

# ScrapSkies

## Alexandre MAQUET

Travail de bachelor 265

Filière Informatique et Systèmes de Communication - Orientation Informatique Logicielle

Professeur: Lorenzo LEONINI

Expert: Pr. Valerio SCHIAVONI

### Description

ScrapSkies est un projet visant à développer un jeu de cartes multijoueur en réseau avec le moteur de jeu Unity, pour ensuite le publier en accès limité sur Steam, la plus grande plateforme de distribution numérique de jeux vidéo au monde. Le projet vise également à découvrir et utiliser l'API et les outils Steamworks afin d'intégrer le jeu dans l'écosystème Steam.

Dans ce jeu, les joueurs vont s'affronter lors d'une série de combats aériens dans le but d'être le premier à détruire la base adverse pour remporter la partie. Pour ce faire, les joueurs joueront des cartes et pourront assembler une flotte d'avions pour affronter l'adversaire et construire des bâtiments afin d'appuyer leur offensive. Chaque carte possède des statistiques uniques et certaines d'entre elles possèdent des compétences spéciales. Les joueurs devront élaborer des stratégies s'ils veulent remporter la victoire !

### Déroulement

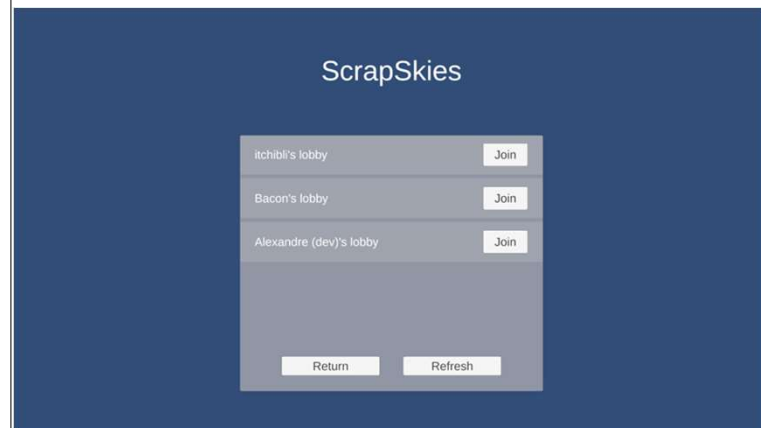
- Découverte et sélection des fonctionnalités Steamworks à implémenter dans le projet
- Mise en place d'une architecture multijoueur
- Développement du jeu de cartes dans Unity
- Réalisation d'un système de création et de découverte de lobby avec l'aide de Steamworks
- Mise en place d'un pipeline CI/CD pour build automatiquement le jeu avec les outils GameCI
- Configuration du dépôt du jeu auprès de Steam et test de sa distribution

### Résultats

L'application réalisée permet à deux joueurs de s'affronter en disputant une partie du jeu de cartes développé pour le projet. Grâce au système de lobby, les joueurs peuvent créer et rejoindre des parties très facilement et ils peuvent même inviter leurs amis à les rejoindre en jeu au moyen des fonctionnalités sociales fournies par Steam.



Une partie de ScrapSkies



L'explorateur de lobby, avec des joueurs jouant au jeu

### Discussion : Conclusions et perspectives

Dans l'ensemble, le projet est une réussite. Le jeu développé est entièrement jouable en multijoueur via une connexion internet, les fonctionnalités Steamworks intégrées au jeu permettent d'améliorer l'expérience et le confort du joueur et il est très simple d'ajouter de nouvelles cartes au jeu grâce aux systèmes développés. Bien que la publication du projet dans un dépôt privé sur Steam ait permis de faire un premier pas dans le monde de la distribution numérique, il reste néanmoins plusieurs éléments du jeu à améliorer pour augmenter sa qualité avant de pouvoir envisager de le distribuer publiquement sur cette plateforme.