



배고파
BAE-GO-PA

JIWA PETENG

RAPPORT DE 1^{ÈRE} SOUTENANCE

BaeGoPa

Jiwa Peteng

Table des matières

1	Introduction	2
2	Changement dans le cahier des charges	3
3	Avancement	4
3.1	Multijoueur	4
3.2	Modélisation	6
3.3	Animation	6
3.4	Textures	7
3.5	Level design	7
3.6	Musique	9
3.7	IA	9
3.8	Solo	9
3.9	Interface	9
3.10	Site internet	11
4	Retards	16
5	Conclusion	17

1. Introduction

Après la validation du cahier des charges, le groupe s'est focalisé sur la prise en main des outils nécessaires à son bon fonctionnement, en commençant par les plus importants : Unity, c'est le moteur qui sera utilisé pour créer le jeu, et GitHub, la plateforme où est hébergé le projet et qui nous permet, de travailler tous ensemble. Mais aussi Blender, pour la modélisation, Audacity pour le son et surtout LaTeX pour les rapports.

Cependant, la moitié des membres des projets Jiwa Peteng et Finato ont sharpée. BaeGoPa et C2-LO ont donc fusionnés pour former BaeGoPa travaillant sur le projet Jiwa Peteng.

Dû à la fusion des groupes et de notre tendances à modérément procrastiner, nous avons pris un peu de retard mais nous avons déjà un début d'interface ainsi qu'un début de multijoueur.

De plus, le squelette du site web présentant le projet est déjà prêt il ne reste qu'à corriger les fautes éventuelles et à le mettre à jour petit à petit.

2. Changement dans le cahier des charges

Le projet qui sera réalisé est Jiwa Peteng, le mélange de dungeon crawler et de beat'em all. Donc le cahier des charges est celui de C2-LO qui a fusionné avec BaeGoPa et garde le nom de ce dernier. BaeGoPa qui on le rappelle signifie "J'ai faim" en Coréen.



Dans le cahier des charges, le groupe a changé mais pas le jeu, Le logo du groupe a donc logiquement été changé et un logo de jeu a été réalisé temporairement sauf si le logo qu'on souhaite n'as pas pu être fait pour une raison quelconque, dans ce cas là, le logo temporaire deviendra définitif.



La répartition des tâches aussi a été réadapté ainsi que le planning de développement dont on en reparlera plus tard.

3. Avancement

3.1 Multijoueur

Nous avons décidé de faire le multijoueur en utilisant Photon Unity Networking 2.

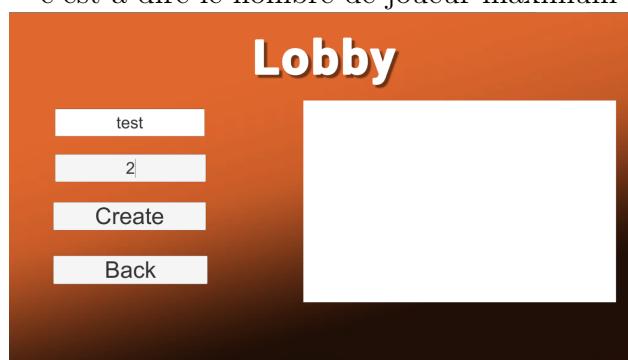


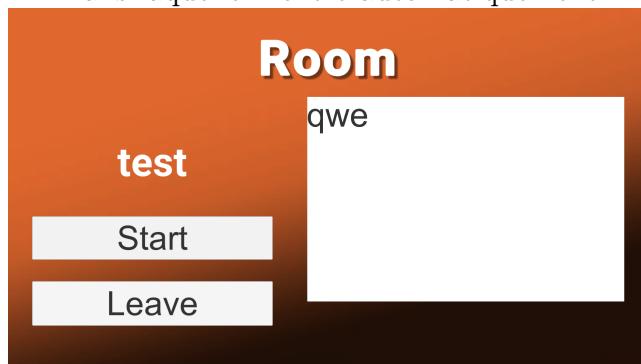
Pour jouer en multijoueur, il faut qu'une personne créer une salle, les autres joueurs la rejoignent et celui qui a créé la salle lance le jeu.

