

KINGDOM'S HUNTER

Rapport de Soutenance 2

NTL STUDIO



Paul FOURNILLON
Dimitri CALMAND
Nathan GARNIER
Clemsy-Junior BOUANGA

29 avril 2022
EPITA 2026 - PROJET SUP S2

Table des matières

Introduction	2
1 Kingdom's Hunter	3
1.1 Rappels concernant Kingdom's Hunter	3
2 Avancées du Projet	3
2.1 Partie Technique	3
2.1.1 Graphismes	3
2.1.1.1 Modélisations Blender (Clemsy-Junior)	3
2.1.1.2 Donjons (Dimitri)	4
2.1.1.3 Les Monstres (Dimitri)	5
2.1.1.4 Le Décor (Dimitri)	6
2.1.1.5 Les Marchés (Dimitri)	7
2.1.1.6 La ville fantôme (Paul)	7
2.1.1.7 Le desert (Nathan)	8
2.1.1.8 Les ressources (Dimitri)	8
2.1.1.9 Les capitales (Clemsy-Junior)	8
2.1.1.10 La carte (Clesmy-Junior)	8
2.1.2 Interaction avec le jeu	9
2.1.2.1 Quêtes (Dimitri)	10
2.1.2.2 Les Villageois (Dimitri)	11
2.1.2.3 Inventaire (Nathan)	12
2.1.3 Système de Combat (Nathan)	13
2.1.4 Multijoueur et Réseau (Paul)	16
2.2 Communication	18
2.2.1 Réalisation de la bande-annonce (Paul)	18
2.2.2 Site Web (Clemsy-Junior)	18
2.2.3 Réseaux Sociaux (Paul)	20
3 Avances et Retards	21
4 Objectifs pour la Prochaine Soutenance	21
Conclusion	21

Introduction

L'objectif principal de cette deuxième partie de développement de notre projet Kingdom's Hunter était de réaliser les fondations graphiques et scénaristiques de notre jeu.

Nous avons donc modélisé différentes capitales, villes , villages, réalisé des montagnes et des forêts renfermant de nombreux mystères et monstres. Dans le même esprit, nous avons implémenté les dialogues avec les villageois, ainsi que les quêtes faisant parties du scénario principal.

Par ailleurs, le système de combat (présent dans le mode multijoueur ainsi que dans le mode campagne solitaire) n'a pas été laissé de côté. En effet, nous avons implémenté 96 sortilèges pour 6 classes différentes afin de rendre le jeu le plus ouvert possible à différents styles de jeu.

Enfin, pour ce qui est de la communication autour de notre jeu, nous avons continué à publier régulièrement du contenu sur Instagram, ce qui nous permet de réaliser un journal de bord de nos avancées. Nous actualisons aussi régulièrement notre site web qui ne cesse de se développer à mesure que le projet avance dans le temps.

1 Kingdom's Hunter

1.1 Rappels concernant Kingdom's Hunter

Kingdom's Hunter est un jeu en cours de développement réalisé par **NTL Studio**. Il s'agit d'un jeu de rôle (RPG) à la troisième personne (notre vue n'est pas celle du personnage en lui-même mais d'une caméra au-dessus de lui). Le jeu propose ainsi une aventure en solitaire scénarisée et un mode multijoueur. La partie solitaire est décomposée en plusieurs quêtes (missions) à accomplir pour progresser dans l'aventure.

Le multijoueur quant à lui consiste en un affrontement de plusieurs joueurs sur un plateau de jeu. Il s'agit d'un combat tour par tour principalement basé sur la stratégie.

Les principales fonctionnalités techniques de notre jeu sont donc son système de combat, son mode multijoueur, mais également son système de sauvegarde ou encore son Intelligence Artificielle.

Les graphismes du jeu sont assez sobres, basé sur des créations "low poly" (représentation des formes par un maillage de polygones) pour les objets, les bâtiments et les personnages.

2 Avancées du Projet

2.1 Partie Technique

2.1.1 Graphismes

2.1.1.1 Modélisations Blender (Clemsy-Junior)

Pour la réalisation de Kingdom's Hunter, nous avons besoin de différents objets que Unity ne fournissait pas. Nous nous sommes donc tournés vers Blender, un logiciel de modélisation en 3D pour la création d'objets spéciaux ou bien de certains éléments de décor. La principale difficulté a surtout été de réussir à bien utiliser le logiciel.

