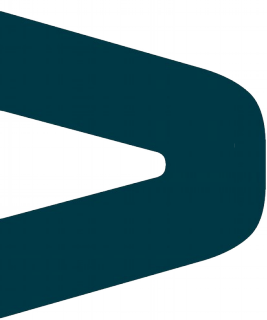




LES
TROPHÉES NSI

Édition 2023

DOSSIER DE CANDIDATURE
PRÉSENTATION DU PROJET



NOM DU PROJET : L'Épopée du chevalier aux cheveux soyeux

> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

- Le projet est un début de jeu de type RPG reprenant le fonctionnement et l'ambiance des jeux du même style de la fin du XXème siècle. Il est présenté par une vision 2D Top-Down, tel le jeu The Legend Of Zelda : A Link To The Past (1992). Il offre de nombreuses fonctionnalités et une petite histoire.
- Avec ce projet nous essayons de recréer un jeu de cette époque tel que nous l'imaginons en apportant notre touche personnelle avec un monde semi-ouvert, des ennemis et un boss qu'il faudra vaincre pour terminer le jeu.
- Ce projet nous a permis de nous intéresser à de nombreuses mécaniques et problèmes qui nous ont forcé à chercher des solutions pour les résoudre comme le fonctionnement des quêtes dans les jeux.
- Nous suivons dans l'histoire un chevalier aux cheveux soyeux, et qui cherche le shampoing qui rendrait ses cheveux encore plus soyeux, mais celui-ci est gardé par une maléfique créature...



> ORGANISATION DU TRAVAIL :

- Gauthier Massoni : Développeur / Chef de projet
Coordinateur du projet et développeur
- Mathis Bonnard: Développeur
Développeur et correcteur des bugs du projets
- Paul Da Silva : Compositeur
Créateur des musiques du jeu ainsi que testeur pour repérer les différents bugs
- Marijn De Vries : Cadreur / Monteur vidéo / Développeur
Développeur et réalisateur de la vidéo
- Quentin Durand : Directeur artistique / Secrétaire
Créateur des graphismes et de l'identité visuel du projet, réalisateur du document de présentation

> LES ÉTAPES DU PROJET :

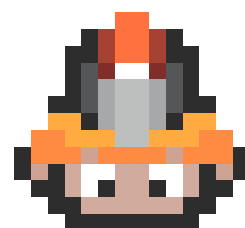
- *Visualisation et pré-conception du projet*
- *Première version préliminaire visant à comprendre le module pygame, vite abandonnée*
- *Deuxième version créant la base de la caméra, du joueur, du combat, etc...*
- *Version de développement afin de tester toutes les fonctionnalités au fur et à mesure*
- *Version finale jouable*
- *Nous avons quelques fois rencontré toutes sortes de difficultés pendant le développement. La plupart du temps nous avons réussi à les surmonter, avec de la patience et de l'investissement, mais il est arrivé qu'elles aient mené à des changements de décisions et de design.*

FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

- *Toutes les fonctionnalités principales sont opérationnels et permettent une première version du jeu*
- *Nous avons :*
 - *Un système de combat abouti*
 - *Quatre items (Fioles, Bottes, Arc, Bâton magique)*
 - *Un boss (avec 2 phases)*
 - *Un système de gestion de carte et de sauvegarde*
 - *Des centaines d'images uniques pour créer une D.A spécifique*
 - *Nombres de classes pouvant être réutilisées à l'infini pour un contenu plus conséquent*
 -

> OUVERTURE :

