



Escape From Kitchen

université
PARIS-SACLAY

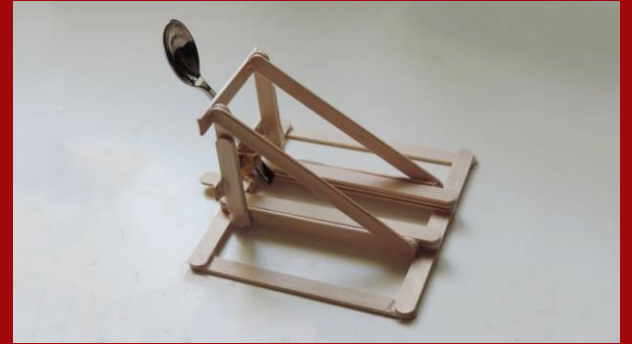


CABRERA Cyril
LE MESLE Maxime
ROBLIN Clément
TEXIER Benjamin

Le concept du jeu



Pour aider les poules



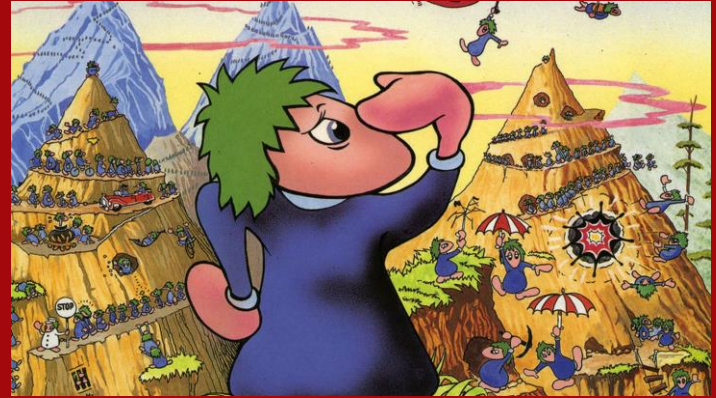
Les pièges



Les points d'entrée et d'arrivée



Nos inspirations



Fez (2012)

Captain Toad : Treasure Tracker (2014)





Répartition du travail

Cyril : Décors du restaurant, portails animés, ambiance sonore

Maxime et Benjamin : développement des entités et fonctionnalités de base, puis les interactions avec ces entités

Clément : création du générateur de poulets, collaboration sur l'intégration de XR Interaction Toolkit et la création des interactions, merge général de tout le projet

