



Unity

COSMO DRIFT

Aubin et Amine



Sommaire

CONCEPT

MÉCANIQUES

DIRECTION ARTISTIQUE

DÉVELOPPEMENT

DIFFICULTÉS

AMÉLIORATIONS

CONCLUSION



CONCEPT



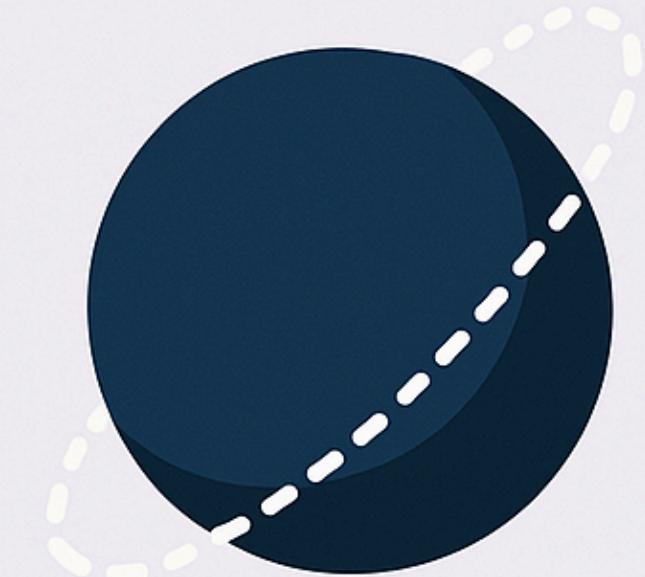
JEU DE PLATEFORME ET D'ACTION DANS L'ESPACE

LE JOUEUR INCARNE UN EXPLORATEUR INTERGALACTIQUE

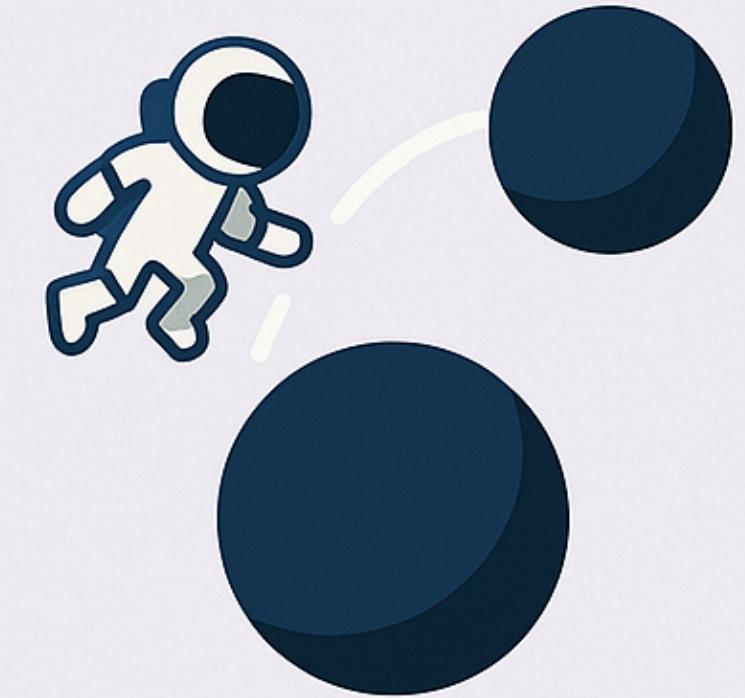
NAVIGATION À TRAVERS UN SYSTÈME DE PLANÈTES

MECANIQUE

Gravité locale



