

# Flipp3r – Réunion du 05.04.2022

## 1 Démonstration de l'état actuel

Une démonstration sera faite sur l'état actuel du jeu : la scène de base avec deux flippers et des bumpers. La comparaison entre une caméra orthographique et une caméra perspective sera faite.

De plus, une démonstration de projection de cette scène de jeu sera faite sur une surface verticale afin de donner une idée aux artistes.

## 2 Explication du système de physique choisi et ses bénéfices

La physique du jeu sera complètement manipulée à la main. Ce qui permettra de faire des animations définies et de manipuler les billes à notre guise.

De cette manière, les trajets de rampes ou les effets spéciaux de collisions seront plus libres

## 3 Choix du projecteur

Diogo a repéré plusieurs choix de projecteurs, le choix sera fait d'ici la fin de la semaine.

## 4 Calibrage

L'idée de calibrage que nous avons au début est peu réaliste et très difficile à mettre en place pour cause matériel, c'est pourquoi nous allons modifier le rendu du jeu unity directement pour « calibrer » l'affichage

## 5 Pied du projecteur

Le pied vient d'arriver, il permettra de tenir le projecteur pour effectuer des tests. Il nous reste plus qu'à avoir une planche pour faire des premiers tests de dessins.

## 6 Ce qui va être fait dans les deux prochaines semaines

Au niveau du jeu, il y aura les trois parties mises côte à côte pour avoir accès à la partie finale souhaitée.

Le système de build automatique va être réparé.

## 7 Dans quatre semaines

Avoir un plan contenant une structure avec les pièces importantes pour pouvoir créer un premier test de placement des éléments et ainsi vérifier le « gameplay »

## 8 Une planche ?

Une planche sera demandée pour permettre à Marc de faire quelques dessins de tests sur le jeu contenant les 3 scènes

Possibilité de venir en semaine peut-être ?

## PV 05.04.2022

Explication à Christopher comment la vibration d'un bumper fonctionne sur Unity.

Explication que les élèves gèrent eux même la physique et les collisions.

Question, pourquoi est-ce que les élèves ont décidé de faire ça comme ça.

Parce que ça évite tous les problèmes où la balle peut se coincer et les élèves ont un meilleur contrôle.

Démo des deux scènes, celle orthographique et celle avec perspective.

Les artistes voudraient que les élèves créent le schéma du flipper parce que ce sont ceux qui sont le plus à même à savoir qu'est-ce qui irait mieux où.

Dans 2 semaines il faudrait avoir les trois parties du flipper, une version de base sans forcément d'interactions

Dans 4 semaine il faudrait un prototype du jeu primaire, donc sans le comptage de point et autres, mais avec des interactions.

Partir sur un style art déco style BioShock.

Le groupe décide de partir sur l'orthographique

Concernant l'animation, est-ce qu'il faut les faire sur Blender d'abord puis les importer sur Unity ?

Les élèves pensent que non, c'est plus simple de le réaliser directement sur Unity, étant donné que les animation sur projet est assez simple.

Est-ce que le background doit être une animation, style un rouage qui tourne, ou une vidéo.

L'avantage de la vidéo c'est que ça consomme moins de ressource mais on interaction avec le jeu, style des reflets de lumière sur le rouage.

Ces questions de gestion de ressources sont laissées en suspend le temps que les élèves fassent des tests parce que ce n'est pas possible de dire sur quoi il faut partir sans rien.

Les artistes donnent des idées de gameplay, style que la balle charge d'une énergie quand elle fonce contre un bumper ou que les joueurs puissent avoir une interaction commune sur un élément du décors pour déclencher un évènement ou autre.

Une idée d'une coopération « cachée », elle n'est pas indiquée aux joueurs mais est compréhensible visuellement au fil du jeu.

Pour la prochaine réunion il faudrait que les élèves démontrent une physique quasiment fonctionnelle et que la réunion se focus.

Démonstration de la chaine YT « » aux artistes pour montrer comment créer des effets avec de la modélisation, shaders et animations.