

# ***Présentation de Super Battle Fight***

## **Présentation des scènes**

Tout D’abord le jeu se compose de 2 scènes:



La scène Main Menu est composée du menu avec le nom du jeu, un bouton “PLAY” pour jouer et un bouton “EXIT GAME” pour quitter le jeu.

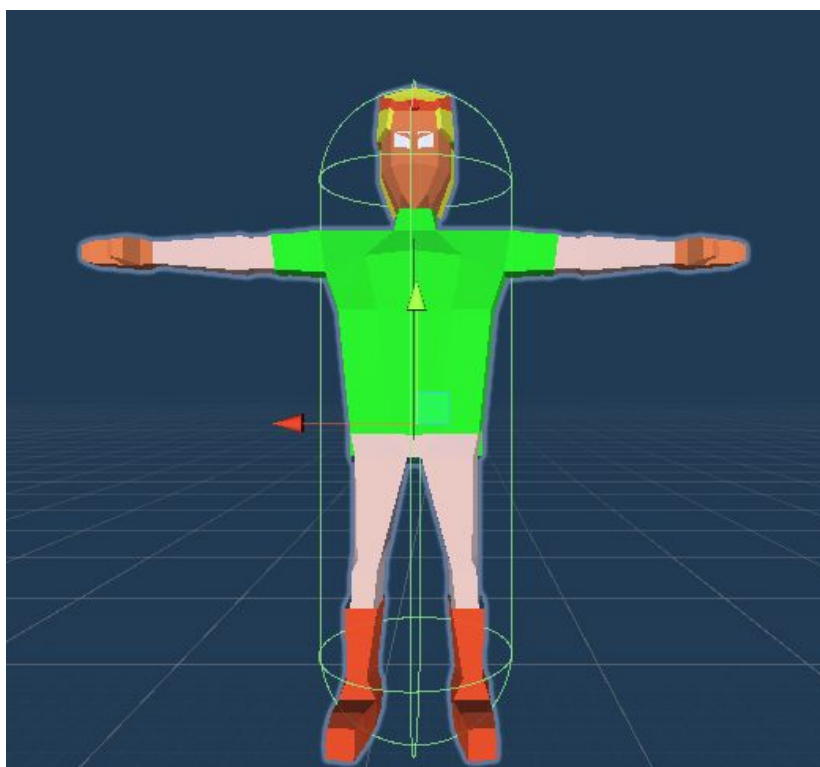
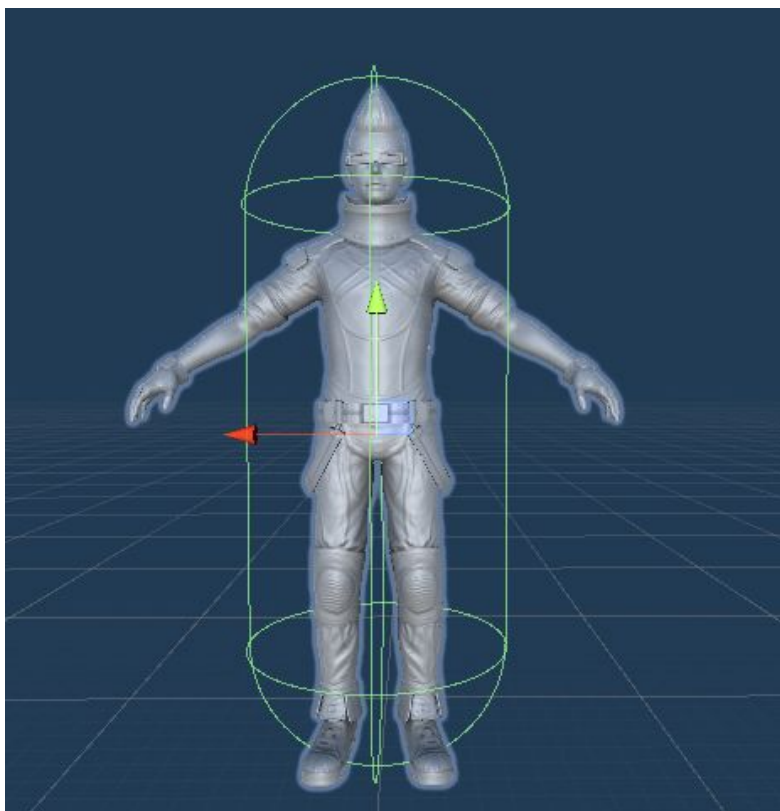


La deuxième scène représente tout le jeu de combat.

