

Rapport de la deuxième soutenance

Projet S2 - EPITA

EPICALA STUDIO :

Abel ROINSARD - Laurane DECKERS - Aymeric LE RIBOTER
- Paloma MARTIN



Table des matières

1	Introduction	3
1.1	Les objectifs de ce rapport de soutenance	3
1.2	Rappel du projet	3
1.3	Rappel des objectifs de la deuxième soutenance	4
2	Le travail de groupe	5
2.1	Modification du groupe	5
2.2	Organisation du travail	6
3	Les tâches individuelles	8
3.1	Laurane	8
3.1.1	Le scénario	8
3.1.2	Le site web	9
3.2	Aymeric	11
3.2.1	Le mode multijoueur en général	11
3.2.2	Synchroniser l'inventaire	12
3.2.3	Synchroniser les quêtes	12
3.3	Abel	13
3.3.1	Les dessins	13
3.3.2	L'audio	14
3.3.3	Les menus	15
3.4	Paloma	16
3.4.1	Un nouveau départ	16
3.4.2	L'audio et les dessins	17
3.4.3	La création de la map	18
4	Les objectifs pour la prochaine soutenance	19
4.1	Les objectifs du groupe	19
4.2	Individuellement	20
4.2.1	Laurane	20
4.2.2	Aymeric	20
4.2.3	Abel	20
4.2.4	Paloma	20
5	Conclusion	20
6	Sources	21

1 Introduction

1.1 Les objectifs de ce rapport de soutenance

Bienvenue dans ce rapport de soutenance qui a pour objectif de vous présenter l'avancée de notre projet Mystic Origin ! « Nous », c'est Epi-cala Studio, un groupe de quatre (anciennement trois) étudiants motivés actuellement plongés dans grande aventure du projet S2 de l'Epita. Ce premier rapport de soutenance va vous permettre de vivre avec nous les nombreux rebondissements que nous avons expérimentés jusqu'ici. Les objectifs de ce rapport sont notamment de :

- **Faire un descriptif plus précis des tâches** qui nous incombent et des caractéristiques de notre projet.
- **Justifier nos choix** ainsi que les moyens utilisés pour accomplir nos tâches.
- **Voir exactement où nous en sommes** dans le projet, les points sur lesquels nous sommes en avance ou au contraire en retard.
- **Savoir ce qui a été accompli** par chacun. Nous nous sommes efforcés de décrire du mieux que nous pouvons notre parcours de réalisation.
- **Définir nos objectifs** pour la soutenance finale.

De plus, vous trouverez dans ce rapport divers documents appuyant nos propos.

1.2 Rappel du projet

Comme on peut l'observer sur le cahier des charges, nous développons un projet de type jeu vidéo de rôle style japonais, ou JRPG. Les jeux de ce genre sont réputés pour avoir de nombreux systèmes (expérience, niveaux...) tous entremêlés. Ce type de jeu permet de véhiculer une histoire de manière efficace, sans que le gameplay ne fasse obstacle.

Notre jeu se nomme Mystic Origin : son histoire se situe dans les mondes de différentes mythologies : grecque, égyptienne et nordique. Le joueur voyage, interagit avec différentes figures bien connues, et affronte des ennemis dangereux. Donc, en dehors du protagoniste, tous les personnages et monstres ont une histoire dont les racines remontent à des siècles, voire des millénaires.

La boucle de gameplay suit le schéma classique : le joueur reçoit un objectif, il traverse la carte, trouve des objets et affronte des ennemis afin de remplir ces objectifs, reçoit une récompense et avance l'histoire. Cela se répète jusqu'à la fin du jeu, où il va vaincre le boss final.

Les différents systèmes du jeu sont donc intégrés à cette boucle : un menu des quêtes garde le compte de toutes les quêtes en cours, les objets reçus et trouvés s'ajoutent à un inventaire, de nouvelles zones se débloquent quand l'histoire avance... Les statistiques du personnage sont influencées par son équipement. Ces statistiques servent à calculer divers effets lors des combats.

Le combat se déroule au tour par tour, à la manière des jeux Pokémons. Lors du tour du joueur, il peut choisir entre différentes actions et attaques. Ces attaques peuvent infliger des dégâts ou d'autres effets sur l'ennemi. Puis, c'est le tour de l'ennemi, qui dispose lui-même de divers attaques et actions. Cela se poursuit jusqu'à ce qu'un des deux n'ait plus de points de vie.