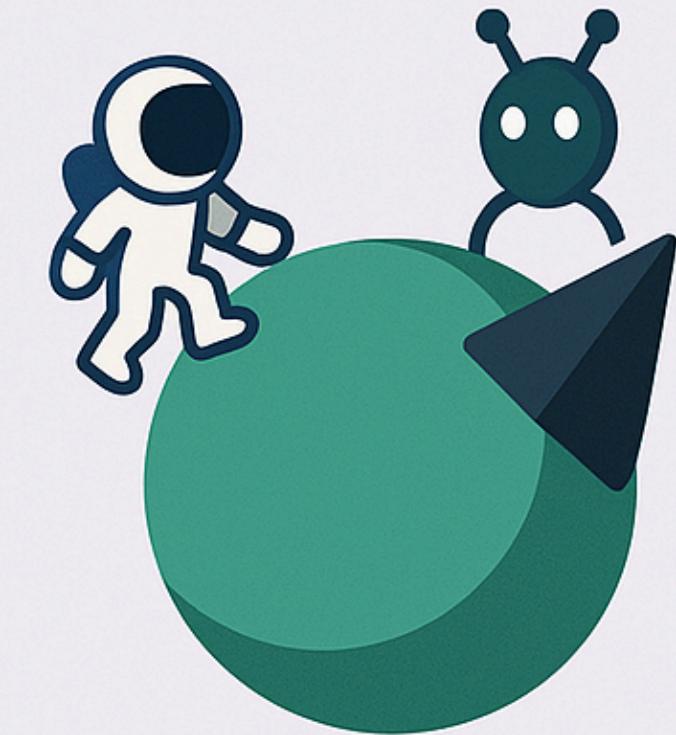
Saut synchronisé



Gestion de la dérive



Planètes dynamiques



DIRECTION ARTISTIQUE

PLANÈTES SPHÉRIQUES
EN ROTATION

AMBiance SPATIALE

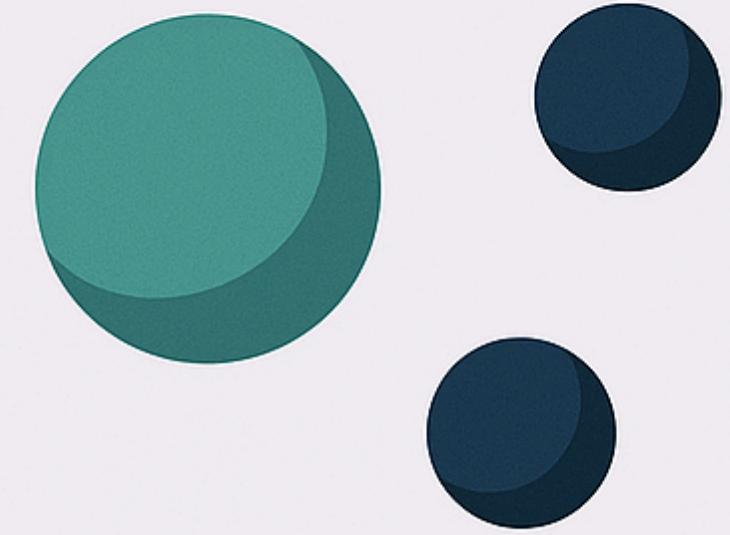
ARRIÈRE-PLAN ÉTOILÉ



DÉVELOPPEMENT



Effets parallax
et arrière-plan



Planètes avec gravité
et variations

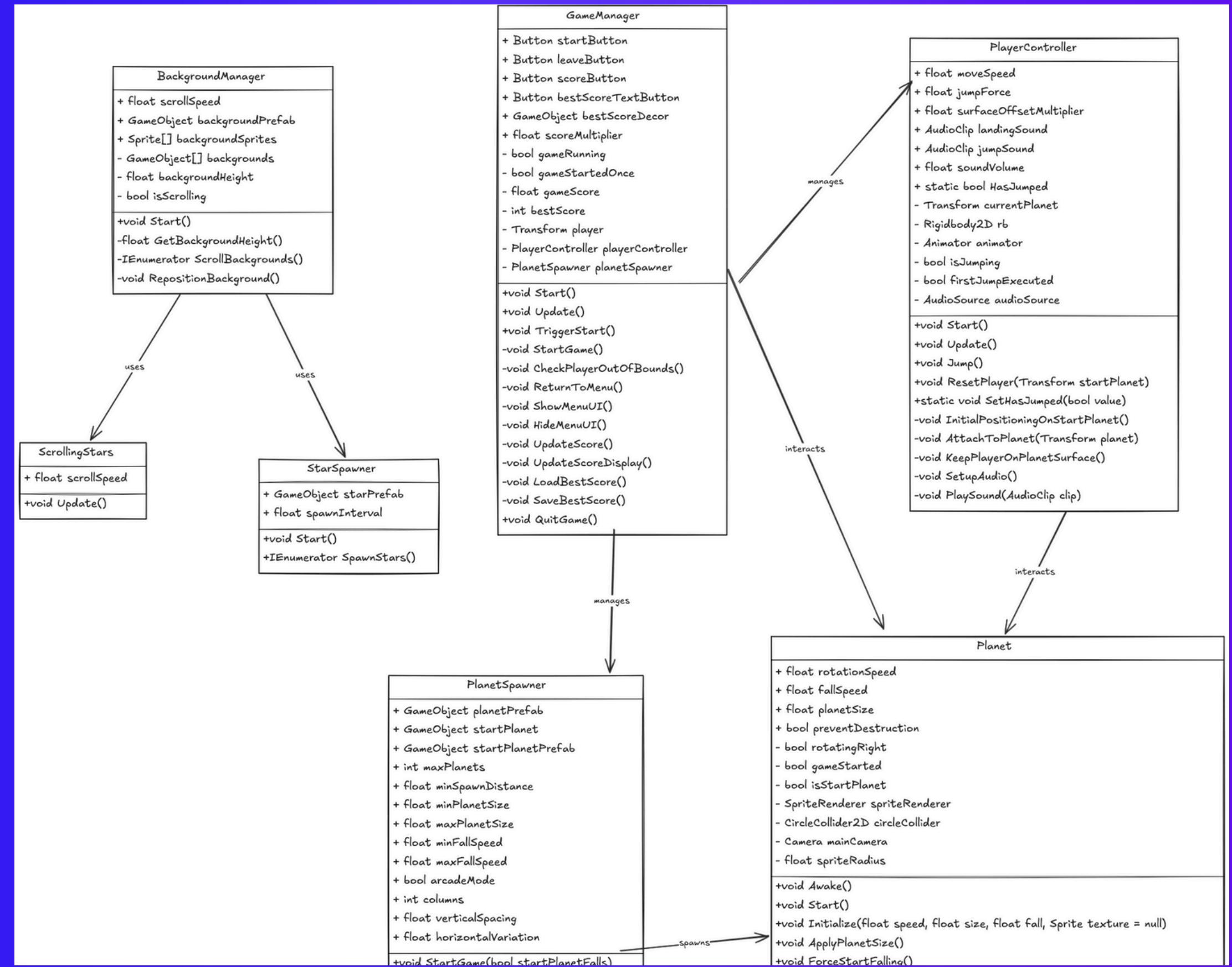


Génération
procédurale
des planètes



