



KHONBA
NOT WIZARD

10 mars 2020
Rapport de soutenance 1

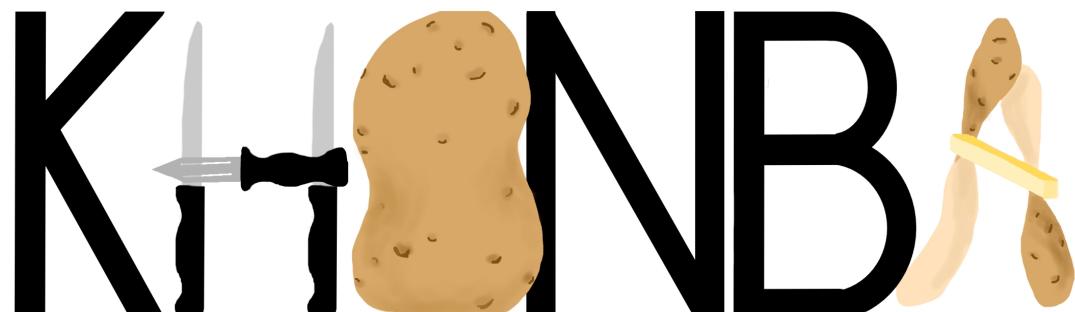


Table des matières

1	Introduction	2
2	Avancées individuelles	3
2.1	Dragan	3
2.2	Céline	4
2.3	Aurélia	5
2.4	Kenjy	7
3	Avancée globale du projet	8
3.1	Le site	8
3.2	Multijoueur	10
3.3	Solo	10
3.4	Graphisme	10
3.5	Menu	14
4	À faire	15
4.1	En bref	15
4.2	Le multijoueur	15
4.3	Les ennemis	15
4.4	Les niveaux	15
4.5	Les animations	16
4.6	L'IA	16
5	Répartition des tâches et prévoyances pour les futures soutenances	17
5.1	Répartition des tâches	17
5.2	Avancement du projet	17
6	Conclusion	18

Chapitre 1

Introduction

Khonba est le nom de notre projet. C'est un jeu "Beat them up" qui consiste à affronter de nombreux ennemis et à avancer pour terminer les niveaux.

Notre jeu mettra en scène des pommes de terre dont le but sera d'affronter des ustensiles de cuisine pour ne pas se faire manger. Le jeu et sa communication sont volontairement décalés, ce qui donne au jeu une identité qui correspond à notre personnalité et à nos attentes. Nous voulons aussi que Khonba soit unique ou au moins qu'il ne ressemble pas à tous les jeux "Beat them up" que nous connaissons déjà.

Dans ce rapport, nous détaillerons au mieux les avancées réalisées depuis le rendu du cahier des charges, d'abord par chacun des membres du projet, puis plus globalement, et nous statuerons sur ce qu'il reste à faire jusqu'à la prochaine soutenance.

Chapitre 2

Avancées individuelles

2.1 Dragan

Étant le leader du groupe, Dragan a organisé le projet, les réunions de groupe, les tâches à effectuer par chaque membre pour telle date. Il nous a aussi appris à utiliser Git et a réalisé le prototype du site internet. Il est en charge du bon déroulement de l'avancement du projet et s'assure qu'aucun problème ne survienne lorsqu'un membre push son travail. Il a mis en place un environnement de travail agréable avec une page git bien gérée et un groupe Microsoft Teams avec les attentes de chacun pour une date donnée.



logo GitHub

2.2 Céline

Elle a participé à la création des modèles 3D des éléments de la map avec Aurélia. À deux, elles ont réalisé les ustensiles de cuisine comme le couteau et des plus gros éléments comme le placard de cuisine ou la boîte de Pringles en se départageant les différentes parties d'un objet. Par exemple, Aurélia a réalisé le manche du couteau tandis que Céline a fait la lame. Elle a également fait en grande partie le site internet avec l'aide de Dragan.

