



**TP – Game Design**



**Document de Suivi**



**King's Madmen**

**Prob Bastien**



# Semaine 01

## Lundi

Ecriture du document Gamification de Portfolio et du Game Design Canvas.



Gamification\_Por  
tfolio



GDC\_KingsMadm  
en

## Mardi

Ecriture du Game Concept et mise en place du BackLog.



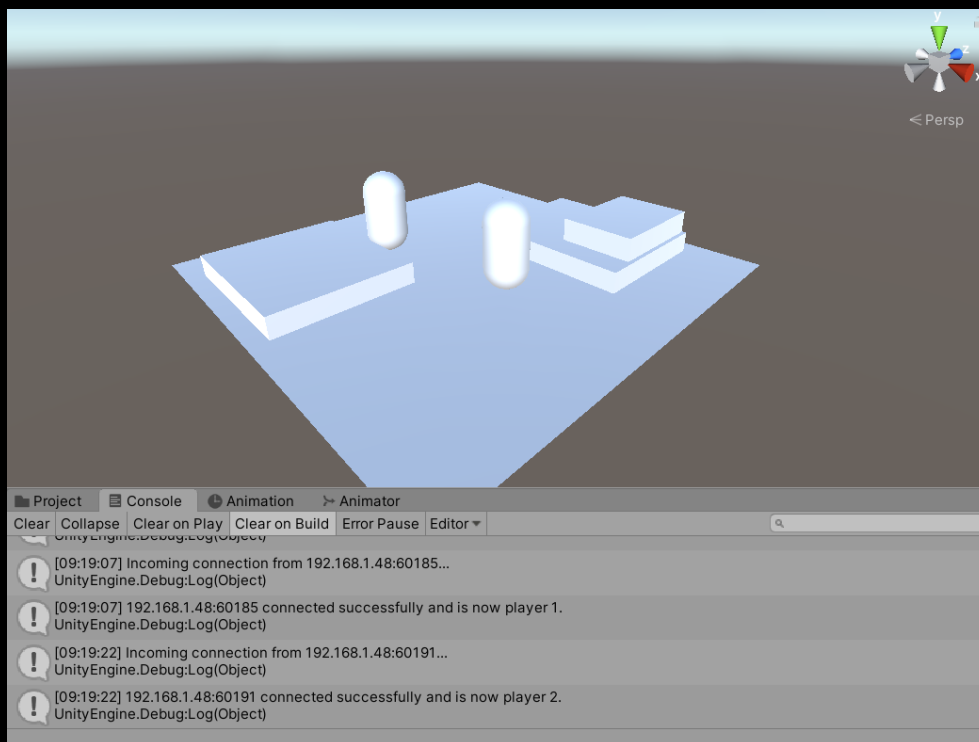
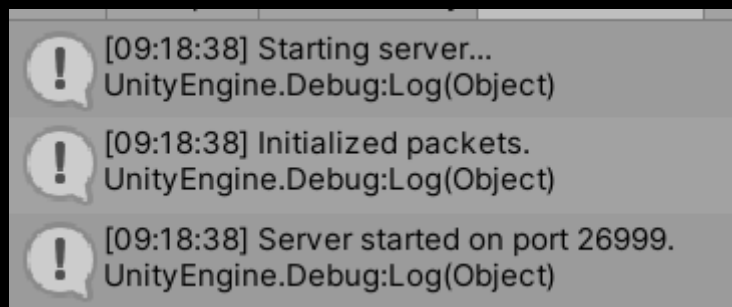
GameConcept\_Ki  
ngsMadmen



BackLog\_KingsM  
admen

# Mercredi

Paramétrage du réseau : connexion des clients au serveur avec protocoles TCP puis UDP.  
Chaque joueur voit l'autre joueur en jeu et peut déplacer son personnage.



# Semaine 02

## Lundi

Implémentation de la caméra à la 3<sup>e</sup> personne. Le joueur peut tourner la caméra autour du personnage.

Intégration des assets nécessaires depuis le projet EgoManiac vers King's Madmen.

