

Rapport de soutenance

Gollum's Lair

**Nazim LAMECHE, Axel THAUVIN,
Hugo SPYROPOULOS**



Rapport de Soutenance

Sommaire

1	Introduction	3
2	Conception du projet	4
2.1	Répartition du travail	4
2.2	Structure du projet	5
2.2.1	Histoire	5
2.2.2	Gameplay	6
2.3	Map	7
2.4	Quêtes	11
2.5	Téléphone	13
2.6	Personnages	15
2.6.1	Gameplay des personnages	15
2.6.2	Hitbox des personnages	16
2.7	Endurance	17
2.8	Objets	18
2.8.1	Lampe Torche	20
2.8.2	Le Radar	21
2.8.3	Le Piège	22
2.8.4	La canette de Redbull	23
2.9	Inventaire	24
2.10	Développement I.A	25
2.10.1	Modèle de GolluM	26
2.10.2	Comportement de l'IA	27
2.10.3	Principe d'absorption	28
2.11	HUD / Menus	30
2.11.1	Sélection des personnages	33
2.11.2	Salon	34
2.11.3	Descriptions des peronnages	35
2.11.4	Menus de Victoire / Défaite	37
2.11.5	Menus de statistiques	38
2.12	Character Designs	39
2.13	Animations	40
2.13.1	Outil d'animation de Unity	41

Rapport de Soutenance

2.14 Site Web	42
2.15 Réseau	43
2.15.1 Fonctionnement global du réseau	43
2.15.2 Connecter le client avec le serveur	44
2.15.3 Fonctionnement du serveur	45
2.15.4 Lobby	46
2.15.5 Relay	46
3 Avancement du Projet	47
3.1 Avancement global / Comparaison avec le cahier des charges	47
3.1.1 Comparaison entre les soutenances	48
3.2 Personnages	48
3.3 Animations	48
3.4 Téléphone	49
3.5 Quêtes	49
3.6 Intelligence Artificielle	49
3.7 Réseau	49
3.8 HUD / Menus	50
3.9 Character Designs	50
3.10 Téléphone	50
3.11 Carte	50
3.12 Objets	51
3.13 Graphismes/DA	51
4 Notre avis sur le projet	51
5 Conclusion	52
6 Ressources	52

Rapport de Soutenance

1 Introduction

Notre projet s'intitule *Gollum's Lair*. Un jeu d'horreur avec de l'exploration et de la tension se jouant en solo, ou en multijoueur et se déroulant au sein de l'EPITA. Nous avons choisi le nom de *Gollum's Lair*, car nous nous sommes inspirés de la légende de notre école GolluM. En effet, celui-ci impose la crainte et la peur au sein des élèves.

Pour finir le jeu, les joueurs se déplacent dans la reconstruction en 3D du bâtiment A de l'EPITA, et ils devront accomplir différents objectifs, afin d'échapper des griffes du terrifiant GolluM. En fonction de leur classe, les joueurs auront différent gameplay et pourront finir le jeu de différentes façons.

Ce document est le compte rendu de notre avancement sur le projet. Ainsi, ce document servira avant tout à vous présenter notre avancée par rapport à la première soutenance.

2 Conception du projet

2.1 Répartition du travail

Le groupe entier s'est partagé équitablement les parties du jeu à programmer. Quant à tout ce qui touche au côté plus créatif (conceptions de modèles 3D ainsi que la conception des menus), nous nous sommes répartis équitablement les tâches afin que chaque membre du groupe approuve et apporte sa patte artistique. Ces parties graphiques sont non négligeables, car l'idée principale de notre jeu vidéo repose sur jouer dans le campus de l'EPITA modélisé en 3D. Nazim et Axel ont aidé leurs camarades dans ces tâches, notamment pour que chaque membre du groupe découvre cette partie fondamentale dans la création d'un jeu vidéo. Nous avons fait en sorte que l'ensemble du groupe touche à tout dans le projet afin de découvrir les rouages complets de la création d'un jeu vidéo. Nous avons dû modifier le tableau, puisque Sasha a quitté EPITA pendant la réalisation du projet. Pour cette seconde soutenance, nous n'avons pas modifié la répartition des tâches.

	NAZIM	AXEL	HUGO
Développement I.A.	A	R	
HUD/Menus		A	R
Graphismes/DA		A	R
Animation	A		R
Multijoueur		R	A
Sound/Character design	R		A
Site Web	R	A	
Développement Général	A	R	
Classes des personnages	A	R	

Légende : A = Assistant / R = Responsable

Rapport de Soutenance

2.2 Structure du projet

2.2.1 Histoire

L'histoire a été pensée et écrite, de telle sorte qu'elle soit unique, mais en abordant également quelques thématiques amusantes afin de donner aux joueurs la possibilité de s'identifier dans le gameplay. C'est, en effet, pour cela que nous avons choisi l'EPITA et quelques références qui feront sourire certains épitéens.

Un groupe d'amis (suivant le nombre de joueurs qui jouent) se retrouvent dans la cour du campus.

Ils reçoivent une notification de leur ami Nazim qui leur demande s'ils peuvent aller l'i3lock en salle machine, car il est parti du campus en oubliant de verrouiller sa session. Une fois rentrés dans le bâtiment, en salle 311, ils remarquent que sa session est, en effet, encore ouverte, mais qu'il avait laissé des dizaines de gobelets en carton de cafés et des canettes de Red Bull partout autour de son bureau.

À ce moment exact une notification de GolluM sur le discord 2027 dit "Je viens de voir en salle machine 311 le désordre laissé par un élève, j'arrive... ". La lumière ainsi que l'écran de Nazim s'éteignent. Le but du groupe d'amis est de se sauver du campus en appelant la police. Mais évidemment, GolluM ne les laissera pas faire...

Rapport de Soutenance

2.2.2 Gameplay

Le but de notre jeu est d'explorer de nuit le bâtiment A de l'EPITA en achevant des objectifs afin d'en sortir. Ces objectifs pourront être de différentes sortes comme ramasser des items ayant, chacun, des propriétés uniques, des actions spécifiques à exécuter (de type QTE ou autres), des tâches spécifiques ou encore de trouver des combinaisons d'objets afin de progresser dans le jeu. Ces différents objectifs seront générés de manière aléatoire afin de procurer au joueur une sensation de renouveau à chaque nouvelle partie. Le joueur sera alors dans une sorte de recherche perpétuelle de ces objectifs, tout en évitant les différentes attaques de GolluM. Les mécaniques implémentées permettront de rendre la présence de GolluM oppressante. Rendant ainsi le joueur limité dans ses mouvements.

Ainsi, les joueurs devront faire preuve d'ingéniosité pour réaliser ces objectifs et tout en survivant à GolluM. Le joueur disposera également de différents items afin de ralentir GolluM : des pièges à placer, des portes à fermer à clefs ou encore des objets lançables pour attirer GolluM grâce au son émis. De plus, la plupart des objets auront un moteur physique de telle sorte qu'il sera possible de légèrement les déplacer, rendant ainsi possible le fait de bloquer des portes ou encore de les utiliser pour avancer dans les objectifs.

Rapport de Soutenance

2.3 Map

Comme nous l'avons dit précédemment, le gameplay se passera au sein du bâtiment A de l'EPITA. Nous avons donc, à l'aide de l'application Polycam et de Blender, modélisé le bâtiment A de l'école. Nous avons donc terminer l'ensemble de la map et nous avons aussi rajouter la cours et le bâtiment C.