1.3 Rappel des objectifs de la deuxième soutenance

TABLE 1 – Le tableau d'avancement extrait du cahier des charges

	Soutenance 1	Soutenance 2	Soutenance 3
Scénario	Scénario global Scénario des mondes 1 et 3	Scénario du monde 2	
Gameplay	Interactions Système de quêtes		Système de combat
Visuels	Dessin personnages monde 1	Interface Map du monde 1	Dessin personnages Map des mondes 2 et 3
IA			Ennemis
Réseau		Multijoueur	
Menus/Options		Menus	Options
Audio		Musique	Effets sonores
Site web		Conception	Création de pages
Installateur			Installeur

Pour la deuxième soutenance, notre objectif était principalement d'avancer dans notre projet, maintenant que nous sommes lancés sur des bases solides. Et nous l'avons fait ! En dehors de cela, nos objectifs (visibles dans le Tableau 1) peuvent se résumer ainsi :

- **Détailler les spécifications du jeu.** Cela implique de confronter nos idées, de comprendre lesquelles sont现实的 ou au contraire trop compliquées à mettre en place, de se mettre à la place du joueur pour savoir comment il va réagir dans certaines situations... Tout un programme !
- **S'organiser.** Il s'agit surtout de trouver son rythme, personnel mais aussi en groupe. C'est aussi savoir quand il est important de se retrouver pour échanger et réunir nos travaux personnels, ou encore apprendre à prioriser et à faire des compromis.
- **Finir certaines tâches.** Notre objectif était de terminer deux tâches : le scénario du jeu ainsi que le mode multijoueur.
- **Commencer d'autres tâches.** Nous avons commencé à travailler sur l'audio et le site web, qui ne devront être finis que pour la dernière soutenance.
- **Avancer les graphismes.** Comme nous dessinons nous-mêmes nos personnages, c'est une tâche qui est assez longue. Elle est donc bien avancée pour la deuxième soutenance, tout comme l'interface du jeu.
- **Implémenter les menus.** C'est une tâche que nous avions déjà commencée un peu en avance, avant la première soutenance. Ils devraient être maintenant fonctionnels et interactifs.

2 Le travail de groupe

2.1 Modification du groupe

Nous avons déjà écrit une section qui portait ce nom dans notre premier rapport de soutenance, et nous ne pensions pas avoir à en refaire une dans ce rapport-ci. Heureusement, cette fois-ci c'est pour le mieux ! Comme Camille Picard a décidé de quitter l'Epita, une place dans notre groupe était vacante. Nous avons donc le plaisir d'accueillir Paloma Martin parmi nous. Nous lui souhaitons la bienvenue et espérons qu'elle se plaira avec notre groupe !

Ce changement a soulevé quelques questions. Premièrement, le nom du groupe est Epicala Studio, avec le suffixe « cala » formé des initiales des prénoms des membres originaux du groupe. Après le départ de Camille, nous avons pensé nous renommer Epiala Studio (sans le C de Camille donc). Maintenant, avec Paloma, ce serait donc Epipala Studio, ce qui a un certain charme mais pourrait éventuellement entacher notre réputation. Nous allons donc garder notre nom original !

Plus sérieusement, nous avons fait face à ce changement en essayant d'intégrer Paloma à nos tâches en cours, tout en prenant en compte ses préférences et ses talents. Elle partagera donc avec Abel la lourde tâche qu'est le graphisme des personnages, sera responsable de l'audio du jeu et aidera à l'élaboration des maps du jeu.

Pour reprendre la citation d'Henri Ford que nous avons utilisée dans notre cahier des charges puis notre premier rapport de soutenance : « Se réunir est un début, rester ensemble est un progrès, travailler ensemble est la réussite. » ; nous pouvons affirmer que nous tendons de plus en plus vers la réussite.

2.2 Organisation du travail

Qui dit projet de groupe, dit organisation ! « Remettre à demain, cela finit mal. » (William Shakespeare) ou alors plus optimiste : « Si tout le monde travaille ensemble, le succès viendra de lui-même » (Henry Ford).

Au sujet de l'organisation du travail, nous sommes restés sur les bases que nous avions construites avant la première soutenance. Nous nous partageons le jeu via Unity Teams¹, nous communiquons via un serveur Discord² et nous nous organisons avec notre tableau Trello³, dont vous pouvez avoir un aperçu en figure 1.

Bien sûr, nous nous rencontrons également pour des réunions régulières, afin d'échanger de nouvelles idées, de se réorganiser et de montrer les avancées de chacun.

