



Aroulapin Killian | Boufares Adam | Gamo Christian
Guiao Joshua | Soumare Mouhamadou | Raharinosy Mamilala

SOMMAIRE

CARD SOULS



- I. Présentation de l'équipe
- II. Présentation de du projet
- III. Esthétique du projet et charte graphique
- IV. Fonctionnalités du jeu
- V. Méthodologie et organisation du travail
- VI. Outils et langage utilisés
- VII. Améliorations et extensions possibles du jeu
- VIII. Démonstration interactive du jeu vidéo
- IX. Conclusion

NOTRE ÉQUIPE



CHRISTIAN GAMO

CHEF DE PROJET et DEVELOPPEUR UNITY

Assemblage des différentes parties du code + bugs



MOUHAMADOU SOUMARE

DEVELOPPEUR UNITY et REDACTEUR

Développement du système de combat



ADAM BOUFARÈS

DEVELOPPEUR UNITY et IDEES

Développement du terrain et du système de déplacement



KILLIAN AROULAPIN

GRAPHISTE et DEVELOPPEUR UNITY

Création de l'aspect graphique et animations



JOSHUA GUIAO

DEVELOPPEUR UNITY et DOCUMENTATION

Système de cartes



MAMILALA RAHARINOSY

DEVELOPPEUR UNITY et REDACTEUR

Développement de l'interface et événements

PRÉSENTATION DE CARD SOULS

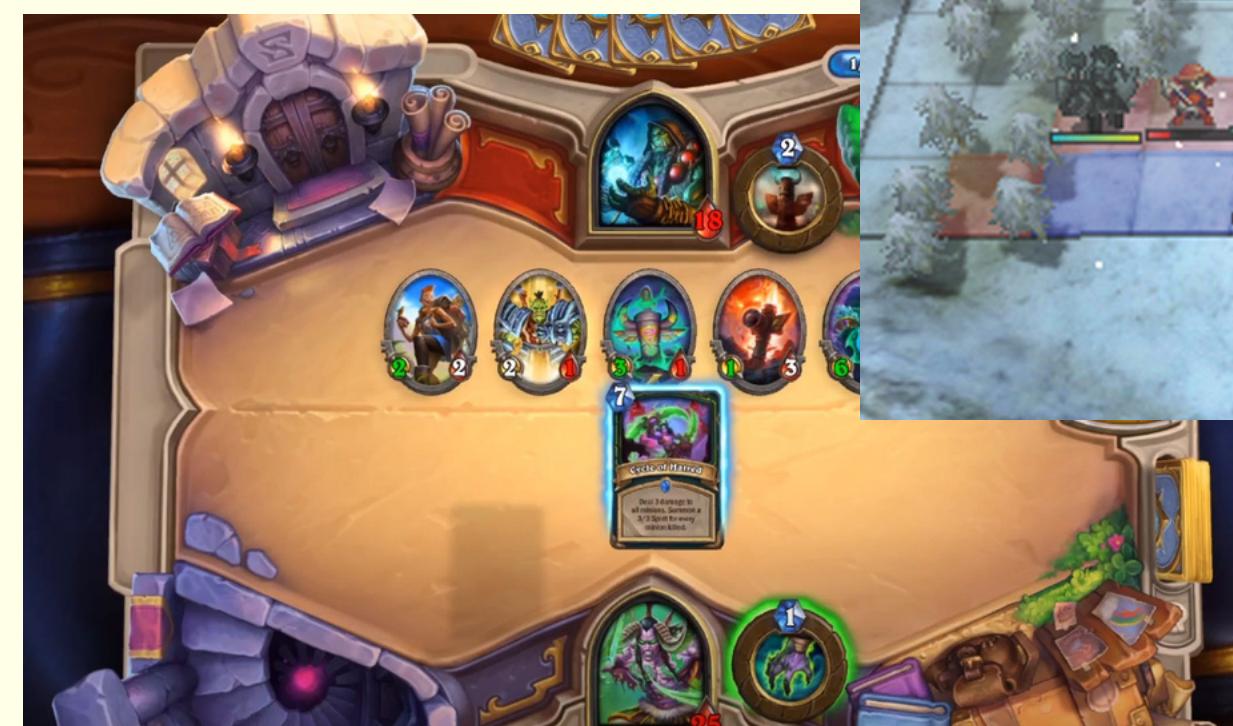


LE CONTEXTE & INSPIRATIONS

TYPE DE JEU

- Un tactical RPG 2D / Jeu de cartes / Gacha

INSPIRATIONS



Jeu de cartes



T-RPG



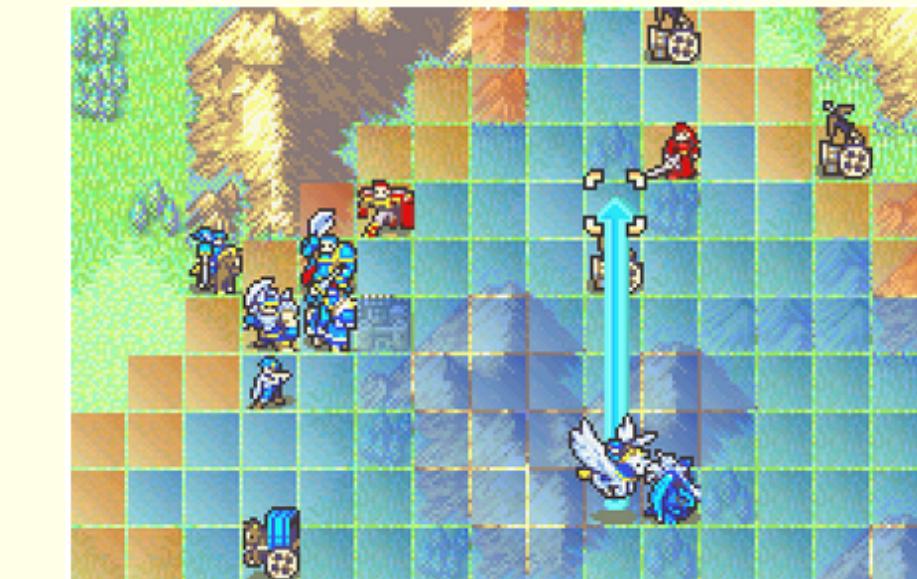
Gacha



APPLICATION À NOTRE JEU

SYSTÈME DE JEU

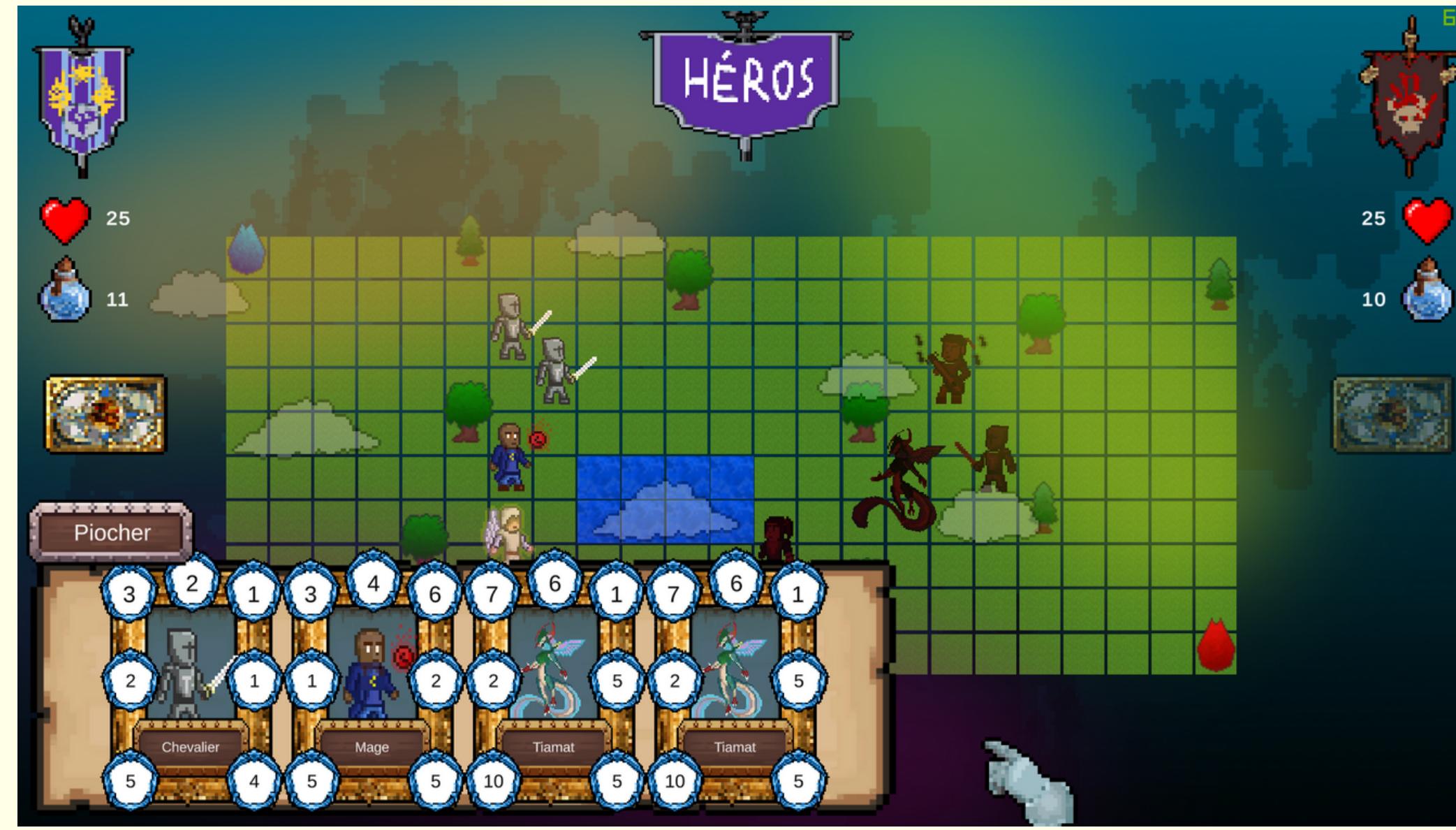
- Gameplay:
 - 1vs1 tour par tour (PVP local) - pioche
 - Terrain quadrillé : Grille avec obstacles
 - Système d'énergie (+1 par tour)
- Personnages:
 - Statistiques & coût
 - Portée (Range) de déplacement
- But du jeu:
 - Detruire le "Nexus" adverse
 - PV du Nexus à 0