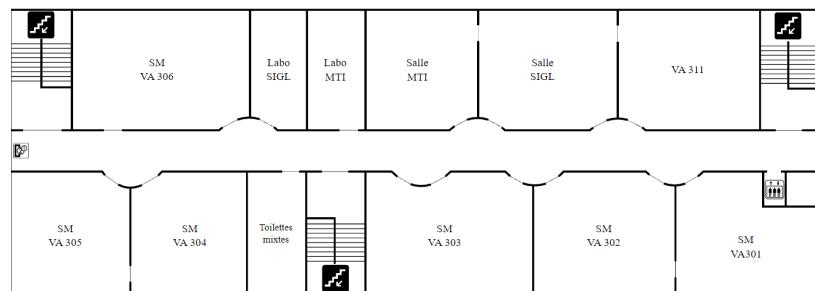


Figure 1: carte du 3ème étage

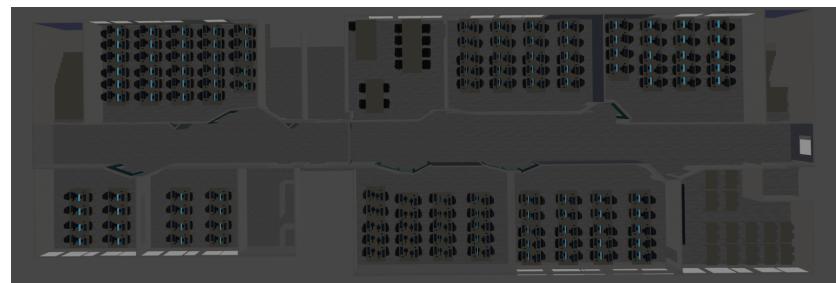


Figure 2: 3ème étage

Rapport de Soutenance

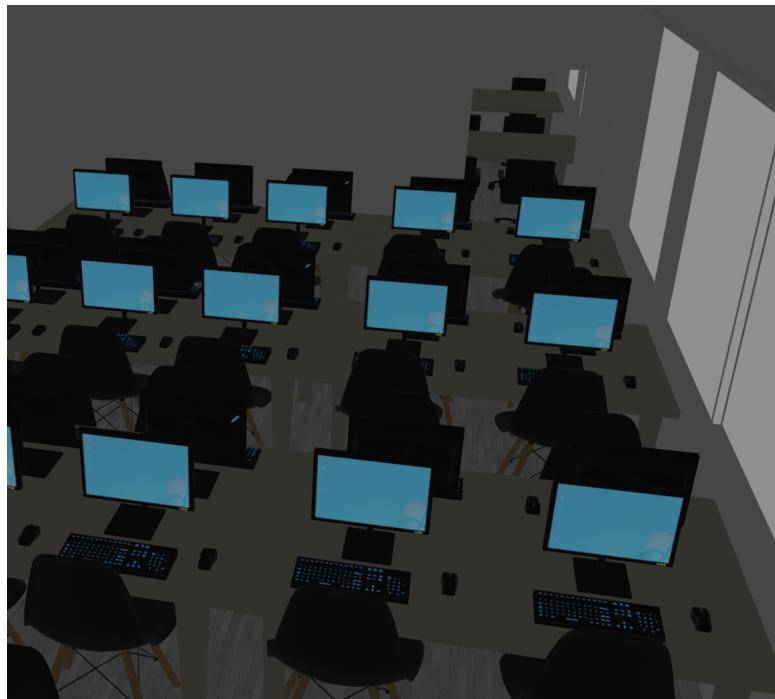


Figure 3: Salle machine



Figure 4: 3ème étage vu du dessus

Rapport de Soutenance

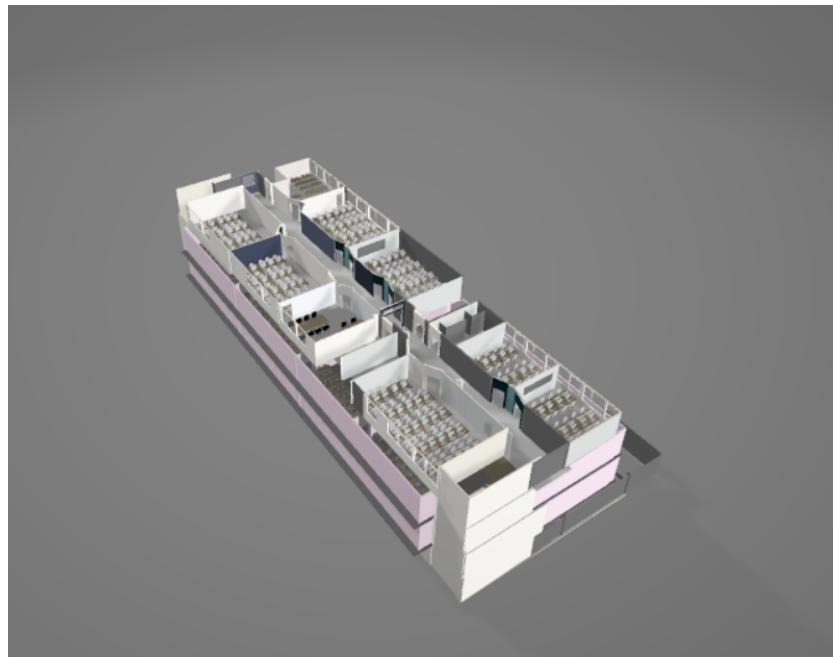


Figure 5: Batiment A



Figure 6: Map complète

Rapport de Soutenance



Figure 7: Map complète

Rapport de Soutenance

2.4 Quêtes

Nous l'avons dit précédemment, pour que la partie prenne fin il faut compléter l'ensemble des quêtes, de ce fait nous avons séparer les quêtes en 5 types tel que :

- **Les quêtes de Zone**, c'est à dire les quêtes qui demandent au joueur d'aller à un endroit spécifique dans la map.
- **Les quêtes d'interaction**, cela signifie intéragir avec un objet qui se trouve dans la map.
- **Les quêtes de récupération**, c'est à dire récupérer un ensemble d'objet.
- **La quête du Cri**, en effet à un moment dans la partie le cri va tomber en panne, pour le réparer il faut aller dans le bureau de GolluM et déchiffrer son mot de passe afin de réactiver le système.
- **La quête d'attente**, cette quête est obligatoire et elle représente la fin d'une partie. A l'activation de celle-ci il vous suffit d'attendre 1 min et 30 secondes puis vous pourrez vous échapper de l'EPITA afin de rejoindre la police.

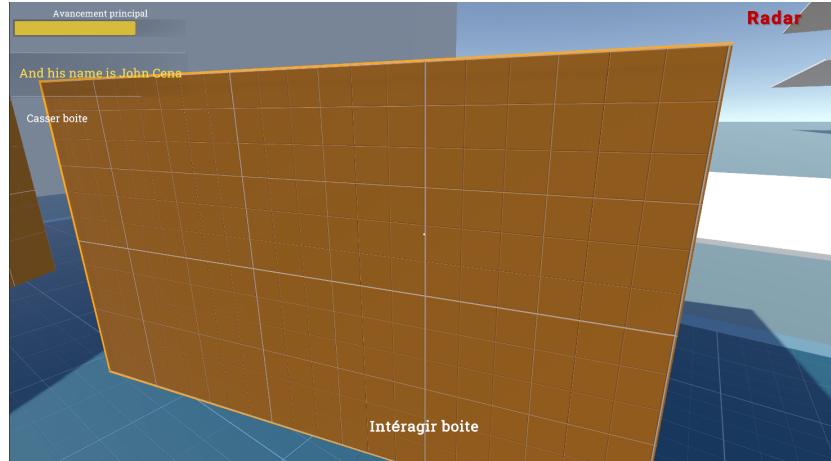


Figure 8: Quête d'interaction

Rapport de Soutenance



Figure 9: Quête de récupération

Rapport de Soutenance

2.5 Téléphone

Pour cette soutenance, nous avons décidé de nous inspirer de plusieurs jeux afin d'implémenter un système de communication entre les joueurs; et par ailleurs de concevoir une interface afin d'accéder aux menus. Le téléphone est disposé en bas à droite de l'écran afin de pouvoir y accéder facilement. Nous avons alors implémenté un téléphone.