-
1. Unity Teams
 2. Discord
 3. Trello

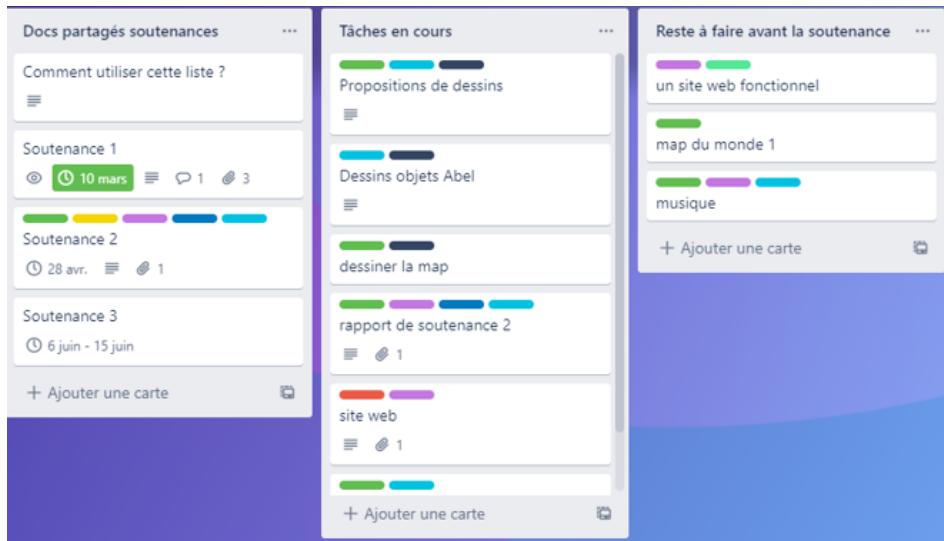


FIGURE 1 – Un aperçu de notre sublime tableau Trello

S'il y a une nouveauté à mentionner dans notre organisation, c'est l'utilisation de GitHub Pages⁴ pour la création du site web. Le code du site est donc dans un repository GitHub (voir la Figure 2), ce qui permet à chacun de facilement y accéder et y contribuer.

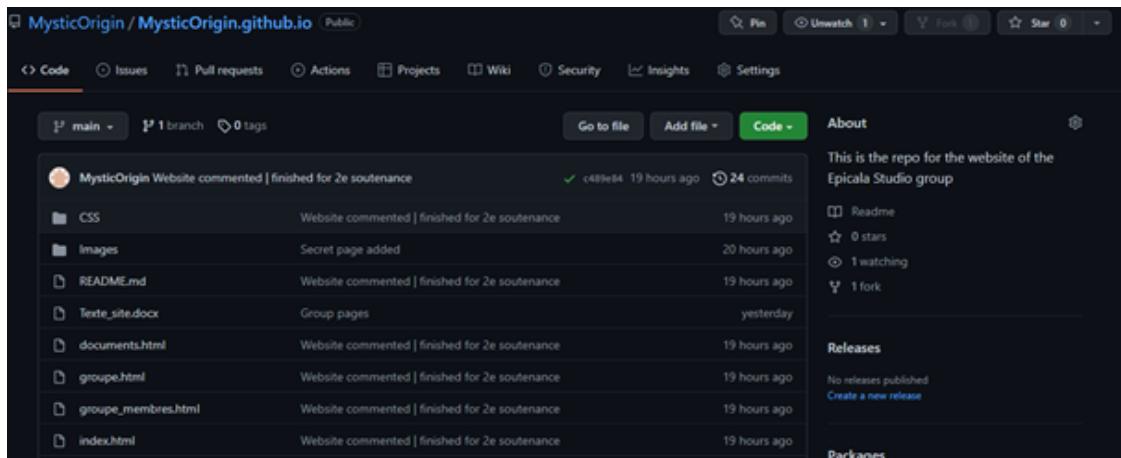


FIGURE 2 – Le repository du site sur GitHub

4. GitHub Pages

3 Les tâches individuelles

3.1 Laurane

3.1.1 Le scénario

Pour cette soutenance, l'objectif était de terminer le scénario. Pour rappel, comme notre jeu est un RPG narratif, cette partie est majeure.

Nous avons choisi de construire différents « mondes » dans notre jeu, chacun étant inspiré d'une mythologie différente. Chacun de ces mondes sera un niveau, avec des quêtes à accomplir. Le joueur aura fini le jeu quand il aura parcouru tous les mondes. Notre objectif est donc être de créer trois mondes en tout (dans l'ordre : mythologie grecque, égyptienne et nordique).