Au début de la scène il y a la présentation des 2 personnages sous forme de cinématique durant laquelle ils font un roulade.

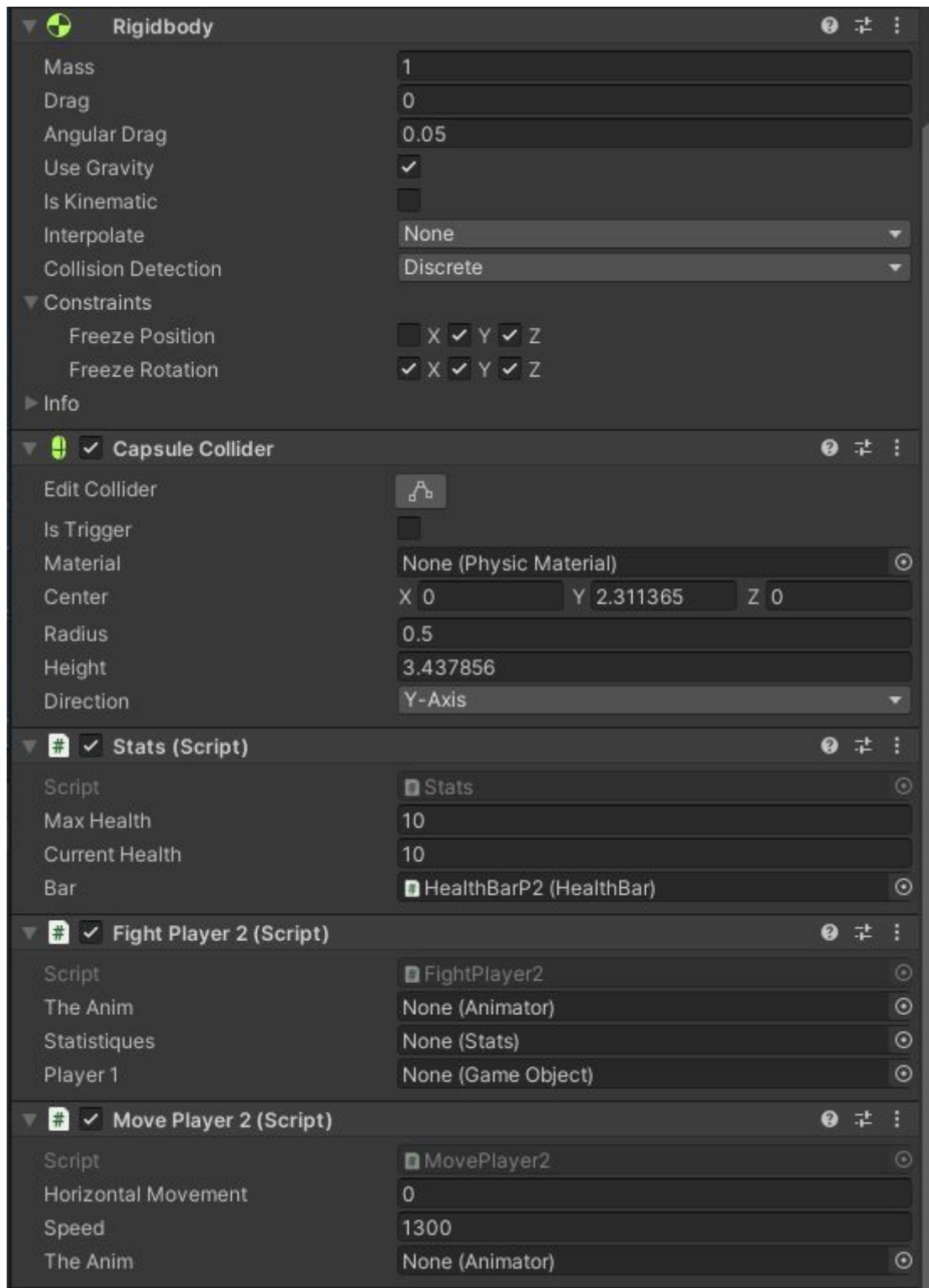
## Models Utilisés

C'est 2 personnages les voici :



Le premier personnage est tiré de standard asset et le deuxième a été réalisé par notre équipe sous blender.

