

DESCRIPTION DU PROJET

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Nom du jeu : NSI TRAVELER

Type de jeu : Shooter

Environnement : Vscodé

Univers: Dans l'espace

Scénario du jeu: Après que la terre ait explosé, Jeff, un gardien de sécurité d'un vaisseau de transport interstellaire, parcourt l'espace en direction d'une station spatiale. Au bout de quelques mois de sommeil cryogénique, il est réveillé par une alerte : le vaisseau est attaqué.

Origine et intérêt du jeu :

Nous réalisons ce jeu par nostalgie des vieux jeux notamment les "Zelda like".

On souhaite redonner du sang neuf à un style de jeu qui disparaît pour laisser place à des jeux sans originalité et qui détruit peu à peu l'image honorable du jeu vidéo.

ORGANISATION DU TRAVAIL

Équipe: Louis Persin, Arthur Pelletier, Marie-Michelle Abion

Outils/logiciels utilisés pour la communication et organisation du travail: Trello, drive.

Fréquence de travail: 6h pendant deux semaines puis 2h.

Rôles: Louis et Arthur au code, Marie-Michelle pour les textures, le scénario et la documentation du projet

LES ÉTAPES DU PROJET

- 1) Idée de créer un jeu qui est une réplique du jeu Doom
- 2) Création du concept , scénario, personnage, univers etc...
- 3) création de personnage, design
- 4) programmation du code
- 5) remplir la description du projet et de la documentation
- 6) commenter le code

FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ

Séance 1:

Ce qui est déjà fait :

- déplacement et les collision
- documentation du code

Ce qui est en cours de réalisation

- Code python du jeu
- changer les chunks aux alentours

Ce qui reste à faire

- poser des objets dans l'éditeur de niveau
- créer des boutons pour choisir un objet (bloc, ennemie, sol)

Séance 2:

Ce qui est déjà fait :

- déplacement et les collision
- documentation du code

Ce qui est en cours de réalisation

- Code python du jeu
- Changer les chunks aux alentours
- poser des objets dans l'éditeur de niveaux

Ce qui reste à faire

- créer des boutons pour choisir un objet (bloc, ennemie, sol)

- collision

Séance 3:

Ce qui est déjà fait :

- déplacement et les collision
- documentation du code

Ce qui est en cours de réalisation

- Code python du jeu
- Changer les chunks aux alentours
- poser des objet dans l'éditeur de niveaux

Ce qui reste à faire

- créer des boutons pour choisir un objet (bloc, ennemie,sol)
- collision

Séance 4:

Ce qui est déjà fait :

- déplacement et les collision
- documentation du code

Ce qui est en cours de réalisation

- Code python du jeu
- Changer les chunks aux alentours
- poser des objet dans l'éditeur de niveaux

Ce qui reste à faire

- créer des boutons pour choisir un objet (bloc, ennemie,sol)
- collision

Séance 5:

Ce qui est déjà fait :

- déplacement et les collision
- documentation du code
- poser des objet dans l'éditeur de niveaux
- changer de chunk a charger avec le mouvement des personnages

Ce qui est en cours de réalisation

- collision
- animation

Ce qui reste à faire

- poser des objets dans l'éditeur de niveau
- créer des boutons pour choisir un objet (bloc, ennemie,sol)
- ajouter du sang sur le personnage
- texture(bruh)
- une commande pour ouvrir la liste de blocs.

Fin de la séance 5:

Ce qui est déjà fait :

- animation

Ce qui est en cours de réalisation

- collision
- animation
- balles
- une commande pour ouvrir la liste de blocs.

Ce qui reste à faire

- poser des objets dans l'éditeur de niveau
- créer des boutons pour choisir un objet (bloc, ennemie,sol)
- ajouter du sang sur le personnage
- texture(bruh)

Difficulté rencontrer:

- résolution de bug
- pas assez de temps pour tout finir.

OUVERTURE

Idée d'amélioration

- Ajouter de nouveaux obstacles et plus de méchants
- Plus d'ennemis et plus d'armes
- Ajouter un boss
- Ajouter d'autres personnages

Stratégie de diffusion pour toucher un large public

Notre jeu est un retour aux sources du jeu vidéo. L'objectif est de proposer aux jeunes joueurs qui n'ont pas connu le temps des anciens jeux comme les premiers Zelda ou le premier Mario Bros, de découvrir ce style de jeux simpliste et qui ne vieillit pas, mais plus divertissant et moins frustrant que les jeux d'aujourd'hui.

- Créer un site internet ([Itch.io](https://itch.io)) ou un blog où il y aura toutes les informations sur le jeu mais aussi une démonstration pour essayer le jeu.
- Contacter des influenceurs (youtuber gaming, streamers) pour donner de la visibilité à notre jeu

Analyse critique du résultat

On trouve que le résultat obtenu est assez satisfaisant