Kilian Le Grall

Malo Breger

**Plateformer 2D sous Unity**

Introduction

Le plateformer 2D sera développé avec le moteur de jeu Unity. L’objectif est de de créer un jeu qui propose un gameplay innovant, et les plateformers 2D sont une bonne source d’inspiration à ce sujet. L’idée est également que le joueur au fil du jeu obtient de nouvelles comptétences qui le permettent de résoudre des énigmes.

Motivation

Etant tous deux intéressés par le milieu du jeu vidéo, nous désirons nous confronter à la création d’un jeu vidéo. Nous avons choisi un plateformer 2D pour l’accessibilité du développement de ce type de jeu, et les nombreuses possibilités d’amélioration une fois le moteur maitrisé.

Objectifs

- Jeu de plateforme 2D

- Vu de côté

- Menu du jeu

- Musiques (libres de droit) et sound effect

- Sauvegardes

- Multiples niveaux

- Difficulté croissante

- Personnages avec différentes compétences

- Notion de progression (nouvelles compétences)

- Gestion manette