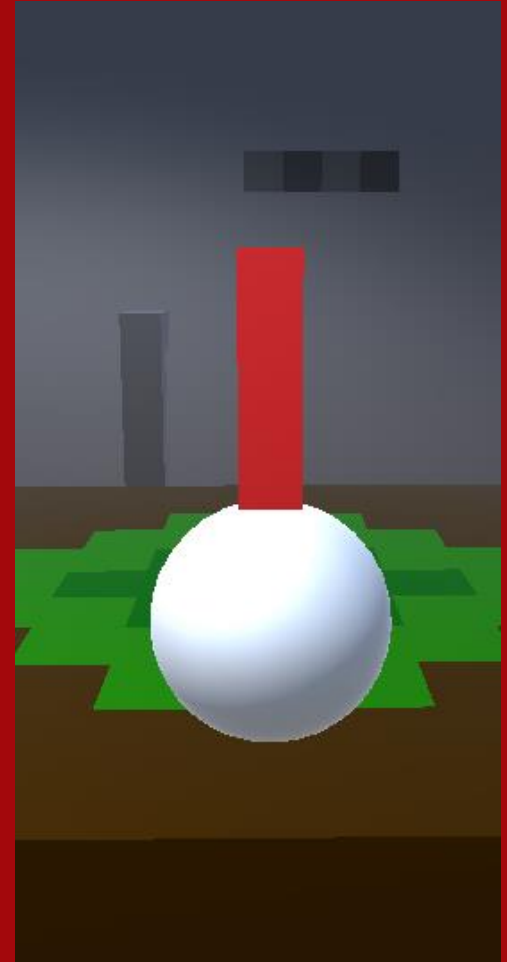
Le jeu

Vue d'ensemble du joueur



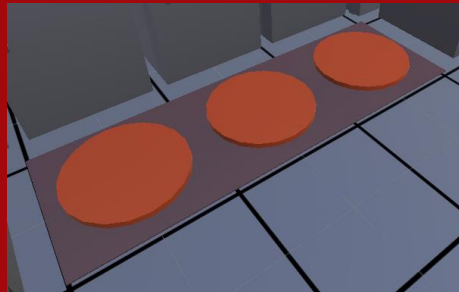
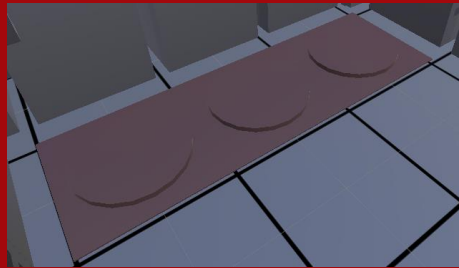
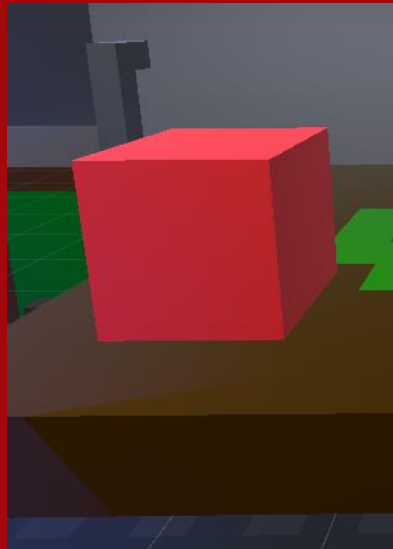
Le levier

- Levier bidirectionnel
- Permet d'effectuer une rotation du plateau dans le sens du levier

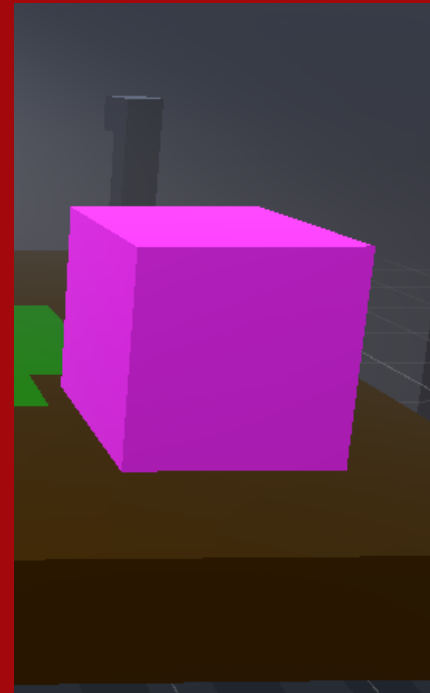


Les boutons

Bouton d'interruption des plaques de cuisson

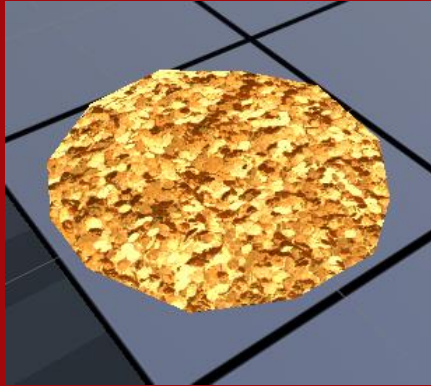
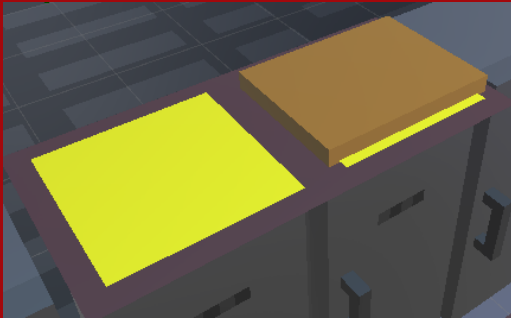