APPLICATION À NOTRE JEU



ESTHÉTIQUE DU JEU

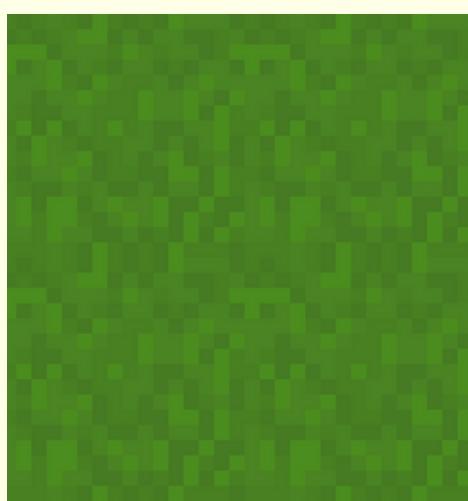
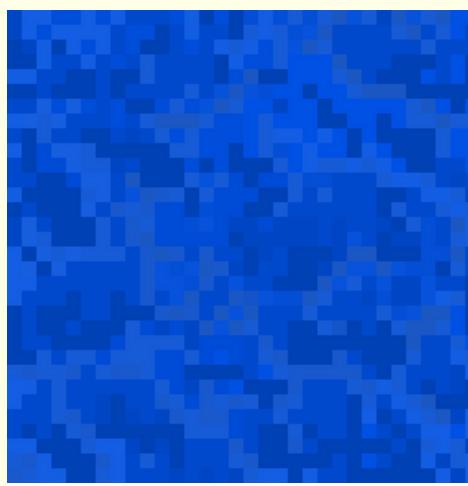