L'EXPÉRIENCE NOT WIZARD



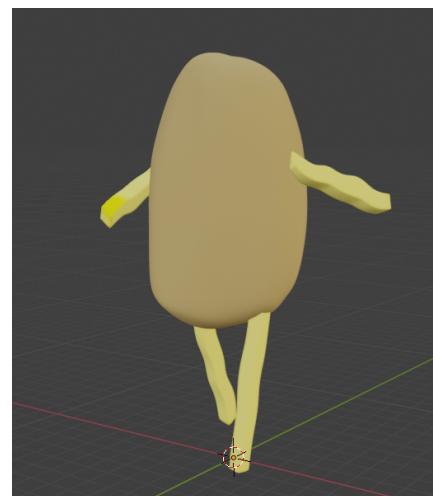
2.3 Aurélia

Aurélia s'est occupée principalement de la partie design du jeu, avec la création d'un plan pour connaître les éléments de la carte. Elle a également imaginé, avec les autres membres du groupe, l'apparence du personnage principal de notre jeu et des ennemis. Avec l'aide de Céline, Aurélia a pu faire une bonne partie des éléments du jeu comme les meubles, les couverts et un réfrigérateur.



Elle a fait toutes les animations des objets : l'ouverture des portes du placard ou encore le déplacement du personnage.

Elle a ainsi pu faire marcher, courir et sauter l'un des héros principaux de ce jeu : la pomme de terre. L'idée des frites utilisées comme bras et jambes est inspiré du jeu Rayman qui possède des mains et des pieds volants détachés du corps. Nous avons donc pensé à recréer une morphologie similaire mais à notre façon avec une patate et des frites.



Aurélia a également réalisé les différents logos et images, allant du logo de l'équipe aux arrière-plans du jeu, en passant par les images du site.
C'est à elle qu'on doit, par exemple, cette image :



2.4 Kenjy

Kenjy s'occupe du multijoueur. Il est parvenu à instancier les joueurs et à les faire communiquer avec le serveur. Pour cela, il a utilisé Photon Serveur, ce qui permet de créer des serveurs privés hébergés sur nos machines et de ne pas être dépendants des serveurs de Photon Cloud. Les joueurs ainsi instanciés peuvent communiquer avec le serveur mais les déplacements ne sont pas encore au point à cause de problèmes d'animation.

Il s'est également occupé du menu du jeu dans lequel on compte :

- le menu d'options
- le menu multijoueur
- le menu solo

Il est possible de créer une salle ou d'en rejoindre une mais le solo n'est pas encore implémenté.

Niveau gameplay, Kenjy a implémenté un menu qui s'ouvre lorsque le joueur appuie sur echap et qui permet de passer en mode spectateur ou de quitter la salle. Le spectateur est un cube invisible se déplaçant au dessus de la carte.

Kenjy a également rassemblé tous les modèles 3D réalisés par les différents membres du groupe pour faire une developer room, une salle d'exposition.