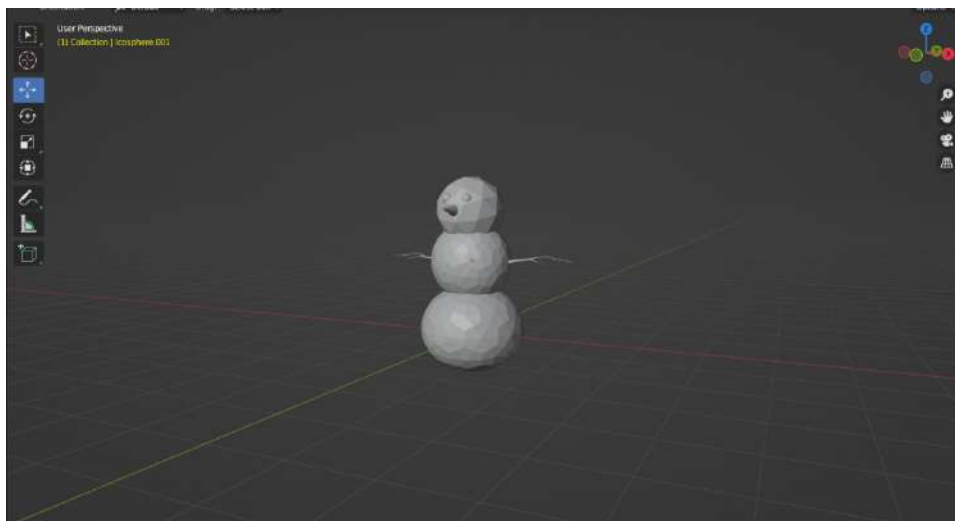


FIGURE 1 – Modélisation d'un bonhomme de neige sur Blender.

2.1.1.2 Donjons (Dimitri)

Dans Kingdom's Hunter, les donjons sont des endroits spéciaux et mystérieux auxquels on accède grâce des portails reliant notre monde à ces terres étranges et remplies de monstres. Ces donjons sont très importants dans le fonctionnement de notre jeu. En effet, ils font partie des rares endroits où le joueur peut rencontrer des monstres et ces endroits permettent également au joueur d'effectuer certaines quêtes.

Dans Kingdom's Hunter, il existe différents niveaux de force et de difficulté pour les monstres. Ajouter des donjons nous permet donc de guider le joueur dans son aventure, de le faire augmenter de niveaux et progresser.

Cependant, certains problèmes sont apparus avec la création des donjons. En effet, quand est-ce que notre héros peut sortir du portail et reprendre le fil de son aventure ? Pour remédier à ce problème, nous avons implémenté un monstre boss, c'est-à-dire un monstre beaucoup plus fort et dangereux que les autres. Ce dernier, une fois vaincu, permettra au joueur de se téléporter devant le portail (disparu) sur la carte de sa campagne personnel. Pour sortir victorieux d'un donjon, il faut donc réussir à vaincre l'intégralité des monstres ainsi que le boss. Enfin, le joueur peut, s'il le souhaite rester plus longtemps dans la dimension. En effet, une fois avoir éliminé un monstre du donjon, celui-ci réapparaît 1 à 2 minutes après. Cela permet au joueur de s'entraîner autant de temps qu'il le souhaite dans cette dimension. Enfin, les monstres ne restent pas sans rien faire, en vous voyant ils vous chargent pour essayer de déclencher un combat.



FIGURE 2 – Image d'un donjon composé de différentes salles.

2.1.1.4 Le Décor (Dimitri)

Dans Kingdom's Hunter, le joueur a la possibilité d'évoluer comme bon lui semble dans un univers médiéval et fantastique. L'histoire existe pour pouvoir guider le joueur à travers la carte et lui inventer une aventure entraînante. Néanmoins elle n'est pas suffisante. En effet, puisque le joueur peut évoluer librement à travers la carte, il doit pouvoir situer sans efforts les éléments du décor et comprendre l'univers qui l'entoure. Et c'est ici qu'intervient l'identité graphique de Kingdom's Hunter. Elle doit pouvoir rester cohérente en tout point de la carte afin que le joueur ne se perde pas et ne se lasse pas. Mais la cohérence ne suffit pas. Kingdom's Hunter étant un jeu dont les parties peuvent durer plusieurs semaines, plusieurs mois, il est essentiel de conserver une certaine diversité afin que le joueur garde cette envie de jouer au jeu.