# Scripts des Joueurs



Ces scripts composent les personnages.

Le script "Stats" gère la barre de vie, la vie maximum et la vie actuelle.

Le script "FightPlayer2" gère les touches du combattant 2, ses animations de combat et si un coup a touché l'adversaire ennemi. Ce script gère aussi l'animation et le

déclenchement de la mort d'un personnage.

Un autre script "FightPlayer" 1 existe pour gérer les touches sur player 1.

Le script MovePlayer2" gère les déplacements, la vitesse, les animations de déplacement et les touches du player 2, un autre script "MovePlayer1" existe avec des touches différentes.

Les touches du Joueur 1 sont :

"Q" "D" pour se déplacer de gauche à droite

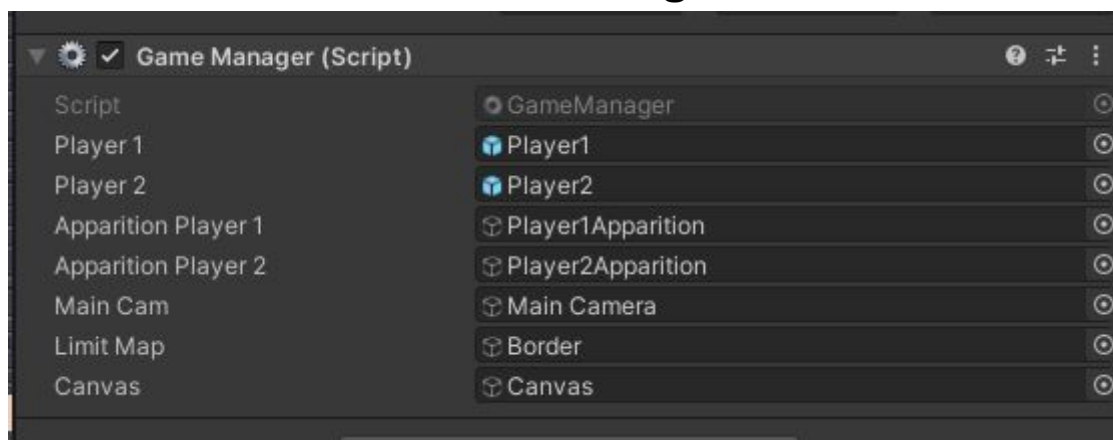
"T" "G" "Y" "H" pour les 4 coups différents qu'il peut effectuer

Les touches du Joueur 2 sont :

