

# AlterEgo

It's crowded here

Morcet Erwan, Boidin Maxime

# Sommaire

01

## Le concept

Inspirations, idées de base

02

## Les features

Comment répondre aux  
problématiques

03

## Challenges technique et technologique

04

## Démonstration

La boucle de gameplay

05

## Postmortem

Problèmes rencontrés

06

## Ouverture

Quoi de plus ?



01

## **Le concept**

Idées et inspiration

# Le concept



## Hack&Slash

NieR : Automata, Dynasty warrior



## Rogue-Like

Rogue, Binding of Isaac, Hades

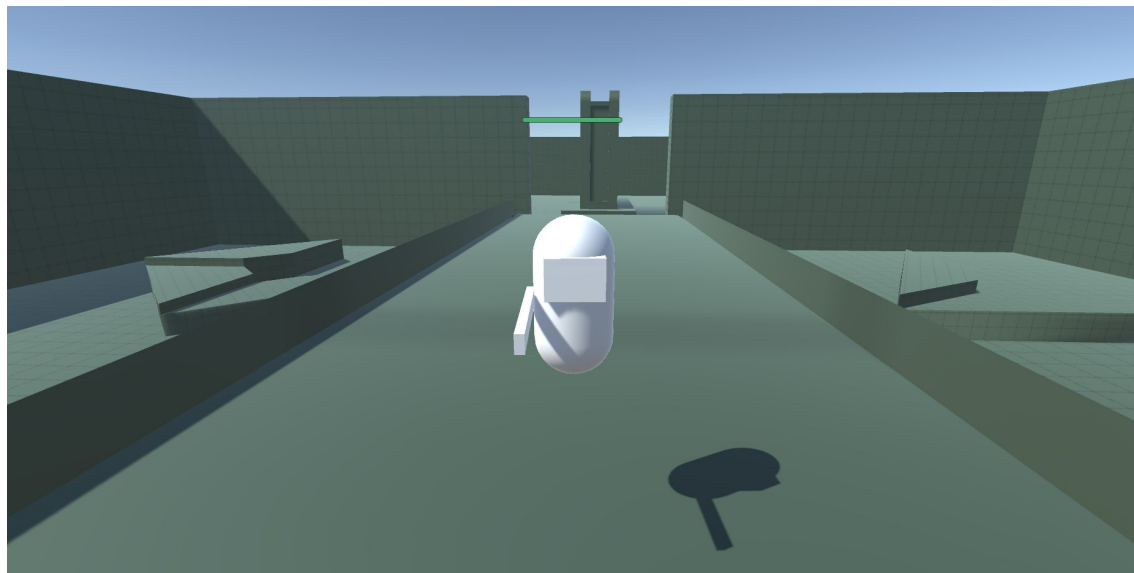
# Hack&Slash

## **Vue à la 3ème personne**

Caméra orbitale qui suit le joueur

## **Combat au corp à corp**

Combos et compétences



# Rogue-Like



## Donjons

Génération procédurale



## Vagues d'ennemies

grand nombre de mobs par salle



## Boss

Fin de donjon



## Gain de puissance

Niveaux et compétences



## Répétition

Donjon suivant



# 02

## **Les features**

Comment répondre aux problématiques

# Les features



**Foule et interaction**



**Joueur artificiel**



**Environnement**



**Inventaire**



**Sauvegarde**



**Cinématique**





**03**

## **Challenges technique et technologique**

# L'éditeur de niveau

## Construction du niveau

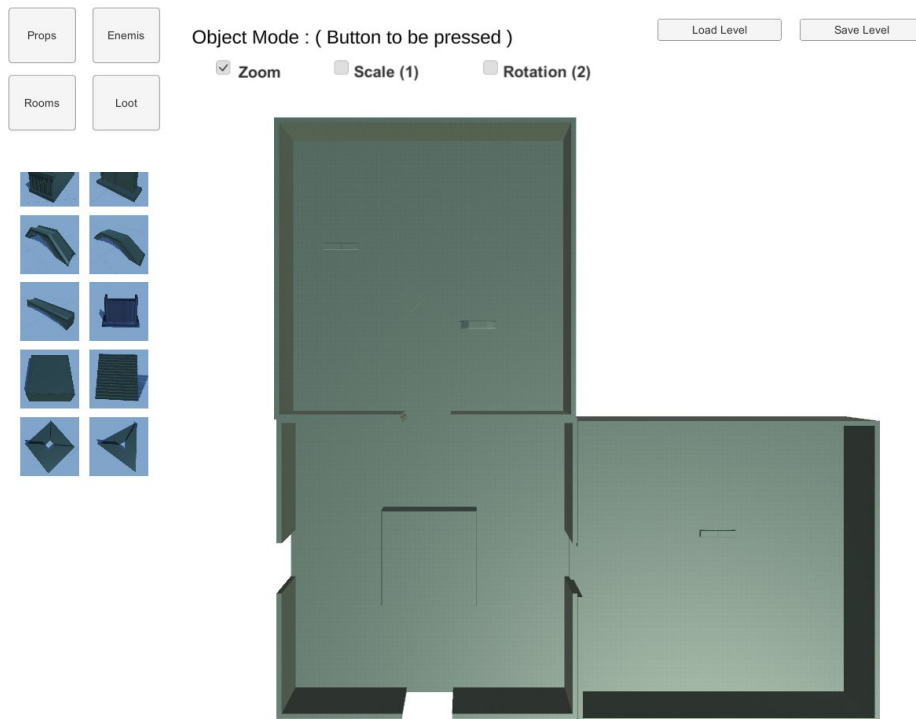
Placement des salles

## Placement des objets

Placement d'éléments dans les salles

