

RAPPORT PROJET GODOT

S'échapper de son propre rêve angoissant, c'est l'idée de jeux que nous avons eu. Un escape game avec 3 niveaux à passer qui met en avant une ambiance sombre. Pour pouvoir s'échapper, des lucioles nous aident à trouver le bon chemin. Deux fins sont possibles : une où le jeu est gagné et l'autre où le jeu se finit sur une défaite.

Le premier niveau consiste à se diriger vers chaque luciole qui apparaît pour avoir accès à la sortie, pour le deuxième il faut suivre le chemin de lumière et enfin pour le troisième il faut suivre la direction donnée par les lucioles pour accéder à la sortie finale.

Cependant si on décide de ne pas suivre la flèche indiquée par les lucioles au troisième niveau et qu'on continue d'avancer sans descendre l'échelle, le joueur retournera sur ses pas sans possibilité de revenir au troisième niveau et perdra.

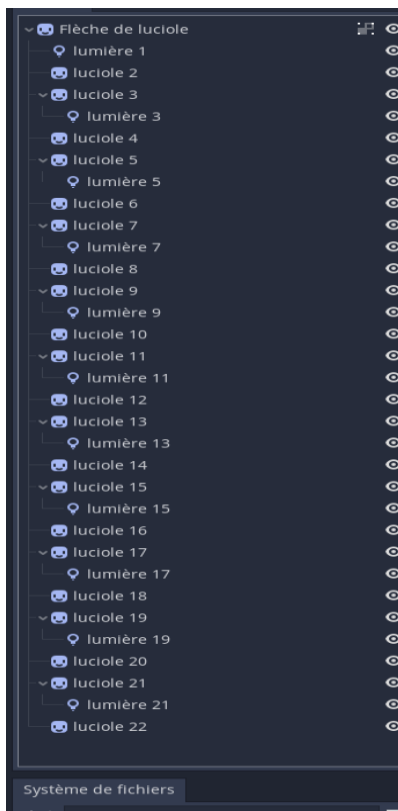
Effet de lumière :

Notre projet, « firefly dreams » est basé en partie sur les effets de lumière qui sont centrés principalement sur les lucioles. Pour cela nous avons utilisé le nœud light 2D dans les scènes de lucioles telles que luciole 1, luciole 2, luciole 3, luciole 4, lot de luciole 1, 2 et 3 et flèche de luciole à laquelle on a rajouté une texture de lumière.

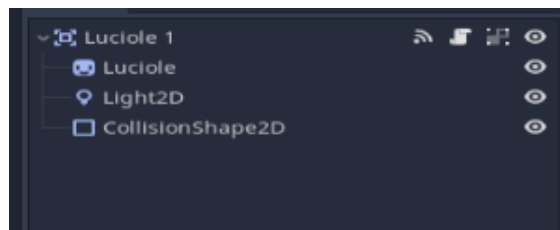
Nous avons aussi modifié la couleur de la light 2D sur les chandeliers afin de le mettre en rouge.

Pour faire ressortir la lumière, on a utilisé un canvasmodulate dans main ce qui nous a permis d'assombrir la scène.