Pour la première soutenance, j'avais fini le scénario global (auquel nous avions commencé à réfléchir tous ensemble), ainsi que ceux des mondes grecs et nordiques. Il me restait donc seulement le scénario du monde égyptien à écrire.

Pour cela, j'ai suivi le même mode opératoire que pour les premiers scénarios : j'ai commencé par me renseigner sur la mythologie en question : ici, celle de l'Egypte Antique. J'ai notamment regardé une vidéo Youtube⁵ et écouté un podcast audio⁶ qui résumaient les grandes lignes de cette mythologie. J'ai découvert un univers très varié et plus surprenant que ce à quoi je m'attendais. Ma plus grande difficulté sur cette tâche a été que cette mythologie reste assez floue (les sources sont nombreuses et se contredisent parfois) et moins familière pour moi que les mythologies grecque et nordique. D'autres recherches m'ont permis de surmonter cette difficulté.

Ensuite, je suis partie sur la base des personnages qu'a choisi Abel, notre dessinateur, et j'ai construit une narration autour d'eux. Le but des scénarios des mondes mythologiques que nous construisons est d'immerger le joueur dans l'univers des mythologies, de lui faire reconnaître des symboles qu'il connaît. Nous ne sommes pas allés trop en profondeur dans l'histoire ces mythologies, afin de pas désorienter le joueur avec trop d'informations à la fois.

Finalement, il y a entre cinq et dix quêtes par monde. Le scénario de Mystic Origin est donc terminé dans les temps, nous n'y effectuerons

5. La vidéo utilisée

6. Le podcast utilisé

plus de modification majeure.

3.1.2 Le site web

Ma tâche majeure pour cette soutenance a été la création de notre site web. Le but était d'avoir un site présentable, pour qu'il ne nous reste plus qu'à ajouter des pages pour la dernière soutenance.

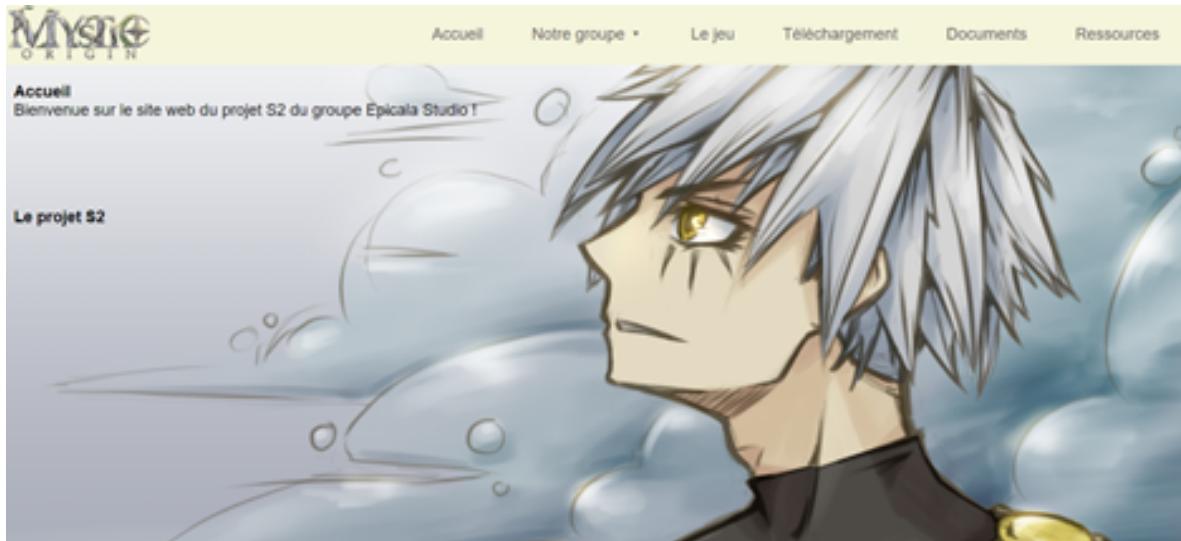


FIGURE 3 – La page d'accueil du site en cours de construction

Pour héberger ce site, comme mentionné plus haut, nous avons choisi GitHub Pages. Le site est donc accessible via ce lien : <https://mysticorigin.github.io/> et le code se trouve dans un repository GitHub⁷. L'utilisation de ces ressources nous permet de nous concentrer uniquement sur le contenu et l'interface du site. J'ai utilisé de l'HTML et du CSS pour cela.

