

Rapport Unity - R5.06

LACOMBE Dorian

Introduction

Mon jeu est un concept plutôt simple. Le joueur incarne un fantôme qui hante un petit village. Le but du joueur est très simple : collecter le plus de score possible avant de terminer le niveau sans mourir.

Pour récolter du score, 2 possibilités :

- Récolter les pièces dispersées sur la map
- Ouvrir le coffre grâce à la clé

Voici une capture d'écran générale de la map :

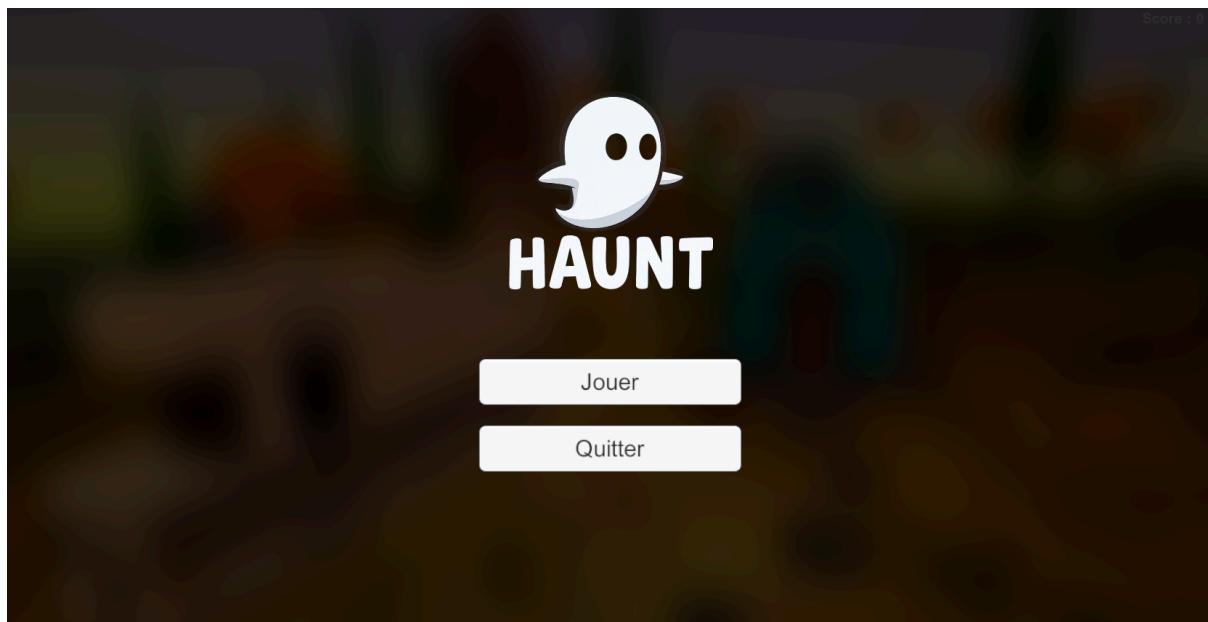


Menu

Le Menu dispose de 3 éléments :

- Un logo
- Un bouton **Jouer** pour lancer le jeu
- Un bouton **Quitter** pour quitter la simulation ou fermer le jeu
-

L'arrière-plan est une capture d'écran de la map assombrie.