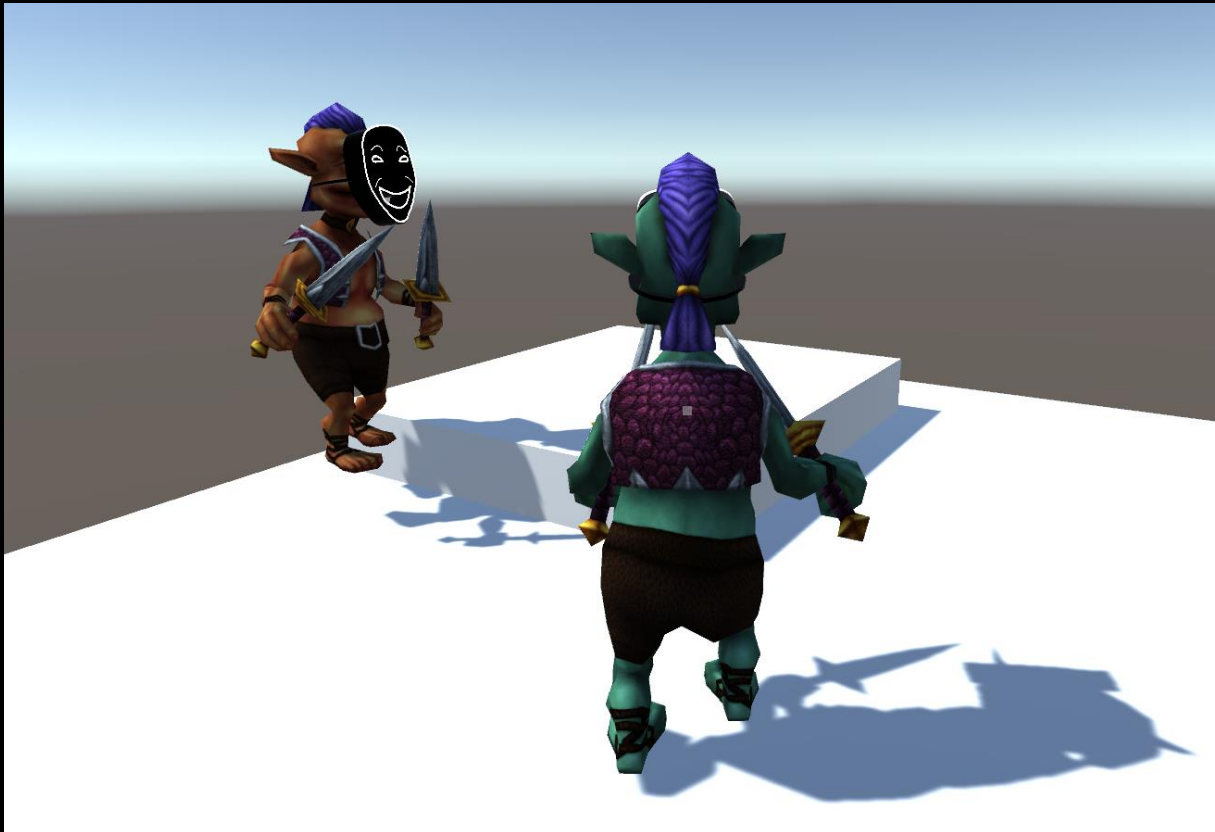
Intégration du jump. Le joueur peut sauter en appuyant sur espace. Le second joueur peut voir le premier joueur sauter et inversement.

As	Resume of the Tasks	Estimated Duration (Half Day)	Current State	Notes	End of Task Day / Hours
Player	I can connect myself to the server	2	Completed	Port 26 999. Need to test with LudusVR's PC.	05/01 - 16H
Dev	I need to have in my possession all necessary assets	1	Completed		10/01 - 16H
Player	I can move my character and see the other character moving	1	Completed		05/01 - 18H
Player	I can control my camera	1	Completed		10/01 - 12H
Player	I have skin and animation in my character	2	Not Started		
Player	I can jump and the see other character jump	1	Completed		10/01 - 18H

## Mardi

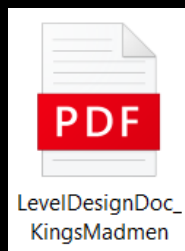
Implémentation des skins des personnages. L'apparence de Goblin est une asset gratuite et le masque est tiré du jeu EgoManiac. L'autre joueur a un skin différent (un autre masque et une autre couleur) pour différencier du personnage du joueur actuel.

Implémentation des animations de course, iddle (sans inputs), de saut, d'attaque et de défense. Seules les animations iddle et de course sont synchronisées en réseau (le joueur local voit le joueur distant courir lorsqu'il court).