## Sauvegarde du niveau

Jouer le niveau ou le modifier



# La boutique en ligne



## Gain d'argent virtuel

Récompense de fin de niveau



## Achat de cosmétique

Débloquer de nouvelles apparences  
pour le joueur



04

## Démonstration

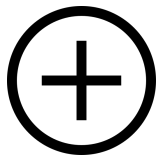
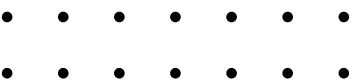
C'est l'heure de jouer !



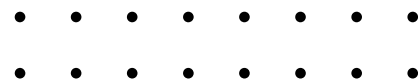
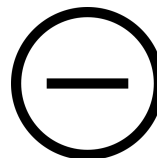
05

## Postmortem

Problèmes rencontrés



## Postmortem



### Groupe

De 4 à 2 membres,  
redimensionnement du projet

### Meilleurs organisation

les yeux plus gros que le ventre

### Système de sauvegarde

sauvegarde légère, efficace

### Modélisation 3D

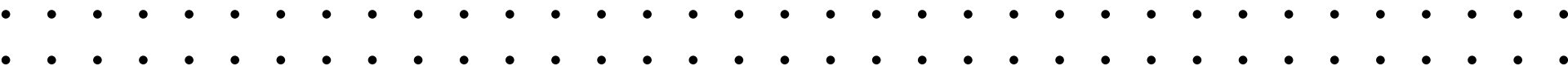
passée à la trappe

### Génération de niveaux

permet de lancer des parties rapidement

### Ensemble de systèmes

plusieurs éléments implémentés inutilisés

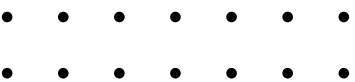




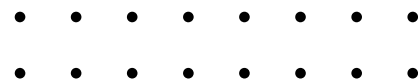
06

## Ouverture

Quoi de plus ?



# Ouverture



## IA non naïve

Intéressant, intégrée au concept d'origine

## Système de progression

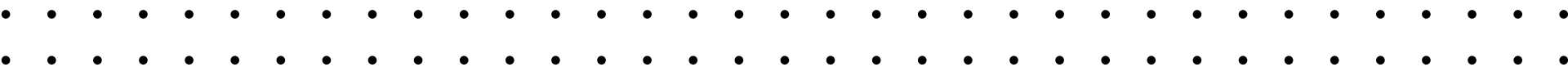
statistiques du personnage et compétences

## Rendre le jeu plus jolie

Modèles, effets visuels

## Architecture plus propre

Revoir une partie des systèmes







**Des questions ?**