

Projet ThreeJS

I] Personnage et lumières

Dans ce projet, la caméra principale représente le personnage. Celui-ci peut *se déplacer* dans l'environnement qu'il voit, et y est limité. Le personnage tient une lampe, cette dernière lui permet d'éclairer là où *il regarde*. La lumière suit donc la caméra. De plus, il y a une légère lumière d'ambiance.

II] Camera

Comme dit précédemment, le personnage peut *se déplacer*, et ce grâce aux flèches directionnelles. De plus, il peut *bouger sa tête* en utilisant toujours ces flèches, mais en maintenant **Alt** (ex : **Alt** + ↑ = la caméra s'incline vers le haut).

Petite précision, lors d'une *rotation horizontale*, si *rotation verticale* il y a eu avant, celle-ci est *annulée*. Par exemple : si le personnage regarde le sol, et que l'on appuie sur [**Alt** + ←] le personnage regardera automatiquement *devant lui*, puis là seulement rotation à gauche (remise à **0** de l'angle verticale avant toute rotation horizontale).

III] Indices

Le « but » du jeu est de trouver les différents indices dans la cathédrale. Ces derniers peuvent être des *entités* dans la cathédrale, des *touches*, des *actions*, etc. Lorsqu'un indice est trouvé, il y a forcément un élément qui le *montre* (une *animation*) : Il faut donc être **attentif**.

IV] SOLUTION !

Indice 1 : Regarder le plafond, un texte apparaît...

Indice 2 : Après indice 1, un bouton & 3 sphères apparaissent au sol : il faut appuyer (marcher) sur le bouton pour déclencher l'animation (changement de lumière + fusion des sphères). La lumière est maintenant bien plus sombre.

Indice 3 : Après indice 2 (animation), un bouton transparent apparaît. Plus on s'en approche, plus il est visible (opacité). Il se situe au sol, là où s'est terminé l'animation de l'indice 2 (sphères).

Indice 4 : Après avoir marché sur le bouton de l'indice 3, la lumière redevient normale. Il faut ensuite appuyer sur la touche Entrée pour faire apparaître un canal d'aspiration verticale : Il faut aller à l'intérieur pour finir le jeu.