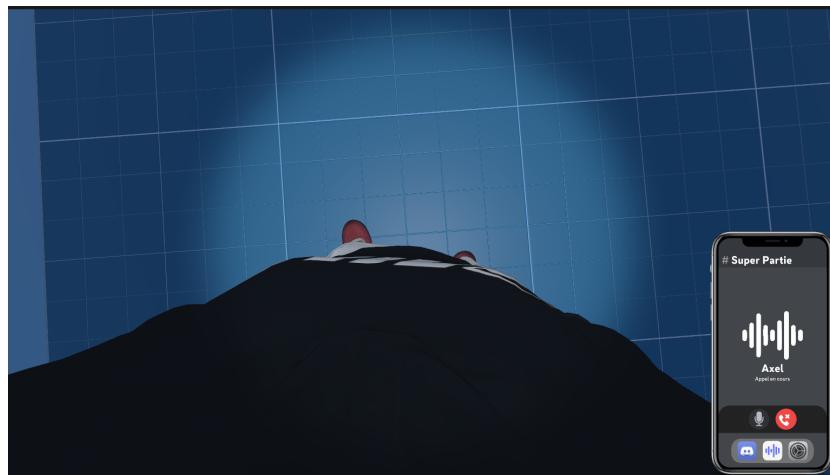


Figure 10: Téléphone en jeu



Figure 11: Applications téléphone

Rapport de Soutenance

De ce fait, nous avons intégré 3 applications :

- **Messagerie générale** Un chat général afin que les joueurs puissent communiquer entre eux par message.

- **Chat vocal**, Notre meilleure fonctionnalité, les joueurs peuvent parler entre eux grâce à un chat vocal positionnel. Ainsi, comme son nom l'indique, cette fonctionnalité prend en compte les distances et la position des joueurs.

Rapport de Soutenance

2.6 Personnages

Nous avons intégré plusieurs personnages jouables en solo et en multijoueur. Chaque personnage possède des caractéristiques spéciales permettant de proposer des gameplays différents selon le choix du joueur. Concernant les designs des personnages, nous avons essayé de les rendre les plus réalistes possibles et qu'ils correspondent le plus fidèlement possible à leur description.

2.6.1 Gameplay des personnages

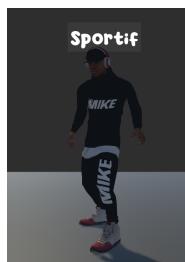
Quatre classes seront jouables et une classe peut être sélectionnable par joueur. Les classes sont :

- **Le Sportif** : possède une endurance plus élevée et une canette de RebBull, il pourra donc courir plus longtemps que les autres personnages.

- **Le Geek** : possède la capacité de pouvoir, quelques fois durant la partie, connaître l'étage dans lequel GolluM se situera à l'aide d'un dispositif qu'il aura conçu, appelé le détecteur de GolluM .

- **Le Joker** : possède un nombre limité de pièges à poser, afin de bloquer GolluM quelques secondes lors de ses attaques, ou bien lorsque GolluM ou un joueur se positionne au dessus du piège.

- **La Lockpickeuse (crocheteuse)** : possède un trousseau de clefs qu'elle pourra utiliser sur un nombre limité de portes, afin de limiter l'accès à une salle. Cela s'applique sur tous les autres joueurs et GolluM.



Sportif



Joker



Geek



Lockpickeuse

Figure 12: Personnages

Rapport de Soutenance

2.6.2 Hitbox des personnages

Pour chaque modèle 3D de personnage, nous avons mis au point une hitbox spécifique. Cette Hitbox permet d'avoir une détection des collisions très proche de la réalité, et évite ainsi d'avoir des grosses hitboxs en forme de boite (peu réaliste).

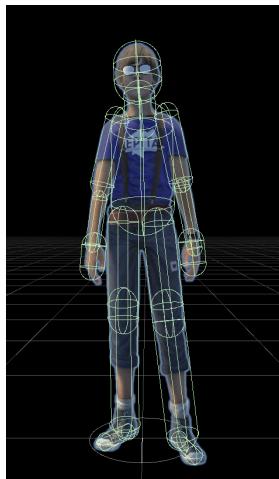


Figure 13: Hitbox

2.7 Endurance

Pour rajouter de la difficulté dans le jeu, nous avons décidé d'ajouter de l'endurance pour tous les personnages. Ils auront pratiquement tous la même endurance, sauf pour le sportif qui a une endurance plus élevée. Celle-ci se recharge bien sûr au bout d'un certain temps. En revanche, l'endurance se recharge complètement au bout d'une quinzaine de secondes.

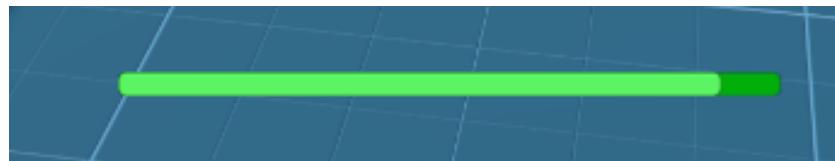


Figure 14: Endurance

Rapport de Soutenance

2.8 Objets

Pour cette soutenance, nous avons intégré tous les items utilisables une seule/plusieurs fois dans notre projet. En effet, nous avons catégorisé les objets en deux types, les objets **plusieurs fois** utilisables comme les cannettes, ou bien les clés (aussi séparé en deux types) et les objets spécifiques aux **personnages** comme le **radar** pour le Geek, les **clés passe partout** de la Lockpickeuse, les **pièges** du Joker et la **canette de Redbull** pour le Sportif. De ce fait, cela nous permet d'ajouter une véritable identité au jeu.



Canette de Redbull



Lampe Torche



Radar



Piège



Gourde

Figure 15: Objets utilisables

Rapport de Soutenance

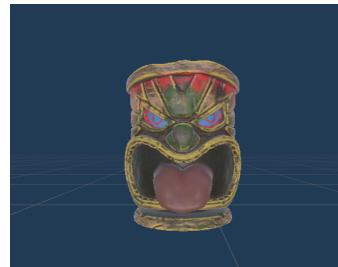
Mais nous avons aussi ajouter des **objets de quêtes**. Que nous pouvons retrouver tout au long de la partie.



Pc de GolluM



Radio



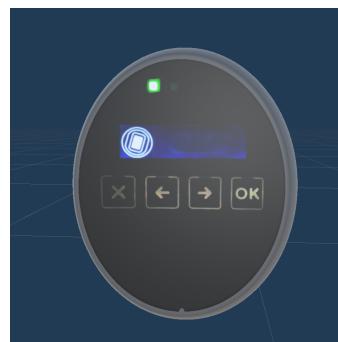
Totem



Sac à dos



Générateur



Lecteur de carte

Figure 16: Objets de quêtes

Rapport de Soutenance

2.8.1 Lampe Torche

La lampe torche à un comportement réaliste. De ce fait, nous avons décidé de lui intégrer une batterie rechargeable. Lorsque celle-ci est déchargée, il suffit d'appuyer sur un bouton plusieurs fois d'affilée afin de la recharger (attention à la tendinite).