CHARTE GRAPHIQUE

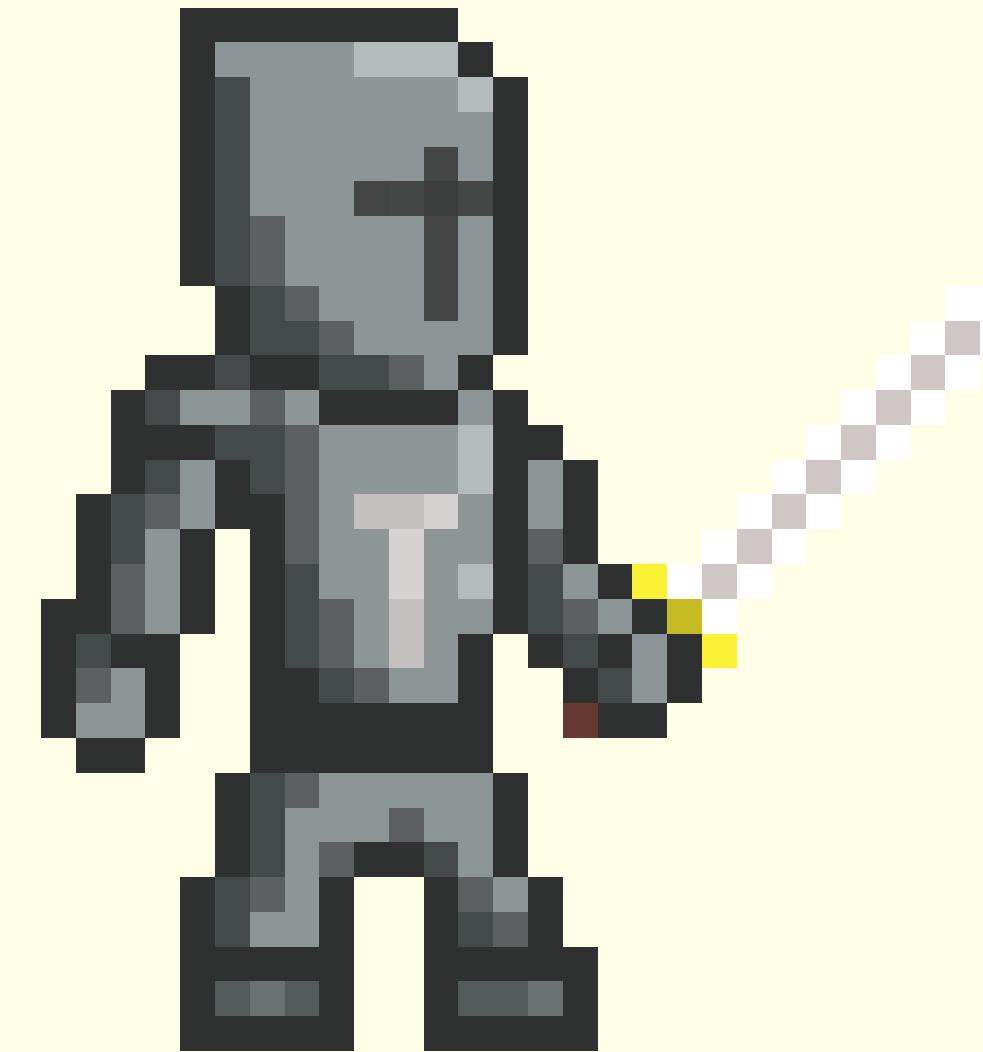


THEME MEDIEVAL FANTASY

CHARTE GRAPHIQUE



32X32 PIXELS



80X80 PIXELS

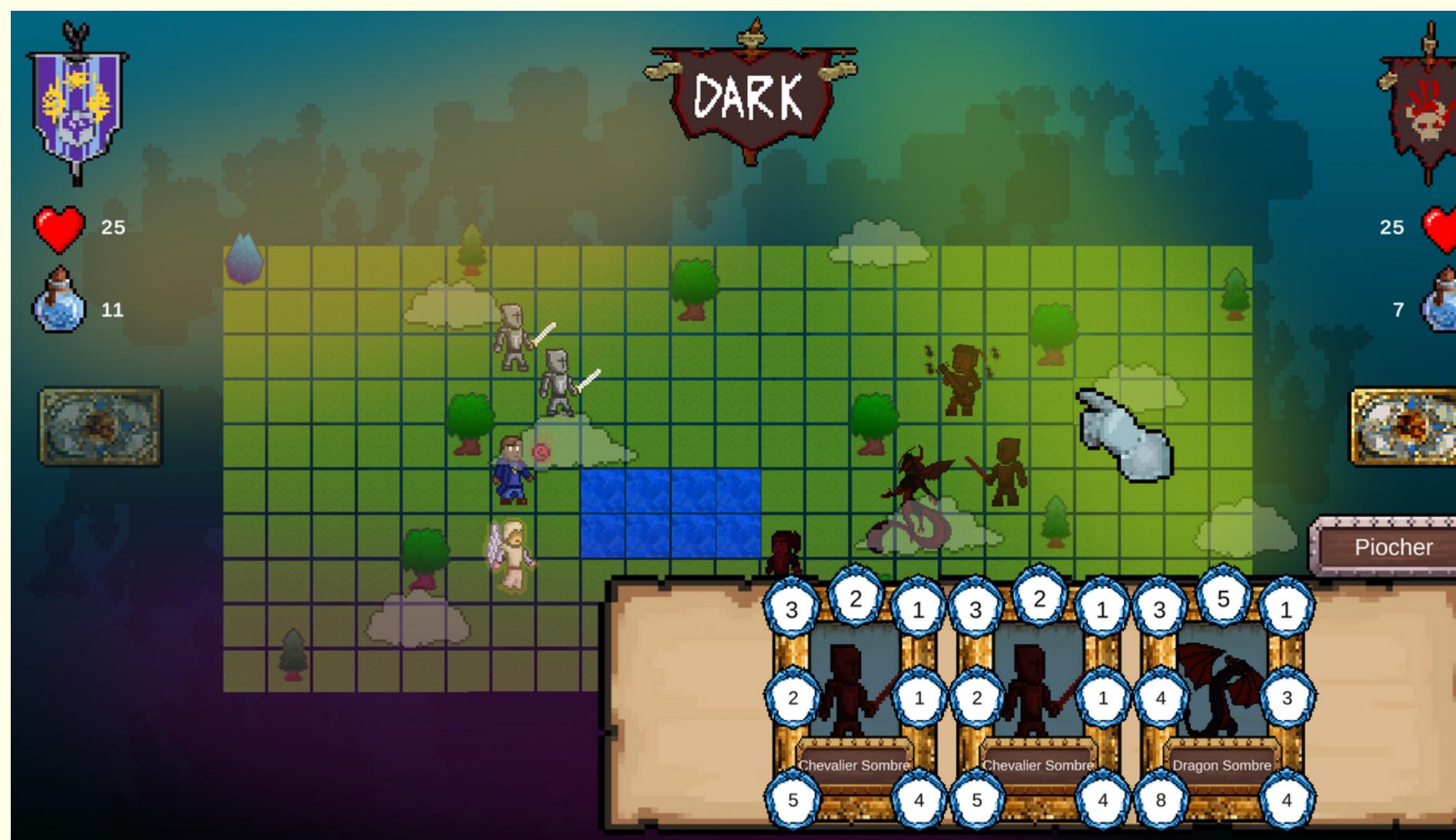


FONCTIONNALITÉS ET MÉCANIQUES DU
JEU

Card Souls

PRINCIPE DU JEU

JOUEUR CONTRE JOUEUR
TOUR PAR TOUR



2 CAMPS : HERO ET DARK

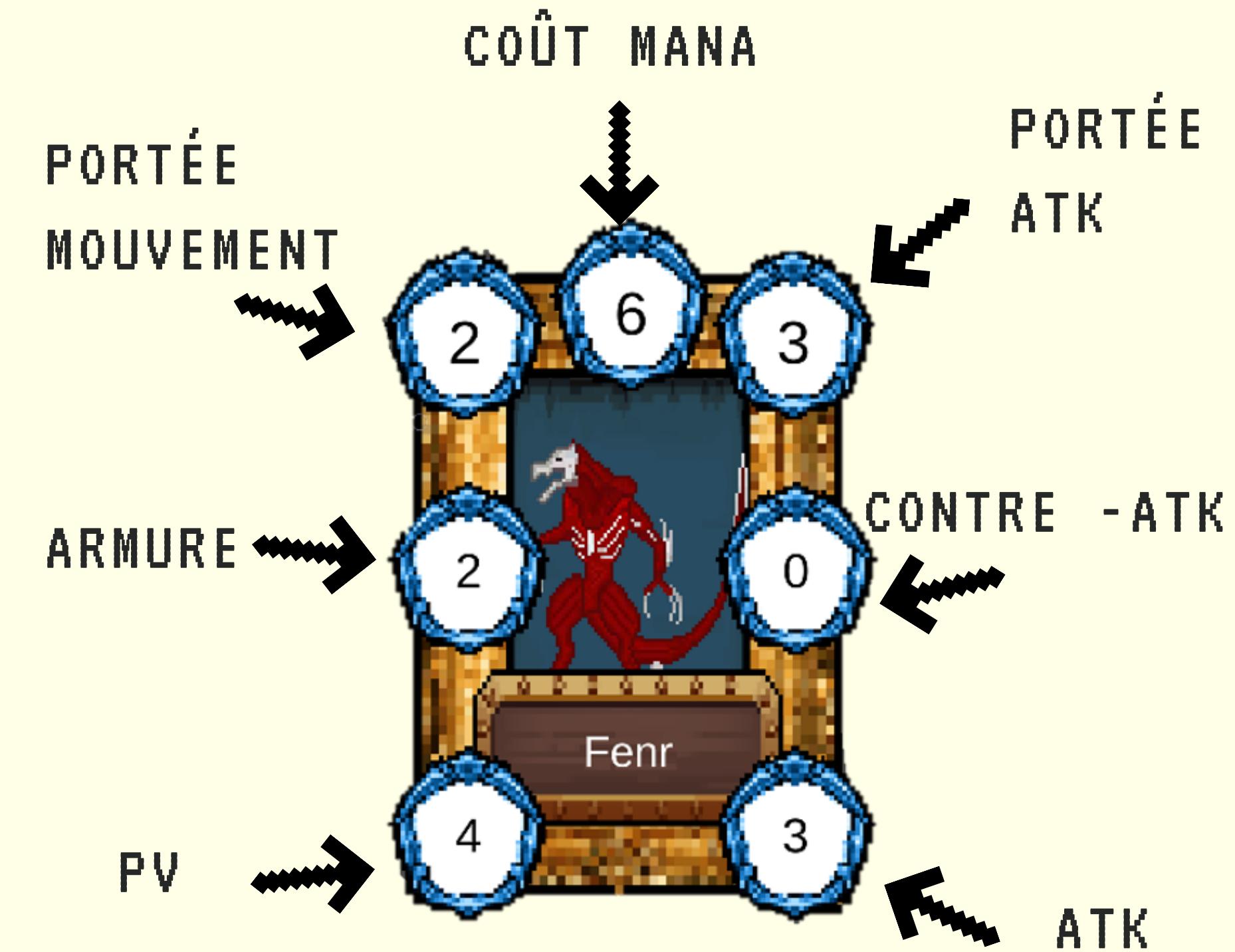


BUT : DÉTRUIRE LE NEXUS ADVERSE
EN INVOQUANT DES PERSONNAGES

LES PERSONNAGES ET LE SYSTÈME DE CARTES

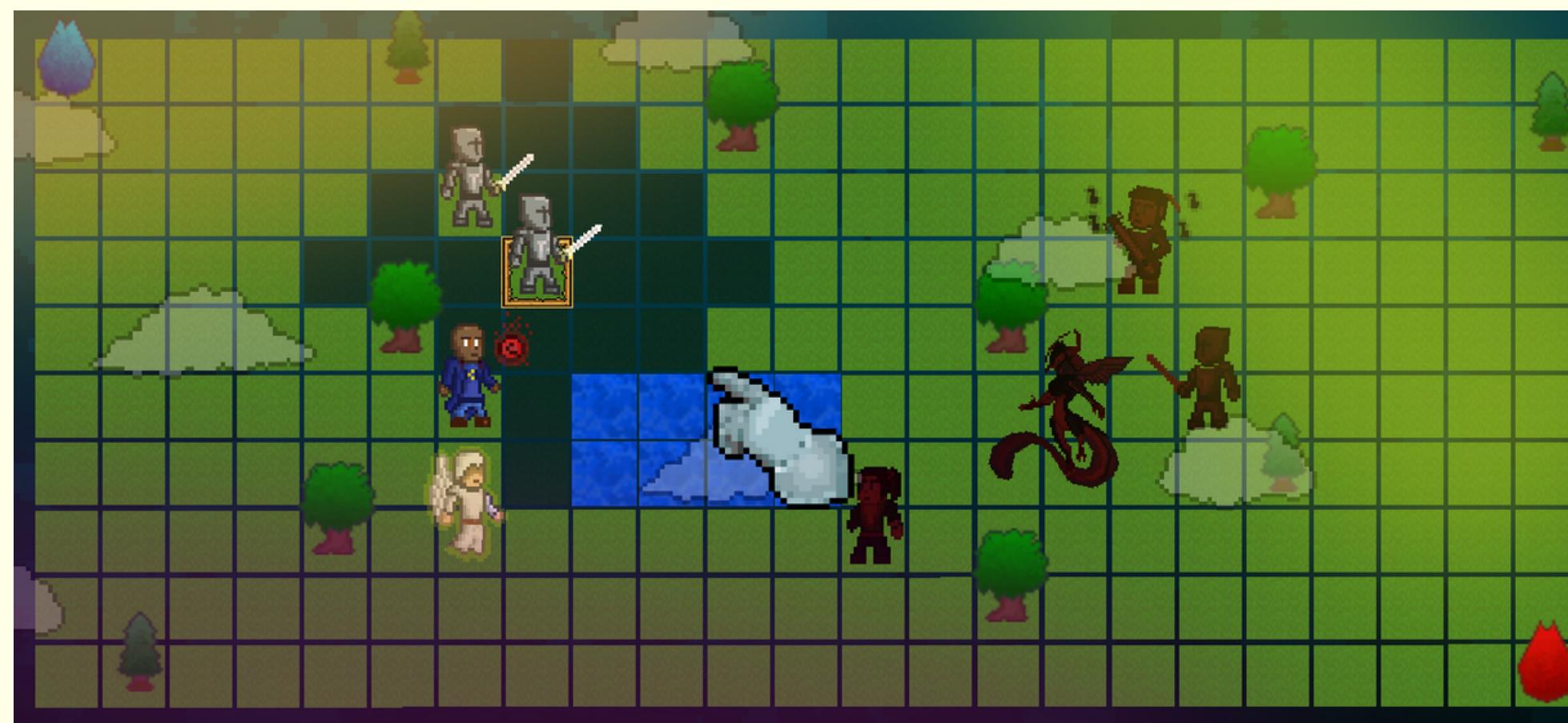


INVOQUER UN
PERSONNAGE NÉCESSITE
DE LA MANA

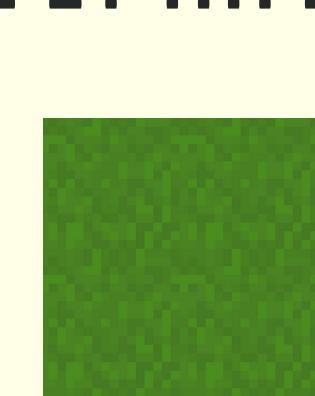


DES PERSONNAGES UNIQUES AYANT DES STATS DIFFÉRENTS

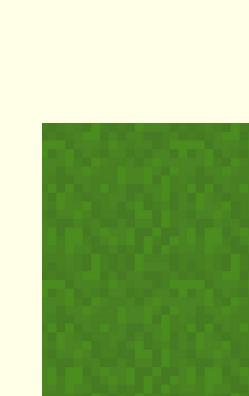
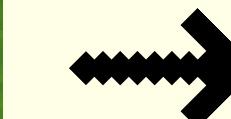
TERRAIN ET SYSTÈME DE DÉPLACEMENT



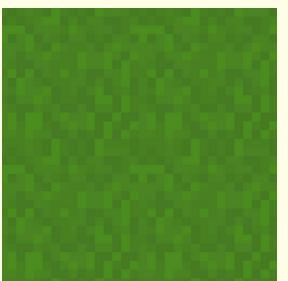