Le décor est essentiel pour poser l'univers de jeu et c'est à travers celui-ci que se fait la diversité du jeu. Nous avons donc décidé de nous répartir la conception du décor entre chacun des membres du groupe pour que chacun puisse y apporter sa touche personnelle et ainsi créer toujours plus de richesse au jeu.

La carte se divise donc en différents biomes qui possèdent chacun leur part de l'histoire et leurs points d'intérêts. Parmi ces biomes se trouvent notamment des plaines, des forêts, des collines, un désert, des sommets enneigés, un volcan, une zone abandonnée ou encore de grandes montagnes.

Le joueur commence son aventure dans un environnement plutôt commun et accueillant. Celui-ci est principalement composé de plaines, de forêts et ne possède pas de zone hostile comme le joueur pourra en retrouver plus tard dans son aventure. Ainsi, cet environnement à l'allure paisible laissera au joueur la possibilité de découvrir et se familiariser avec le jeu et ses mécaniques avant d'être lâché dans un monde davantage hostile. Le joueur pourra néanmoins revenir dans cet environnement même une fois son aventure bien avancée.



FIGURE 4 – Image de la vue du joueur.

2.1.1.5 Les Marchés (Dimitri)

Afin d'acheter des matériaux, des ressources ou même des armes, le joueur a la possibilité d'échanger avec les PNJ (Personnes Non Joueurs). Dans chaque grande ville, des marchands seront ravis de vous vendre leurs produits au meilleur prix. Vous pourrez gagner cette argent en combattant des monstres ou en effectuant des quêtes. De plus, il existe différents types de rareté pour les objets de notre jeu (commun, rare, épique, légendaire). Les marchands peuvent vous vendre de nombreux objets appartenant à l'un des 3 premiers types de rareté pour seulement quelques pièces d'or.



FIGURE 5 – Interface d'achat des marchés.

2.1.1.6 La ville fantôme (Paul)

Le biome abandonné est l'endroit de la carte le plus propice au combat. Il concentre un nombre important de monstres et est très pauvre en ressources. Les raisons de s'y aventurer sont de trouver des monstres tous plus forts les uns que les autres pour gagner de l'expérience et ainsi monter de niveau et améliorer ses compétences de combat.



FIGURE 6 – Image de la ville fantôme.

2.1.1.7 Le désert (Nathan)

Le désert de Kingdom's Hunter est un lieu très important de la carte. Il s'impose non seulement par sa taille mais également par le grand nombre de missions qu'il concentre. Le joueur pourra y retrouver une ville principale entourée de remparts ainsi que quelques campements et villages de pillleurs. Cette zone de la carte est relativement pauvre en ressources mais un nombre importants de monstres s'y cachent. Néanmoins, les quelques oasis du désert se verront être très utiles pour le joueur.



FIGURE 7 – Ville principale du biome désert.

2.1.1.8 Les ressources (Dimitri)

Parlons à présent des ressources de notre jeu, comme dit précédemment il existe plusieurs niveaux de rareté. L'objectif de Kingdom's Hunter est donc de faire progresser le joueur avec plusieurs types d'équipements de différents niveaux. Le joueur a la possibilité de les acheter à des villageois ou bien de les forger lui-même avec ses propres ressources. Ces dernières peuvent être de la pierre, du fer, du bois, des plumes d'oiseaux par exemple ... Pour les obtenir, le joueur devra parcourir le monde de Kingdom's Hunter pour réaliser des quêtes ou bien chasser des monstres. Une fois récupérées, les ressources d'une certaine zone ne réapparaissent qu'après un délai de plusieurs minutes, de sorte que la faune et la flore des alentours aient le temps de se régénérer ...

2.1.1.9 Les capitales (Clemsy-Junior)

Toujours dans l'optique de réaliser une expérience de jeu agréable et un monde immersif, nous avons réalisé des capitales. Ces capitales sont en fait des grandes villes qui regroupent de nombreux commerces et personnages. Elles abritent également des seigneurs qui sont les gardiens de ces capitales.

2.1.1.10 La carte (Clesmy-Junior)

Comme dans beaucoup de jeux d'aventure, nous avons implémenté des villages qui rendent le décor plus agréable. Cette carte est à présent assez bien remplie à environ 85%, on y retrouve une grande diversité que ce soit en monstre ou en pnj, un immense biome composée de divers climats. On y retrouve un désert, une île volcanique, une plaine verdoyante, une zone enneigée et enfin une zone assez printanière.