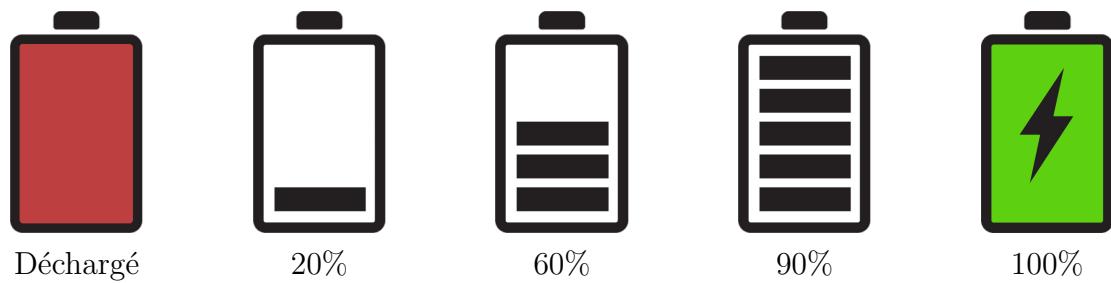


Figure 17: États de la batterie

Rapport de Soutenance

2.8.2 Le Radar

Le **radar** est un objet propre au geek. Cet objet fonctionne de la manière suivante, selon la position de Gollum dans le bâtiment A le radar va afficher sa position avec juste un petit point selon l'étage. Nous avons fait en sorte à ce que le radar ne soit pas trop fort et respecte le plus possible la fonctionnalité que nous lui avons donnée.



Le radar ne détecte rien



Le radar détecte la position de Gollum

Figure 18: Etat Radar

Rapport de Soutenance

2.8.3 Le Piège

Le **piège** est un objet propre au Joker de ce fait celui-ci peut le poser à une certaine distance afin de piéger Gollum mais aussi ses alliés si ces derniers passes au-dessus.



Figure 19: aperçu du placement du piège sur le mur



Figure 20: aperçu du placement du piège sur le sol

Rapport de Soutenance

2.8.4 La canette de Redbull

La canette de **Red Bull** est un objet propre au sportif, lorsque celui-ci est fatigué et n'a plus d'endurance alors il peut consommer sa canette afin d'en récupérer une partie il en possède plusieurs.



Figure 21: Canette de Redbull

Rapport de Soutenance

2.9 Inventaire

Pour pouvoir stocker tous les objets, nous avons créé un inventaire pour les joueurs contenant jusqu'à 3 places de stockage disponible, afin de ne pas être limité à un seul objet. Nous avons aussi ajouter un inventaire de quêtes qui n'est pas visible par le joueur, en effet lorsque que certaines quêtes nécessitent la récupération d'objet alors ces objets seront ajouter dans cet inventaire.



Figure 22: Inventaire en Jeu

2.10 Développement I.A

L'intelligence Artificielle englobe un ensemble de théories et de techniques permettant de constituer une technologie autonome. Dans notre jeu, l'IA correspond au comportement de GolluM (le monstre). Ce dernier peut réagir aux bruits et aux mouvements des alentours dans un certain radius que nous avons nous-mêmes défini. Tant que l'IA détecte le joueur, celui-ci va définir le meilleur chemin possible afin d'accéder le plus rapidement à ce dernier. L'idée derrière cette IA est de procurer au(x) joueur·s de la peur, puisque les déplacements de GolluM seront liés à leur·s capacité à ne pas se faire détecter. (Lors du développement du jeu, il nous est déjà arrivé d'avoir des sursauts de frayeur, car Gollum nous a surpris lorsque nous codions les personnages)

Rapport de Soutenance

2.10.1 Modèle de GolluM

Nous avons tout d'abord trouvé le modèle du monstre. Nous souhaitions avoir un ennemi qui fait peur aux joueurs, puis à partir de ça nous avons théorisé le comportement de l'intelligence artificielle. À terme, nous espérions trouver un modèle 3D de Gollum (du seigneur des anneaux) que nous pourrions animer. Lors de la dernière soutenance, nous vous avons présenté une autre version de GolluM qui était une sorte d'Alien. En revanche, pour cette soutenance, nous avons mis un point d'honneur à récupérer un vrai modèle de Gollum, et sommes fiers de le présenter pour cette soutenance.



Figure 23: GolluM

Rapport de Soutenance

2.10.2 Comportement de l'IA

Pour le comportement de GolluM, nous avons intégré deux comportements différents pour détecter les joueurs :

- **L'ouïe**, sa zone de détection de bruit qui lorsqu'il entend un bruit dans sa zone de détection va définir le meilleur chemin vers l'origine du son. Comme présenté ici dans la figure 3 avec le rouge.

- **La vue**, sa vision, celle-ci est représentée par le cercle qui a pour origine GolluM. Nous avons séparé cette fonctionnalité en deux parties; la première son regard (zone Jaune sur la figure 3 ci-dessous) représentant la direction de son regard, la seconde sa zone de vue totale (cercle blanc sur la figure 3). Le cercle correspond au champ de vision maximal qu'aurait GolluM autour de lui.



Rapport de Soutenance

2.10.3 Principe d'absorption

Évidemment, si le champ d'écoute de GolluM était limité par les murs, le jeu ne serait pas amusant. Pour parer ce problème, nous avons réfléchi à un système : le principe d'absorption du son. Comme dans la réalité, chaque objet de notre jeu une valeur d'absorption du son qui explique au jeu si l'objet laisse passer le son ou non. Par exemple, un mur en brique absorbe 90% du son, donc GolluM entend le son produit par le joueur que si ce son provient de juste derrière le mur. En revanche un mur en bois qui absorbe 30% du son implique que GolluM peut entendre assez loin derrière le mur.

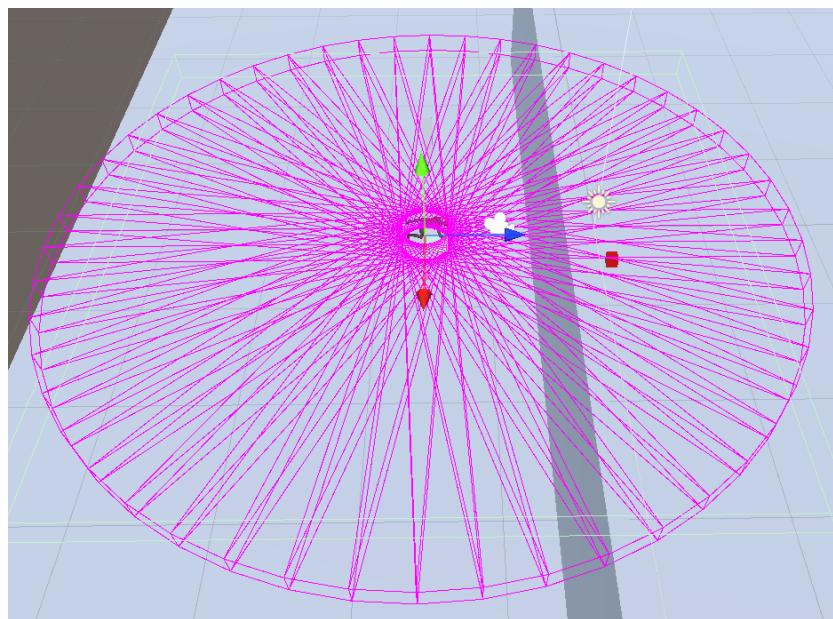


Figure 24: radius absorption

Rapport de Soutenance

Ainsi, lorsqu'un son est émis, le radius de détection du son de GolluM est alors modifié selon le facteur d'absorption du mur. En voici un exemple.

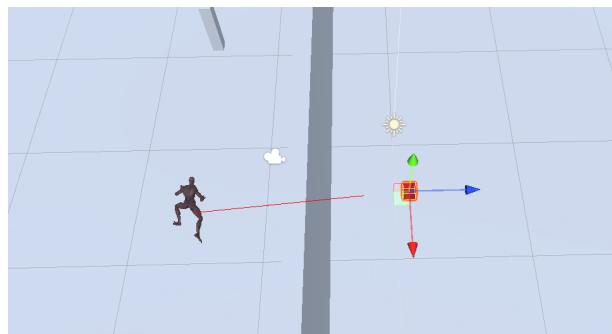


Figure 25: radius absorption

Le son est émis par le cube rouge, et la ligne allant de GolluM vers le cube représente le vecteur direction, tant que le vecteur ne touche pas le cube, GolluM considère qu'il n'a pas entendu le son.