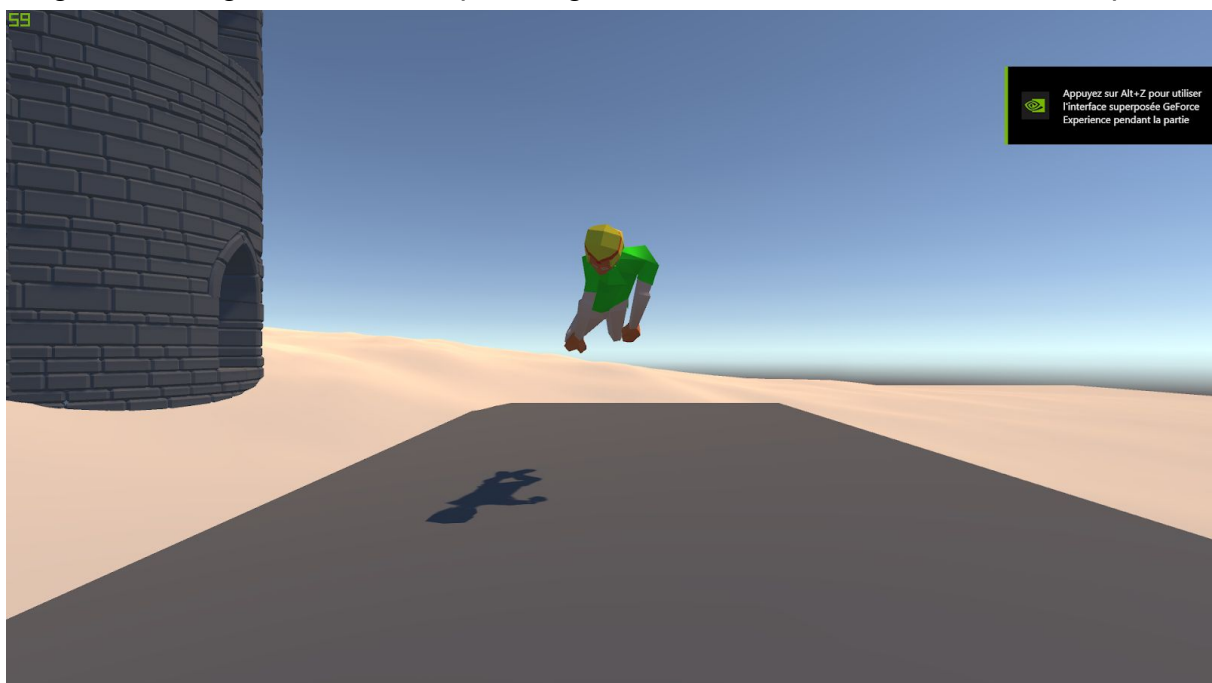
les fleche directionnels pour se déplacer de gauche à droite

"1" "2" "3" "4" sur le numpad pour les 4 coups différents qu'il peut effectuer

## Game Manager



Un game manager a été réalisé pour la gestion des entités lors de la cinématique.