Mon objectif était de programmer entièrement le site, sans rien prendre déjà "tout fait" d'internet. Cela est un défi pour moi puisque je ne connaissais que les bases des bases de l'HTML et du CSS. Pour cette tâche, j'ai donc dû commencer par approfondir ces notions. Le site Interneting is Hard⁸, qui explique les bases de ces deux langages, m'a été très utile, surtout pour la partie CSS.

Ensuite, j'ai construit l'architecture des pages du site :

- Accueil : présentation rapide du projet
- Notre groupe : historique du groupe et présentation de ses membres

7. Le repository GitHub du site

8. Site Interneting is Hard

- Les ressources : lien des ressources (logiciels utilisés)
- Le projet : explication du jeu
- Téléchargement : pour télécharger le jeu
- Documents : les documents des soutenances

Enfin, j'ai construit le site pas à pas, en commençant par la page d'accueil, dont vous pouvez observer une ébauche en Figure 3. Ceci n'est pas la version terminée, j'ai ensuite ajouté du contenu puis des détails de style. Vous trouverez également un extrait du code HTML et CSS du menu en Figures 4 et 5. La partie la plus difficile a été le "responsive design", c'est-à-dire le fait que l'interface du site s'adapte à différentes tailles d'écran.

```
<body>
  <!-- Content goes here -->

  <div class="header">  <!-- Head of the page -->
    

    <ul class="menu">  <!-- The menu is a list of links -->
      <li><a href='index.html'>Accueil</a></li>
      <li class="dropdown"><span>Notre groupe #9662;</span>  <!-- Special element : a submenu -->
        <ul class="features-menu">  <!-- Start of submenu -->
          <li><a href='groupe.html'>Historique du groupe</a></li>
          <li><a href='groupe_membres.html'>Les membres du groupe</a></li>
        </ul>  <!-- End of submenu -->
      </li>
      <li><a href='jeu.html'>Le jeu</a></li>
      <li><a href='telechargement.html'>Téléchargement</a></li>
      <li><a href='documents.html'>Documents</a></li>
      <li><a href='ressources.html'>Ressources</a></li>
    </ul>
  </div>
```

FIGURE 4 – Le code HTML du menu

```
.features-menu { /* The submenu */
  display: none;
  z-index: 1;
}

.dropdown > span {
  z-index: 2;
  position: relative;
  cursor: pointer;
  color: #5D6B63;
}

.dropdown:hover .features-menu { /* When the mouse is over the submenu */
  display: flex;
  flex-direction: column;
  background: beige;
  border-radius: 5px;
  padding-top: 60px;
  position: absolute;
  top: -25px;
  left: -30px;
}
```

FIGURE 5 – Une partie du code CSS du menu

Pour ce qui est des autres pages, j'ai créé celles du groupe et celle des ressources, les autres sont encore en cours d'élaboration. L'objectif au niveau du site web n'est pas de faire un design trop chargé, afin que tout reste lisible et de nous laisser le temps d'y glisser des petites surprises (il y a déjà des petits liens cachés, à vous d'essayer de les trouver...).

Finalement, cette tâche a été bien avancée, on peut même considérer que je suis légèrement en avance puisque j'ai commencé les pages qui ne doivent être terminées que pour la prochaine soutenance.

3.2 Aymeric

3.2.1 Le mode multijoueur en général

La grande tâche que j'avais à réaliser pour cette soutenance était l'implémentation du mode multijoueur de notre jeu.

Pour cela, j'ai d'abord dû me renseigner sur le module Photon d'Unity, qui permet de gérer les connexions avec le serveur ainsi que le jeu en réseau. J'ai fait énormément de recherches pour comprendre l'ensemble des fonctionnalités de ce module et comment les utiliser au mieux pour notre jeu.

Ensuite, une fois que j'avais compris le fonctionnement du module, j'ai implémenté le système de création de salle de jeu ainsi que le système permettant de rejoindre une salle créée par un autre joueur. Ainsi, lorsque l'on démarre le jeu, on peut choisir entre le mode de jeu multijoueur et le mode de jeu solo. Une fois le choix effectué, le joueur arrive sur une page lui permettant de créer une salle de jeu avec le nom qu'il veut ou de rejoindre une salle déjà créée en entrant le nom de cette salle, comme on le voit dans les Figures 6 et 7.



FIGURE 6 – Interface de choix du mode de jeu



FIGURE 7 – Interface pour entrer le nom de la salle

3.2.2 Synchroniser l'inventaire

Une fois le système multijoueur créé, il a fallu faire en sorte que la partie de l'inventaire contenant les objets de quêtes soit actualisée en temps réel entre les joueurs.

