

Étude technique

Besoins technologiques

Pour réaliser le jeu basé sur le système de Point'n click nous avons besoin d'un environnement technologique pouvant répondre au mieux aux actions réalisés par le joueur en temps réel. Chacun des évènements liés aux gestes du joueurs devront conduire à une action correspondant aux attentes de celui-ci. Le simple clic déclenchera une action, le double clic une autre ou le fait de rester appuyé encore une autre sont des exemples de gestion des évènements.

L'affichage des univers du jeu doit être suffisamment important pour permettre au joueur d'être en immersion dans l'univers du jeu. L'écran de jeu devra donc être de taille assez importante pour deux principales raisons. Tout d'abord pour le principe du jeu, le joueur devra chercher des objets ou résoudre des énigmes il faut donc que l'écran de jeu soit de taille assez importante pour que la recherche soit plus intéressante. Ensuite dans un second temps l'environnement graphique sera basé sur des illustrations 2D fixes il faut donc que le rendu de celles-ci soit optimal afin d'optimiser l'immersion du joueur.

Le jeu nécessitera aussi l'apparition de pop up ou de text box pour les interactions avec d'autres personnages ou pour guider le joueur dans le scénario du jeu. Celles-ci devront s'intégrer dans l'écran de jeu au moment voulu sans pour autant gêner le joueur.

On intégrera aussi une fenêtre supplémentaire qui sera accessible à tout moment dans le jeu et qui apparaîtra ou disparaîtra sur décision du joueur. Cette fenêtre représentera l'inventaire du joueur et elle sera donc primordiale puisque tous les objets du joueur lui permettront d'avancer dans le jeu et auront une importance capitale.

La réalisation de notre jeu imposera aussi un ajout de musique pour parfaire l'environnement immersif du jeu. Celle-ci sera accompagnée de bruitages qui devront être superposés et qui répondront aux actions réalisées par le joueur. C'est donc un besoin technologique très important pour la réalisation de notre jeu.

Enfin on pourra éventuellement ajouter un système de sauvegarde permettant au joueur de pouvoir faire une pause et de reprendre sa partie quand il le désire. Celui-ci sera implémenté a posteriori en fonction de l'avancée de notre projet.

Solutions envisagées

Pour réaliser notre jeu plusieurs solutions s'offraient à nous mais nous avons choisi de le développer sous forme d'application Android. Ce choix est purement arbitraire car plusieurs solutions répondaient à nos besoins technologiques. Cependant l'un des membres du groupe (Valentin) connaît bien le développement d'applications Android de par son stage TN09 c'est en partie pour cela que nous avons choisi cette technologie afin de ne pas trop connaître de problèmes d'ordre technologique lors de la réalisation.

Nous disposons d'une tablette Asus Transformer pour réaliser notre jeu et toute la réalisation graphique et son intégration sera faite en fonction de celle-ci. La taille de cette tablette est suffisante pour répondre aux besoins technologiques soulevés précédemment d'où le choix de cette solution technologique.

Toutes les illustrations intégrées dans le jeu seront dessinés à l'aide d'une tablette graphique Wacom par notre responsable graphique Mathias. Celles-ci suivront un univers prédéfini pour le jeu et respecteront une certaine charte graphique.

Choix d'un environnement de développement

Pour développer notre jeu sous forme d'application Android un environnement de développement s'imposait de lui-même. Celui sera composé de l'IDE Eclipse complété du SDK Android. Eclipse permet d'écrire de façon optimal un programme Java langage choisi par Google pour développer des applications Android. Le SDK permet quand à lui d'utiliser toutes les bibliothèques écrites par Google afin de bénéficier de toutes les fonctionnalités offertes par l'OS Android. Il intègre de plus un émulateur permettant de tester son application sans forcément posséder de périphérique Android. Cet environnement de développement est donc très simple d'utilisation et devrait nous permettre de réaliser notre jeu en respectant toutes nos attentes et celles de l'utilisateur.