

PROJET COLLECTIF



2024/2025

NUMERO D'OS

LA HORDE

UNE COMMANDE PRECISE : BATTLE ARENA SUR NAVIGATEUR

Bonjour,

Je me présente, Jean-Jacques Beurignou, dirigeant d'une entreprise spécialisée dans la vente de dindonneau surgelé. Aujourd'hui, je suis à un tournant stratégique : je souhaite vendre mon entreprise et, pour la rendre plus attrayante aux yeux des acheteurs potentiels, j'ai besoin d'un projet original qui lui donne un côté fun, moderne et engageant.

En tant que grand amateur de jeux vidéo, j'ai été particulièrement inspiré par le concept de STICK AREANA, que je trouve à la fois simple, accessible et terriblement addictif. Mon idée est donc de créer un jeu dans le même esprit : un jeu multijoueur en ligne, accessible via navigateur, où les joueurs s'affrontent dans une arène compétitive.

Ce jeu pourrait s'articuler autour de l'univers du dindonneau, avec un ton humoristique et décalé pour marquer les esprits. Par exemple :

Chaque joueur incarnerait un dindonneau armé de gadgets farfelus (ustensiles de cuisine détournés, épices explosives, etc.). Les affrontements se dérouleraient dans des arènes inspirées de l'univers de la restauration ou des fermes, avec des mécaniques de gameplay dynamiques et accessibles. Le jeu pourrait intégrer des éléments de personnalisation pour renforcer l'aspect viral et ludique, tout en mettant subtilement en avant les valeurs de mon entreprise. Je suis convaincu qu'un projet comme celui-ci serait un excellent moyen d'attirer l'attention des investisseurs tout en insufflant une image positive, moderne et innovante à ma société. C'est pourquoi je viens vous voir aujourd'hui : j'aimerais collaborer avec votre équipe pour concevoir et réaliser ce jeu.

Pensez-vous que ce projet est réalisable ? Je suis curieux de savoir comment vous pourriez lui donner vie !