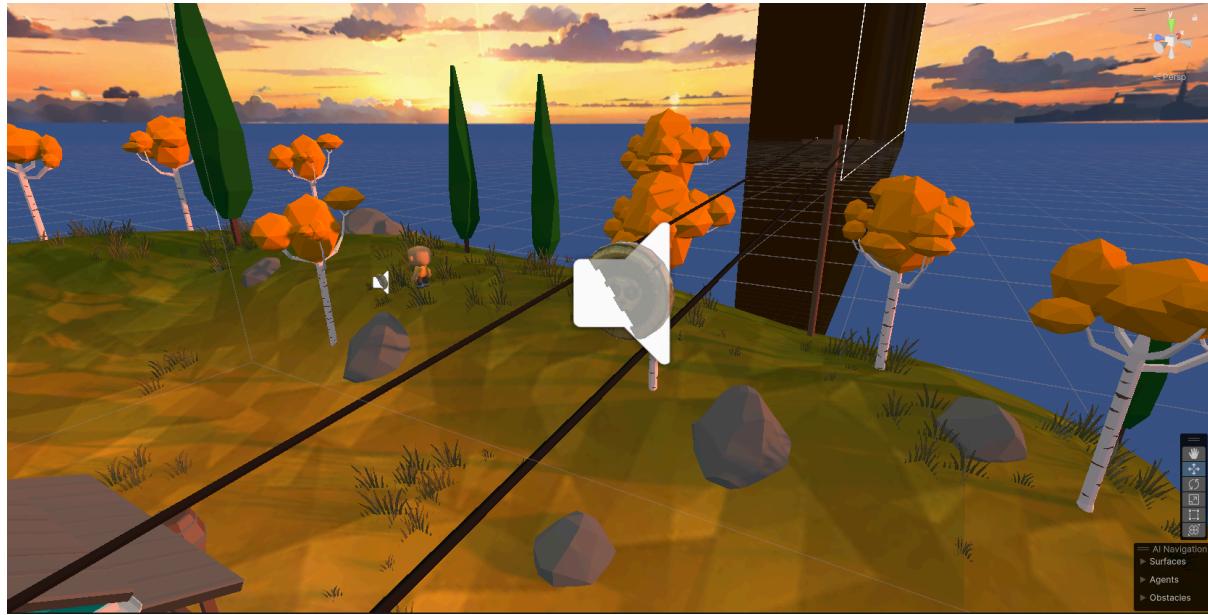
Éléments

Comme dit précédemment, le personnage jouable est un fantôme :



Il dispose d'une animation de déplacement. Des particules ont été également ajoutées en dessous de celui-ci.

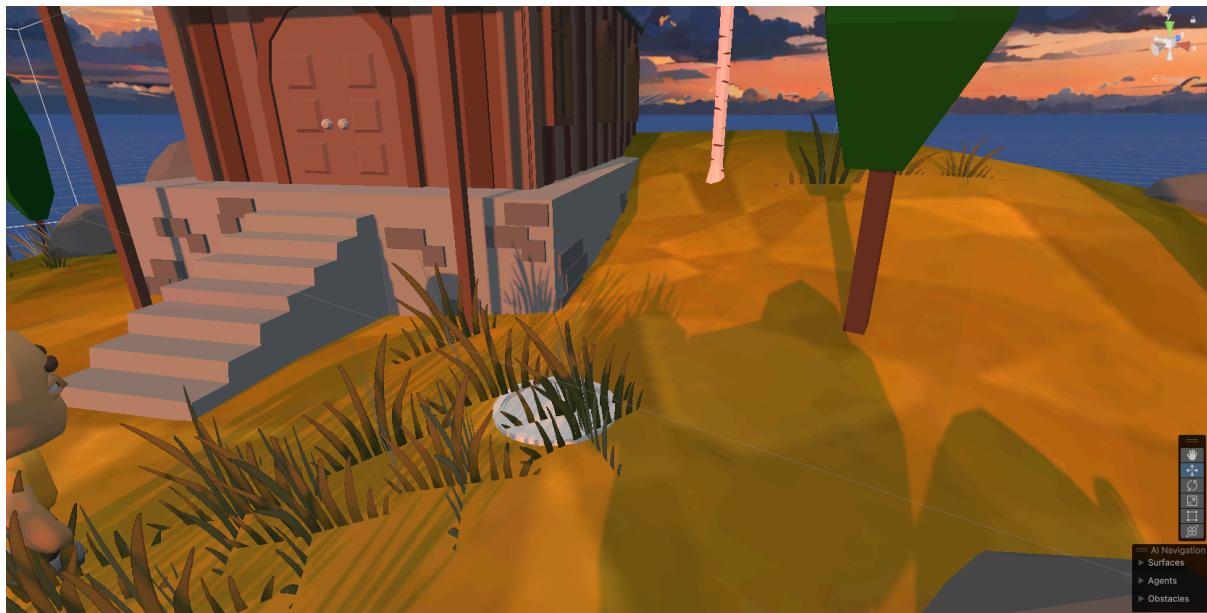
Les pièces ajoutant 1 au score sont disposées partout sur la map et jouent un son lorsqu'elles sont récoltées. Le score est affiché en temps réel en haut à droite lorsque le jeu tourne :



Le trophée à atteindre pour terminer la partie se trouve en haut de l'église. Tout comme les pièces, il dispose d'un mouvement de haut en bas flottant en tournant :



Deux téléportateurs ont été installés et liés entre-eux, utilisable uniquement par le joueur :