Bouton d'interruption de remise à zéro du niveau



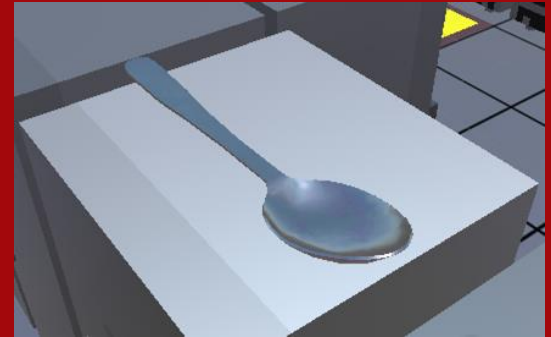
Le déplacement des objets

Une planche à découper a été déplacée pour couvrir un bassin d'huile bouillante.



Les graines attirent les poulets

La spatule peut catapulter les poulets vers un étage supérieur.



Les difficultés



Les difficultés liées à XR Interactor Toolkit

- Faire fonctionner l'apk sur les pc.
- Faire fonctionner le controller et la caméra
- Adapter le projet au changement de version du toolkit



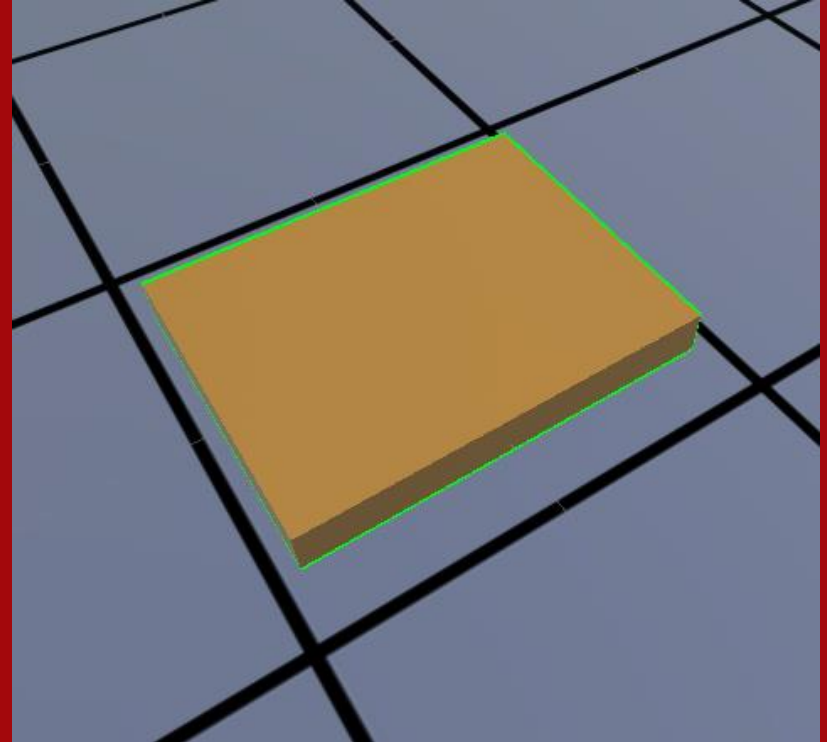
Les difficultés dans le code

- Des collisions mal définies
- Le déplacement des objets avec précision sur Pico XR

Les axes d'amélioration

Les fonctionnalités bonus

- L'affordance
- L'ajout de mécaniques (robinet qui fuit, oeufs ...)
- L'enchaînement des niveaux



Merci de votre attention
et sauvons les poules !