



nom de votre projet :	OuterTale
membres de l'équipe :	Rafaël - Cornitte
membres de l'équipe :	Rafaël - Graff
membres de l'équipe :	Rowan - Graff
membres de l'équipe :	Arthur - Hiely
niveau d'étude :	Terminale
établissement scolaire :	Lycée Georges Clemenceau
enseignante/enseignant de NSI :	M. Marie-Jeanne

> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

L'année dernière, une partie de ce groupe (Arthur, Rafaël C et Rowan) avons déjà travaillé sur un autre projet. C'était un jeu du nom d'Exil, sur lequel nous nous étions bien amusés.

Cette année, nous avons décidé de reformer ce groupe, en intégrant Rafaël G. Nous avons décidé de refaire un jeu, mais plus que le simple plateformer qu'était le jeu de l'année dernière. Nous sommes fiers de ce jeu, même si certaines fonctionnalités que nous espérons ne seront peut-être pas dans la version finale, par manque de temps.

Notre projet est un jeu dans lequel on incarne un astronaute qui se réveille dans un vaisseau spatial abandonné, sans souvenirs. Il doit l'explorer pour reconstituer ce qu'il s'est passé, et pouvoir ainsi rentrer chez lui.

Tous les 4, nous voulions faire un jeu. Rowan à proposé de s'inspirer du jeu Undertale et Rafaël Graff a proposé de s'inspirer du jeu Outer Wilds. C'est de ces deux idées qu'est né Outer Tale, un jeu d'énigme immersif s'inspirant des deux univers.

Nous voulions que le jeu soit captivant mais surtout qu'il ne soit pas oubliable comme la plupart des jeux d'aujourd'hui. Étant limités par nos compétences, nous avons dû trouver un moyen d'atteindre nos objectifs. C'est pourquoi nous avons pour ambition d'avoir une histoire et des énigmes marquantes tout en restant dans un simple vaisseau spatial.

Les besoins sont simples, c'est du divertissement.

> ORGANISATION DU TRAVAIL :

Arthur :

Très compétent en code, la quasi-totalité de son temps passe dans la programmation du jeu.

Rafaël C :

Il a des compétences en musique, c'est pourquoi il est chargé de tout ce qui touche au son dans le jeu. Il reste polyvalent et participe au code ainsi qu'au game design.

Rafaël G :

Également très compétent en code, il est propriétaire d'un jeu réunissant une communauté de plus de 2000 joueurs. C'est pourquoi il a un rôle important dans le game design et dans la coordination de l'équipe

Rowan :

Très compétent en graphisme, il s'occupe principalement de tout ce qui touche au visuel autour du projet, des textures à la vidéo de présentation. Polyvalent, il s'occupe aussi du game design.

Les tâches ont toutes été réparties en fonction de nos compétences respectives.

Le projet nous a pris beaucoup de temps, évidemment nous avons travaillé dessus sur notre temps libre pour mener à bien nos objectifs. Pour cela nous avons utilisé discord pour la communication., ainsi que GitHub et Trello pour le partage des tâches et montrer l'avancement du projet, notamment du code le plus récent.

LES ÉTAPES DU PROJET :

Tout d'abord nous avons fait un brainstorm (ou peut-être deux voir trois) pour fixer la base de ce que nous voulions faire.

Une fois la base défini, nous avons fait une première maquette, sans image, d'un cube se déplaçant dans l'espace avec des collisions l'empêchant de traverser les murs.

Puis nous avons ajouté des éléments essentiels au fonctionnement de notre jeu comme par exemple la carte divisé en plusieurs pièces et les portes permettant de passer d'une pièce à l'autre, le système de clés de différents niveaux pour passer certaines portes ou non ou encore les « pancartes » ouvrables avec un bouton (des textes que l'on peut ramasser et lire). Il y a aussi des sortes de boîtes, ou des archives, que l'on peut ouvrir pour regarder leur contenu, et bien plus !

Etape	Description	Durée	Difficulté/5
Création d'un prototype	Nous avons juste créé un code qui permet à un personnage de se déplacer dans une salle vide.	1 jour	1, simple
Ajout de salles	Une fois la première pièce créée, il a fallu en faire d'autres, permettre au joueur de passer d'une à l'autre en passant des portes	Moins d'une semaine	3, faire en sorte que les portes fonctionnent correctement
Ajout de cartes de sécurité	Pour passer une porte, il faut alors une carte de sécurité suffisamment élevée, cela dépend des portes	Moins d'une semaine	2, simple dans l'ensemble
Ajout d'électricité	Au début, il n'y a pas d'électricité, il faut donc ouvrir certaines portes avec un pied de biche trouvé dans une caisse, pour ensuite rallumer l'électricité.	2 semaines	4 plein de problèmes à régler concernant le fait que les coffres contiennent des objets qui des fois ne s'affichent pas, réapparaissent

			alors qu'on les à déjà pris.
Ajout de meubles et de pancartes	Nous avons ajouté des meubles pour décorer certaines salles, et des pancartes que nous pouvons lire.	Quelques jours	2, pas de difficulté majeure.
Ajout de coffre à mot de passe, et regarder les coffres	Ensuite, nous avons mis en place des coffres verrouillés qui demandent un mot de passe, puis le fait de pouvoir regarder un coffre de plus près pour voir des codes notés dans le fond	2 semaines	3, certains bugs nous ont posés problèmes.

> FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

A l'heure actuelle, nous avons un jeu fonctionnel.

Nous sommes en train de rajouter d'autres meubles pour 'habiller' certaines salles, nous ajoutons certaines énigmes qui peuvent demander du temps.

Dans le futur, nous comptons ajouter une fin au jeu, à savoir que le personnage finit par découvrir que c'est en réalité lui qui a tué tout le monde, et il doit choisir entre

Fait :	En cours :	À faire :-
<ul style="list-style-type: none"> -Ramassage d'objets comme les clés -Lecture des pancartes -Portes passant d'une pièce à l'autre et système de niveau d'accès -L'histoire 	<ul style="list-style-type: none"> -Trouver le nom du jeu -Interface utilisateur 	<ul style="list-style-type: none"> -Organiser la carte globale -Créer les énigmes et les intégrer -Penser les monologues et aides apportés au joueur -Enregistrer les monologues -Faire les graphismes et les musiques et sons d'ambiances -menu -ajouter des meubles fouillables

> OUVERTURE :

Ce projet n'est actuellement pas terminé, nous comptons le continuer afin de pouvoir achever notre travail.