Personnage et
mécaniques de
déplacement et de saut

DÉVELOPPEMENT

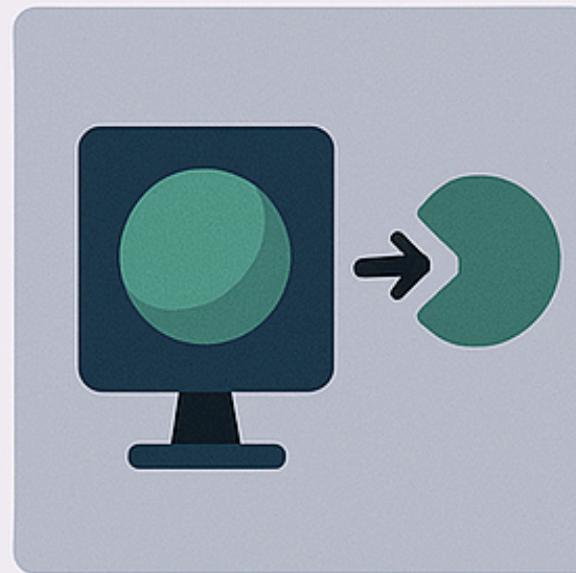


DIFFICULTÉS

- Merge de code
- Gérer la gravité de chaque planète
- déplacer le joueur à la surface de la planète.



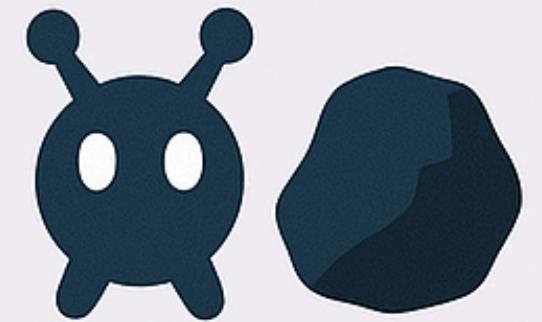
AMÉLIORATIONS



Passage des
assets 3D
à la 3D



Effets visuels
uniques
par planète



Ajout d'aliens
et d'obstacles
spécifiques

DEMO

CONCLUSION