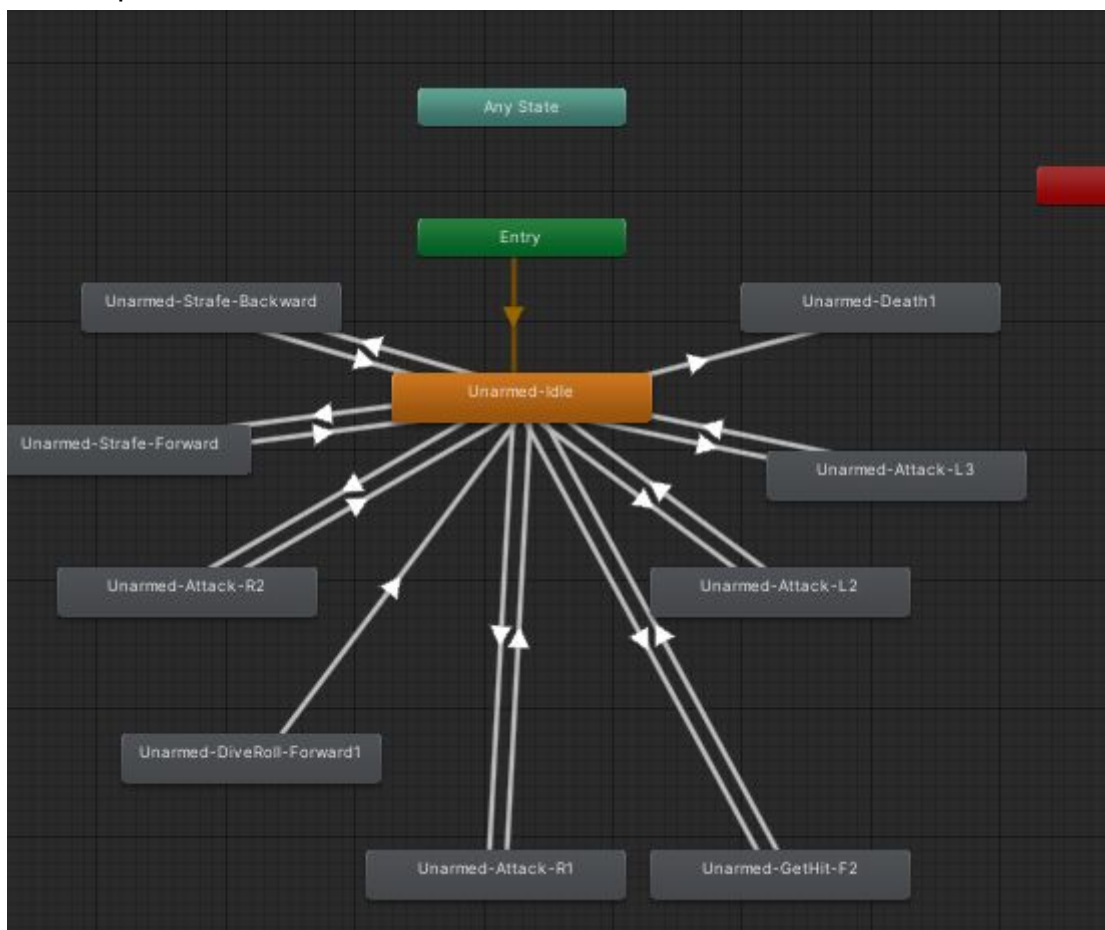


# Animator



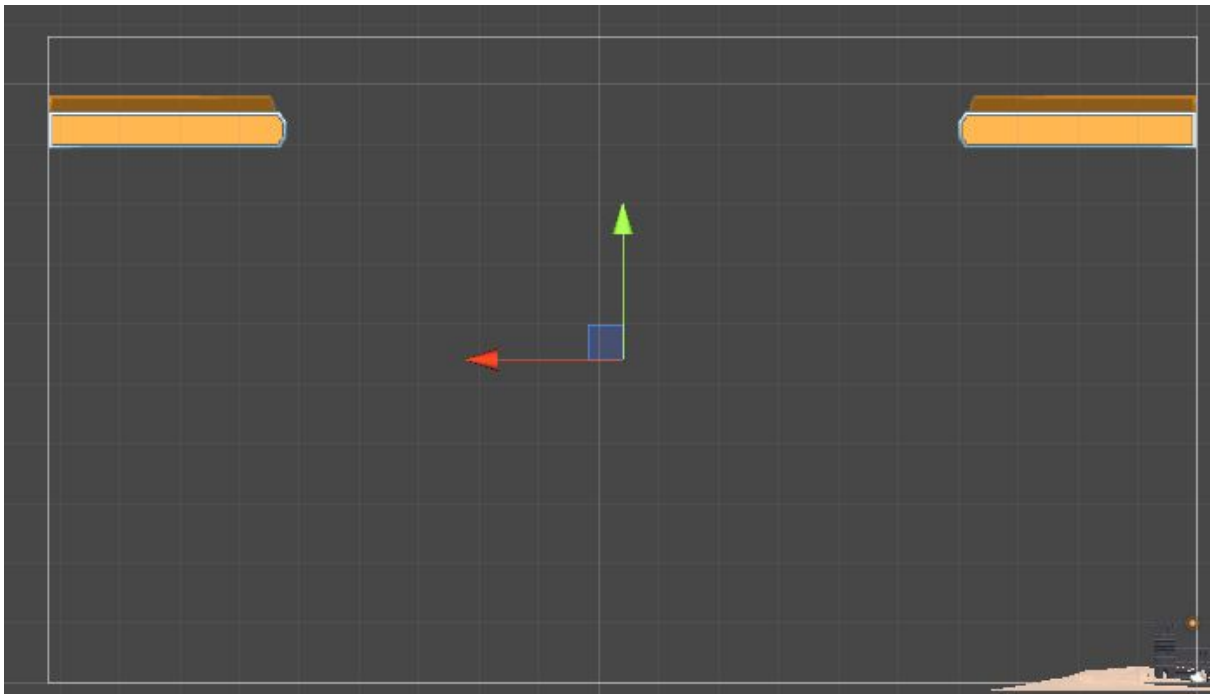
2 Animators ont été réalisés, un premier avec les animations de l'asset store pour le joueur 1, et un 2eme avec des animations réalisés sous blender pour le model blender.