Les joueurs entrent un nom de joueur :

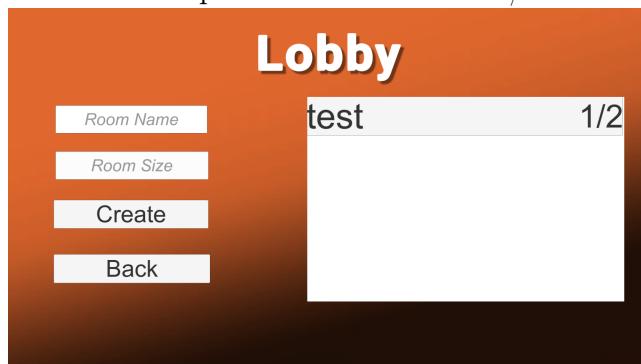


Le premier joueur créer une salle avec le nom de la salle et la taille de la salle,
c'est-à-dire le nombre de joueur maximum

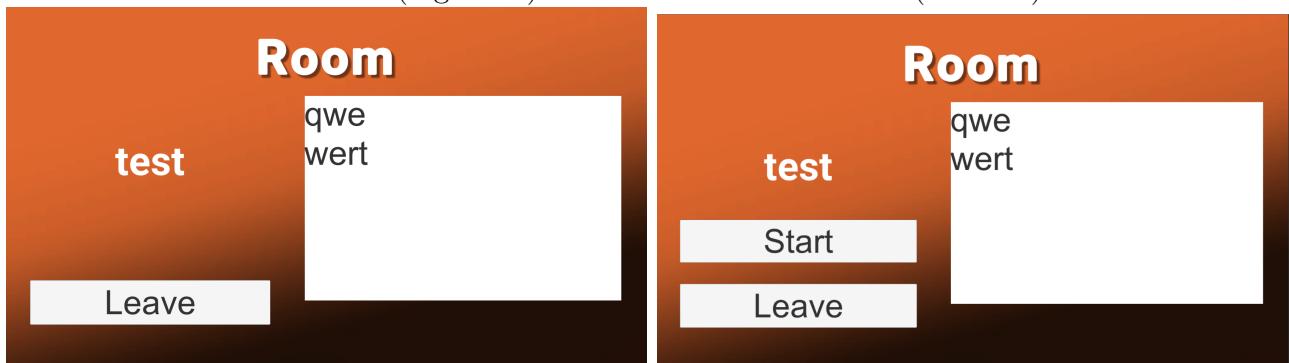




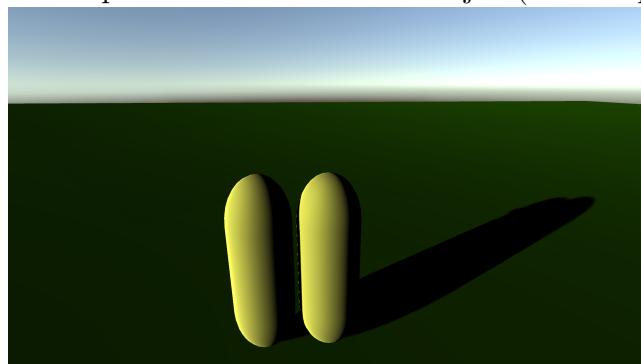
Le joueur qui arrive après voit une salle déjà créée avec le nom de la salle
Ainsi que le nombre de personnes dans la salle/ la taille de la salle



Son écran (à gauche) et celui du maître de salle (à droite)



Une fois que le maître lance le jeu (sans map) :



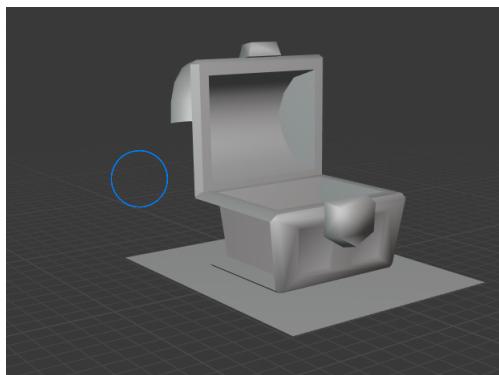
3.2 Modélisation

Pour le moment, nous avons fait une base que nous réutiliserons pour les différents personnages du jeu,



Nous réutiliserons aussi le squelette de ce modèle pour pouvoir copier les animations basiques (tels que les cycles de marche) sur d'autres personnages.