Rapport de Soutenance

2.11 HUD / Menus

L'HUD correspond à un ensemble d'informations affichées en périphérie du centre de l'écran et renseignant le joueur sur son personnage ou son environnement. Les menus pour lancer une partie en solo, ou bien en multijoueur, la barre vie etc.

Pour cette soutenance, nous avons totalement réabordé nos menus, nous les avons modifiés afin de les rendre plus en accord avec le thème que nous nous sommes imposés.

De ce fait, nous avons tout connecté avec un menu principal. Pour cette soutenance nous avons complètement revu nos HUD/Menus afin de les rendre meilleures et plus agréables à regarder et utiliser.

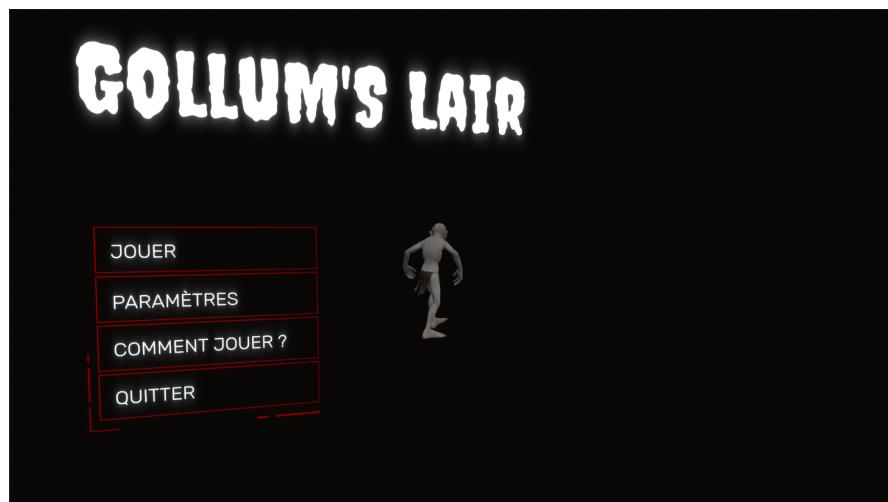


Figure 26: Menu principal

Comme vous pouvez le voir, nous avons intégré un menu principal afin d'organiser l'ensemble des menus créés, cette modification apporte beaucoup plus d'ordres dans notre projet. Nous avons séparé le menu en 4 parties la section jouer, la section paramètres, comment jouer et enfin la possibilité de sortir du jeu.

Rapport de Soutenance



Figure 27: Menu des touches

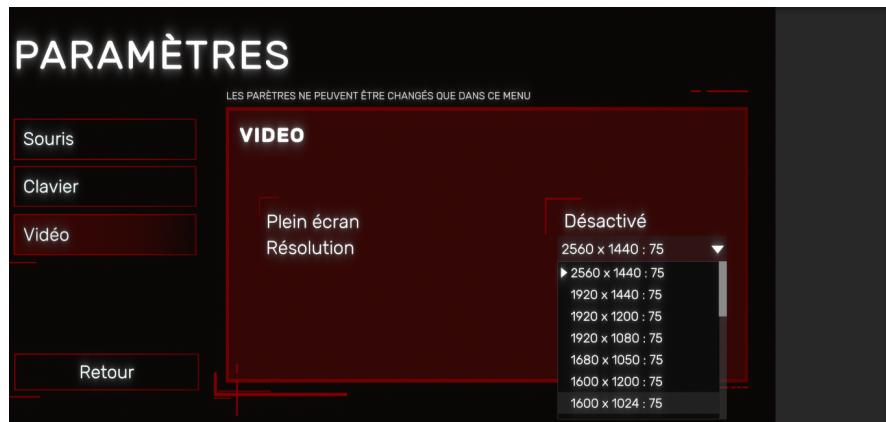


Figure 28: Menu des résolutions

Rapport de Soutenance



Figure 29: Menu du Lobby

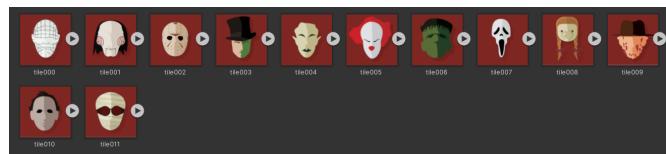


Figure 30: Icônes des joueurs

De ce fait, nous avons rajouté des avatars afin de rendre le lobby plus attristant et plus agréable à regarder. Vous pouvez remarquer les références avec des personnages horrifiques.

Rapport de Soutenance

2.11.1 Sélection des personnages

Pour le menu de sélection des personnages, nous nous sommes inspiré de grands noms comme Overwatch, ou bien Valorant, nous pensons que c'est une des approches la plus simple et clair pour le joueur afin de comprendre la sélection des personnages. Lors de la sélection, nous pouvons voir le logo du personnage, ses caractéristiques, mais également la sélection que les autres joueurs ont fait en réseau.

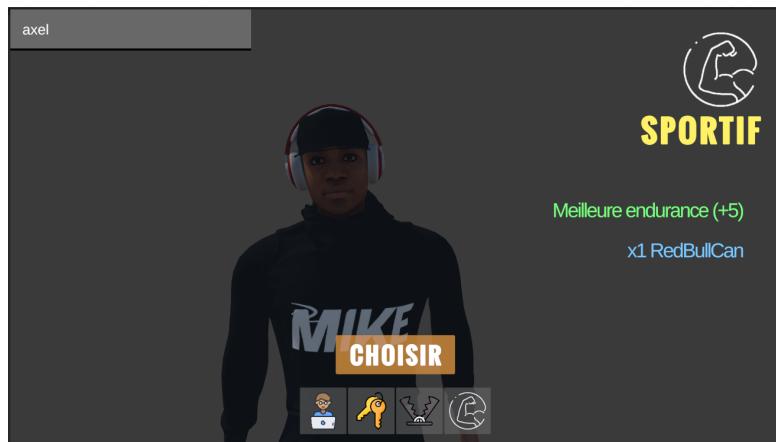


Figure 31: Menu sélection des personnages



Figure 32: Menu choix du pseudo

Rapport de Soutenance

2.11.2 Salon

Sachant que notre projet et majoritairement en réseau, nous avons mis en place un système de salon, voici donc le menu des salons.