L'Animator a eu des problèmes avec les animations réalisées sous Blender, nous avons donc décidé d'utiliser le même animator pour les 2 joueurs excepté une animation qui marche.



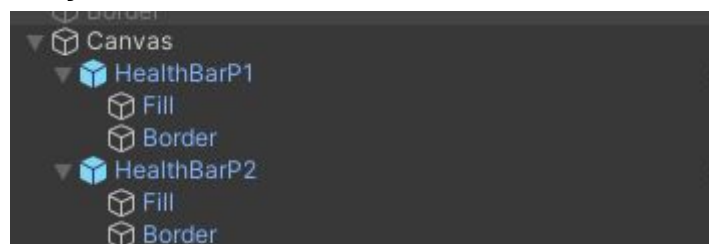
Voici l'animator commun aux deux personnages.

# Les Barres de Vie



Des UI elements ont été créés pour gérer la barre de vie.

Ces barres de vie sont composées de la bordure et d'un slider qui diminue au fur et à mesure des coups reçus

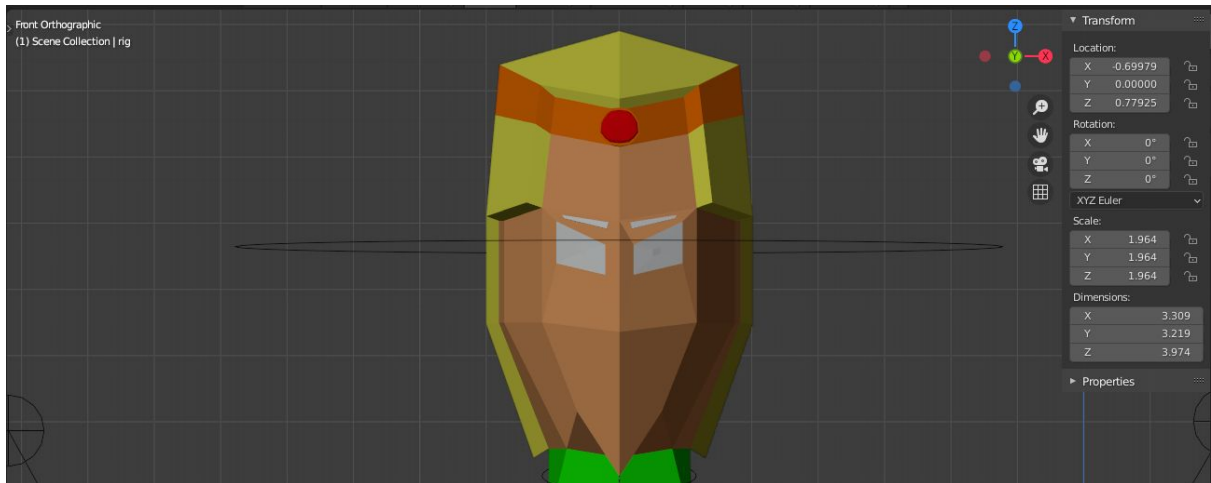


# Modélisation Blender

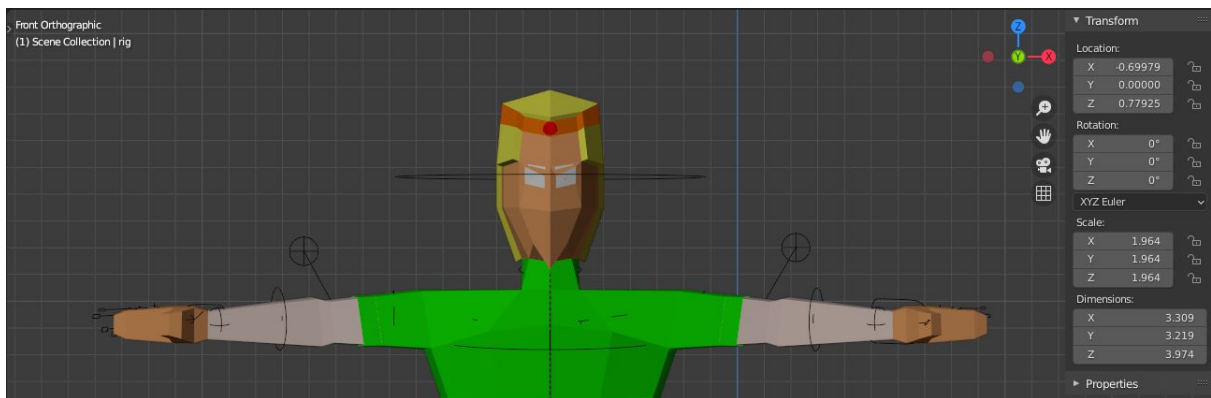
Pour la modélisation du personnage sous blender, nous avons utilisé la technique du sculpting, avec l'utilisation de la symétrie pour un rendu plus harmonieux,