Les modèles des ennemis basiques sont commencés, mais ils leur manquent encore une armature, et certains mêmes des parties entières.



En attendant, voici un coffre incomplet.

3.3 Animation

Nous n'avons pas d'animation fini, mais nous avons déjà une armature réutilisable et des débuts d'animations, nous nous concentrerons dessus dès que nous aurons notre premier modèle final.

3.4 Textures

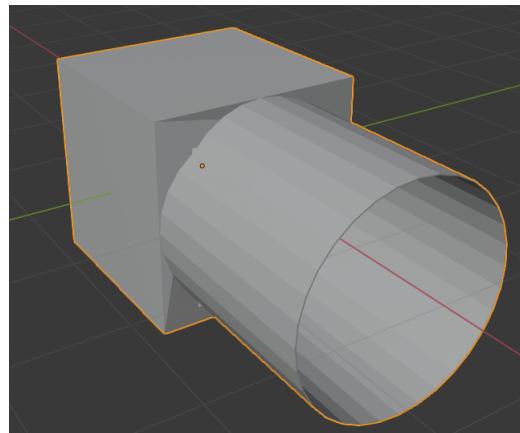
Nous avons déjà des idées pour les textures, mais nous attendons le développement des modèles avant de commencer à proprement texturiser.

Nous utiliserons des méthodes tels que des "scrolling textures", "layered textures" et des "displacements maps" pour donner à l'eau des égoûts un air réaliste en modifiant la densité de nos textures, les empilants, et les faisant défiler.

3.5 Level design

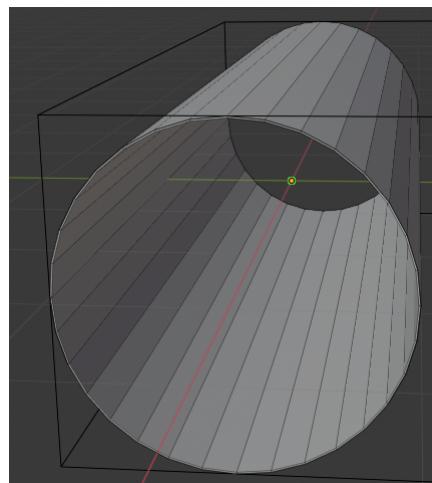
Le level-design a commencé avec la création du prototype du premier niveau. Le premier niveau se passant dans les égouts, ils ont été modélisés par des cylindres creux avec des formes pouvant varier afin de créer la zone de jeu.

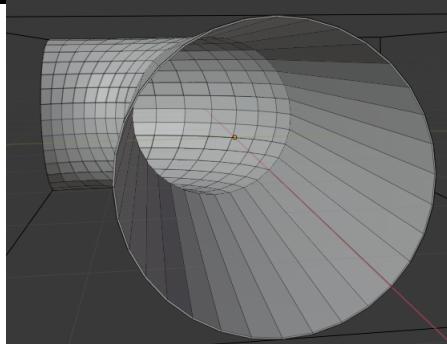
Tout d'abord il a fallut modéliser la zone où les joueurs apparaîtront, elle a été modélisée ainsi :