Cordialement,
Jean-Jacques Beurignou



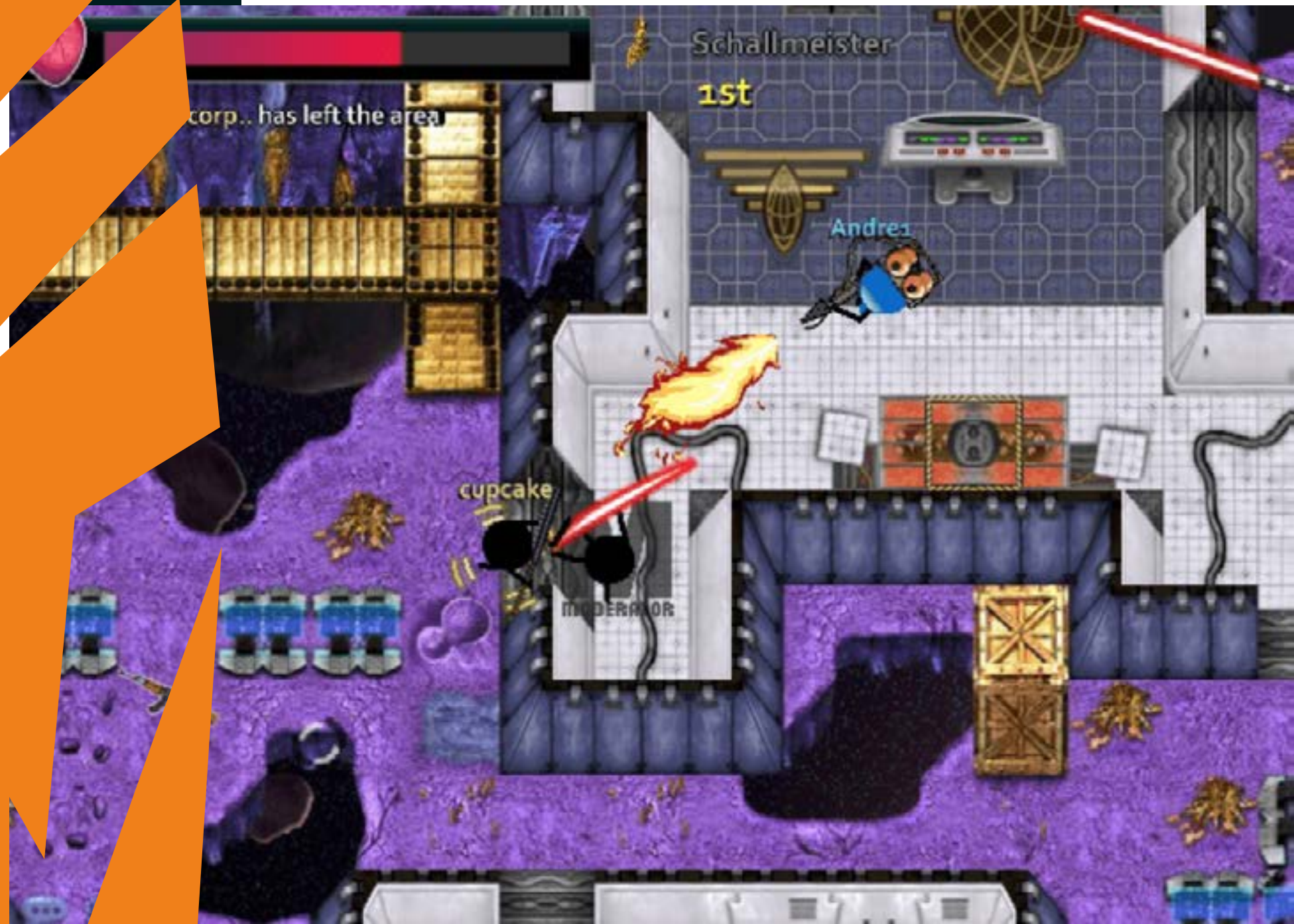
BRUTAL.0

CLICK AND HOLD TO ATTRACT FLAIL AGAIN!

Type a Nickname...

PLAY

2 EXAMPLES :
-STICK ARENA
-BRUTAL.IO



LES ATTENDUS POUR LA SOUTENANCE :

LE PROJET :

1. Développement Unity 6 (C#)

Mécaniques de jeu :

Gameplay principal :

Jeu multijoueur PvP en vue de dessus, style Brawl.io.
Système de déplacement simple pour les personnages (clavier pour se déplacer, souris pour viser/attaquer).
Mécaniques d'affrontement (ex. coups de mêlée, projectiles, objets à ramasser dans l'arène).
Zone d'arène avec obstacles interactifs et éléments dynamiques (pièges, boosts de vitesse, etc.).

Multijoueur :

Utilisation de Unity Netcode for GameObjects pour gérer les parties en ligne.
Gestion des lobbies : permettre aux joueurs de se connecter, créer ou rejoindre des parties.
Synchronisation des positions, animations et actions des joueurs en temps réel.

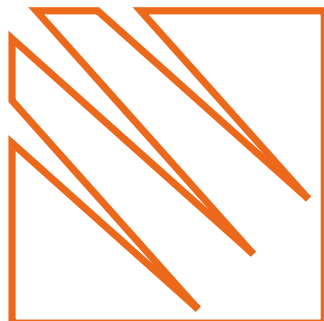
Progression :

Tableaux de scores en temps réel (leaderboard).
Système de matchmaking simple (joueurs regroupés par région ou au hasard).

Export WebGL :

Configuration Unity pour exporter le projet au format WebGL, afin que le jeu fonctionne directement dans un navigateur.
Optimisation des performances (textures légères, gestion efficace des ressources mémoire).

WE
D
R
O
H
A
L



2. Web Development (Back-end et Front-end)

Front-end :

Page de présentation du jeu :

Design moderne et fun, avec des animations légères pour introduire l'univers du jeu.

Bouton «Jouer maintenant» redirigeant vers le jeu intégré en WebGL.

Inscription et Connexion des joueurs :

Formulaire simple pour récupérer l'email et le pseudo du joueur (champ obligatoire avant d'accéder au jeu).

Gestion de l'authentification avec un design cohérent au style du jeu.

Back-end :

Stockage des données :

Base de données (ex. Firebase, MongoDB ou MySQL) pour enregistrer les emails, pseudos, scores des joueurs et progression.