Cette partie a été la plus compliquée, car je me suis rendu compte au moment de l'implémentation que je ne pouvais pas partager des objets issus de classes que j'avais moi-même créées sur le réseau. J'ai donc dû créer une liste contenant tous les objets, qui est la même pour tout le monde. Cela permet de partager les objets en utilisant leur index dans la liste. Pour rendre l'implémentation plus simple, j'ai fait le choix d'instancier les différents objets au moment de la création de la salle de jeu. Pour les détruire, il me suffit d'envoyer une requête au propriétaire de la salle de jeu afin qu'il les détruise pour l'ensemble des joueurs.

Une fois qu'un item était ramassé, j'envoyais une requête à tous les joueurs qui ajoutaient l'item dans leur inventaire. Ensuite, lorsque je pensais avoir fini cette partie, je suis tombé sur un problème épique. Lorsqu'un joueur rejoignait la salle de jeu, son inventaire avec les objets de quêtes n'était pas actualisé tant qu'un item n'était pas ramassé. Pour régler ce problème, j'ai fait le choix de mettre à jour l'inventaire du propriétaire de la salle avec les objets de quêtes ramassés par l'ensemble des joueurs, puis de partager son inventaire aux autres joueurs.

3.2.3 Synchroniser les quêtes

Comme pour l'inventaire, il fallait que l'état des quêtes soit actualisé en temps réel pour chaque joueur.

Ainsi, comme l'inventaire était mis à jour en permanence, j'associais le nombre d'exemplaires d'un objet demandé par la quête avec celui présent dans l'inventaire.

Le problème de ce système était que si un joueur rejoignait la partie après que l'autre joueur aie fini une quête, il devait tout de même faire

la quête. Pour pallier ce problème, l'état des quêtes est synchronisé en permanence entre les joueurs. Cela a permis de régler un autre problème, qui était que lorsqu'un joueur rendait une quête, le deuxième joueur devait aussi la rendre.

```
  ↗ 1 usage
public void TransmitQuestStatut(int i, int statut)
{
    allQuest[i].statut = (QuestSO.Statut)statut;
}
[PunRPC]
public void TransmitToOther(int i, int statut)
{
    TransmitQuestStatut(i, statut);
}
```

FIGURE 8 – Extrait du code de synchronisation des quêtes

Ainsi avec cette synchronisation du statut des quêtes, lorsqu'un joueur rend une quête, elle est complétée pour tous les joueurs et ils touchent tous la récompense, sans avoir à retourner parler au PNJ.

3.3 Abel

3.3.1 Les dessins

Côté artistique, j'ai continué avec Paloma les dessins des ennemis, et nous avons fini ceux du monde 1 ainsi que ceux du monde 2. J'ai aussi commencé à faire des images 2D pour les objets, pour les afficher en grand dans l'inventaire.

J'ai également coloré quelques dessins faits par Paloma. Pour atteindre un résultat unique comparé aux personnages, j'ai fait les dessins dans l'application Procreate au lieu de Clip Studio Paint : les brushes (pinceaux) que j'ai créés sur les deux applications sont différents, et donnent des images radicalement différentes.



FIGURE 9 – Exemple d'une image d'objet : la pierre-coeur



FIGURE 10 – Exemple de dessin d’ennemi fait après la première soutenance

3.3.2 L’audio

Ensuite, nous avons commencé la partie audio, que je fais avec Paloma. Pour les bruitages, j’enregistre à l’aide d’Audacity un bruit qui est ensuite répété toutes les 0,5 secondes. Par exemple, un bruit de pas, dont l’enregistrement est visible en Figure 11 peut être moi qui tape des mains. Après, nous avons rajouté un composant AudioSource (source audio, un composant d’Unity) au préfab (un patron d’objet dans Unity) du joueur, et avons rajouté la ligne de code qui joue et arrête le son dans le script qui gère le déplacement du joueur, comme on peut le voir dans les Figures 12 et 13.