Flèche de luciole



luciole



Lot de luciole



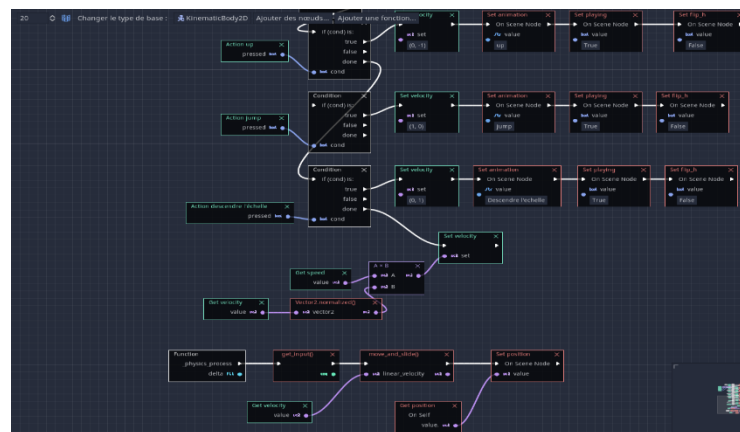
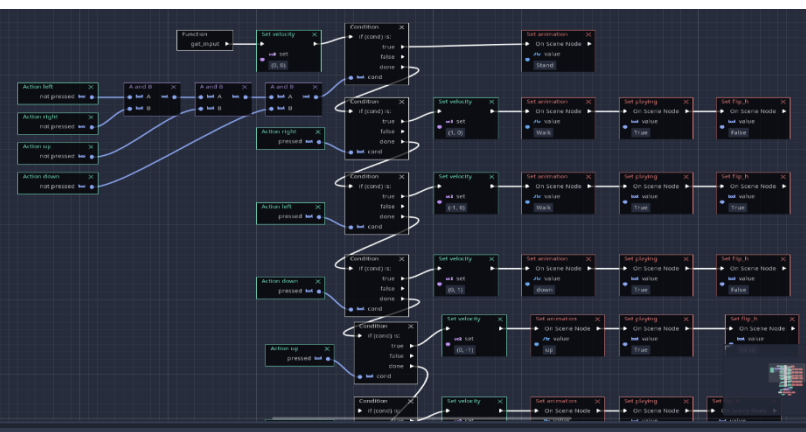
Collision :

Pour les collision on a utiliser le nœud Staticbody2D auquel on a rajouter un nœud enfant de type collisionshape2D. On a utilisé les collisions pour les bords d'image, les murs et les ligne imaginaire dans les différente scène de jeu (notre jeu est vu de face donc afin que notre personnage ne marche pas sur les murs, on a du mettre des lignes imaginaire). Pour être plus précis, nous avons utilisé (dans le deuxième niveau) Collisionpolygonshape2D pour sélectionné exactement l'élément où l'appliqué.

De plus, les collision sont aussi présente dans les scène de luciole de type Area 2D, elle permette de faire disparaitre une luciole ou un lot de luciole (exemple: luciole 1) lorsque le personnage rentre en collision avec et d'en faire apparaitre une autre (exemple : luciole 2).

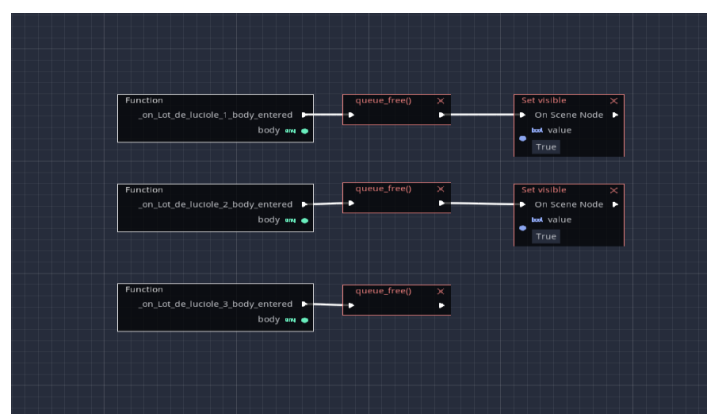
De même, lorsque le personnage rentre en collision avec la porte cela nous permet de nous déplacer d'une scène à l'autre.

Script et fonctions :



Pour les animations de déplacement on a utilisé la fonction get input il y a donc walk left/ right (touche q et d), up/down (touche z et s), aussi à la fin du jeu il y a l'animation pour descendre l'échelle (touche E).