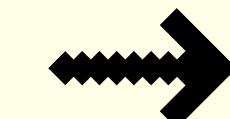
DÉPART



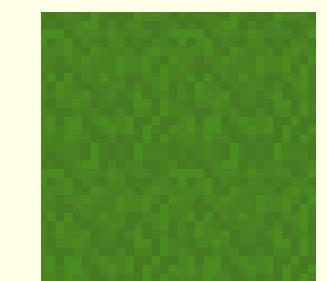
+ 1



+ 1



+ 1



UN PERSONNAGE NE PEUT SE DÉPLACER SUR UNE CASE AYANT
UN OBSTACLE OU UN AUTRE PERSONNAGE



ARRIVÉE

CREATION DU TERRAIN DE JEU



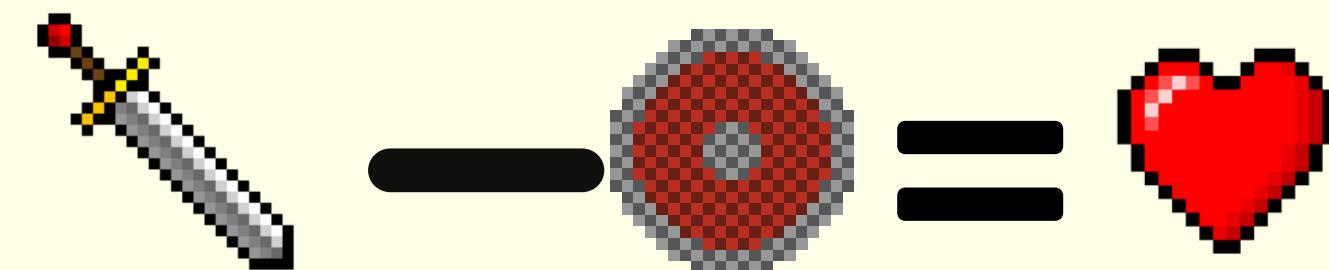
- 40 x 25 tiles
- Mise en place d'obstacle pour apporter un aspect stratégie aux parties.
- Créer un jeu le plus équitable possible pour les deux joueurs.

SYSTÈME DE COMBAT



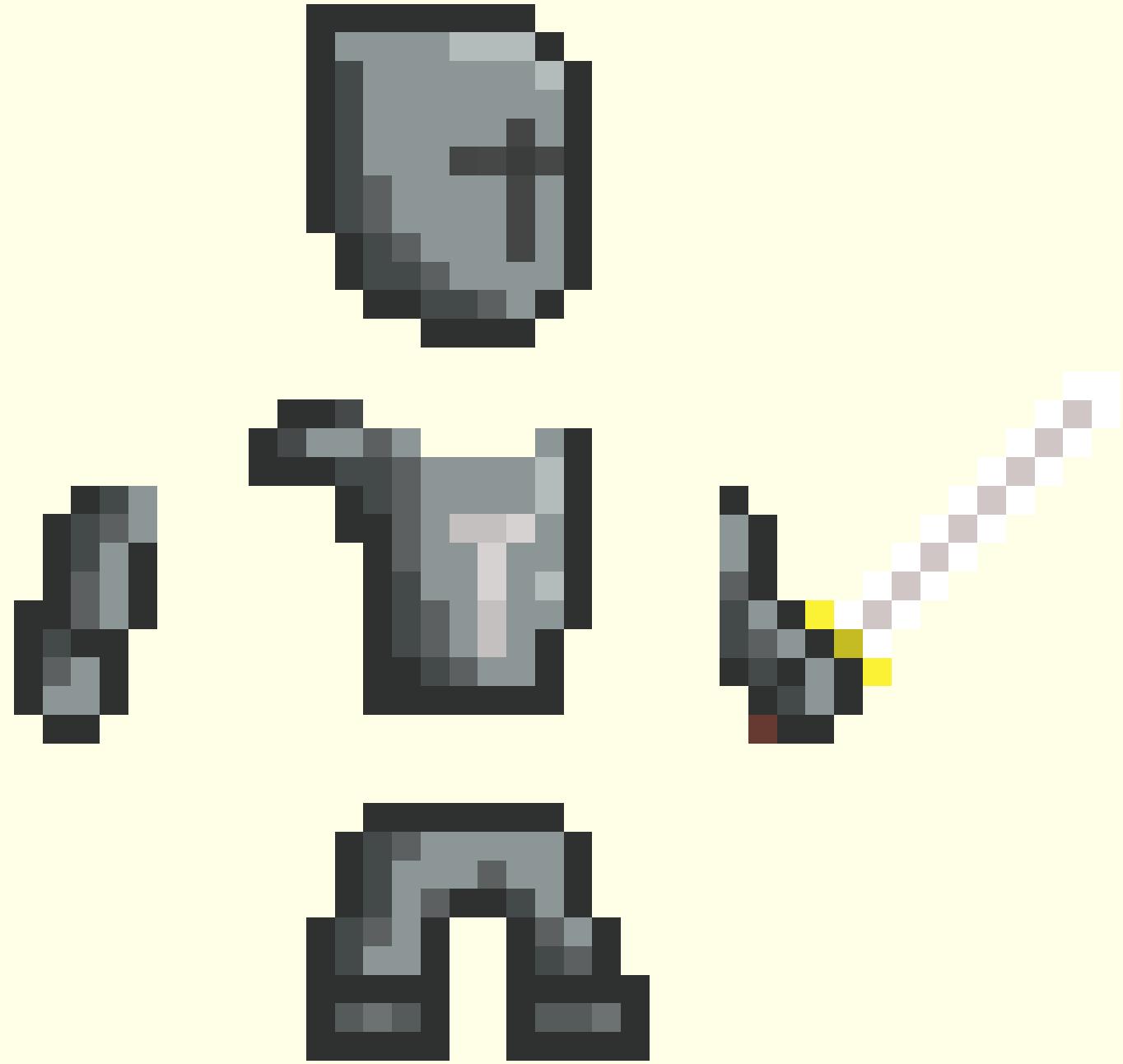
LES STATS DES PERSONNAGES QUI SONT PERTINENTS :

- LES DÉGÂTS D'ATTAQUE,
- LE NOMBRE DE POINTS DE VIE,
- LE NOMBRE DE POINTS D'ARMURE
- LES DÉGÂTS DE CONTRE-ATTAQUE,
- LA PORTÉE D'ATTAQUE.



UN PERSONNAGE AYANT 2 POINTS DE PORTÉE PEUT DONC ATTAQUER UN PERSONNAGE SITUÉ 2 CASES PLUS LOIN EN FACE DE LUI, OU UNE CASE EN DIAGONALE.