Chapitre 3

Avancée globale du projet

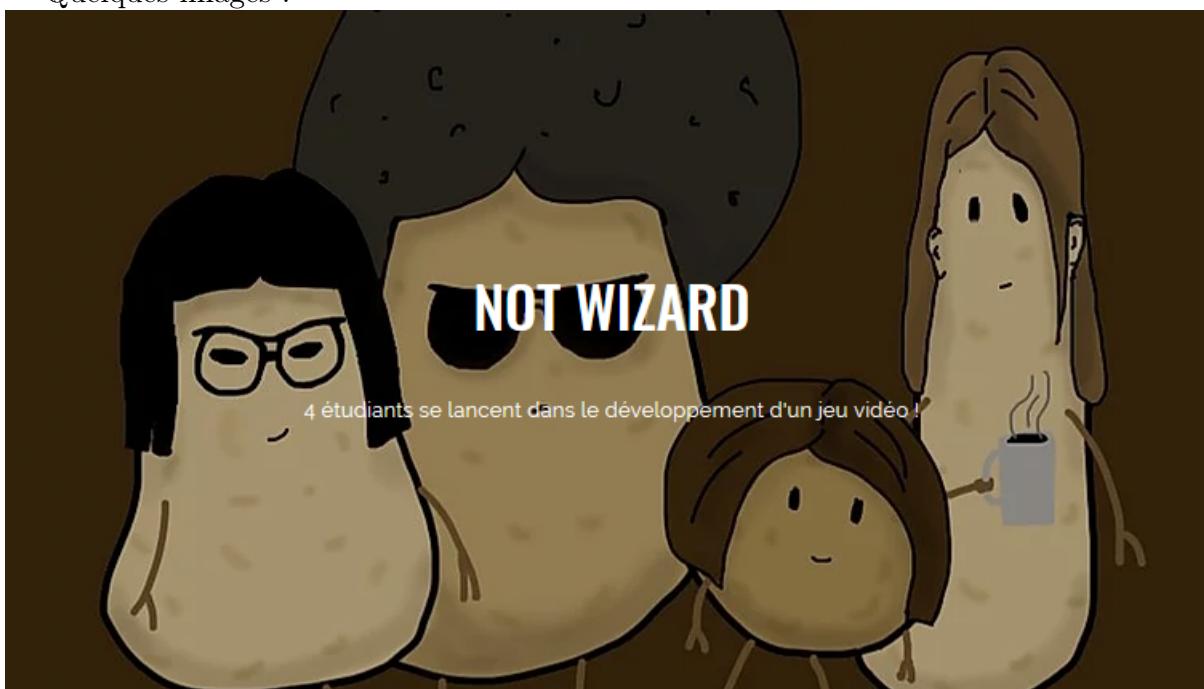
3.1 Le site

Le site a été fait sur Wix grâce à un modèle en modifiant et en rajoutant la touche personnel de chaque membre : <https://khonbanotwizard.wixsite.com/notwizard>

Voici la bannière :



Quelques images :



AVANCEMENT DU PROJET



3.2 Multijoueur

Le multijoueur est en cours d'implantation mais ne fonctionne pas encore pour la première soutenance. Les joueurs peuvent se connecter mais ils ne peuvent pas se voir, n'apparaissent pas à l'endroit voulu et ne peuvent pas se déplacer correctement.

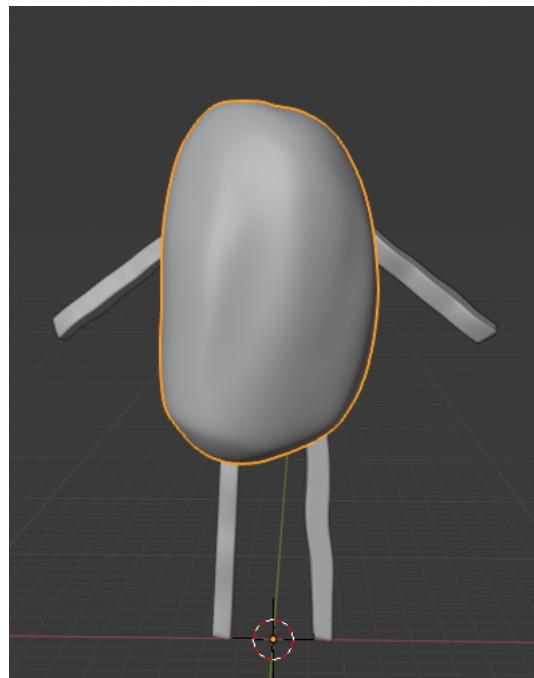
3.3 Solo

Pour le moment, lorsque le joueur lance le jeu en solo et crée ou rejoint une partie, il se retrouve dans une salle où il est possible de se déplacer, de sauter et d'effectuer la première attaque du jeu : la charge vers le sol.

3.4 Graphisme

Ensuite, les modèles 3D réalisés jusqu'ici sont, pour les personnages et ennemis :