Figure 33: Menu des salons

Rapport de Soutenance

2.11.3 Descriptions des peronnages

Nous avons ajouter de nombreux menus pour ajouter plus de profondeur et de détails dans notre projet. Nous avons tout d'abord ajouter une description de chaque personnages :



Figure 34: Description du Geek

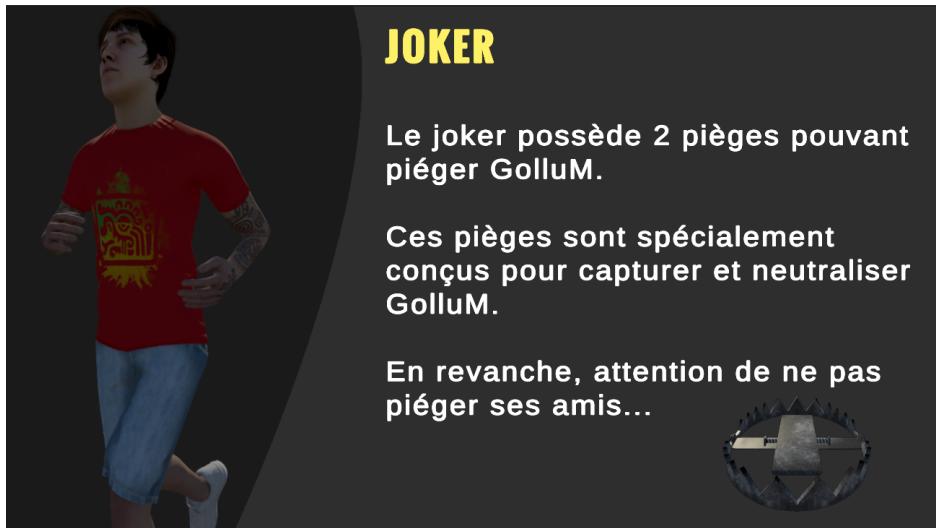


Figure 35: Description du Joker

Rapport de Soutenance



Figure 36: Description de la Lockpickeuse



Figure 37: Description du Sportif

Rapport de Soutenance

2.11.4 Menus de Victoire / Défaite

La partie se termine de deux façons, la première lorsque nous avons complété la mission finale qui est d'appeler la police et de sortir de la map. La seconde lorsque GolluM nous tue. Nous avons alors créer deux menus, Un de défaite et un autre de victoire.

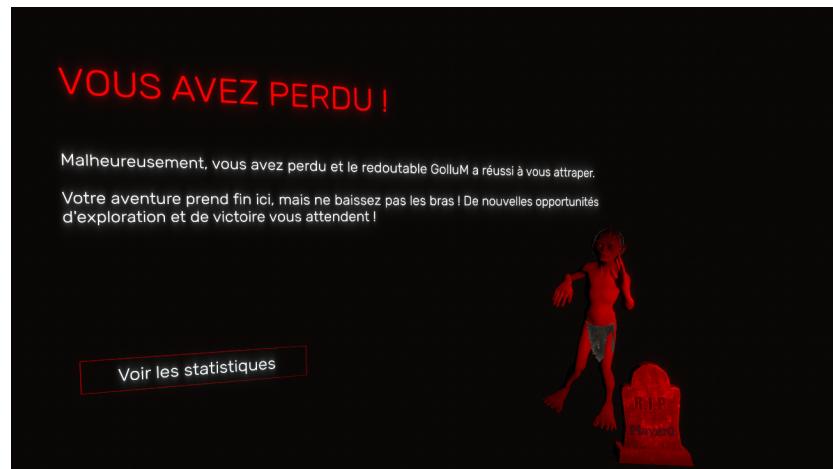


Figure 38: Menu de défaite

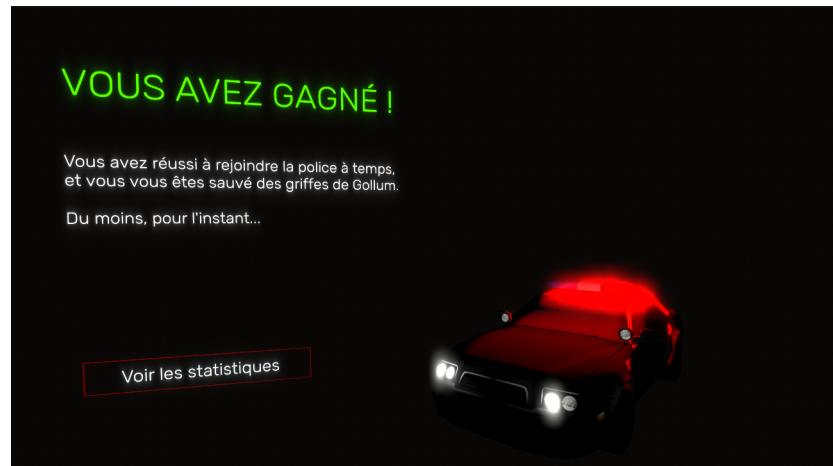


Figure 39: Menu de victoire

Rapport de Soutenance

2.11.5 Menus de statistiques

Pour ajouter de la compétitivité dans le gameplay, nous avons créer un menu de statistique qui s'affiche à la fin de la partie, celui-ci effectue un classement selon, le nombre de quête complété, le temps passé, l'état des joueurs (mort / vivant).



Figure 40: Statistiques

Rapport de Soutenance

2.12 Character Designs

Les personnages ont un design assez simple et réaliste, on a voulu respecter un maximum la direction artistique et les descriptions pour chaque personnage que nous nous sommes imposés afin d'avoir une identité propre à notre jeu. De plus, nous avons ajouté quelques références avec EPITA.



Figure 41: Designs

Rapport de Soutenance

2.13 Animations

Les animations ont été prises en majorité sur internet, nous avons fait une sélection d'animations réalistes. Tel que, s'accroupir, sauter, marcher, courir, marcher à gauche/droite, marcher en étant accroupi, etc.



Figure 42: Animations : position statique



Figure 43: Animations - Mouvement

Rapport de Soutenance

2.13.1 Outil d'animation de Unity

En effet, Unity possède un outil très puissant concernant les animations appelé Animator. Pour ce faire, on utilise un principe de Schéma. Nous avons tout d'abord un état de base appelé "idle" correspondant à état d'attente du personnage, lorsqu'il ne fait rien. Puis lorsqu'on active une touche correspondant à une action, celle-ci va enclencher une transition de "idle" vers l'animation de l'action. Cela a pour effet d'améliorer le réalisme des actions.

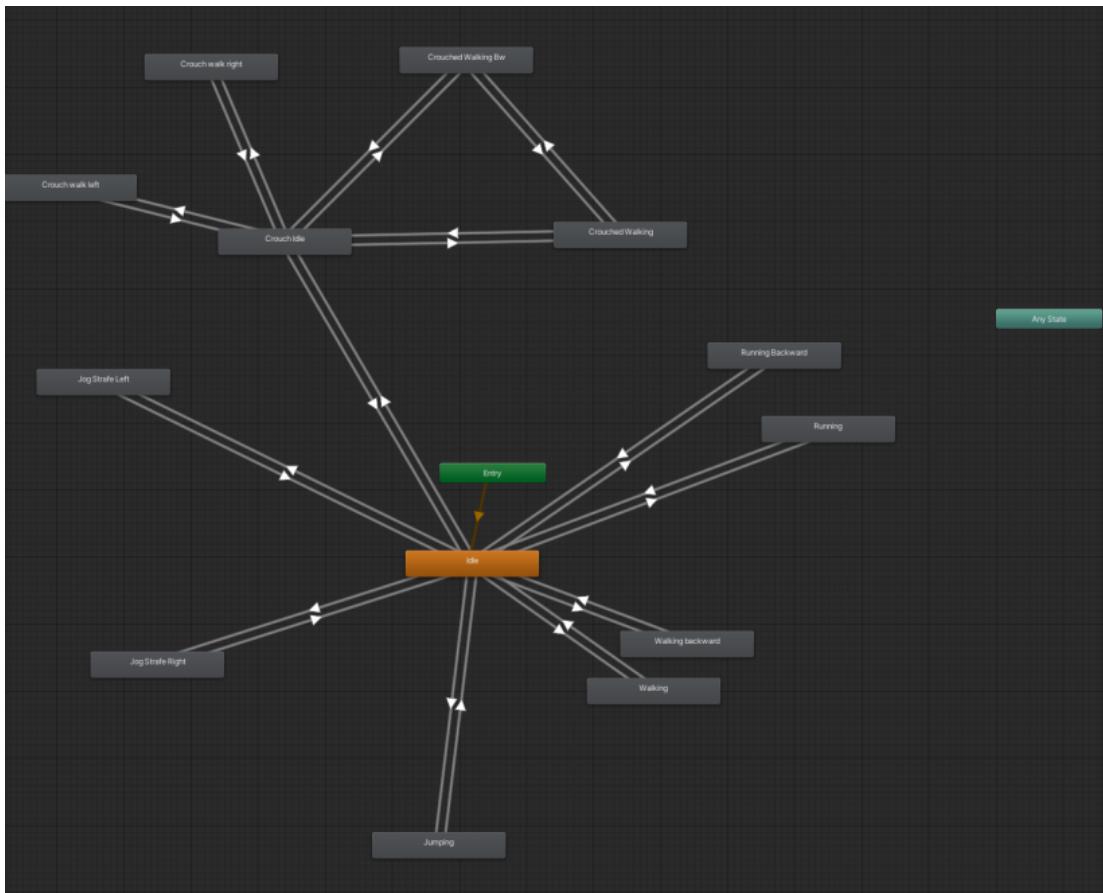


Figure 44: Schéma d'animation

Rapport de Soutenance

2.14 Site Web

Un site Web a été créé pour notre groupe afin de regrouper toutes les informations nécessaires. Celui-ci est composé de :

