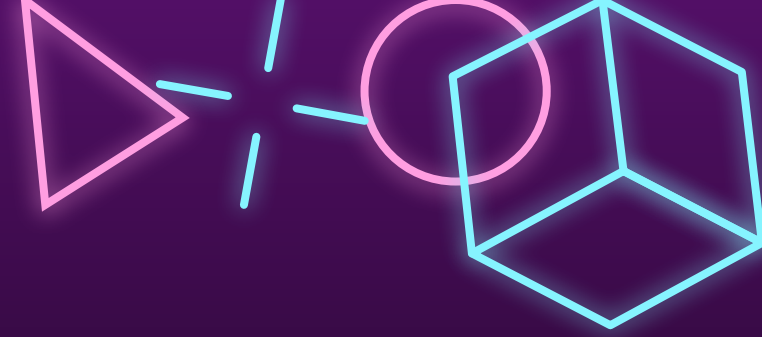
Moteur graphique plus lourd

Non idéal pour du mobile



Composition





02

REPARTITION DES TACHES

Niveau : B

Répartition des tâches



BLASI Hugo

Déplacement (+dash)

Génération des maps



UCAR Muharrem

Creation du terrain

Déplacement joystick



PEREIRA Alexandre

Attaque de base

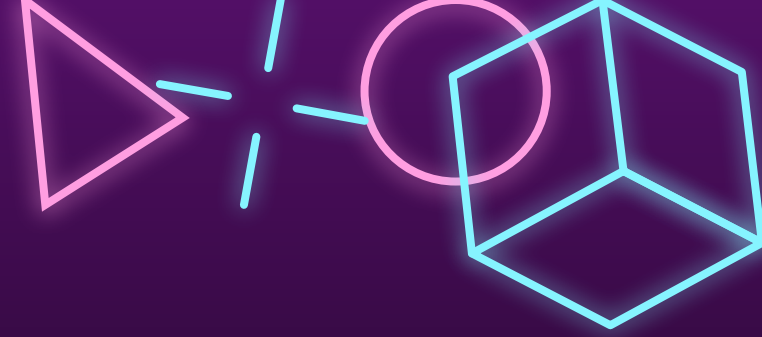
Barre de vie



KOHEN Mattis

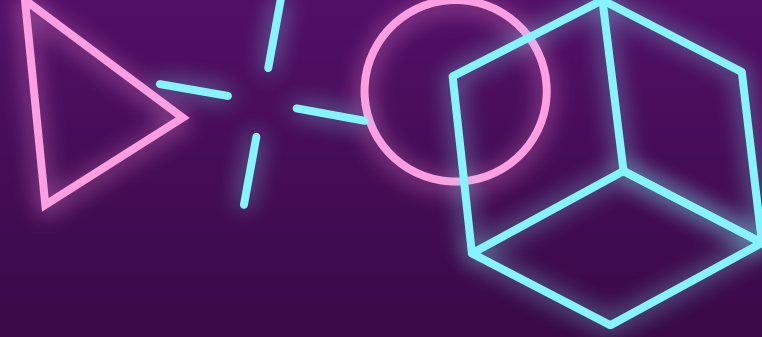
Coin (pièces)

Attaque de base



Pourquoi cette répartition ?





03

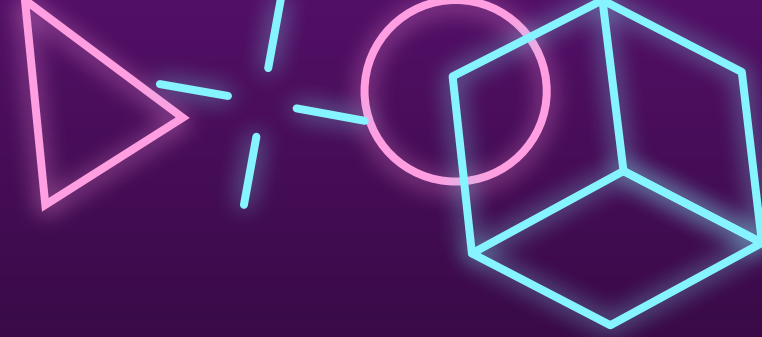
Développement

Niveau : Larmes



Ouverture de Visual Studio....

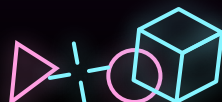
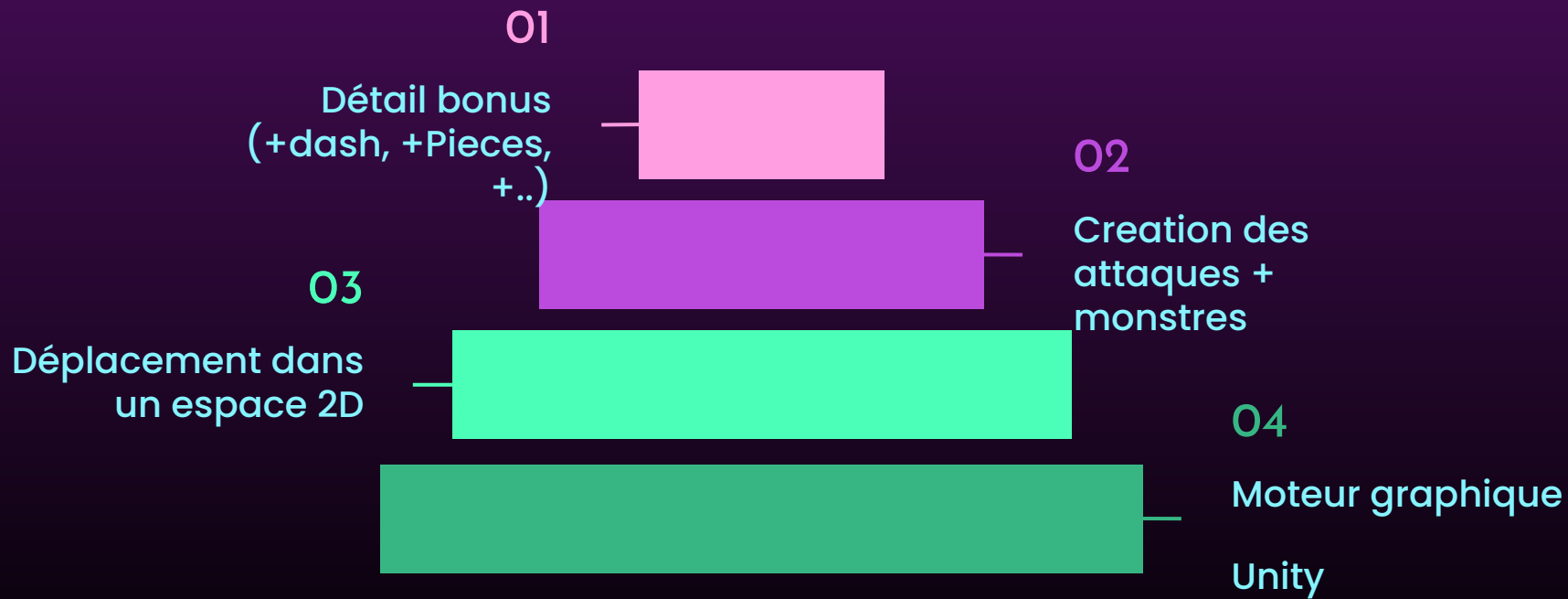




04

Proof of Concept

Niveau : A





On y est....