API pour communication avec le jeu :

Création d'une API REST pour gérer :

L'enregistrement des utilisateurs.

La récupération des pseudos pour afficher dans le jeu.

Le stockage des scores après chaque partie.

Hébergement :

Serveur pour l'hébergement du back-end (ex. AWS, Google Cloud, ou Heroku).

Hébergement du jeu WebGL sur un service de distribution (ex. Netlify, Vercel, ou directement sur un serveur web).

3. Webdesign et UI/UX

Style visuel :

Univers fun et décalé basé sur le thème des dindonneaux.

Palette de couleurs vives et gaies, typographies ludiques.

UI du jeu :

Menus simples et intuitifs (Connexion/Inscription, Matchmaking, Tableau des scores).

Boutons et icônes bien visibles.

Animations pour les transitions (ex. quand un joueur se connecte ou termine une partie).

Responsive Design :

Interface web et jeu optimisés pour différents écrans (PC, tablettes).

4. Graphismes et personnages

Personnages :

Dindonneaux stylisés en 2D ou 3D low-poly, avec variations possibles (chapeaux, couleurs, accessoires personnalisables).
Animations de base : déplacement, attaque, mort.
Arènes :

Conception d’un terrain unique pour la première version (ex. cuisine, ferme ou usine).
Textures et modèles low-poly pour garantir des performances fluides.
Effets visuels :

Particules pour les attaques (ex. traînées, explosions).
Effets de hit (indicateurs de dégâts, éclats).

5. Récupération de l’email et du pseudo

Formulaire intégré à la page d’accueil ou au jeu WebGL.

Étapes techniques :

Champs obligatoires : Email et Pseudo (validation côté client et serveur).
Envoi des données à l’API via un appel POST.
Stockage sécurisé (chiffrement des mots de passe si connexion requise).
Bonus :

En Option pour connecter un compte Google ou Facebook pour simplifier l’inscription.

Les masters programmation auront un rôle d’accompagnement sur toutes les équipes.

Groupe 1

Chef de projet : Mathieu Raynaud
Lead Dev : Théo Basile
DA : Gael Jardin Art : Alexis BOURDILLAT
Dev: Lucie Nguyen - Nathan Beaumont - Simon Dessay -Tom Kerzusan

Groupe 2

Chef de projet : Nicolas Trezeguet
Lead Dev : Nolhan Rat--Meril
DA : Robin Duhau Art : Eliot Duzan
Dev : Benjamin Roger - Louis Guichard - Gabriel Etienne - Alexandre Garcia

Groupe 3

Chef de projet : Thomas Esposito
Lead Dev : Gabriel Mimouni
DA : Jean-Baptiste Auzolat art: Karl Beylard
Dev : Florian Hubert - Yan Estrampe - Mausservey Dorian - Ethan Lesage - Geoffrey Laurent

Groupe 4

Chef de projet : Raphael Durand
Lead Dev : Matis Gassarino
DA : Louis Delaroche art : Louis Ancien
Dev : Kilian Monnier - Evin Berger - Josselyn Trapy - Bengy Kiefer

Groupe 5

Chef de projet : Anaïs Jourdainaud
Lead Dev : Lucas Darpeix
DA : Paul Landreau art: Hugo Da Silva
Dev : Andy Dupuoy - Zakaria Dutertre - Hanae Doridon- Bruce Jean-Baptiste

Groupe 6

Chef de projet : Adao VOISIN
Lead Dev : Erwan Gatel
DA : Alexis Trévilly art : Axel Forton
Dev : Mathieu Constant - Dorian Duchassin - Alexis Godbillot - Kevin Torres

Groupe 7

Chef de projet : Axel Clivet
Lead Dev : Baptiste Dufossé
DA : Lois Vignolle Art : Charlotte Arbona
Dev: Lume Niewolska - Enzo Dessaint - Célian Juan-Conti - Alexandre Richard

Groupe 8

Chef de projet : Eliot Le Meur
Lead Dev : Doriann Xavier
DA : Tuan Henry
Dev : Olivier Jacques - Luka Bartelo - Kylian Lamarre - Mateo Tillou

On parlait de contraintes

(ben voilà)

(mais pourquoi ? y'a une raison ?)

(bah bien sûr)