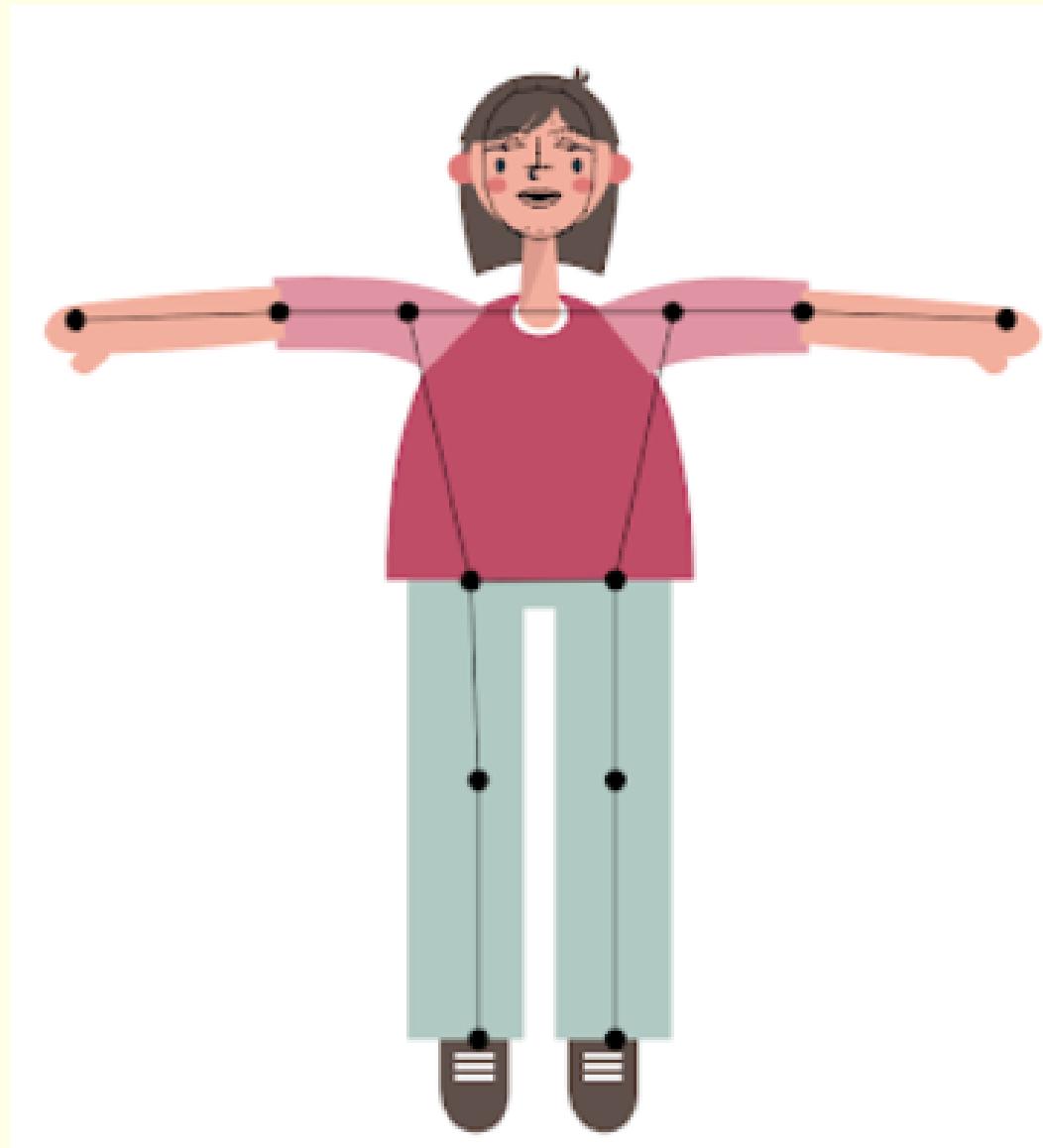
CREATION DES SPRITES



Séparation des sprites en plusieurs parties lors de leur création.

Cela permet de les créer plus facilement, et d'anticiper au mieux l'animation des personnages.