Une patate

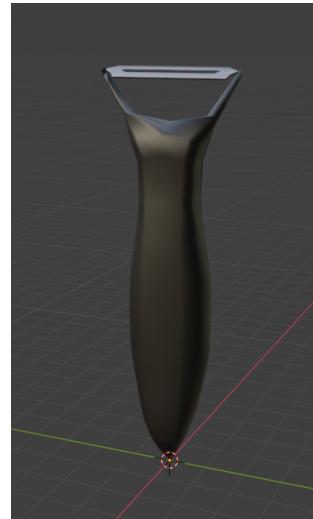
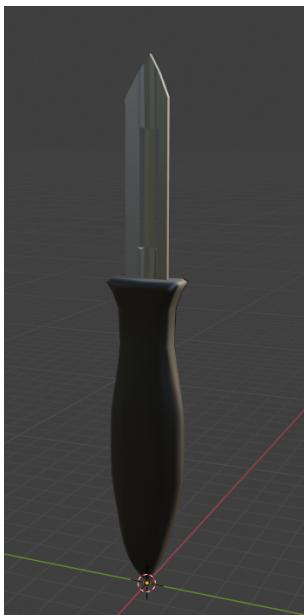




Un couteau



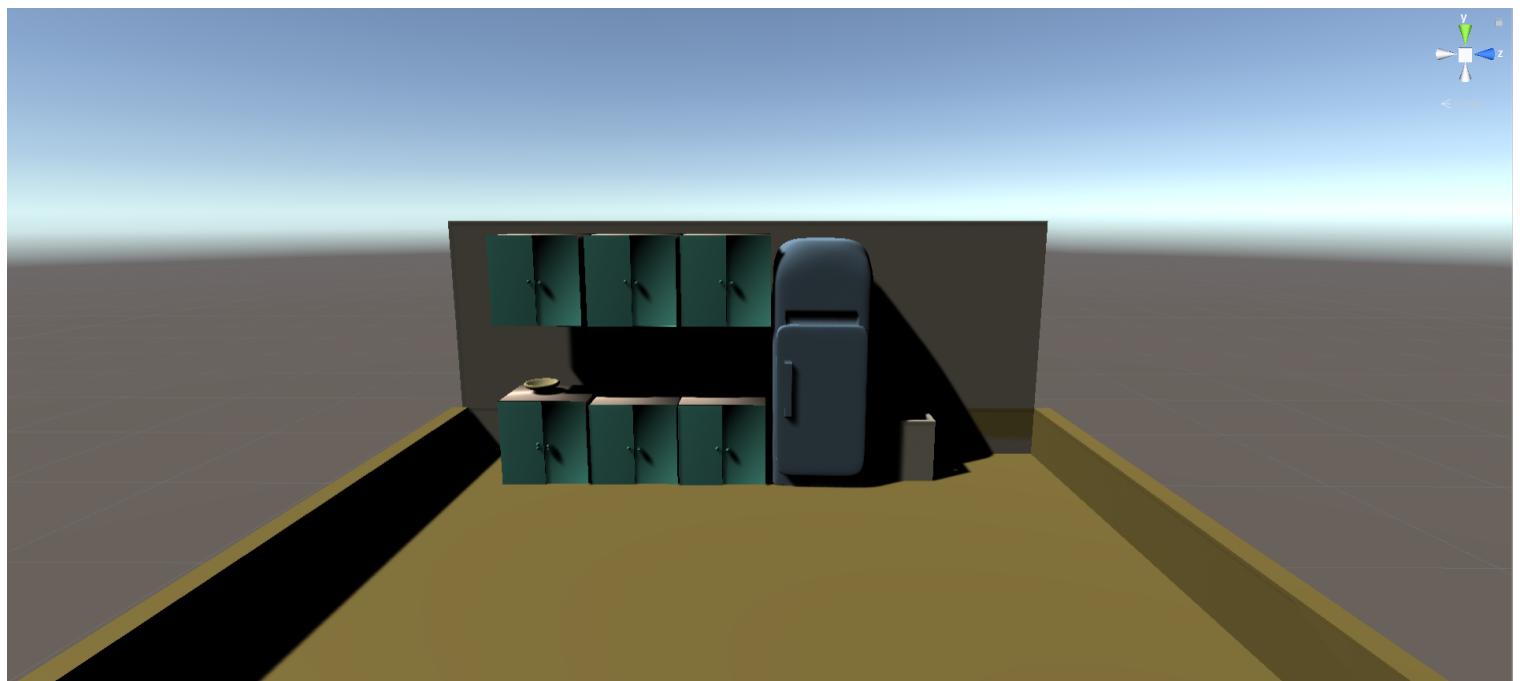
deux économies



Pour le décor, les modèles réalisés sont :

- un placard
- un réfrigérateur
- une poubelle
- un lavabo
- un balai
- une table

Nous avons pris de l'avance sur le planning en ayant réalisé la map presque dans sa totalité.