La première étape a été la création de la tête, puis petit à petit nous avons extrudé notre personnage du haut vers le bas.

Etape de la tête:

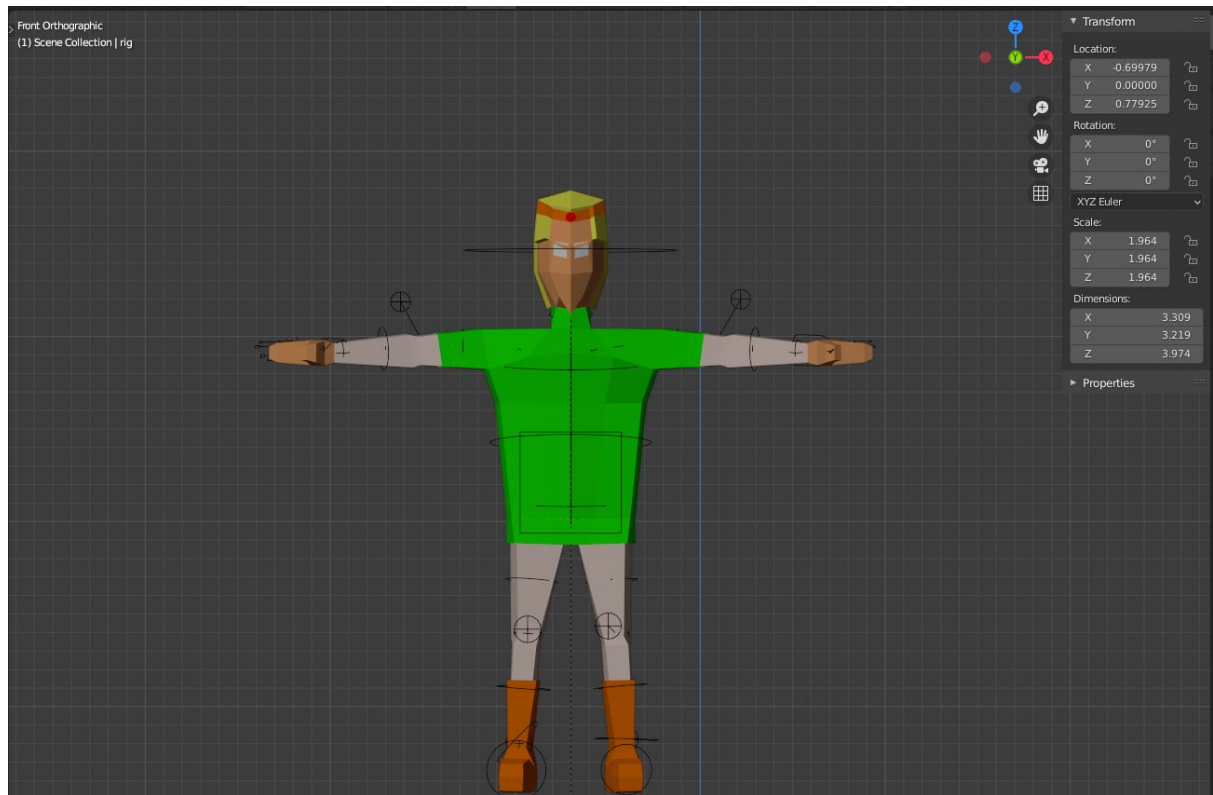


Etape du torse + bras:





## Etape du bassin + jambes (personnage terminé):



On a essayé de respecter au maximum l'anatomie du corps humain (forme des muscles et articulations) et le personnage est en T pose.