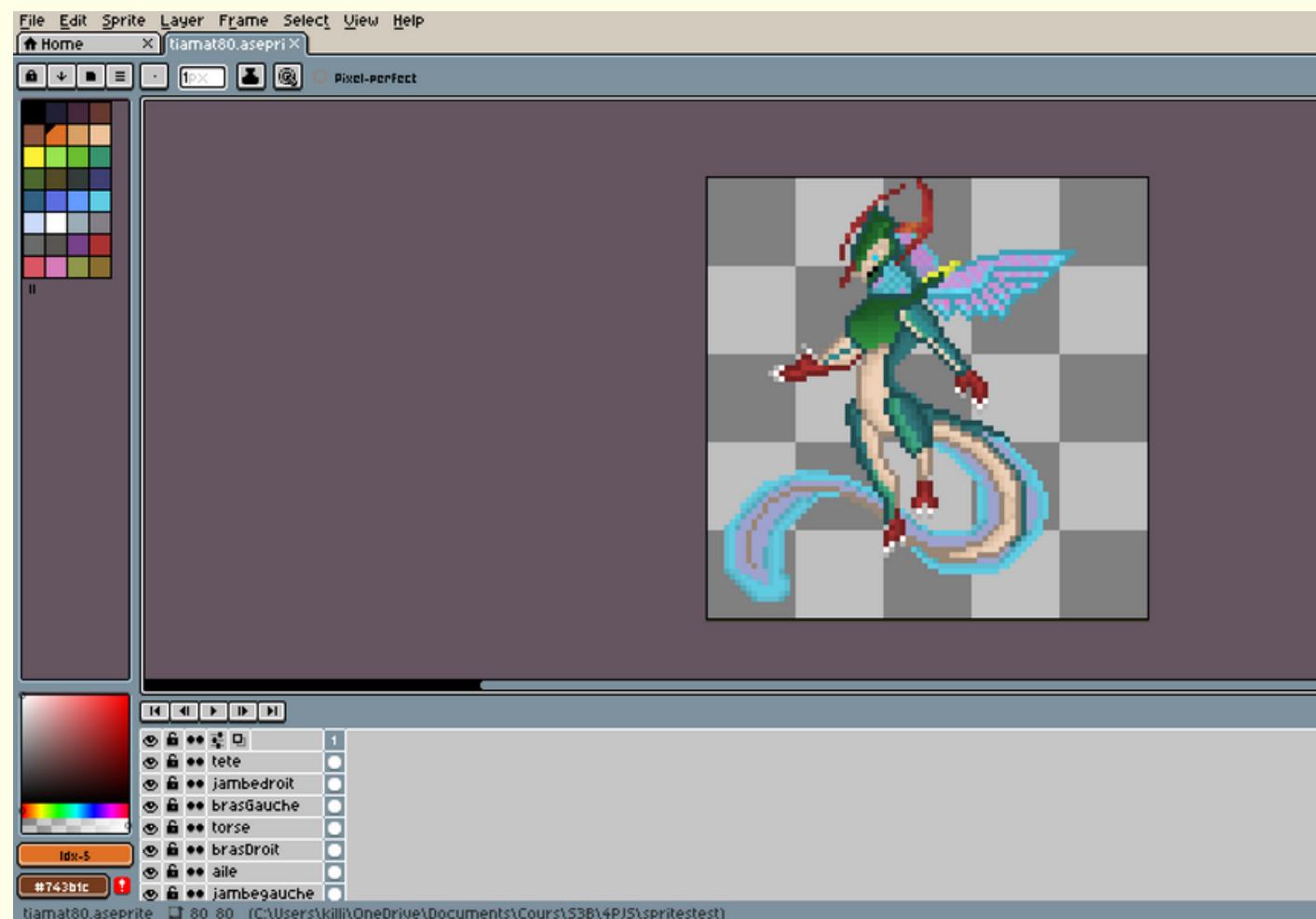
ANIMATION DES SPRITES



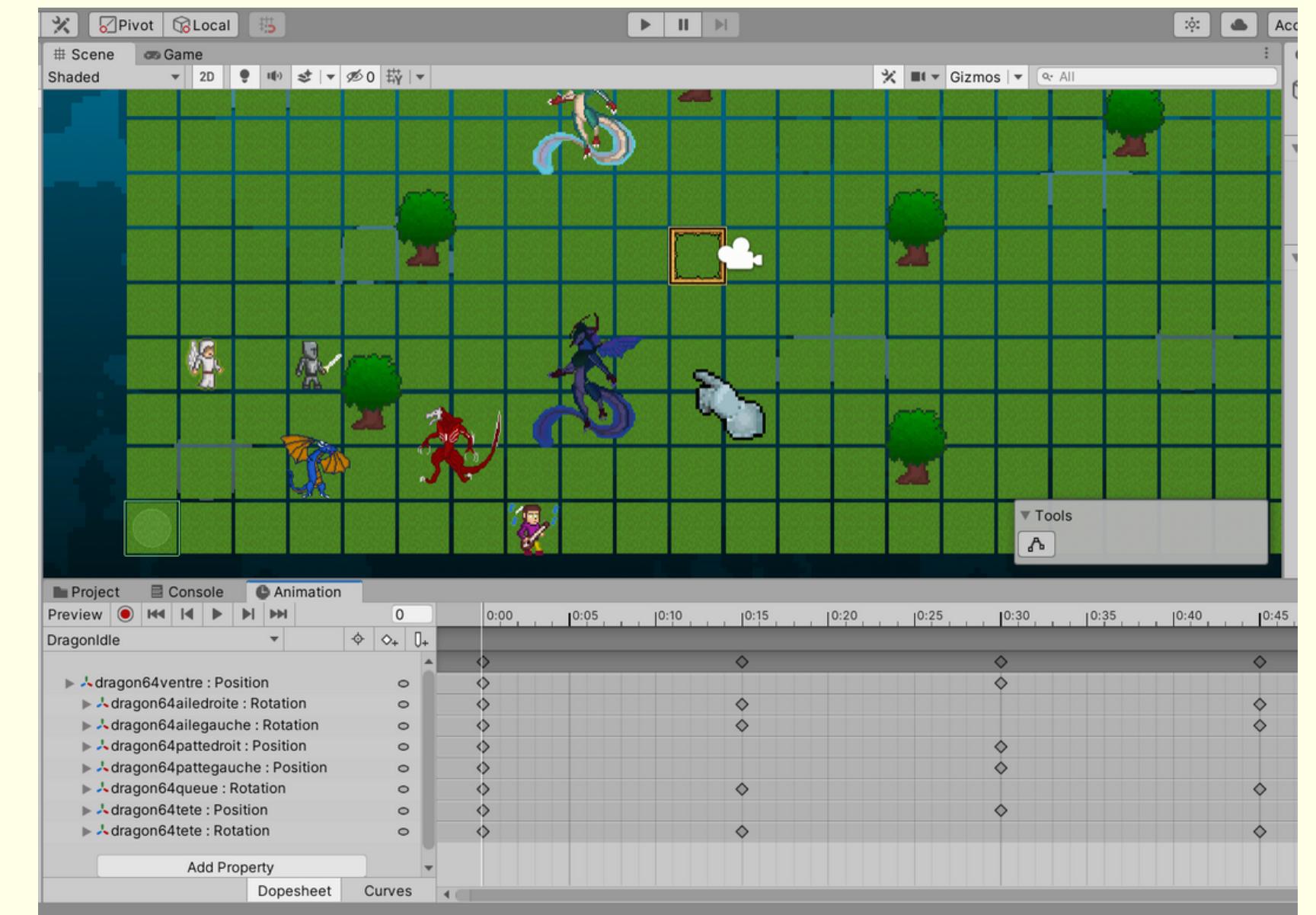
Plusieurs choix :

- L'animation "classique": plus compliquée, plus longue, mais de meilleurs résultats.
- Le rigging : Plus simple mais plus limité, relativement facile à prendre en main.

ANIMATION DES SPRITES

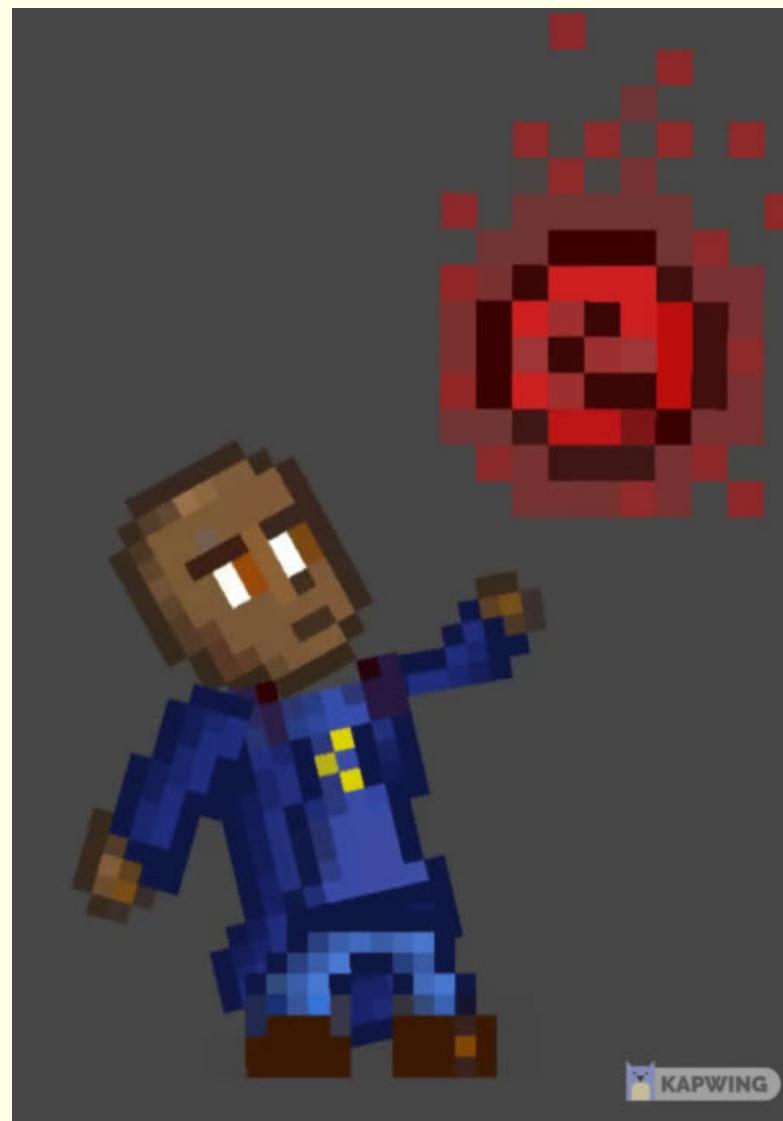


Logiciel de création de
pixelart : Aseprite.



Unity a été utilisé pour
animer les sprites.

