Projet Unity - Semestre 3 - 2013 / 2014

Projet LIBRE (à rendre le vendredi 10/01)

*Projet :* TheLapinou

*Trinôme :* Eudiant 1 : Seyer Romain | Eudiant 2 : Rabérin Alexandre

Etudiant 3 : Mandaud Volodia

# Présentation / Utilisation / Tests :

*Si besoin, Expliquez le plus succinctement possible le Game Play / le but du jeu ou l’intérêt de l’application ou des scripts proposés.*

Les scripts et scènes proposées forment un jeu en 2.5D. Le but du jeu est de compléter tous les niveaux disponibles (au nombre de 9 actuellement) en passant tous les obstacles et difficultés imposé par le jeu. N'étant pas possible de sauter, il faut faire preuve de réflexion pour arriver à bout des niveaux. On contrôle un lapin qui doit atteindre la fin des niveaux en arrivant à la porte finale en amassant le nombre de clés requis pour le niveau. Le jeu met en œuvre diverses difficultés, à savoir des ennemis (renard et serpent) qui font perdre de la vie au joueur. Il n'y a pas de possibilité de saut toutefois on peut voler si l'on possède de l'énergie amassé avec des objets collectables. Celle-ci étant rare, il faut donc y faire attention.

# Utilisation / Tests :

*Expliquez comment tester au mieux votre jeu / application*

*Quelle est la scène à lancer après chargement de votre projet.*

*Quels sont les touches à utiliser, etc ….*

Après chargement du projet il faut lancer la scène mainScene.unity qui permet de mettre en place les mécaniques du jeu.

Les touches à utiliser sont spécifiées dans le jeu petit à petit, au fur et à mesure de la progression du joueur, lorsque de nouveaux éléments de gameplay font leurs apparition.

Toutefois les touches des contrôles sont les suivantes :

Q et D servent à se déplacer latéralement.

Z et S qui permettent d'escalader les échelles.

Espace pour voler lorsqu’on possède de l'énergie.

E pour terminer un niveau quand on est devant la porte finale avec toutes les clés

Echap pour mettre le jeu en pause, recommencer, ou revenir au menu

Tab pour passer en caméra globale du niveau.

Les niveaux ne sont pas compliqués à l'exception des 2 derniers. Pour les tester au mieux il suffit de suivre les quelques instructions données dans les premiers niveaux pour comprendre la mécanique du jeu.

# Valoriser votre projet

*Trois 3 éléments qui valorisent votre jeu, qui en montrent l’intérêt / l’originalité / la difficulté …. etc*

# Script avancé

*Reporter ici un script de votre application particulièrement intéressant.*

Le script du jeu que je considère comme le plus intéressant est le script Interface.cs.

Car en plus de gérer le game over dans un niveau, soit lorsque le joueur n'a plus de vie il gère aussi l'affichage des différentes barres de l'interface du jeu. Il permet d'afficher une barre de vie et une barre d'énergie.

Là où le script devient vraiment intéressant c'est que l'affichage ne se fait pas classiquement avec une valeur du type 75/100. Il se sert du niveau de vie ou d'énergie du joueur pour déterminer jusqu'à quel endroit la texture de la barre de vie doit être affichée. Et se sert donc d'un offset sur les textures.

Le placement des différentes barres se fait de plus dynamiquement selon la taille d'écran choisie.