FIGURE 8 – Image d’une capitale.

2.1.2 Interaction avec le jeu

Au-delà de l’histoire qui accompagne le joueur tout au long de son aventure, il peut tout à fait décider d’évoluer librement sur une carte très riche et variée et ainsi inventer sa propre histoire. Ainsi malgré les limites physiques du monde de Kingdom’s Hunter et la fin du scénario, grâce à l’imagination et la créativité des joueurs, l’histoire ne se termine jamais réellement. Tout au long de cette période, que le scénario soit terminé ou pas, le joueur doit pouvoir interagir avec le monde dans lequel il évolue.

Parmi ces interactions, il existe celles entre le joueur et les monstres. Et celles-ci vont dans les deux sens puisque le joueur peut en effet rentrer en contact avec les monstres mais les monstres peuvent également interagir avec le joueur, même à son insu. Lorsque le joueur le décide, il peut partir à la recherche de monstres dispersés sur la carte. Entrer en collision avec ces monstres engage immédiatement un combat.



FIGURE 9 – Interaction entre le joueur et un monstre (déclenche un duel).

2.1.2.1 Quêtes (Dimitri)

Pour que le joueur soit pleinement immergé dans son aventure, nous avons implémenté un système de quêtes. Elles viennent dynamiser les sessions de jeu et permettent au joueur de découvrir l'univers de Kingdom's Hunter plus en profondeur. Ces quêtes sont, pour la grande majorité, données par des PNJ (Personnage Non Joueur). Elles sont répertoriées dans une liste à laquelle le joueur pourra accéder en un simple clic. Au cours de son aventure, le joueur aura constamment besoin d'accéder à son inventaire.

Ces quêtes sont le coeur du scénario, elles permettent de faire découvrir au joueur l'histoire principale du jeu Kingdom's Hunter tout en le rendant acteur de cette histoire. En effet, les quêtes permettent au héros de découvrir et de parcourir le monde mais elles sont également une occasion de gagner de l'expérience et de nouveaux items.

Avant d'écrire les différentes quêtes qui composent Kingdom's Hunter, nous avons en préambule rédigé un scénario pour bien visualiser l'histoire de notre jeu. Voici un bref résumé : notre héros est un des derniers survivants d'une attaque de monstres qu'a subit son village. Heureusement grâce à Selenia il va pouvoir découvrir le mystère qui se cache derrière ces étranges monstres et leur univers. Sa mentor lui donnera donc des petites quêtes au début pour qu'il s'approprie son nouvel objectif et puis, plus notre héros progressera, plus les quêtes deviendront difficiles.



FIGURE 10 – Interface de dialogue avec un PNJ.

2.1.2.2 Les Villageois (Dimitri)

Pour ce qui concerne le travail sur les PNJ (placement et configuration), cette partie du travail a été entièrement réalisée à la main. A l'aide d'imagination et pour rendre le jeu le plus vivant et agréable possible, il nous a fallu réaliser un grand nombre de dialogues différents et originaux. Les différents PNJ sur la carte se sont presque tous vus attribuer une identité propre, c'est-à-dire un nom, et un dialogue d'interaction différents. Certains PNJ parlent ainsi par exemple de la pluie et du beau temps, d'autres racontent potentiellement une histoire ou une blague. Enfin certains vous racontent certaines histoires ou anecdotes potentiellement fortes utiles pour la suite de votre aventure. Notre projet met en scène une certaine variété chez les personnages non joueurs. Nous avons par exemple les commerçants, les épéistes, les doubles épéistes, les mages, les archers, les simples villageois et même des brigands tous répartis de manière plus ou moins aléatoires près de donjons, de campements et près des différentes villes et villages.

Enfin, nous avons fait le choix d'implémenter des personnages non joueurs n'étant pas humains. Cela nous permet de tirer pleinement profit de thème fantastique si caractéristique de Kingdom's Hunter.

Pour cela, nous avons, à l'aide d'un modélisateur 3D, réalisé en premier lieu un personnage bonhomme de neige pour notre biome enneigée. Son rôle et son dialogue restent encore à déterminer.

Le plus dur derrière la création des PNJ est probablement d'être suffisamment créatif pour créer une identité et un dialogue par personnage.

Actuellement, on décompte plus de 200 personnages non joueurs sur la carte !