EXEMPLES D'ANIMATIONS

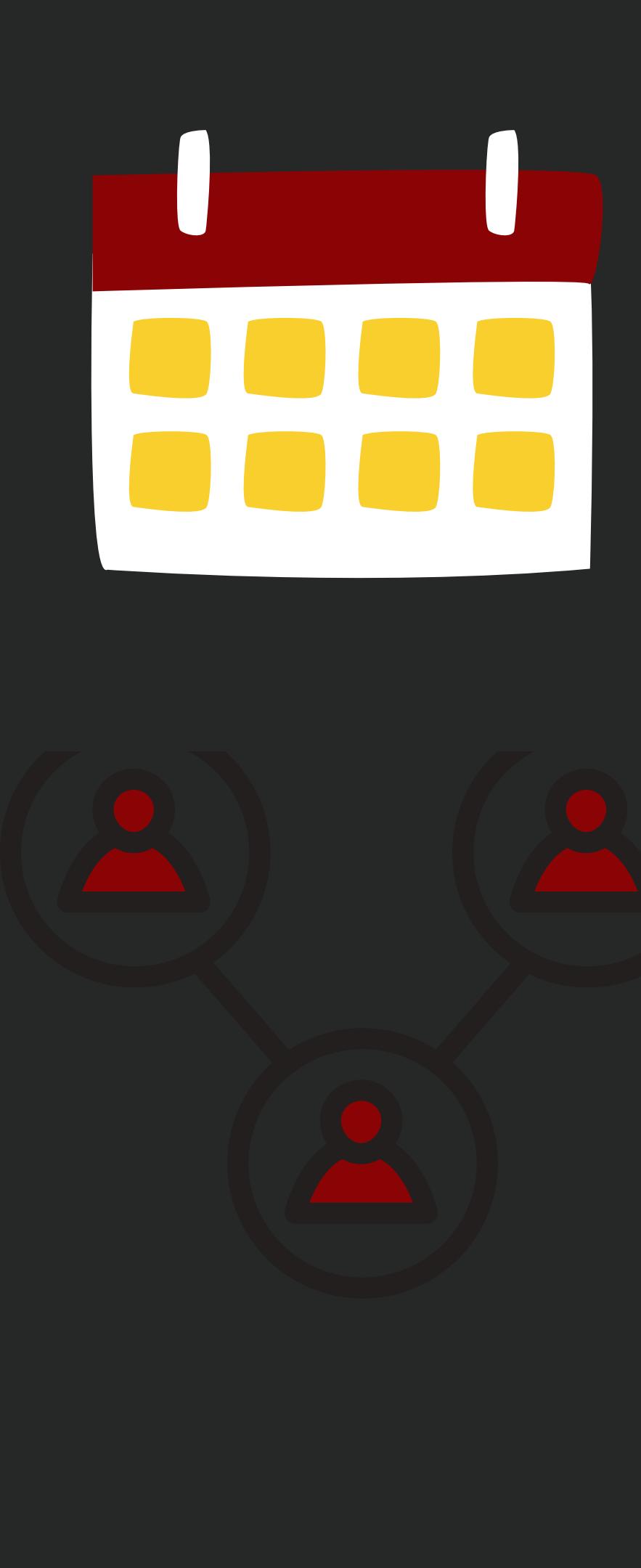


Deux animations d'attaque

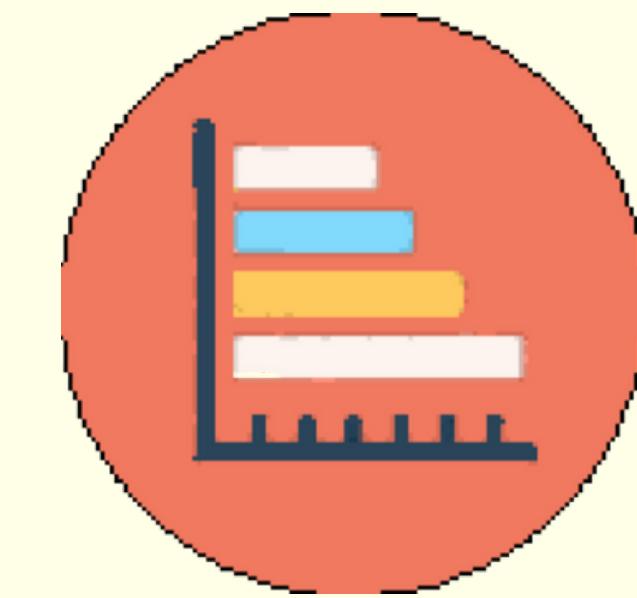


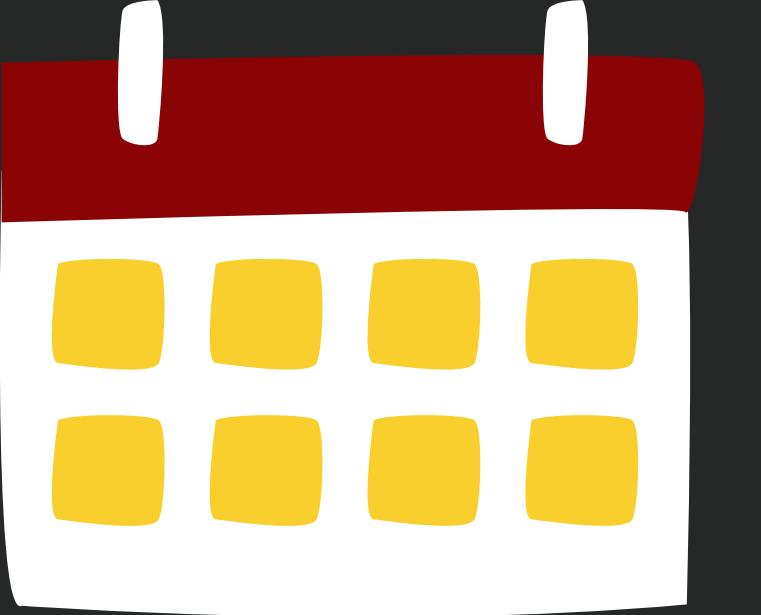
Deux animations "Idle"





MÉTHODOLOGIE ET ORGANISATION DU TRAVAIL





MÉTHODOLOGIE ET ORGANISATION DU TRAVAIL

Lancement de l'application Card Souls

TÂCHE	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14
-------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

Définition du cahier des charges et répartition des rôles



Phase d'étude et choix des outils



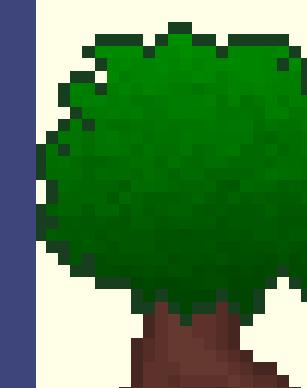
Création du code Unity



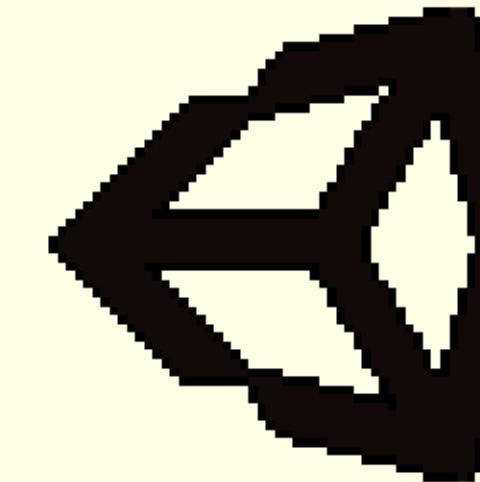
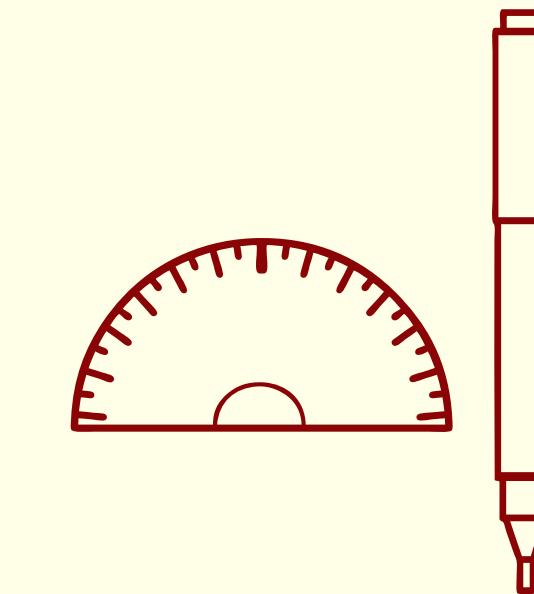
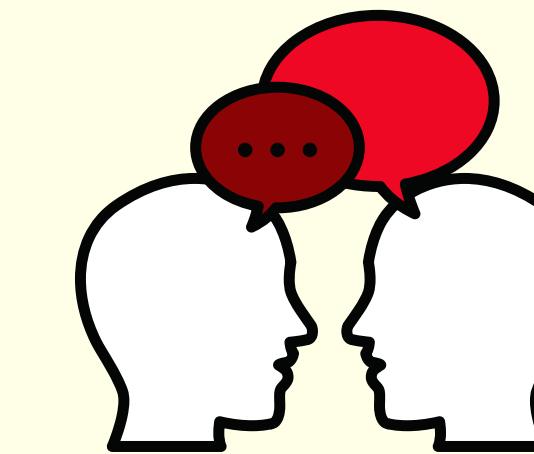
Création de l'univers Card Souls (personnage , visuels et musique)