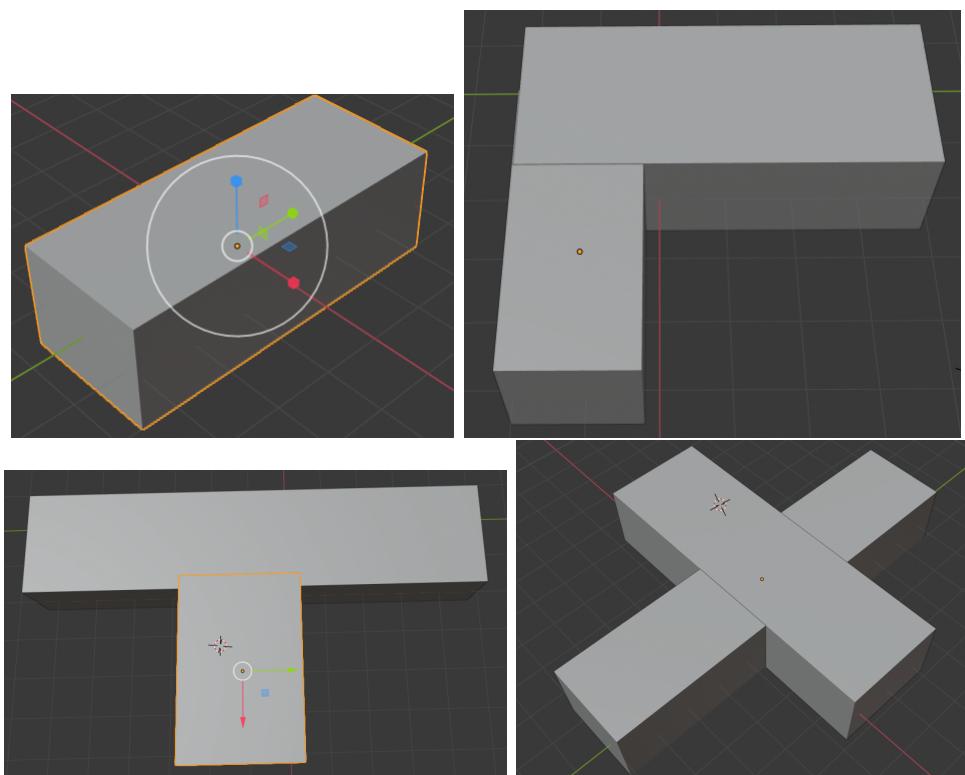
La partie cubique représentant bien évidemment la salle et la partie cylindrique la sortie de celle-ci.

Ensuite pour modéliser les différents chemins de la zone de jeu, deux types de chemins différents ont été modélisés : un chemin droit et un chemin coudé :

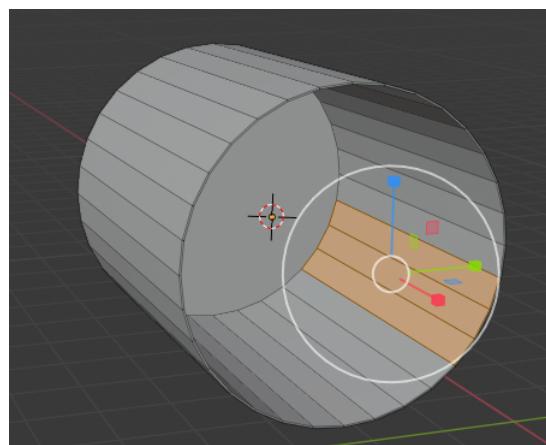




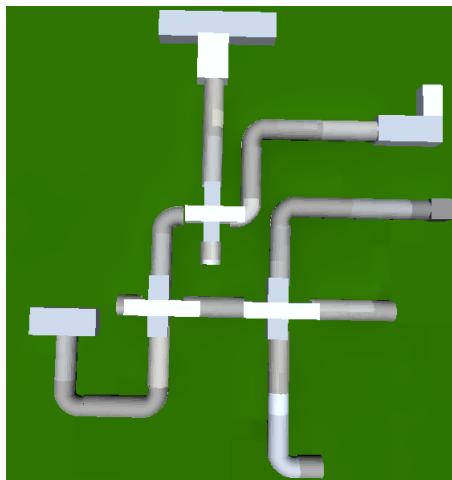
Ainsi que quelques salles (donc la forme n'est pas nécessairement définitive) qui servent également à modéliser les intersections :



Et enfin il y a des impasses pour limiter la taille du niveau :



Ainsi le prototype du premier niveau vu du dessus ressemble à ça :



3.6 Musique

Cette partie n'étant pas prioritaire pour la première soutenance, nous avons seulement cherché à avoir une idée de combien de mélodie nous avons besoin et quelle est leur(s) ambiance(s).

