



Compte rendu

Jeu vidéo Unity

BERTHET Mano, FRAPPIN Mathis, SAGHOUR Eddy, VILLARET Enzo
INFO 1 TD1 TP12



Table des matières

| | |
|-------------------------------------|----------|
| 1. PRESENTATION | 2 |
| 1.1. DESCRIPTION GENERALE | 2 |
| 1.2. REGLES DU JEU | 2 |
| 2. CONCEPTION ET GAME DESIGN | 3 |
| 3. CAHIER DE RECETTE | 4 |
| 4. REPARTITION DU TRAVAIL | 4 |
| 5. LISTE DES ASSETS IMPORTES | 5 |

1. Présentation

1.1. Description générale

Bienvenue dans Escape from Quasar, un jeu de parcours captivant qui vous plonge dans l'immensité de l'espace. Préparez-vous pour une aventure palpitante où votre dextérité et votre sens de l'orientation seront mis à l'épreuve alors que vous tentez d'échapper à l'attraction impitoyable d'un trou noir.

Comme dit précédemment, Escape from Quasar est un jeu de parcours spatial. Le joueur incarne donc un personnage essayant d'échapper à la force gravitationnelle d'un trou noir puissant (le Quasar). Le but est de naviguer à travers niveaux, en évitant les divers obstacles sur notre route. Le tout en étant tiré inexorablement vers le centre du trou noir. Chaque niveau présente des défis différents qui demandent rapidité et dextérité.

1.2. Règles du jeu

Lors de sa partie, le joueur devra avancer dans plusieurs niveaux pour en atteindre la fin représentée par un trou de vers. Pour arriver à ses fins, le joueur devra esquiver de nombreux obstacle tel que du vide ou des trous noirs.

Dans ce jeu, le joueur aura la capacité de réaliser plusieurs actions afin de se déplacer dans les différents niveaux.

- Se déplacer à l'aide des touches **Z, Q, S et D** ainsi que des **touches directionnelles**.
- Glisser dans les pentes afin de gagner de la vitesse et effectuer des sauts plus long grâce à la touche **CTRL gauche**.
- Faire du « Wall ride » afin de se déplacer sur des plateformes verticales.
- Se déplacer dans les airs en utilisant le grappin en maintenant le **bouton gauche de la souris**.
- Bien évidemment, le joueur devra tout au long du jeu sauter de plateforme en plateformes en appuyant sur la touche **espace**.

Tout au long du jeu, le joueur pourra aussi explorer d'autres fonctionnalités :

- Un menu de pause accessible grâce à la touche **echap**.
- Des trous noirs générant un champ de gravité contre lequel le joueur devra lutter.

/!\ Le jeu ne contient pas de codes de triche mais un écran de sélection de niveau accessible à tout moment en revenant au menu principal à partir du menu pause.

2. Conception et Game Design

La plupart des modèles, particules, textures et shaders utilisés sont tirés d'assets importés dans le projet via l'asset store proposé par Unity. De plus, Il est à noté que les sons utilisés proviennent de sources libres de droits et que l'image du menu principal et de pause a été effectué via le système d'IA proposé par Canva.

De plus, le jeu étant à la première personne, le personnage incarné par le joueur ne possède donc pas de modèle pour son personnage.

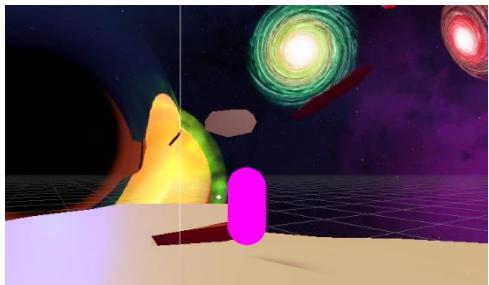


Figure 1 : Sprite du personnage jouable



Figure 2 : Image de titre générée par IA

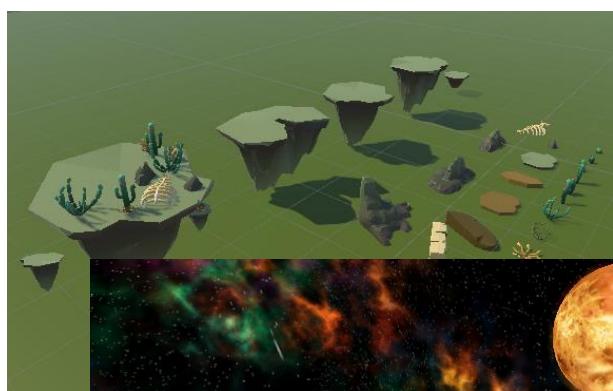
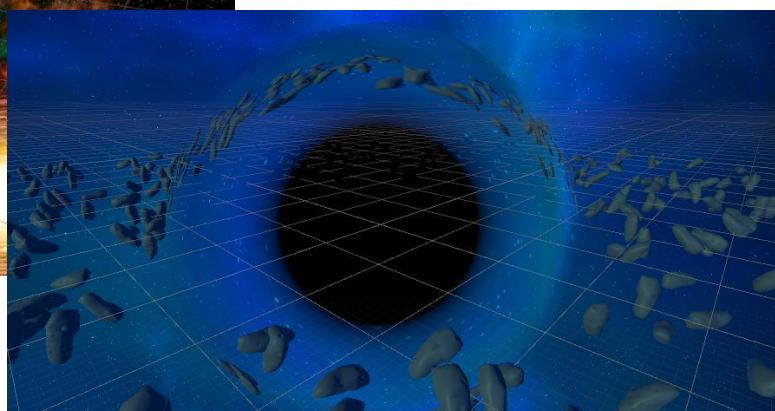


Figure 3, 4 et 5 : Différents éléments préfabriqués récupérés dans le jeu



3. Cahier de recette

| Fonction | Noms | Statut |
|---------------------|--------|---------------------------|
| Déplacements | Eddy | Fonctionnel |
| Glissade | Eddy | Fonctionnel |
| Wall ride | Eddy | Fonctionnel |
| Grappin | Enzo | Fonctionnel |
| Saut | Eddy | Fonctionnel |
| Menu Pause | Enzo | Partiellement fonctionnel |
| Menu Principal | Enzo | Fonctionnel |
| Gravité trous noirs | Mathis | Fonctionnel |

4. Répartition du travail

| | | | | |
|------------------------------------|------|------|------|--------|
| Elément de gameplay | Eddy | Enzo | Mano | Mathis |
| Menu principal | | 100 | | |
| Menu pause | | 100 | | |
| Design des niveaux | | | 50 | 50 |
| Déplacements | 90 | | 5 | 5 |
| Grappin | | 90 | 10 | |
| Système de gravité et d'attraction | | | | 100 |
| Respawn | | 10 | | 90 |
| Crosshair | 100 | | | |
| Rapport | | 100 | | |

5. Liste des assets importés

Voici la liste des Assets importés dans ce projet :

- BlackHole de MSGDI
- Lowpoly Gun de SHANSHELL
- PolyAngel_Space Pack de POLY ANGEL
- Shrebbs Particle Collection de SHREBBS
- Starfield Skybox de PULSAR BYTES
- TextMesh Pro (Fourni avec Unity)
- Cross_Plains – Lowpoly Environment de UNVIK_3D
- Vast Outer Space de PRODIGIOUS CREATIONS
- Assets importés d'un autre projet de la chaîne YouTube « Dave / GameDevelopment »