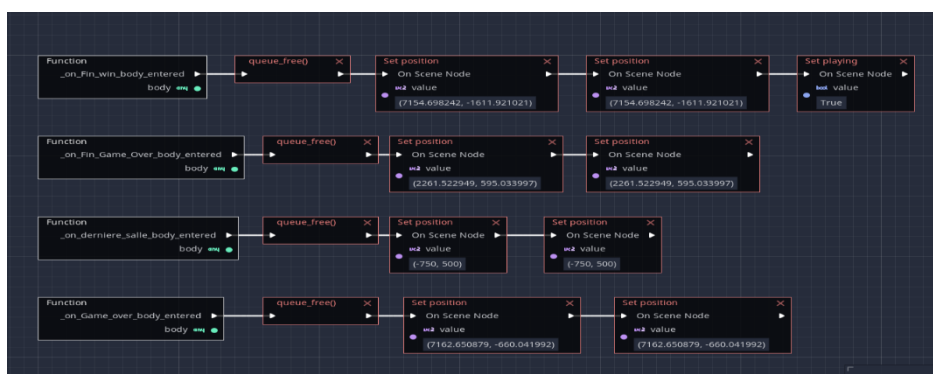
Pour que la caméra suive le personnage lors de ses déplacement on utilise fonction physic process.



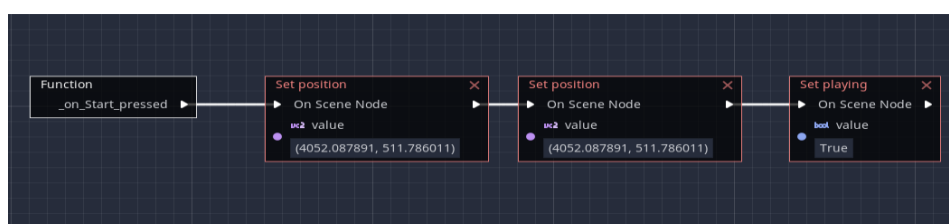
Dans ce script nous avons plusieurs fonction on_body_entered. Ces fonctions servent à faire en sorte que, lorsqu'elle rencontre une collision celle-ci disparaît (bloque queue_free()) et que par la suite une autre apparait (set visible) → (Suppression et apparition d'objets).



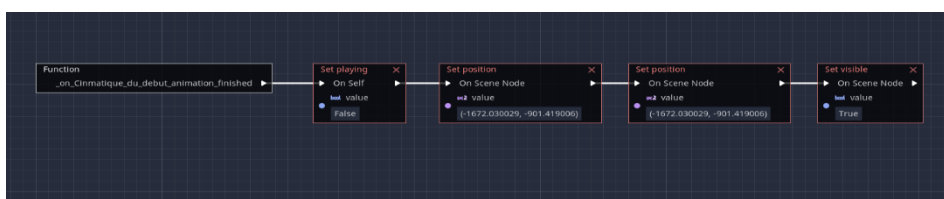
Dans ses script nous avons une fonction on_body_entered qui pars la suite disparaît lorsqu'elle en collision avec une autre collision. Cela déplace la caméra 2D et le personnage au coordonnées de la prochain scène (set position).



Ces fonctions marche comme celle qui précèdent mais elles sont en rapport avec les fins de notre jeu. La deuxième est en rapport avec la première fin qui, lorsque le personnage entre en collision avec, cela lance la cinématique de fin (win). Pour le reste des fonctions elle nous emmène vers 2 nouvelles salle et par la suite vers la dernière cinématique (game over).



La fonction on_Start_pressed nous permet que lorsqu'on appuie sur le bouton star cela déplace le personnage et la caméra au coordonnées de la prochaine cinématique (set position) et que la cinématique se lance (set playing).



Cette fonction permet que lorsque la cinématique se fini elle ne se relance pas toute seule (set playing). La caméra et le personnage se déplace au coordonnées de la première scène et le personnage apparais (set visible).

Problèmes :

Le bouton start n'est pas bien dimensionné.

Pour l'animation du saut (jump) il est dans le script mais il n'est pas relié car lorsqu'on lance l'animation la cinématique se lance mais le personnage n'avance pas.

Etant donné que la caméra est relié au personnage, on arrive pas à déplacer seulement la caméra donc le personnage est caché derrière le bouton star et les trois cinématique. Pour que la scène ne bouge pas lorsqu'on appuie sur les touche de déplacement on a du rajouter quatre collision au bouton star et aux différentes cinématique afin que le personnage derrière ne puisse pas bouger et faire bouger en conséquence toute la scène.

Musique :

Nous avons ajouté un nœud audioStreamPlayers que j'ai mis en autoplay. La musique est composé par nous-même.