L'un téléporte à l'autre et ne retéléporte pas instantanément, il faut que le joueur sorte et rentre dans le téléporteur pour le faire fonctionner

Attention, 3 ennemis se déplacent sur la map, il s'agit de 3 villageois qui chasseront le fantôme. Chacun a une vitesse différente. Si l'un d'entre eux vous touche, vous avez perdu :



Le NavMeshAgent a été utilisé pour les faire fonctionner. Dans un premier temps il s'agissait simplement de PNJ qui se déplacent aléatoirement sur la map en calculant une nouvelle destination toutes les X secondes, puis ils sont devenus les ennemis en actualisant en permanence leur destination vers le joueur

Une clé est récoltable au niveau du puit en appuyant sur E à proximité :



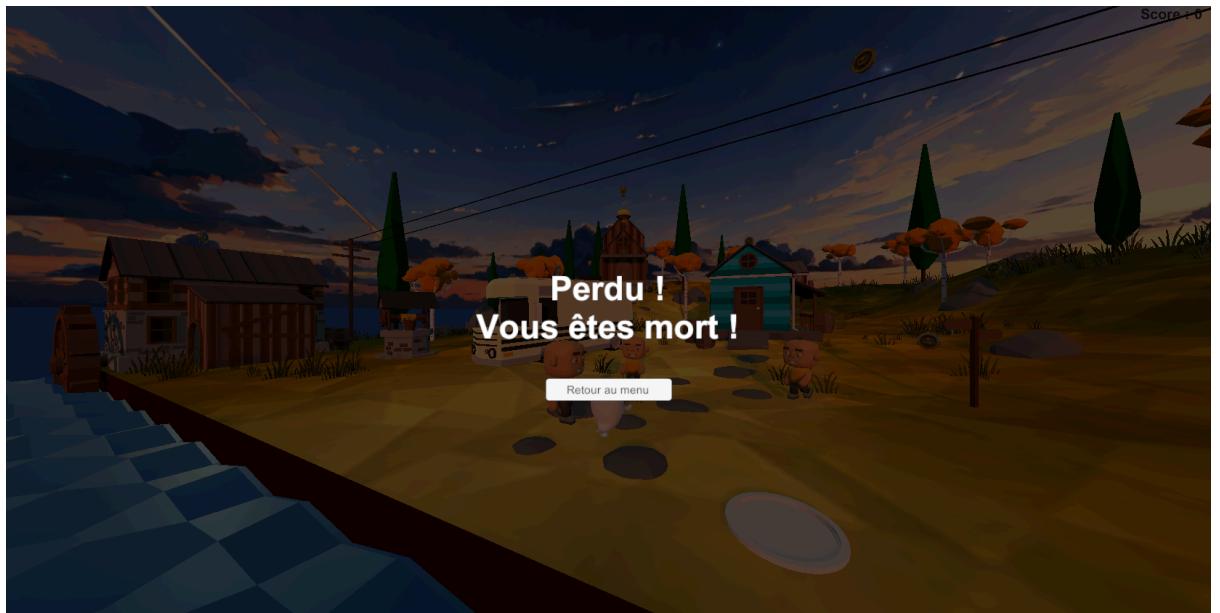
Et celle-ci permet d'ouvrir un coffre caché derrière le moulin, offrant 10 au score :