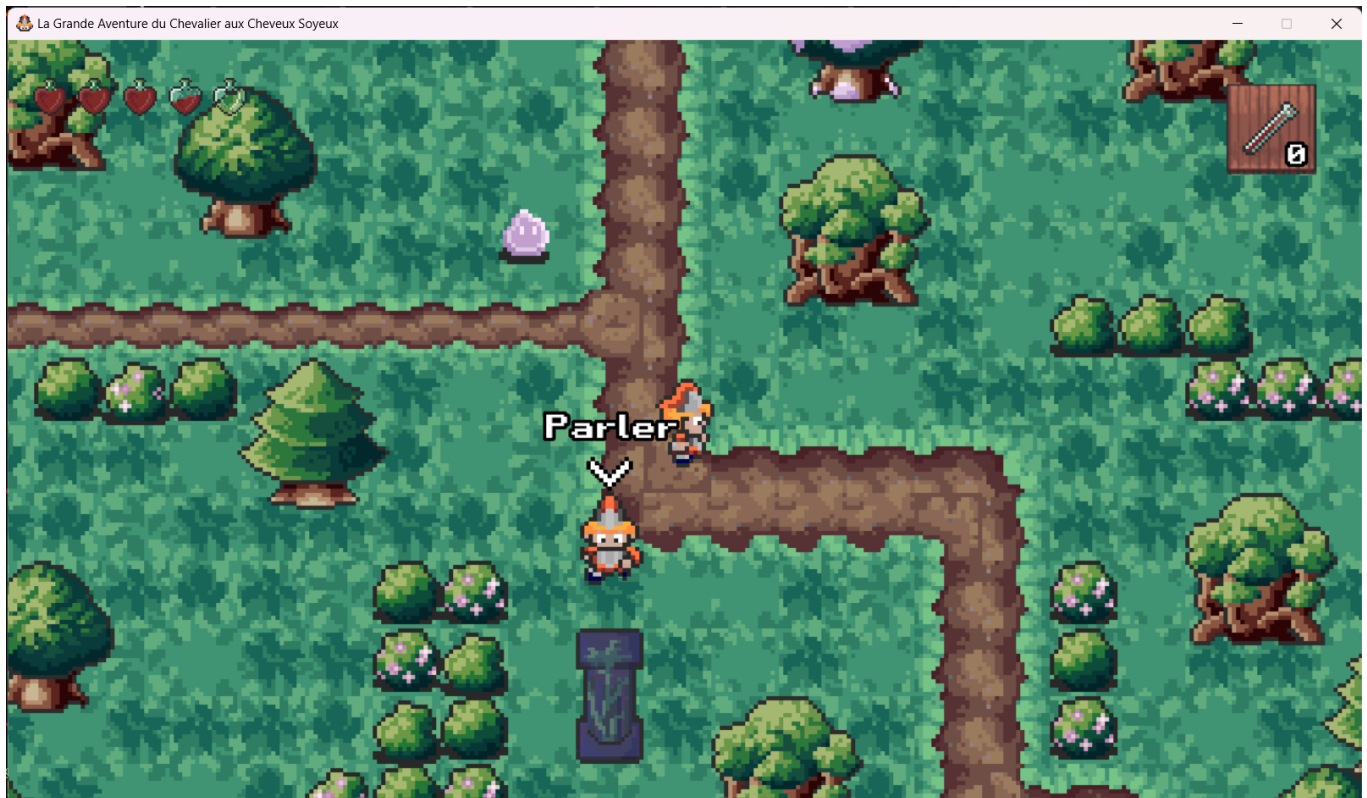
- *Le projet vise à être continué afin de faire une version plus complète avec plus de quêtes, de boss et de zones*
- *Mettre le projet sur une plate-forme de jeu si possible*
- *Nous avons tous été passionnés par la création de ce projet, même si nous avons eu du mal à développer régulièrement ce qui nous a donné du mal à créer certaines fonctionnalités*
- *Création de nouveaux ennemis ainsi que de nouveaux schémas d'attaques, animations d'attaque, d'apparences d'ennemis et de mécaniques, pour créer une diversité parmi les adversaire et casser la monotonie.*



DOCUMENTATION

- Le code est dans un dossier séparé du projet en format exe afin de pouvoir le lancer plus facilement
- Python 3.11 ou une version plus récente est nécessaire à l'exécution du code source due à l'utilisation de match, ainsi que le module pygame.

-Voici une image du jeu, vers la fin de son développement



-*Quêtes et ordre* : Voici l'ordre des quêtes et en quoi elles consistent :

- Parler à Sir Mada pour obtenir les fioles, puis la quête pour les bottes
- Parler ensuite à la chasserresse ou directement au sorcier, et récupérer le bâton
- Parler à la chasserresse pour récupérer l'arc
- Parler à Sir Mada pour débloquer le boss

-A propos du boss : Le boss est basé sur un système de Souls-like, c'est à dire que pour le battre il faut découvrir soi-même les étapes à respecter. Voici tout de même les étapes si vous ne voulez pas y passer trop de temps : (1. Le boss est invulnérable, il faut attendre qu'il soit étourdi après

son attaque puissante pour le frapper avec l'épée. 2. Une fois que sa vie atteint la moitié, des rochers apparaissent. Il faut les supprimer avec la baguette magique pour rendre le boss vulnérable. 3. Il suffit maintenant de finir la vie du boss avec l'arc (pensez à prendre beaucoup de flèches avant le combat)).

-N.B:Il est important de voir le sujet non pas comme un jeu abouti, mais comme un projet facilitant la création d'un jeu plus complet. Un vrai jeu entier sera abouti par les membres du groupe souhaitant le finir, et sera disponible sur Steam ou sur une autre plate-forme ; mais cette version que nous rendons n'est qu'un outil.

Bonne Aventure !

