



## Prism Landscape

# Blender/Unity rapport

L'idée du jeu	2
Nom du Jeu	2
Image du Jeu	2
Elements du jeu	3
Tâches réalisées	4
Annexe	<b>5</b>

## L'idée du jeu

Pour notre jeu, nous souhaitions créer quelque chose inspiré d'un esprit low poly. Une idée récurrente concernant notre concept de jeu était de s'inspirer de *Monument Valley*, mais en remplaçant la perspective d'illusion par une perspective de téléportation (étant une contrainte de notre projet).

Nous avons donc commencé à imaginer des idées de niveaux pour mettre cela en œuvre. Nous avons réalisé un niveau simple dans l'esprit de *Monument Valley*, avec des ennemis se déplaçant d'un point à un autre (en triangle, tout en conservant cet esprit low poly). Nous avons également intégré des portails de téléportation au sol permettant d'accéder à l'étage supérieur du jeu.

## Nom du Jeu

Prism Landscape

## Image du Jeu



## Elements du jeu

Bien évidemment, comme décrit dans les contraintes, le jeu se base sur un principe où :

- Le joueur doit récupérer des pièces afin d'augmenter son score.
- Le joueur peut se déplacer en observant avec la caméra autour de lui ou en appuyant sur le numérateur au-dessus des touches ZQSD afin d'accéder à différentes caméras dans le niveau.
- Des téléporteurs permettant de se déplacer verticalement dans le niveau (dans le sens de la hauteur).
- Des pièges capables de tuer le personnage.
- Un écran de mort s'affiche lorsque le personnage meurt.
- Un écran de victoire s'affiche lorsque le personnage réussit.
- Un trophée est offert en guise de récompense pour le joueur.
- Une interface permet d'afficher le nombre de pièces collectées par le joueur.
- Une interface comprenant des options de pause, de lecture, de menu, de sélection des niveaux et un bouton pour quitter le jeu.
- Une zone "eau" qui tue le personnage.
- Un coffre qui s'ouvre.
- Une clé pour ouvrir le coffre.

Le jeu reste très basique (notamment au niveau du gameplay), mais nous avons essayé d'apporter un peu d'originalité, notamment grâce au texturing du jeu (très low poly), comme la façade du niveau, la texture de l'eau, ou encore la skybox de fond, afin de donner un côté plus "cozy" au jeu.

Monter vers le ciel est un principe de jeu bien connu, notamment utilisé dans Only Up. Nous avons adopté cette mécanique de jeu pour respecter les contraintes du 20x20 en construisant vers le ciel.

## Tâches réalisées

- Modélisation du niveau : Ronan
- Zone d'eau : Ronan
- Barril : Ronan
- Pièces / Scripts des pièces : Ronan
- Personnages Import : Sabri
- Mouvement du personnage : Sabri
- Téléporteur : Ronan
- Téléporteur Script : Sabri
- Caméra : Sabri
- Texture du niveau : Ronan
- Spikes / Spikes mouvement "script" : Ronan
- UI du jeu (pause, resume, menu, leave, loading, background) : Sabri
- Trophées : Sabri
- Dégâts Spike Scripts : Sabri
- Clé : Ronan
- Coffre : Ronan
- Écran de mort : Sabri
- Import des ennemis / Fonctionnement : Sabri
- Epée : Sabri
- HUD : Sabri
- Système de vie du personnage et de l'ennemie : Sabri
- Sound : Sabri

## Annexe

Personnages :

<https://www.mixamo.com/#/?page=1&query=wait&type=Motion%2CMotionPack>

Animation Walk :

<https://www.mixamo.com/#/?page=1&query=walk&type=Motion%2CMotionPack>

Progrids and probuilds :

[https://www.youtube.com/watch?v=QGfC2D6DsOE&ab\\_channel=FARGaming](https://www.youtube.com/watch?v=QGfC2D6DsOE&ab_channel=FARGaming)

Importation du personnage :

[https://www.youtube.com/watch?v=0QA2O7juuWQ&ab\\_channel=BluefeverSoftware](https://www.youtube.com/watch?v=0QA2O7juuWQ&ab_channel=BluefeverSoftware)

Hud Coin :

[https://www.youtube.com/watch?v=6iSJ\\_jh6Rdo&ab\\_channel=RigorMortisTortoise](https://www.youtube.com/watch?v=6iSJ_jh6Rdo&ab_channel=RigorMortisTortoise)

Pause menu :

[https://www.youtube.com/watch?v=qjgZTVEUqgo&ab\\_channel=LewisGamer](https://www.youtube.com/watch?v=qjgZTVEUqgo&ab_channel=LewisGamer)