- **l'accueil/index**, représentant la page d'accueil.
- **Documents**, contenant l'ensemble de nos documents ainsi que le lien de téléchargement de notre jeu.
- **Contact**, Notre adresse mail, numéro de téléphone.

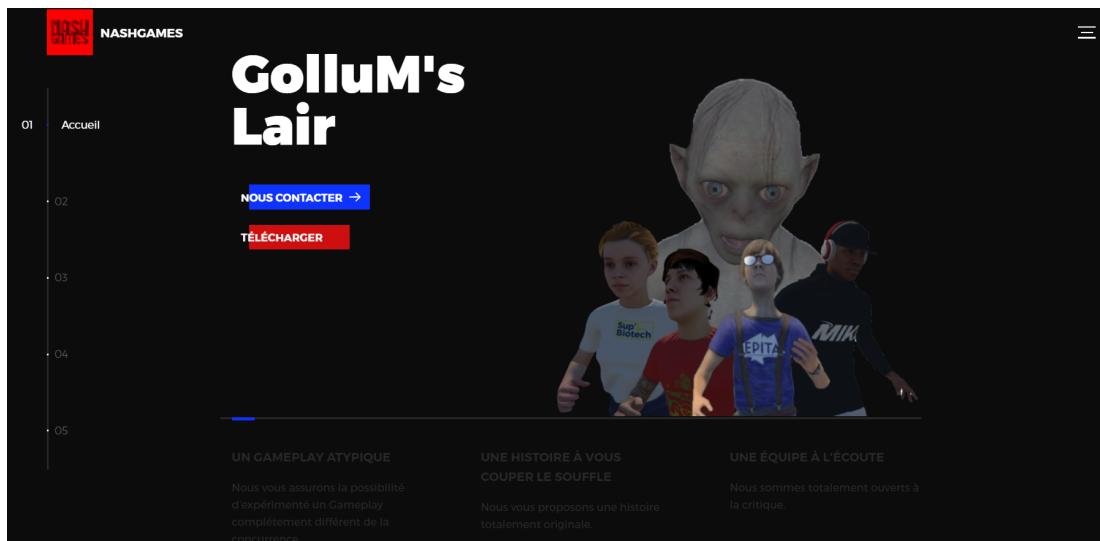


Figure 45: Accueil du site

Rapport de Soutenance

2.15 Réseau

2.15.1 Fonctionnement global du réseau

Le réseau est une partie importante de notre projet puisque c'est cette partie qui s'occupe de relier tous les joueurs entre eux. Pour une explication plus concise, nous découperons l'explication du réseau en plusieurs parties, chacune étant un composant majeur de notre implémentation du réseau. Dans un premier temps, voici un schéma qui résume toute l'infrastructure, que nous expliquerons dans les parties suivantes.

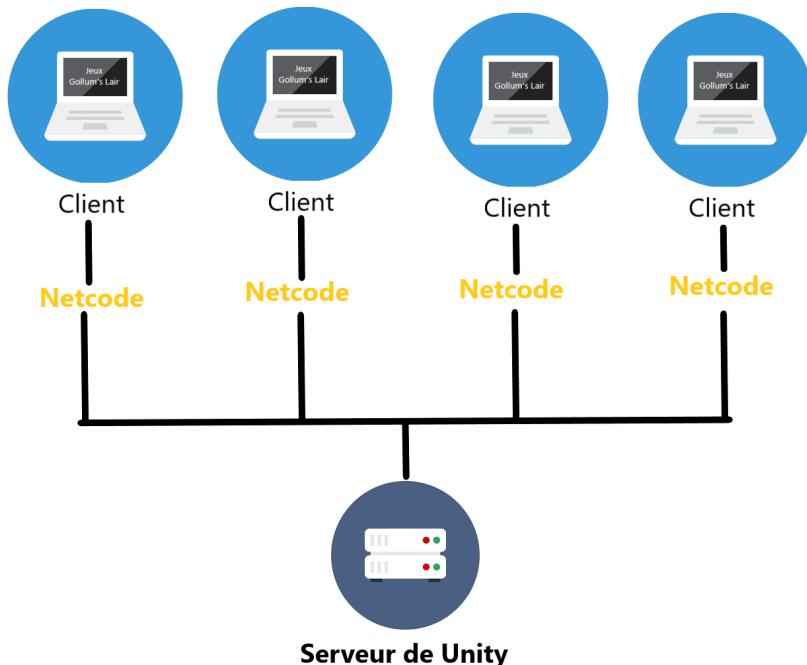


Figure 46: Schéma de l'infrastructure du réseau de notre jeu

Rapport de Soutenance

2.15.2 Connecter le client avec le serveur

Nous utilisons la bibliothèque nommée "Netcode for GameObject" pour récupérer les informations du serveur. Cette bibliothèque s'occupe, en lui fournissant, l'adresse IP du serveur, de récupérer tous les joueurs et leurs positions pour chaque client. Une fois cela fait, Unity s'occupe de placer pour chaque client tous les joueurs avec les différents composants (classes, stamina, objet) que nous communiquons en réseau. Nous avons certaines difficultés ce processus en place. En effet, le service de Unity "Netcode for GameObject" interdit par défaut la modification quelconque d'objets en réseau par le client (par exemple, le client ne peut pas déplacer son personnage en réseau, car le serveur ne lui a pas donné la permission de déplacer des objets).

Rapport de Soutenance

2.15.3 Fonctionnement du serveur

Afin de communiquer avec les joueurs, le serveur dispose de différents dispositifs. En effet, Netcode a besoin de savoir où trouver les joueurs et leurs informations (pseudo, classes), mais de savoir, mais également est encore dans la partie ou non. Le serveur étant fourni grâce à Unity, les services cités ci-dessous sont entièrement pris en charge par le serveur. Nous n'avons donc pas besoin de nous occuper du "backend" du serveur, ce qui nous enlève une bonne épine du pied. Ainsi, voilà le schéma représentant notre implémentation du serveur, permettant de faire communiquer les joueurs ensemble.