FIGURE 11 – Interface de dialogue avec un PNJ.

2.1.2.3 Inventaire (Nathan)

L'inventaire regroupe l'ensemble des informations et des interactions nécessaires au bon déroulement d'une partie. On y retrouve notamment la liste des sorts ou encore l'ensemble des objets qu'il possède. Parmi ces objets, il en existe certains dont le joueur peut s'équiper, pour améliorer ses caractéristiques (s'équiper d'un casque améliore la caractéristique de défense par exemple), et d'autres qu'il peut consommer ou simplement échanger avec des PNJ. Mais il en existe bien d'autres que le joueur pourra découvrir tout au long de son aventure. On y retrouve enfin la liste des caractéristiques du joueur. Il pourra améliorer ses propres caractéristiques avec les points de caractéristiques qui lui seront données et ainsi définir lui-même son propre style de jeu (en choisissant d'améliorer certaines caractéristiques et pas d'autres). L'inventaire du joueur est donc essentiel, car il permet au joueur de diriger au mieux le déroulement de son aventure.



FIGURE 12 – Interface de l'inventaire du joueur.

2.1.3 Système de Combat (Nathan)

Dans Kingdom's Hunter, tout comme dans la majorité des jeux RPG (Role Playing Game = Jeu de Rôle), le combat est un élément central du fonctionnement du jeu. Ici, le système de combat est implémenté d'une manière différente du reste des éléments du jeu car il n'est pas basé sur le même fonctionnement ni les mêmes mécaniques. Dans Kingdom's Hunter, le combat existe sous deux modes différents : le mode solitaire et le mode multijoueur. Dans le cas du mode solitaire, le joueur va rencontrer des monstres tout au long de son aventure. La rencontre avec ces monstres, qu'elle soit volontaire ou non, va provoquer l'affrontement du joueur et du monstre dans un combat acharné.



FIGURE 13 – Image d'un monstre.

Comme dit précédemment, le joueur possède différentes caractéristiques qui définissent son niveau et son style de jeu. On y trouve notamment : la vie, la force, la puissance magique et la défense. Et ce sont donc ces mêmes caractéristiques que le joueur va pouvoir faire évoluer au long de son aventure par trois moyens différents. Il peut les faire évoluer grâce à des points caractéristiques obtenus à la suite de combats ou de quêtes, grâce à des objets qu'il peut acheter ou gagner ou encore par le choix de sa classe au début du jeu. En effet, Kingdom's Hunter possède un système de classes. Ce système permet au joueur de choisir une catégorie au début du jeu qui lui offre certaines compétences et capacités spécifiques tout au long de son aventure (la classe *archer* offre des capacités différentes de la classe *guerrier* par exemple).



FIGURE 14 – Interface de sélection des classes.

Il existe donc 6 classes que le joueur peut choisir et faire évoluer au cours de son aventure. Chaque classe correspond à un style de jeu différent et peut évoluer deux fois au cours de l'aventure. Avec pour objectif de rendre l'expérience du joueur encore plus riche, nous avons décidé d'associer 6 sorts à chacune des classes. Ce sont ces mêmes sorts qui seront utilisés comme compétences lors des combats. Comme dit précédemment il existe donc 6 classes : archer, assassin, combattant, mage, tank et barbare.

- Les **archers** ont peu de vie, peu de mobilité mais infligent d'excellent dégâts, ils attaquent également à distance ce qui leur permet d'infliger des dégâts à leur adversaire sans se mettre en danger.
- Les **assassins** sont très peu résistants mais infligent de très gros dégâts, ils attaquent au corps à corps ce qui leur impose de se mettre souvent en danger mais leur excellente mobilité leur permet de rapidement se replacer après une attaque.
- Les **mages** peuvent infliger de très gros dégâts magiques mais ont une faible résistance et une faible mobilité.
- Les **tanks** ont une faible mobilité et infligent peu de dégâts mais possèdent une excellente résistance à toutes sources de dégâts.
- Les **combattants** sont un parfait compromis entre les dégâts et la résistance, il possède également une mobilité modérée.
- Les **barbares** possèdent de bons dégâts au corps à corps, une résistance moyenne et une mobilité correcte.