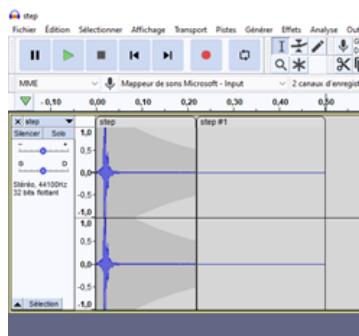


FIGURE 11 – Le bruit de pas, dans Audacity

```

}
else
{
    stepsound.Play();
}

```

FIGURE 12 – L’effet sonore appelé dans le script

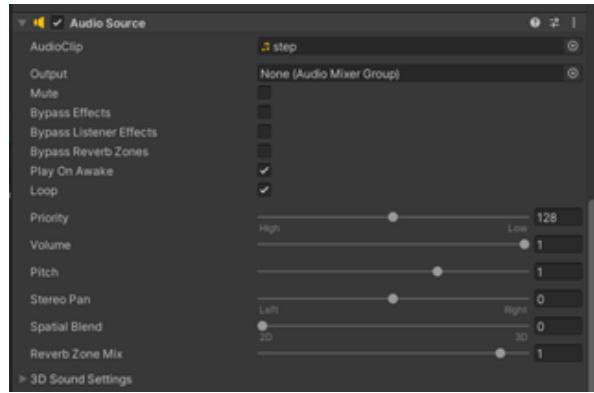


FIGURE 13 – L’effet sonore implémenté dans Unity

3.3.3 Les menus

Côté programmation, j’ai enfin terminé de programmer le menu pause.

Le plus dur était de l’intégrer dans l’architecture existante du projet. Il fallait éviter les conflits avec les autres éléments de l’interface et avec le personnage : en effet, il était créé au début dans un projet vide, avec absolument aucun autre élément. On peut donc ouvrir le journal des quêtes, le menu des paramètres, et retourner à l’écran titre. Globalement le code est similaire à celui de l’écran titre, puisque les deux font usage des GameObjects de type Canvas, Panel, Button, Text et Image intégrés de base dans Unity.

Quand on cherche à retourner à l’écran-titre, un écran de confirmation se présente, et demande au joueur de confirmer sa décision. Vous pouvez voir la fonction appelée par ce bouton en Figure 14. Si le joueur confirme, puisque notre jeu fonctionne avec un serveur pour le multijoueur, il faut d’abord déconnecter le joueur avant de charger la scène de l’écran-titre, et cela même en mode solo.

J’ai subi quelques bugs lors de l’implémentation avec le Canvas qui contenait tout le menu : puisqu’il avait été créé dans un autre projet puis transporté de manière plutôt barbare dans le projet à proprement parler

```

public void BackToTitle()
{
    //déconnecte le joueur du serveur (en solo et en multi)
    PlayerController.instance.Quit();
    //charge la scène de l'écran titre
    SceneManager.LoadScene("TitleScreenScene");
}

```

FIGURE 14 – La fonction appelée par le bouton de confirmation

via l’explorateur de fichiers Windows, il ne fonctionnait plus. Transporter les composants et les scripts dans un nouveau Canvas a réglé le problème.

3.4 Paloma

3.4.1 Un nouveau départ

C'est avec grand plaisir que j'intègre Epicala.

Mes nouveaux camarades ont su me faire sentir intégrée dès le début, j'apprécie travailler avec eux et souhaite donner le meilleur de moi-même ! Je suis arrivée dans ce groupe au cours de l'année, j'ai eu de la chance d'avoir pu retrouver un projet qui me plaît. Effectivement, je suis aussi mordue des mythologies ! Qu'elle soit grecque, égyptienne ou nordique, chacune possède ce quelque chose qui me fait vibrer. Quand on me dit mythologie grecque, je pense au mythe de Méduse, de Percy Jackson et de Phèdre. Toutes ces histoires ont su animer mon enfance et mon adolescence. Au sujet de la mythologie égyptienne, qui n'a jamais admiré cette culture ? Ces dieux si charismatiques et puissants ont su attiser la curiosité de mon esprit dès le plus jeune âge. J'adorais regarder des reportages sur ces mythes. Enfin, pour la mythologie nordique, comment ne pas parler du Marvel Cinematic Universe⁹ ? Je suis une très grande fan de la licence Marvel, je pense avoir regardé presque tous les films. Une série Marvel a su retenir mon attention récemment, celle de Loki : dieu de la mythologie nordique. Un personnage complexe auquel je me suis attachée.

Tout ça pour expliquer que ce projet ne pouvait pas mieux me convenir ! Accompagnée de bons amis, d'un bon projet, nous ne pouvons que réussir ! Néanmoins, je suis une novice dans le domaine de la programmation, j'espère que ce projet me permettra de m'y sentir plus à l'aise.