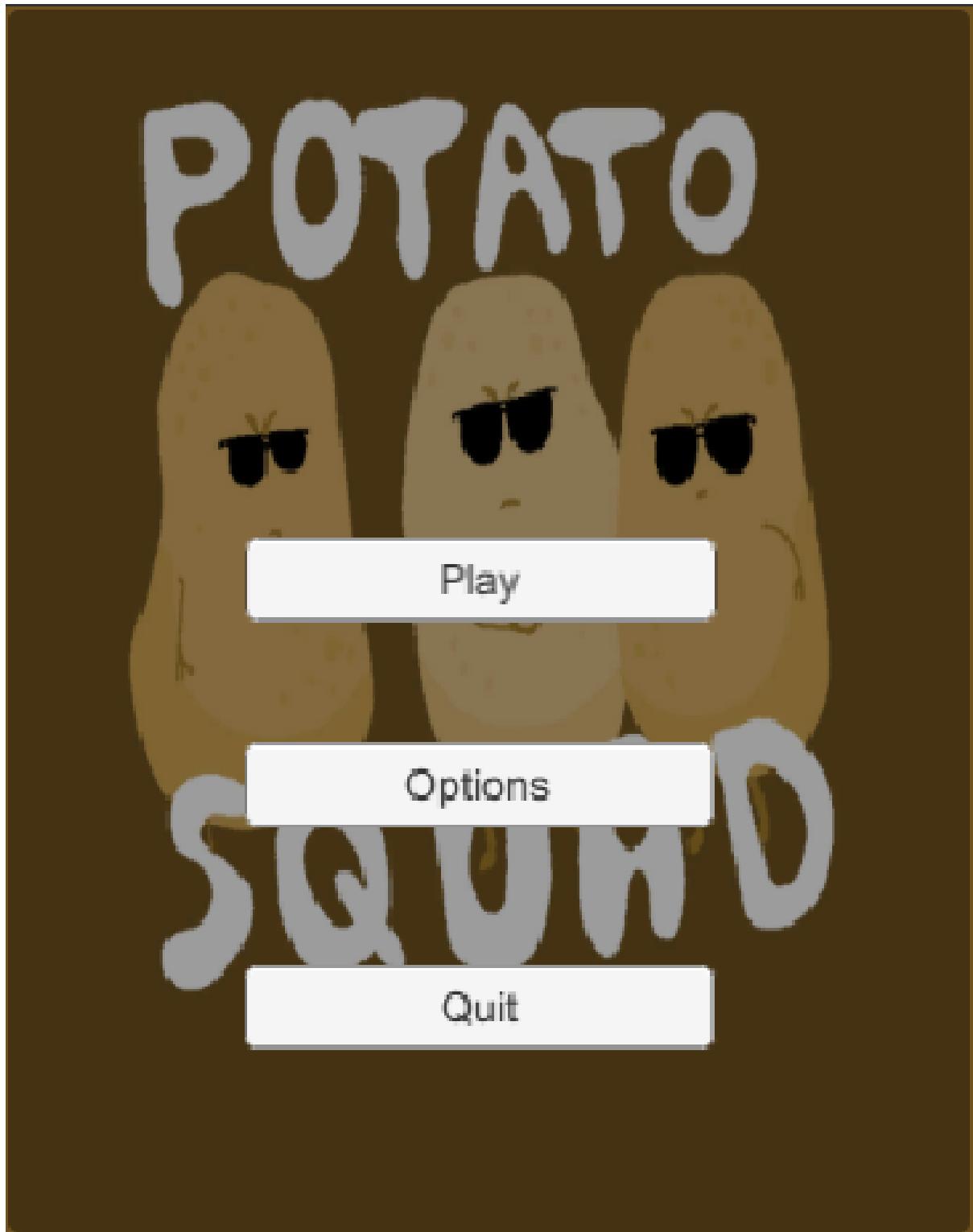
C'était la première version de la map qu'on a amélioré.