Parmi les sorts que chacune de ces classes possède, il en existe 2 types. Les sorts offensifs et les sorts défensifs. Les sorts offensifs ont pour but d'infliger des dégâts aux adversaires ou de les handicaper pour les prochains tours avec divers sorts d'entraves. A l'inverse, les sorts défensifs ont pour but de renforcer la résistance du joueur, d'améliorer ses caractéristiques pour les prochains tours, ou simplement de le protéger des prochaines attaques ennemies. Une fois familiarisé avec ces classes et leurs sorts, le joueur pourra faire ses preuves dans des combats endiablés contre ses adversaires ou contre des monstres.

Le joueur se retrouvera donc, avec son ennemi, dans un environnement totalement différent de celui qu'il connaît.



FIGURE 15 – Image du plateau sur lequel les combats ont lieu.

Ce nouvel environnement est un plateau sur lequel le joueur et son adversaire pourront se déplacer d'une case à l'autre. Chaque case est identifiée comme un élément du plateau ce qui nous permet d'en changer la couleur lorsque l'on souhaite en mettre certaines en évidence. C'est notamment le cas lorsque le joueur veut se déplacer ou lancer un sort. Le système de combat doit pouvoir lui montrer sur quelles cases du plateau il peut se déplacer ou bien quelles cases son sort est en capacité d'atteindre. Ainsi lors d'un combat, le joueur dont c'est le tour commence par se déplacer ou décide de rester immobile, puis il peut lancer un sort et enfin se replacer s'il lui reste suffisamment de points de mouvement. Il peut ensuite finir son tour et laisser son adversaire jouer. Les 2 combattants s'affrontent ainsi, tour par tour, jusqu'à ce que l'un d'eux n'ait plus de vie et perde le combat. Que ce soit en mode multijoueur ou lors de la victoire du joueur en solitaire, le gagnant remportera un butin qui lui permettra d'avancer dans son aventure.

2.1.4 Multijoueur et Réseau (Paul)

Pour rappel, notre jeu Kingdom's Hunter comporte un mode solitaire mais également un mode multijoueur. Sur ce mode multijoueur, nous avons apporté plusieurs améliorations majeures depuis la dernière soutenance. Premièrement nous avons implémenté un système de salle d'attente, qui permet aux joueurs de s'attendre mutuellement le temps qu'ils se connectent et qu'ils soient tous les deux prêts à jouer.



FIGURE 16 – Interface du multijoueur permettant de saisir son pseudonyme.

Pour réaliser cette salle d'attente, nous avons dû implémenter nous-même un composant central de la mise en réseau de notre jeu : le NetworkManager. C'est-à-dire que nous avons repris le fonctionnement normal de ce composant en réécrivant certaines fonctions afin qu'elles réalisent plus de tâches. Ainsi, nous pouvons nous connecter à cette salle d'attente en choisissant au préalable un pseudonyme. Ensuite, on peut choisir d'héberger une partie sur notre machine (en local) ou bien de rejoindre une autre partie.

Une autre fonctionnalité que nous avons implémenté dans cette salle d'attente est un bouton permettant de signaler si l'on est prêt à jouer ou non. De la sorte, le joueur hébergeant la partie ne peut démarrer cette dernière uniquement si tous les participants ont signalé qu'ils étaient prêts à jouer.



FIGURE 17 – Interface de la salle d’attente du multijoueur.

Une fois que la partie est lancée, les joueurs sont alors téléportés dans l’arène et l’affrontement peut commencer.

Les mouvements des joueurs sont synchronisés ainsi que les animations de ces déplacements. Un problème auquel nous avons fait face depuis la dernière soutenance était la synchronisation des variables. En effet, lors de l’affrontement en multijoueur certaines caractéristiques étaient mal synchronisées ce qui entraînait des bugs dans le mode de combat.

En lisant beaucoup de documentations et en nous aidant de tutoriels, nous sommes parvenus à résoudre ces problèmes en temps voulu.

Nous avons résolu ce bug et nous sommes parvenus à synchroniser notamment la vie des joueurs avec sur toutes instances du jeu et également avec les interfaces utilisateurs. Cela signifie que la barre de vie du joueur perdant de la vie s’actualise correctement.

2.2 Communication

Pour communiquer à propos de Kingdom's Hunter et faire connaître notre jeu au plus grand nombre de personnes, nous avons continué de stratégie de publications sur les réseaux sociaux, notamment sur Instagram et sur YouTube. Sur Instagram, nous continuons de publier des photographies de notre avancée dans la réalisation de notre projet. Bien que l'engouement autour de notre compte Instagram soit pour l'instant toujours faible, nous restons convaincus d'être sur la bonne voie et de pouvoir réussir à obtenir un nombre conséquent d'abonnés d'ici la fin du projet.