3.7 IA

Cette partie n'étant pas prioritaire pour la première soutenance, nous avons seulement cherché à avoir une idée des patterns des monstres en concordance du type de monstre.

Par exemple, un monstre, type goblin, au corps à corps qui fonce sur le(s) joueur(s). Ceci n'est qu'un exemple, on ne mettra pas forcément de goblin.

3.8 Solo

Cette partie n'étant pas prioritaire pour la première soutenance, nous avons seulement cherché à avoir une idée des dialogues et interactions possibles du joueurs en accordance avec l'histoire.

3.9 Interface

Le menu a été commencé, le menu d'accueil possède trois bouton "PLAY" "OPTIONS" et "QUIT", il ressemble à cela :



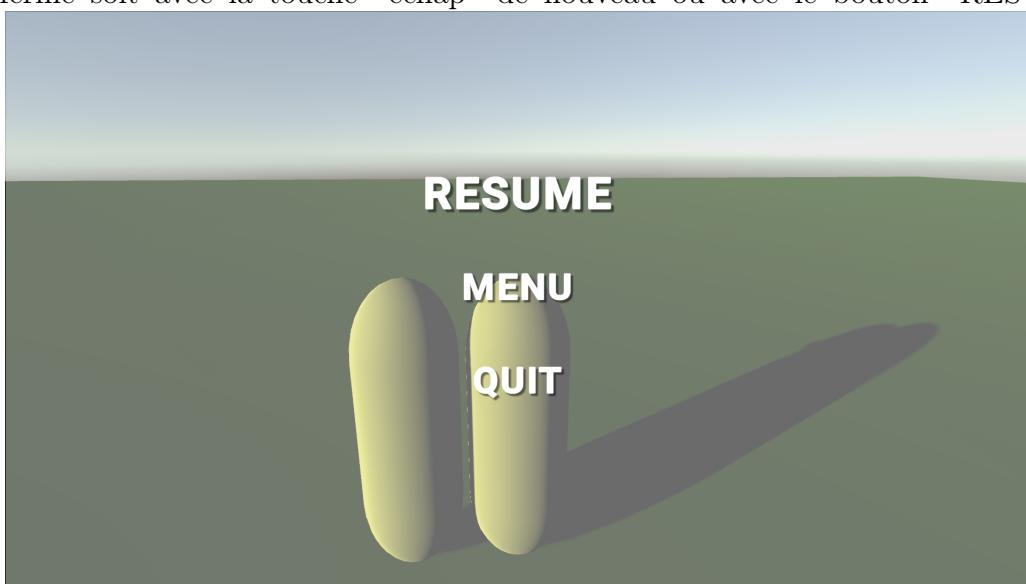
Après avoir appuyé sur le bouton "PLAY", le joueur a la possibilité de choisir entre le mode solo ou multijoueur.



Le boutton "OPTIONS" permet, pour l'instant, de paramétrier le volume mais nous n'avons pas encore de son, les effets ne se font donc pas ressentir.



Et bien sûr le boutton "QUIT" qui sert à quitter le jeu.
Il y a aussi un écran de pause qui est déjà prêt. Elle s'ouvre avec la touche "echap" et se ferme soit avec la touche "echap" de nouveau ou avec le bouton "RESUME".