9. Le Marvel Cinematic Universe

3.4.2 L'audio et les dessins

Je suis chargée de la recherche audio. C'est une tâche qui me convient parfaitement, étant donné que mon précédent projet portait une très grande importance aux sons. Je travaille constamment en musique, que ce soit de la Lofi ou de la Phonk, mes oreilles ont besoin d'une musique sans parole pour me concentrer et me détendre. L'audio va permettre aux joueurs une meilleure immersion dans notre jeu. Chaque monde aura des musiques différentes. Avec l'aide d'Abel, nous créons les bruitages.

Dessinatrice à mes heures perdues, je rejoins Abel dans la réalisation des graphismes ! L'une de mes premières vocations était de devenir tatoueuse, dans ce but je dessinais très régulièrement. Je suis plutôt une dessinatrice "traditionnelle" dans le sens où je dessinais sur papier et non sur tablette. Mais j'ai investi dans un stylet pour dessin, et me voilà lancée ! Je commence tout d'abord par échafauder un croquis sur papier pour me sentir plus à l'aise, puis vient le digital. Je m'amuse beaucoup à retrouver cette passion que j'avais perdue car elle me prenait trop de temps. Néanmoins, n'étant pas assez avancée dans mon niveau digital, je laisse mon cher ami Abel se charger de la coloration de mes dessins, comme on peut le voir dans les Figures 15 et 16.

Pour ce qui est du matériel, j'utilise l'application Autodesk SketchBook et un stylet de la marque XtremeMac.



FIGURE 15 – Le dessin non coloré de Cerbère



FIGURE 16 – Le dessin non coloré d’Isis

3.4.3 La création de la map

Etant donné que je suis une férue des jeux de type aventure dans lesquels on peut se déplacer, tels que ceux de la licence Pokémons, je me charge de la création des prochaines maps ainsi que le perfectionnement de la première map. Mon but est de créer des environnements agréables dans lequel le joueur ne s’ennuiera pas en se déplaçant dedans. Je me suis inspirée des maps des mondes de Pokémons et celles d’Animal Crossing.



FIGURE 17 – Le village dans la première map



FIGURE 18 – Un temple grec dans la première map



FIGURE 19 – Un lac dans la première map

4 Les objectifs pour la prochaine soutenance

4.1 Les objectifs du groupe

Globalement, nous sommes satisfaits de notre travail et avons bien avancés. Pour la dernière soutenance, tout le jeu devra être fini. Voici les tâches que nous devrons principalement avancer :

- Implémenter le système de combat ainsi que l'IA qui dicte le comportement des ennemis
- Finir les graphismes des derniers personnages et les maps de tous les mondes
- Gérer les transitions entre les mondes, ainsi que le début et la fin du jeu
- Alimenter les options du jeu
- Implémenter tous les effets sonores au sein du jeu

- Finir de construire les pages du site web
- S'occuper de l'installateur ainsi que du manuel d'installation

4.2 Individuellement

4.2.1 Laurane

Pour la prochaine soutenance, je vais finir le site web, en ajoutant ou complétant certaines pages. Je vais également me pencher sur les nombreux documents à rendre pour la version finale du projet. Je participerai aussi à l'implémentation des quêtes des différents mondes.

4.2.2 Aymeric

Pour la prochaine soutenance, il me reste à implémenter le système de combat avec une petite partie IA pour décider des attaques des ennemis. Il me reste aussi à faire l'installateur pour le jeu.

4.2.3 Abel

Pour la prochaine soutenance, je vais continuer à dessiner et à implémenter des effets sonores ainsi que la musique avec Paloma. Je veux rajouter un slider de réglage de son au menu des paramètres, et gérer le déplacement des ennemis sur la carte.

4.2.4 Paloma

Pour la prochaine soutenance, Abel et moi continuerons notre travail de bruiteur et de dessinateur. Je vais aussi me consacrer à la réalisation des deux autres maps.

5 Conclusion

A travers ce récit, nous espérons vous avoir embarqué avec nous dans notre aventure. Nous voilà désormais en plein cœur de cette quête mythologique, il ne nous reste qu'une étape majeure avant la fin de cette épopée : la terrible et redoutée soutenance finale. Comme tous les obstacles sur notre route jusqu'ici, nous lui ferons face avec honneur, en restant unis et avec un esprit d'équipe et d'entraide. Cette expérience nous a fait grandir, et nous avons hâte de voir le fruit de notre dur travail.

6 Sources

- Unity Teams
- Discord
- Trello
- GitHub Pages
- La vidéo utilisée pour le scénario
- Le podcast utilisé pour le scénario
- Le repository GitHub du site
- Site Interneting is Hard
- Le Marvel Cinematic Universe