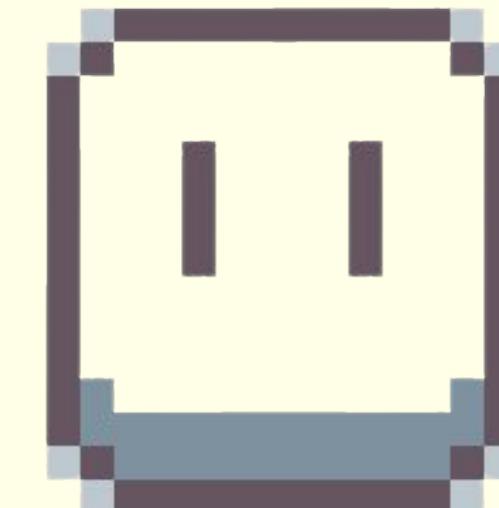
Tests



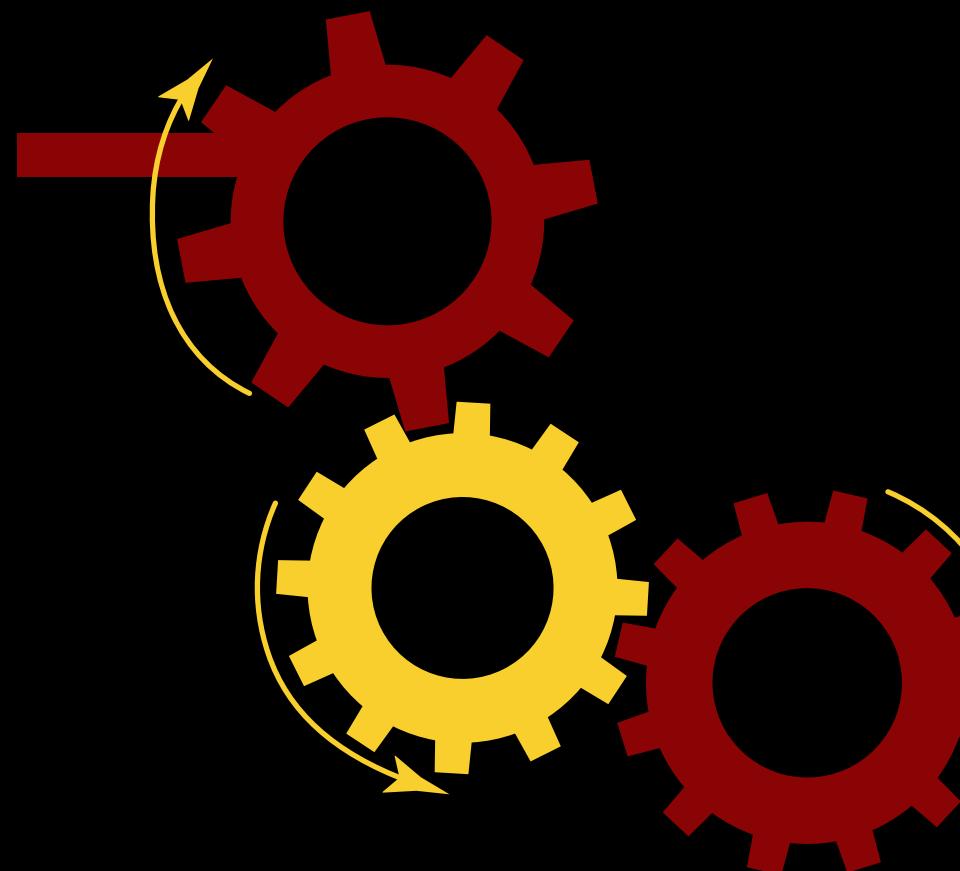
OUTILS ET LANGAGE UTILISÉS



unity



EXTENSIONS ÉVENTUELLES DE CS:



- Aspect économique -> le Gacha



- Système de déplacement amélioré -> le path finding A* (fonctionnel)

mais non implémenté)

-> Chemin le plus court

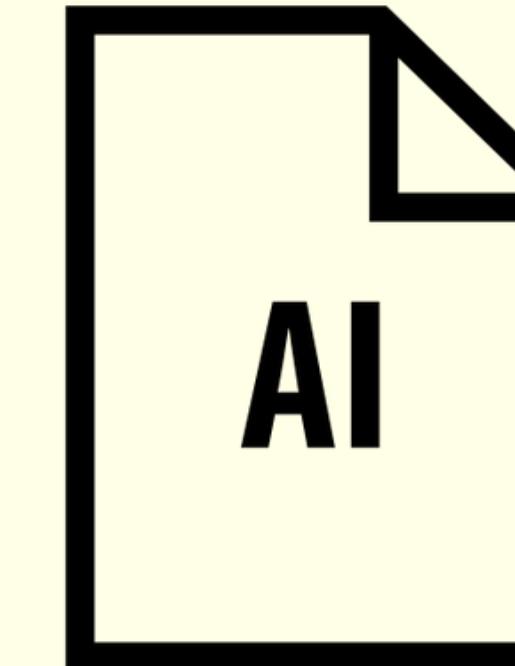
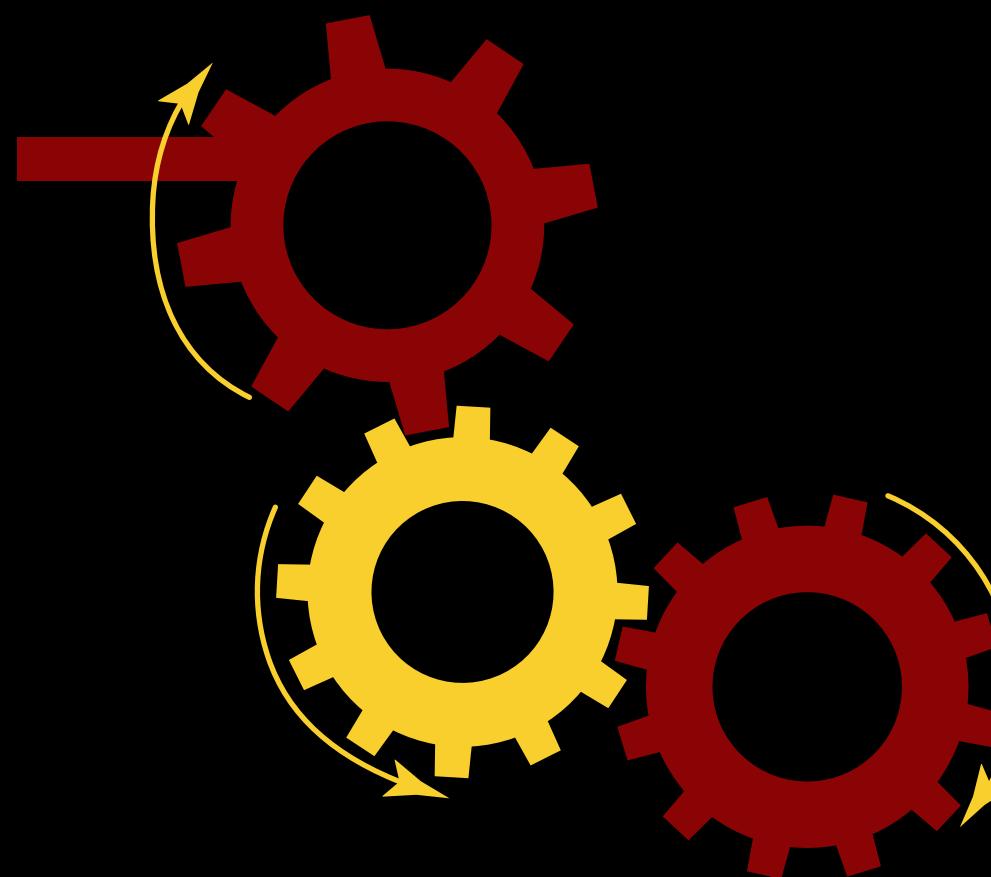
jusqu'à la destination

-> Évaluation heuristique

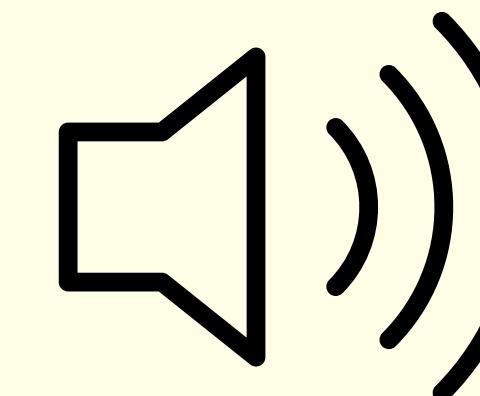
(H cost et G cost = F cost)

		56	52	56	66	76	86	96		
		120	106	100	100	100	100	100	106	
	42	38	42	52	62	72	82	92	10	
		112	98	92	92	92	92	92	92	
		70	60	50	40	30	20	10	0	
28	24	28	38	48	58	68	78	88		
		112	98	92	92	92	92	92	98	
	84	74	64	54	44	34	24	14	10	
10	14	24	34	44	54	64	74	92		
		98	92	92	92	92	92	98	112	
	88	78	68	58	48	38	28	24	20	
0	10	20	30	40	50	60	78			
		92	92	92	92	92	98	112		
	92	82	72	62	52	42	38	34		

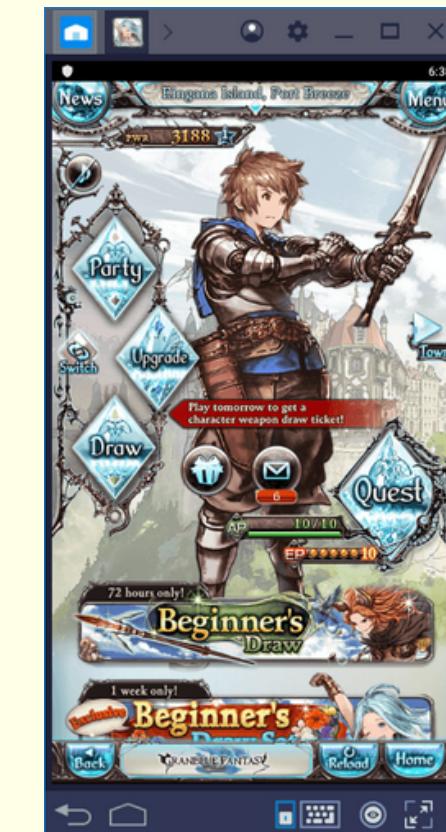
EXTENSIONS ÉVENTUELLES DE CS:



Implémentation d'une IA pour des parties Joueur contre IA



Effets sonores lors des différentes actions du joueur



Menu de jeu





DÉMONSTRATION DU JEU