3.10 Site internet

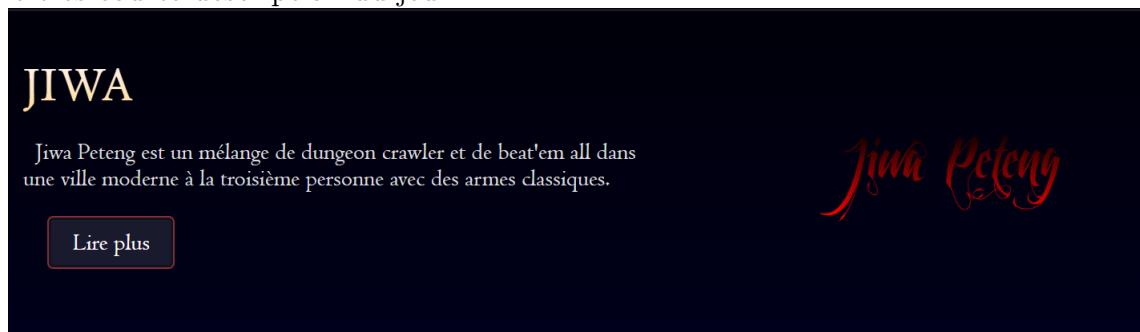
Le site a été fait grâce à Microsoft Expression Web 4 inspiré du site d'un groupe de l'année dernière, donc non ce n'est pas du "déjà tout fait". Hébergé par github, l'adresse est : <https://baego-pa.github.io/index.html> ou plus simplement <https://baego-pa.github.io>. Le site possède au total sept pages dont une pour la soutenance et une pour le téléchargement du jeu. Voici les différentes page du site :

La page d'accueil :

- Une barre de navigation à partir de laquelle l'utilisateur peut accéder à tout le site



- Une très courte description du jeu



- Une partie blog qui présente en une phrase les différentes parties du site

A screenshot of a blog section titled "BLOG". The header features the "BAEGOPA" logo. Below it, there are several entries with small thumbnail images and titles:

- BAEGOPA**: Groupe fondé en 2019 par Alexy Croquin, Raphael Dardant, Aleksandar Marcovic et Katia Shang, BaeGoPa a pour but de réaliser un jeu vidéo d'ici mai 2020 dans le cadre d'un projet de première année de prépa informatique.
- CALENDRIER**: Les étapes clés de la réalisation de Jiwa Peteng, du rendu du cahier des charges, à la soutenance finale en mai.
- MATÉRIEL**: Liste des logiciels, librairies et autres outils que nous utilisons pour développer Jiwa.
- SOUTENANCE #1**: Première soutenance, mise à jour du calendrier et présentation d'un prototype. 9 MARS 2020

La page "Le jeu" :

- La courte description du jeu
- L'histoire du jeu

HISTOIRE

Dans la dimension Jiwa, le temps s'est arrêté à 23h42. Le responsable est une espèce inconnue provenant de la dimension Corona, qu'on va juste appeler "monstres" si vous le voulez bien. Ces monstres ont pour but de conquérir la dimension en commençant par la plus grande ville de Peteng: Jiwa.

Cependant, l'OGD (l'Organisation de Gestion des Dimensions), ne souhaite pas déséquilibrer les dimensions. C'est pourquoi l'homme qui deviendra le plus puissant des dimensions a été envoyé à Jiwa. Oui, j'ai bien dit celui qui DEVIENDRA le plus puissant (c'est d'ailleurs une grand-mère connue pour ne pas être complètement saine qui l'a prédit) car, a été envoyé un jeune, à peine adulte, qui regarde trop de combat sans combattre.

Il est dit que coule dans ses veines, les dernières gouttes de sang divin et qu'elles ne révéleront leur pouvoir seulement s'il est vraiment nécessaire. À croire que ce dieu est trop feignant pour faire quoi que ce soit.

LE JEU

Jiwa Peteng est un jeu de combat en 3D. En multijoueurs, deux joueurs se battront contre différents ennemis, la mort de l'un d'entre eux résultera en une mort temporaire, l'allié reviendra à la vie avec 1 PV après le combat. La chute des 2 joueurs résultera en un game over.

Les monstres essaieront d'éliminer le joueur, qui a le choix de diverses armes et capacités. Il peut équiper une armure et trois objets consommables de son inventaire.