2.2.1 Réalisation de la bande-annonce (Paul)

Pour mettre en avant Kingdom's Hunter, il nous semblait important de réaliser une bande annonce de notre jeu vidéo. Cela a pour nous un gros avantage qui est que le public peut voir le jeu en état de fonctionnement ce qui lui donnera potentiellement envie d'y jouer par la suite, ou du moins de suivre l'avancée du projet.

Nous avons donc réalisé une bande-annonce de Kingdom's Hunter que nous avons publié sur YouTube, Instagram et également sur notre site web.

Pour cela, nous avons dû filmer de nombreux plans du jeu et ne conserver que les plus réussis le aboutis. Ce travail d'enregistrement vidéo de notre travail nous a permis de prendre du recul sur les choix artistiques que nous avons fait pour la construction de notre monde. Ainsi, nous avons décidé de modifier certaines parties de la carte car nous ne trouvions pas les décors très réussis.



FIGURE 18 – QR Code de notre Trailer Youtube

2.2.2 Site Web (Clemsy-Junior)

Pour la création du site web, nous avons opté pour une solution simple. Nous sommes passés par la plateforme Wix offrant la possibilité de créer des page internet et de les publier avec facilement. De plus, cette solution offre de nombreux modèles prêts à l'emploi. Nous avons donc déjà commencé à personnaliser notre site web. Il comporte une page d'accueil avec une présentation du Kingdom's Hunter que nous essayons de rendre sobre tout en étant attirante, une page en développement qui présentera les avancements du développement du jeu ainsi que les différentes classes disponibles. Vous pouvez également trouvé une page présentant NTL Studio, une page de téléchargement sur laquelle vous retrouverez l'intégralité des documents relatifs aux soutenances de projets comme le cahier des charges, les rapports de soutenances ...

Notre objectif avec ce site web est qu'il soit la vitrine de notre projet. Nous souhaitons d'ici la prochaine soutenance, qu'il soit notre journal de bord où nous pouvons partager nos avancées au jour le jour.

Nous sommes dorénavant prêts à partager notre évolution à travers notre site mais aussi recevoir des post et des commentaires sous forme de proposition par les visiteurs via la rubrique blog.

Nous possédons d'ailleurs une rubrique blog qui permet aux joueurs de Kingdom's Hunter de suivre les nouvelles du développement du jeu mais également de laisser des commentaires et d'échanger avec nous à propos du jeu.



FIGURE 19 – QR code du site Web

2.2.3 Réseaux Sociaux (Paul)

Notre objectif avec Instagram est toujours le même : utiliser le réseau social comme un journal de bord de notre avancée afin de fidéliser les futur(e)s utilisateurs/utilisatrices de Kingdom's Hunter mais en même temps réussir à toucher une audience plus large pour faire grandir la liste des personnes intéressées par notre projet.