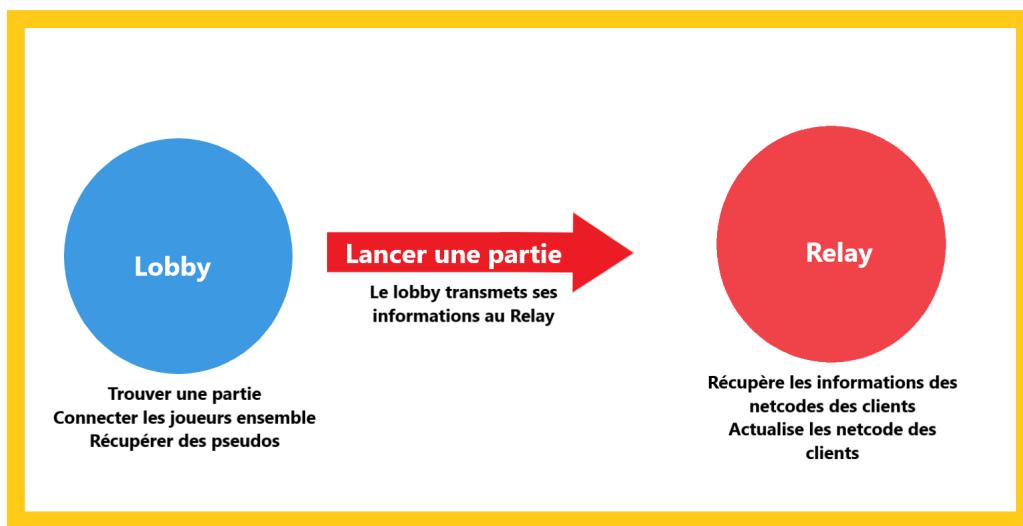


Figure 47: Infrastructure et fonctionnement du serveur

Rapport de Soutenance

2.15.4 Lobby

Comme son nom l'indique, ce service permet de créer des salons où les joueurs peuvent se retrouver. Lorsqu'un joueur se connecte sur le serveur, ce dernier lui donne un ID unique permettant de le différencier avec les autres joueurs. Lorsqu'un joueur a un ID, il peut alors voir tous les lobbies créés et potentiellement les rejoindre. Ce service stockera les informations dites statiques telles que le pseudo, la classe du personnage et l'ID du joueur. Lorsque la partie est lancée, le lobby transmet toutes ces informations au Relay, qui s'occupera de faire apparaître les joueurs dans un environnement 3D.

2.15.5 Relay

Ainsi, c'est le Relay (comme son nom l'indique) qui s'occupera de faire communiquer les joueurs entre eux en réseau, vu alors comme un point de récupération d'informations. Exemple : Le joueur A se déplace en local. Le joueur A communique cette information au Relay qui s'occupera alors de communiquer cette information à tous les autres clients. Ainsi les joueurs B, C et D verront le joueur A se déplacer.

3 Avancement du Projet

3.1 Avancement global / Comparaison avec le cahier des charges

Voici un tableau résumant l'avancée de notre projet et les attentes que nous nous sommes donnés lorsque nous avons commencé la conception.

	Prévisions	Avancement
Développement I.A.	100%	100%
HUD/Menus	100%	100%
Graphismes/DA	100%	100%
Animation	100%	100%
Multijoueur	100%	100%
Sons/Style des personnages	100%	100%
Développement Général	100%	100%
Site Web	100%	100%
Classes des personnages	100%	100%

	Dans les temps / En avance	En retard
Légende		

Pour résumer, nous avons réussi la majorité de nos objectifs, nous sommes content du résultat et des objectifs que nous nous sommes imposés.

Rapport de Soutenance

3.1.1 Comparaison entre les soutenances

	1 ère	2 ème	3 ème
Développement I.A.	75%	95%	100%
HUD/Menus	10%	75%	100%
Graphismes/DA	20%	60%	100%
Animation	60%	80%	100%
Multijoueur	90%	90%	100%
Sons/Style des personnages	20%	55%	100%
Développement Général	20%	70%	100%
Site Web	15%	90%	100%
Classes des personnages	60%	85%	100%

3.2 Personnages

Les personnages ont tous été implémentés dans le jeu. Nous avons eu beaucoup de mal avec leur hitbox et leur caractéristique mais on en a beaucoup appris.

3.3 Animations

Nous pensons avoir fait une grosse partie des animations, correspondants aux animations des personnages. Il reste d'autres animations mineures telles que les portes, les pièges et quelques autres. Nous les appelleront "animations d'environnement". Concernant ces dites animations d'environnements, nous pensons pouvoir les compléter d'ici la prochaine soutenance. Unity possède un outil nous permettant d'effectuer des schémas logiques avec des conditions et des transitions entre les animations afin d'approfondir le réalisme.

Rapport de Soutenance

3.4 Téléphone

Nous sommes très satisfaits de cette fonctionnalité et nous sommes ravis du rendu que nous avons eu. Nous pensons à l'avenir améliorer le design du téléphone et le rendre un peu plus fluide. En tout cas, nous pensons y avoir intégré toutes les applications nécessaire.

3.5 Quêtes

La conception des quêtes étaient fun et nous avons pu laisser parler notre esprit créatif.

3.6 Intelligence Artificielle

Nous sommes très satisfaits du résultat de l'intelligence artificielle. En effet, nous sommes arrivés à développer l'ensemble de nos objectifs afin d'intégrer une intelligence totalement indépendante. De plus, son design étant terrifiant, nous avons vraiment réussi à créer l'effet escompté. Le plus difficile été la partie concernant l'absorption du son des murs, nous avons dû réfléchir à de nombreuses méthodes afin d'y parvenir. Mais, en appliquant un simple raisonnement mathématique sur les vecteurs, nous y sommes parvenus. Nous pensons peut-être à l'avenir à changer le système du son de "base" de Unity, avec un système qui permettrait d'entendre un son à une distance proportionnelle à son intensité.

3.7 Réseau

Cette partie de notre projet a été le plus difficile à faire. C'est pour cette raison que nous nous sommes chargé de l'implémenter en

Rapport de Soutenance

premier afin de n'avoir qu'à régler des problèmes mineurs à l'avenir.

3.8 HUD / Menus

De plus, Les HUD et Menus sont complets, il ne reste plus que les designs à améliorer. Mais, nous avons quand même respecté l'objectif que nous nous sommes imposés pour la première soutenance. (Les menus restent fonctionnels malgré)

3.9 Character Designs

Nous avons avancé comme souhaité, et nous avons même personnalisé nos personnages afin de respecter notre direction artistique.

3.10 Téléphone

Le téléphone est complètement fonctionnel, et nous pensons que c'est l'une des meilleures fonctionnalités, et offre une nouvelle approche des interfaces.

3.11 Carte

La carte n'est pas complètement terminée, elle a toujours besoin de textures, mais dans l'ensemble, nous sommes heureux du résultat.

Rapport de Soutenance

3.12 Objets

L'ensemble des objets ont été implémentés. Ainsi que les objets qui vont servir pour les quêtes.

3.13 Graphismes/DA

Nous sommes légèrement en retard par rapport à notre objectif. En effet, il nous manque une map jouable, les environnements et de nombreux détails. Nous pensons pouvoir y parvenir rapidement.

4 Notre avis sur le projet

Nous sommes heureux de vous rendre ce projet car nous y avons consacré une grande partie de notre temps. Nous sommes passer par tout les émotions lors du développement mais nous sommes trop fier du résultat.

Rapport de Soutenance

	Etat actuel
Développement I.A.	100%
HUD/Menus	100%
Graphismes/DA	100%
Animation	100%
Multijoueur	100%
Sons/Style des personnages	100%
Développement Général	100%
Site Web	100%
Classes des personnages	100%

5 Conclusion

Pour conclure, nous sommes heureux de la progression de notre projet malgré quelques retards ; mais nous pensons sérieusement pouvoir atteindre tous nos objectifs. Nous avons achevé toutes les fonctionnalités nécessaires au jeu, nous pouvons alors nous concentrer pleinement au développement de celui-ci. Nous sommes prêts à redoubler d'efforts afin de réaliser le projet au maximum.

6 Ressources

Logiciel	Fonctionnalité
Unity	Rendu 3D et code
Rider	Code
Blender	3D
Polycam	Scan 3D
Mixamo	Animation
Overleaf	Documents