

# Google Maps Unity Grepolis

**Loïc FROSSARD**

Travail de Bachelor 2022

Informatique – Développement logiciel et multimedia

Professeur : Julien SENN

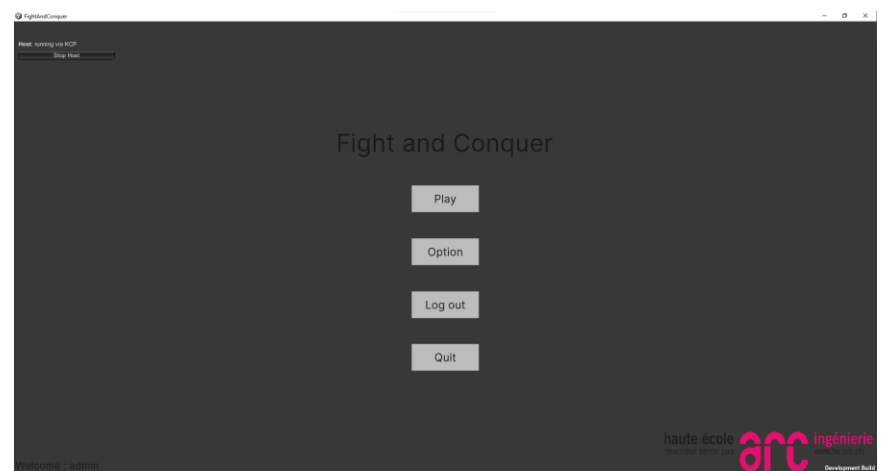
Experte : Maria SISTO

## Description

Ce travail de Bachelor a été réalisé avec le moteur de jeu Unity. Google Maps Unity Grepolis, renommé en FightAndConquer, est un jeu de stratégie en temps réel avec du multijoueur. Le joueur est plongé dans la gestion d'une cité. En explorant les alentours de son lieu d'apparition, il pourra découvrir différents emplacements pour créer d'autres villes tout en exploitant les ressources afin d'avoir plus d'unités, ainsi que des bâtiments toujours plus puissants dans le but de vaincre les ennemis qui se mettront en travers de son chemin lors de l'expansion de son empire. Les troupes l'accompagnent pendant toute la durée de la conquête des territoires. Ces dernières sont donc très importantes dans le gameplay.

## Résultats

Les objectifs du cahier des charges ont été majoritairement réalisés. Le joueur peut créer des villes, attaquer les villes adverses, améliorer les différents bâtiments (entrepôt, mine d'or, scierie et carrière). Une fonctionnalité a été ajoutée pour se repérer et une autre pour pouvoir se téléporter sur la ville sélectionnée.



Interface utilisateur du menu principale

## Déroulement

Le projet a commencé par la réalisation du cahier des charges du projet. Cette phase s'est suivie par la planification de l'emploi du temps. Ensuite il y a eu l'analyse des différentes technologies, puis des tests sur l'utilisation de UI Toolkit, et enfin le choix de quel système de networking utiliser et quel type de map utiliser.



Interface du jeu

## Discussion : Conclusions et perspectives

C'est un projet qui a permis d'explorer les solutions de multijoueur avec Mirror et l'interface graphique avec la technologie d'UIToolkit.