

Test Technique Unity : 1 journée / 7 heures max

Unity 2018.4.3f1.

Le but est d'en faire un maximum, si le proto n'est pas complètement fini, aucun souci.

Le code devra être propre, un minimum commenté (en anglais), et la structure du projet doit être facile à comprendre. Le pitch de base du proto est très simple, vous pouvez l'étoffer si vous voulez.

Objectif : Réaliser un prototype de platformer / runner "inversé" en 2D,

Un personnage court automatiquement dans un décor en 2D. Le décor s'instancie automatiquement, et le joueur (vous) peut détruire certains obstacles ou tracer certains éléments de décor pour l'aider à avancer.

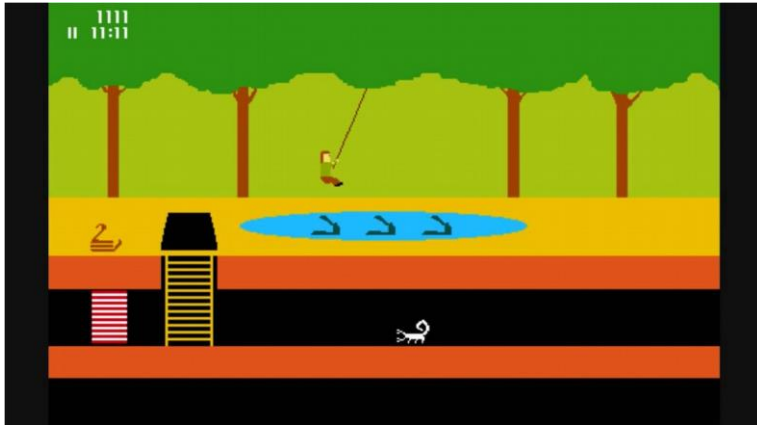
Avatar : personnage qu'on ne contrôle pas

Joueur : le mec qui a la souris / clavier



- L'avatar peut (automatiquement en fonction du Level Design qui arrive devant lui) :
 - o Courir
 - o Glisser (se baisser)
 - o Sauter
- Le joueur peut créer différents éléments de Level Design, mais c'est à vous de déterminer ce qu'il convient de créer pour que le jeu soit intéressant. Exemple : poutres, plans inclinés, bumpers, zones de vent, murs, etc...
- Le joueur sélectionne quel élément il veut créer, à partir d'une liste, puis avec un clic droit ou tout autre moyen que vous jugerez pertinent, place cet élément dans le décor.
- Le joueur avec un simple clic de souris (gauche par exemple), peut détruire certains éléments du décor. Cette feature est puissante, peut être que le joueur n'aura sera limité dans l'utilisation de ce pouvoir ?
- Le jeu commencera par une courte cut scène où l'on voit l'avatar commencer à courir, puis après un décompte (3, 2, 1, GO), le joueur a le contrôle de création / destruction du LD.
- Des bonus pour l'avatar seront instanciés aléatoirement au cours du niveau : brève invincibilité, super saut, recharge du pouvoir de destruction pour le joueur, etc...
- Un minimum de 3 bonus (ceux indiqués ci-dessus) devra être développés, si besoin ou si vous avez du temps, tout ajout ou amélioration est la bienvenue.
- Le jeu est endless. A vous de voir comment la partie s'arrête (objectifs, temps, score, ...)
- Niveau hud, rien de fou à développer mais un minimum est à prévoir : les points / temps / bonus courants, ainsi que le props de LD sélectionné par le joueur.

- Quelques ennemis seront présents sur le chemin de temps en temps
- Dès que l'avatar rencontre un obstacle bloquant ou un ennemi, la partie s'arrête (game over)



Nous jugerons :

- la qualité du code (robustesse, propreté, clarté)
- les techniques employées (classiques ou non)
- la lisibilité de la scène unity
- le rangement des assets
- l'utilisation d'Unity en général
- le fun global / le gameplay du jeu
- la capacité à se projeter un peu, de faire évoluer le proto, de changer facilement certaines valeurs

Vous êtes libre d'utiliser ce que vous voulez en termes d'assets graphiques : primitives Unity, assets gratuits, etc... pour représenter la tourelle de l'intérieur, le vaisseau de l'extérieur et les ennemis.

Vous êtes libres d'ajouter ce que vous voulez : règles supplémentaires, idées de gameplay, mise en scène, détails scénaristiques, etc...

Pas de soucis si c'est moche, puisque nous ne jugerons que le code et le gameplay global. Vous pouvez utiliser des assets graphiques, mais ne passez pas 2h à les chercher sur le store...