Un exemple de niveau serait :



3.5 Menu

Nous avons également un menu temporaire qui sera visible par le joueur lorsqu'il lance le jeu.



Chapitre 4

À faire

4.1 En bref

Malgré les avancées réalisées depuis le rendu du cahier des charges, il nous reste beaucoup à faire. Dans cette partie nous détaillerons ce que nous comptons faire d'ici la prochaine soutenance.

4.2 Le multijoueur

Il nous faut tout d'abord continuer le multijoueur, permettre aux joueurs d'avoir des déplacements fluides. Nous devrons également développer l'interaction entre chaque personnage présent en autorisant ou non le joueur contre joueur. Enfin, notre mode multijoueur sera fondé sur une défense d'objectif, qui sera un sac de patates, qui contiendra le nombre de vies cumulées de tous les joueurs, chacun étant une pomme de terre, à défaut de trois vies par personnes. Chaque joueur pourra mourir autant de fois qu'il y aura de vies restantes dans l'objectif de défendre.

4.3 Les ennemis

Il nous faudra également implémenter les ennemis car jusqu'ici nous n'en possédons qu'un modèle 3D, qui est un couteau. Nous allons créer différents modèles suivant la difficulté de l'ennemi rencontré : un économie, une fourchette et d'autres. nous allons également implémenter des boss. Nous avons déjà modéliser l'un d'eux qui est une friteuse, le deuxième sera un paquet de chips. Il nous restera enfin plus qu'à imaginer différentes façons d'attaquer à tous ces différents ennemis.

4.4 Les niveaux

Nous devons également réaliser un niveau. Pour cela nous devons continuer de créer la carte de notre jeu.

4.5 Les animations

Il nous faudra réaliser les animations des personnages qui pour le moment se déplacent sans aucune animation. Nous allons donc faire marcher, courir et sauter les personnages tels que les pommes de terre et le sac de patates. Nous allons également faire courir les ennemis comme les couteaux. Pour les boss tels que la friteuse et le paquet de chips, nous allons implémenter une animation qui leur est propre en fonction de leur modèle 3D ainsi que des attaques qu'ils pourront faire.

4.6 L'IA

Pour finir, nous aurons l'intelligence artificielle faite et implémentée dans les entités telles que les couteaux ou la friteuse mais aussi dans certaines parties de la map pour pouvoir mettre des pièges dont les joueurs n'auront jamais connaissance ! Les IA attaqueront les personnages qui s'approcheront trop près d'eux et pourront les poursuivre.

Chapitre 5

Répartition des tâches et prévoyances pour les futures soutenances

5.1 Répartition des tâches

Ainsi, pour la 2ème soutenance, nous allons nous repartir les tâches à faire suivant ce tableau :

Tâches	Dragan	Kenjy	Aurélia	Céline
Multijoueur	S	P		
Entités	P		S	
Mécaniques		P	S	
Map			S	P
IA	P			S
Solo		S	P	
Graphisme			P	S
Interface		S		P
Comm.	P			S

P = Principal

S = Aide

5.2 Avancement du projet

Avancement	Soutenance 1	Soutenance 2	Soutenance 3
Multijoueur	P	F	
Entité	P	F	
Mécaniques			F
Map		P	F
IA		F	
Solo			F
Graphisme	P	F	F
Interface	P	F	
Comm.	P	P	F

F = Fini

P = Prototype

Chapitre 6

Conclusion

Le projet a bien avancé et continuera dans cette direction mais il reste encore beaucoup à faire. Nous sommes conscients des différents points à travailler et confiants pour la suite du projet. Nous avons appris aussi à nous servir de plusieurs outils collaboratifs et nous avons pu aborder le développement d'une manière que nous n'avons encore jamais eu l'occasion d'expérimenter ! Par exemple la gestion d'un planning, ou encore l'utilisation de git dans un but collaboratif. Par exemple l'utilisation de branches pour éviter qu'il y ait des problèmes lors des push.