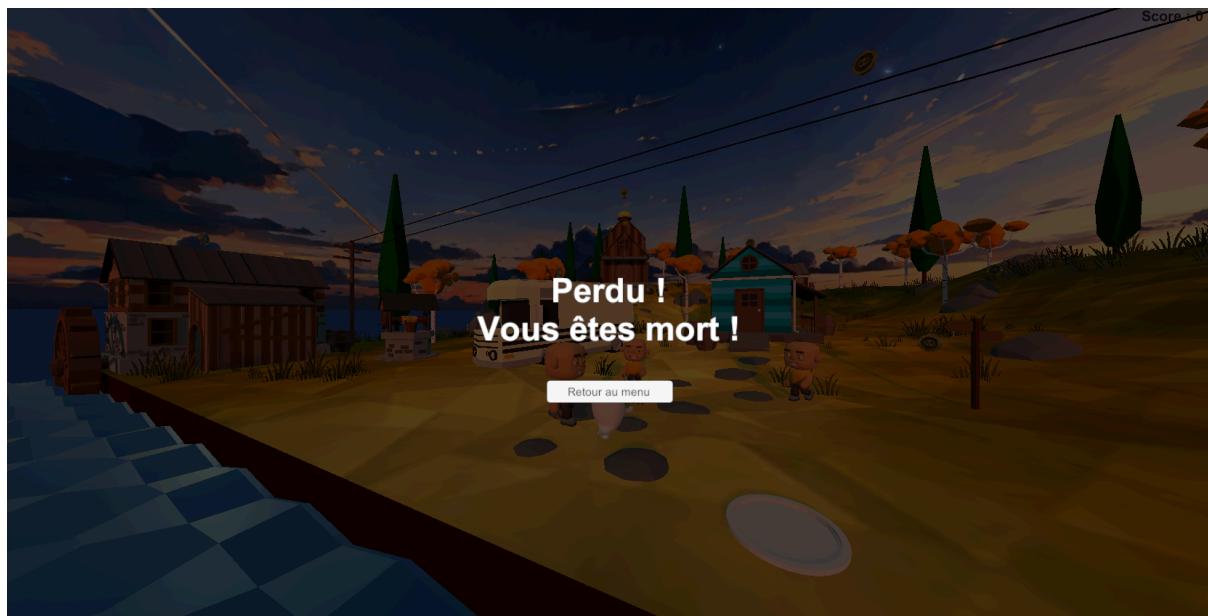


Mort & Victoire

Si un fantôme vous touche, c'est la fin de la partie :

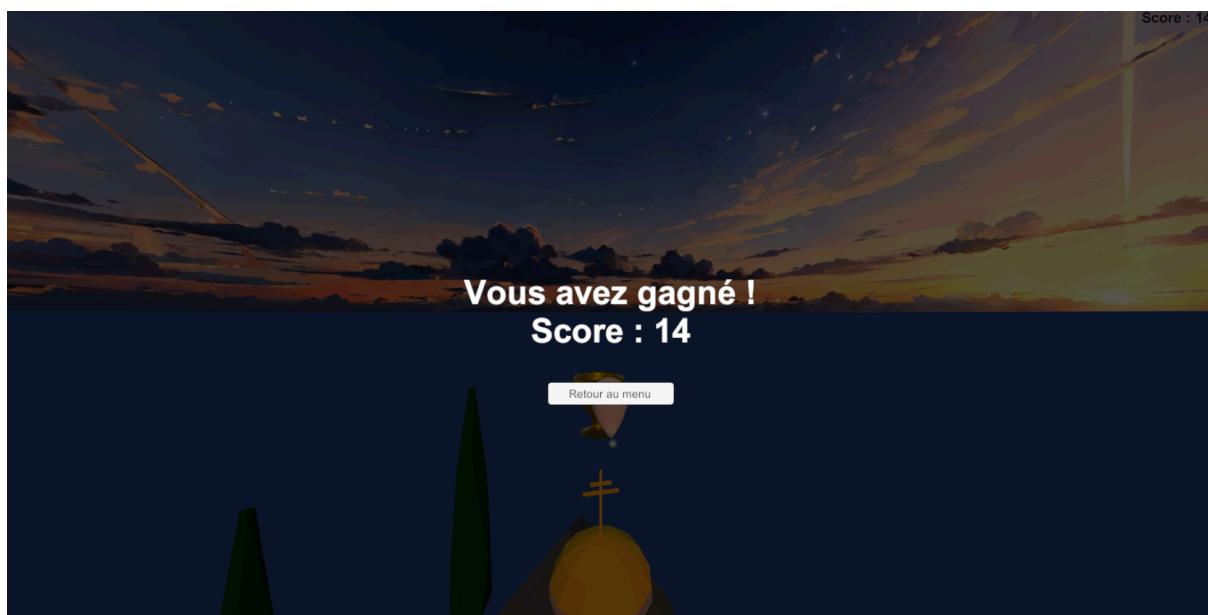


Mais attention, tomber dans l'eau aura le même effet :



Sur ce menu, il est seulement possible de cliquer sur le bouton permettant de revenir au bouton principal et ainsi relancer ou quitter le jeu.

Au contraire, en récupérant le trophée, un menu de victoire s'affiche en indiquant le score en plus du bouton de retour au menu :



Joueur

Les touches du joueur sont très basiques :

- ZQSD pour le déplacement
- Souris pour tourner la caméra
- Shift pour courir
- Espace pour sauter

- E pour récupérer la clé