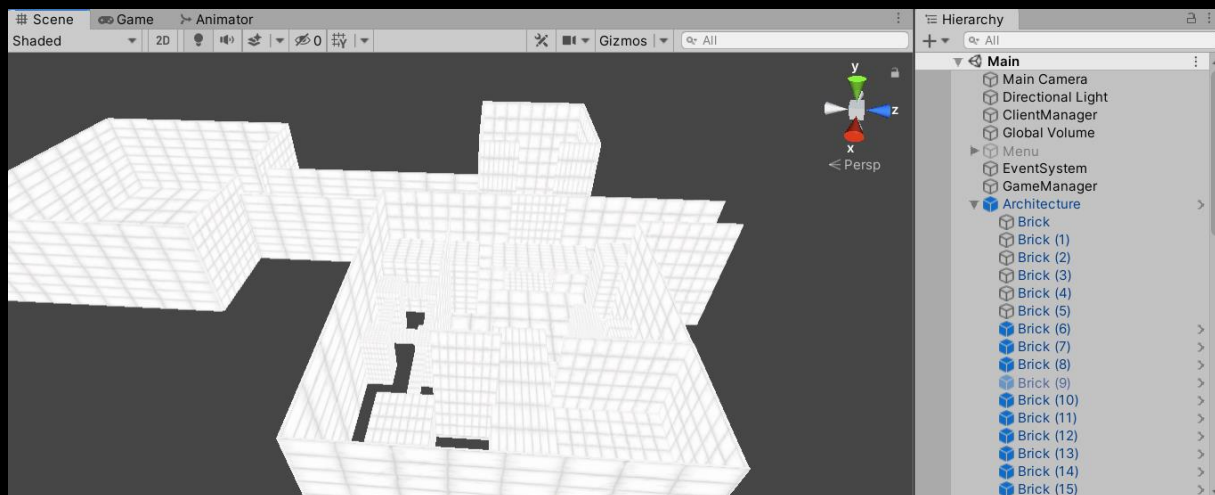
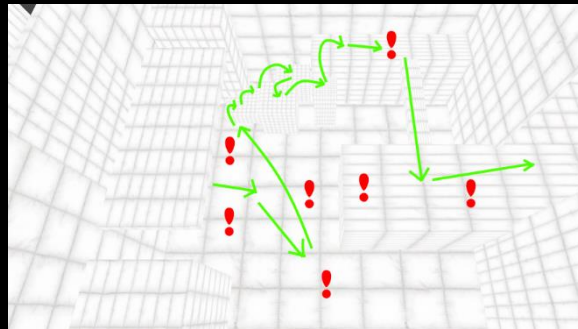
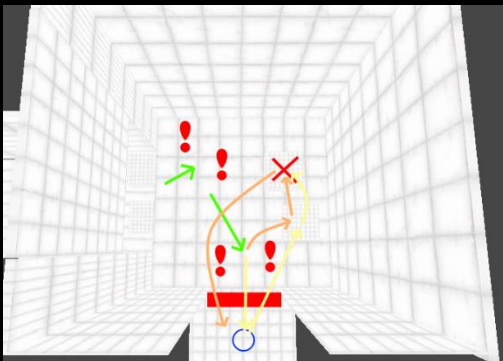
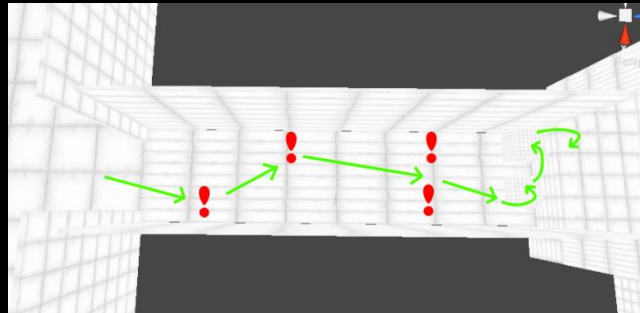
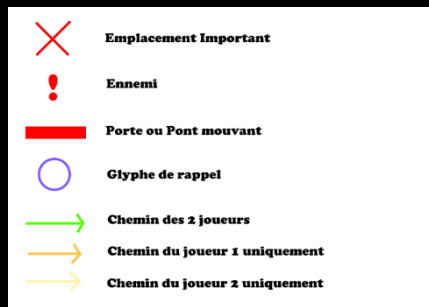


Implémentation de l'architecture pour 3 salles. L'architecture correspond aux collisions avec le terrains uniquement (ne comprend pas les décors, les éléments avec lesquels les joueurs peuvent interagir ...).

Puis écriture du document de Level Design.



As	Resume of the Tasks	Estimated Duration (Half Day)	Current State	Notes	End of Task Day / Hours
Player	I can connect myself to the server	2	Completed	Port 26 999. Need to test with LudusVR's PC.	05/01 - 16H
Dev	I need to have in my possession all necessary assets	1	Completed		10/01 - 16H
Player	I can move my character and see the other character moving	1	Completed		05/01 - 18H
Player	I can control my camera	1	Completed		10/01 - 12H
Player	I have skin and animation in my character	2	Completed		11/01 - 12H
Player	I can jump and see the other character jump	1	Completed		10/01 - 18H
Dev	I need to write a Level Design Document	1	Completed		11/01 - 18H
Dev	I need to structure the architecture of the map	1	Completed		11/01 - 16H



Mercredi