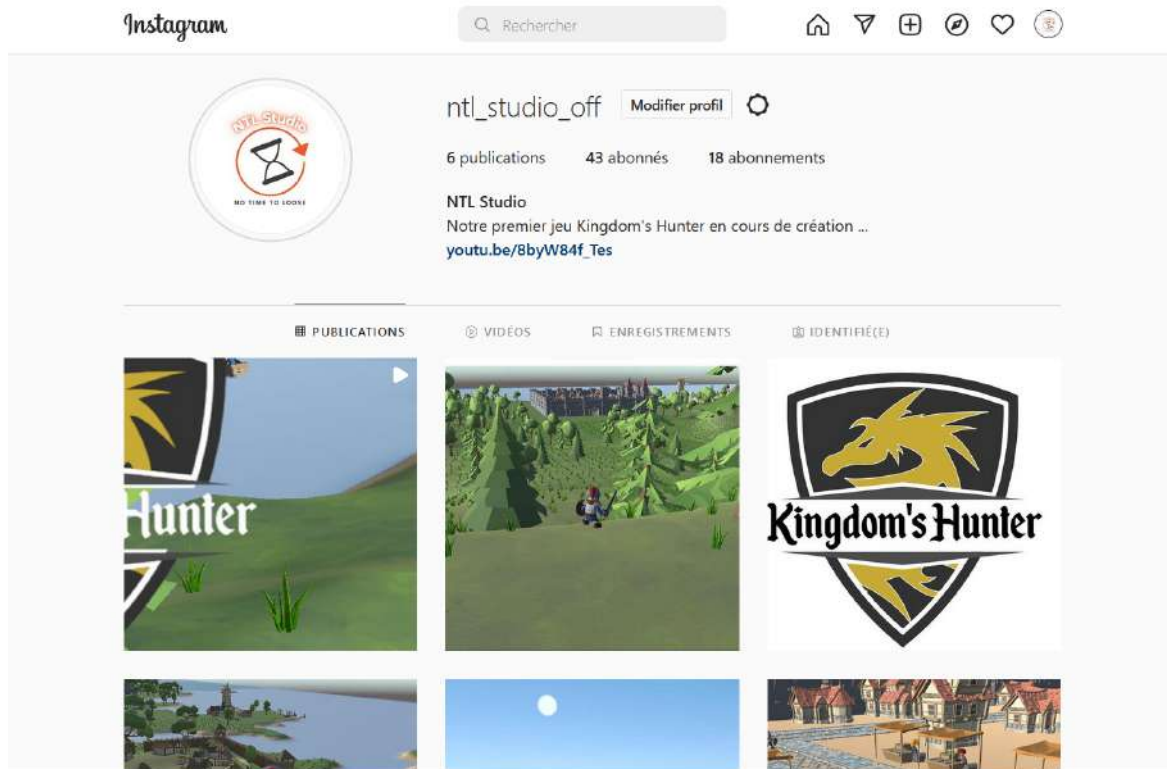


FIGURE 20 – Capture d'écran de notre profil Instagram.

Dans cette même logique de partage, nous avons créé une chaîne YouTube. Il s'agit de notre objectif principal en terme de communication de développer ce canal de partage. Sur cette chaîne YouTube nous avons partagé un trailer de notre jeu et prochainement des trailleurs du mode multijoueur.

Nous faisons pour l'instant le choix de nous concentrer sur ces canaux de communication afin de ne pas trop nous disperser mais nous n'excluons pas la possibilité de diversifier encore plus notre présence sur les réseaux sociaux.

3 Avances et Retards

Nous pensons avoir beaucoup d'avance sur la partie des graphismes et la conception du monde en solitaire. Nous évaluons cette avance à 15 %. Cela va donc nous permettre de passer plus de temps sur les dialogues et sur les quêtes. Lors de la soutenance 1 nous estimions ne pas avoir suffisamment travaillé sur la production vidéo pour faire la publicité de notre jeu. Ainsi, nous avons accentué ce travail afin de promouvoir Kingdom's Hunter. En revanche, nous estimons avoir pris du retard sur l'écriture des quêtes et de PNJ. Cela peut s'expliquer par le gros travail de modélisation et design du monde que nous avons réalisé mais aussi par le nombre de dialogues à implémenter (environ 300).

4 Objectifs pour la Prochaine Soutenance

Maintenant que nous avons des bases techniques fonctionnelles pour notre jeu, nous allons améliorer certaines mécaniques de jeu et étoffer son contenu.

- Avoir implémenté 100% des quêtes.
- Finir les quelques modélisations qui peuvent nous manquer et avoir finalisé 100% de la conception du monde.
- Avoir produit un troisième trailers de Kingdom's Hunter.
- Améliorer et finalisé le site Web.
- Créer un second type de donjon

Conclusion

Tout au long de cette deuxième période de développement, notre objectif principal a été d'améliorer l'expérience utilisateur, que ce soit à travers l'amélioration et l'optimisation des mécaniques de jeu (multijoueur), la personnalisation et la conception de la carte ou bien l'implémentation d'une majeure partie du scénario.

Malgré de nombreuses difficultés rencontrées et le rythme intense que le projet nous impose, nous avons un jeu en cohérence avec les objectifs que nous nous étions fixés. Ces dernières semaines, NTL Studio a fourni énormément d'efforts pour atteindre ses objectifs. Le groupe semble assez fier de l'avancement du projet et de l'ambiance qui règne au sein de l'équipe. En attendant la prochaine semaine de soutenance, NTL Studio compte bien maintenir son élan actuel.

Pour la prochaine et dernière soutenance, notre objectif principal est d'avoir le jeu le plus complet et irréprochable possible, afin que la version finale du projet soit à la hauteur de nos espérances initiales.