— C'est ici que nous mettrons les images du jeu

La page "BAEGOPA" :

- Présentation du groupe ainsi que l'origine du nom BaeGoPa
- Présentation des membres ainsi que des rôles

ALEXY CROQUIN

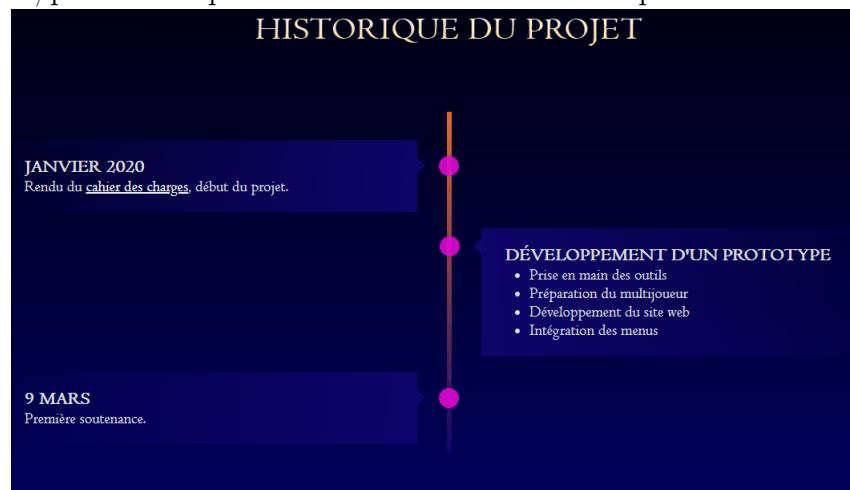
Mapper

Level Design :	
IA :	
Multijoueur :	
Solo :	

[GitHub](#)

La page "CALENDRIER" :

- Liste des dates/périodes importantes et raisons de leurs importance



- Le cahier des charges est téléchargeable en cliquant sur "cahier des charges" à la date de "JANVIER 2020"

La page "MATÉRIEL" :

- Les logiciels et librairies utilisés pour le projet et pour le site listé sous forme de tableau

Logiciels	
Moteur de jeu	Unity
Gestionnaire de version	GitHub
Graphismes	Blender
	Photoshop
Composition et enregistrement	Audacity
Éditeurs de code	Visual Studio
Communication	Discord
Documentation	LaTeX via Overleaf
Librairies	
Icônes du site web	FontAwesome

La page "SOUTENANCE" :

- Pour chaque soutenance, est écrit le but de la soutenance, avec les documents à présenter à chaque soutenance (plan, rapport et version du jeu)

SOUTENANCE #1 9 MARS	
Résumé	Le but de cette soutenance était d'apporter toutes les corrections nécessaires au cahier des charges. Nous avons entre autre ajusté nos prévisions de progression. Nous avons également présenté notre prototype, qui incluait déjà la connexion au serveur pour le multijoueur.
Documents	Rapport Plan Présentation
Version	v0.1

- Les documents seront téléchargeable après les soutenances 1 et 2 (au cas où ils seraient modifiés à la dernière minute)

La page "Jouer" :

- Page de téléchargement
- Instructions d'installation
- Instructions de désinstallation



Au pied de chaque page, il est possible d'accéder à la page GitHub du groupe via l'icône de GitHub.



À la tête de chaque page, sauf la page d'accueil, on retrouve la même barre de navigation de la page d'accueil.

4. Retards

Dû à la reformation du groupe et parce qu'on ne se connaît pas tous, nous avons eu des retards sur le projet. C'est pourquoi nous avons diminué nos exigences pour la première soutenance et nous espérons pouvoir réussir à rattraper notre retard.

Le planning de développement a donc été modifié pour cette raison. En voici la nouvelle version :

Tâche/Soutenance	1 ^{ère}	2 ^{ème}	3 ^{ème}
Multijoueur	50%	90%	100%
Modélisation	20%	60%	100%
Animation	10%	60%	100%
Textures	20%	65%	100%
Level design	30%	70%	100%
Musique	0%	60%	100%
IA	5%	45%	100%
Solo	5%	70%	100%
Interface	20%	70%	100%
Site internet	80%	95%	100%
Rapport	40%	70%	100%

Sachant que nos objectifs à "5%" est de pouvoir avoir une idée pas trop vague de la partie.

5. Conclusion

Malgré les différents problèmes que nous avons rencontré, le projet avance tout de même à son rythme, nous avons une chance de ne pas finir avec autant de contenu que nous avions prévu, mais nous sommes confiant que nous sortirons un jeu complet et jouable d'ici la date de soutenance finale.