Nous avons aussi réalisé des animations sous blender que nous avons importés sur Unity, malheureusement ces animations sont moins bien réalisées que celle de rpgmaker donc nous avons choisi de ne pas utiliser les nôtres, sauf une pour preuve de création des animations.



La liste des animations est en haut à gauche

La fenêtre en bas permet de créer l'animation en utilisant des positions clés à des moments précis.

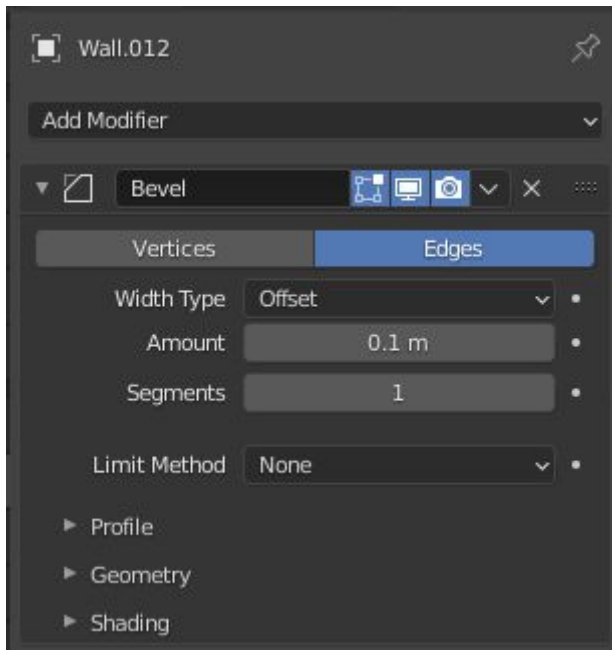
KL= kick left, PL = poing left, etc...



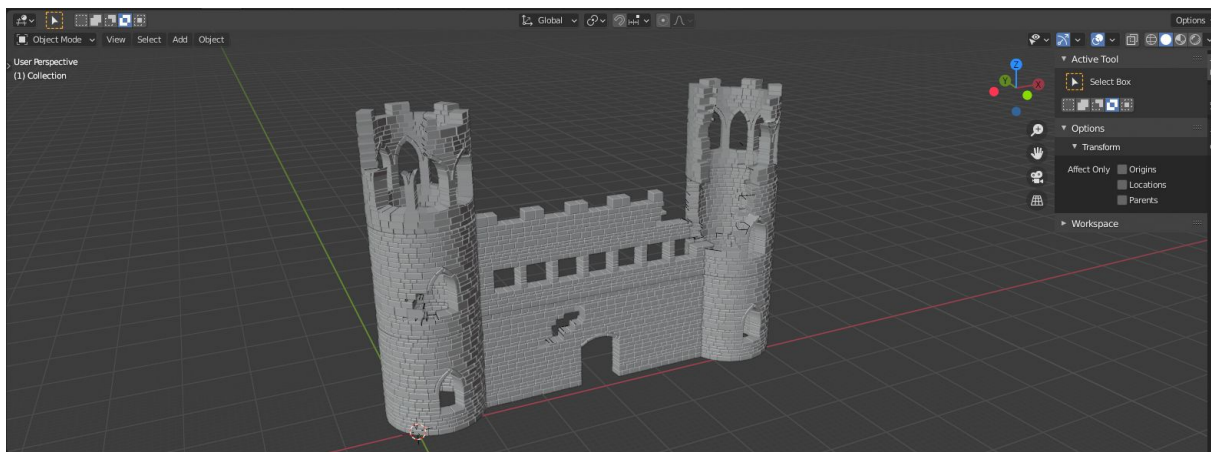
La seule animations utilisations sera KL car c'est la plus sophistiqué

Nous avons aussi réalisé un décor sous blender, ce sont des ruines d'un château dans le désert.

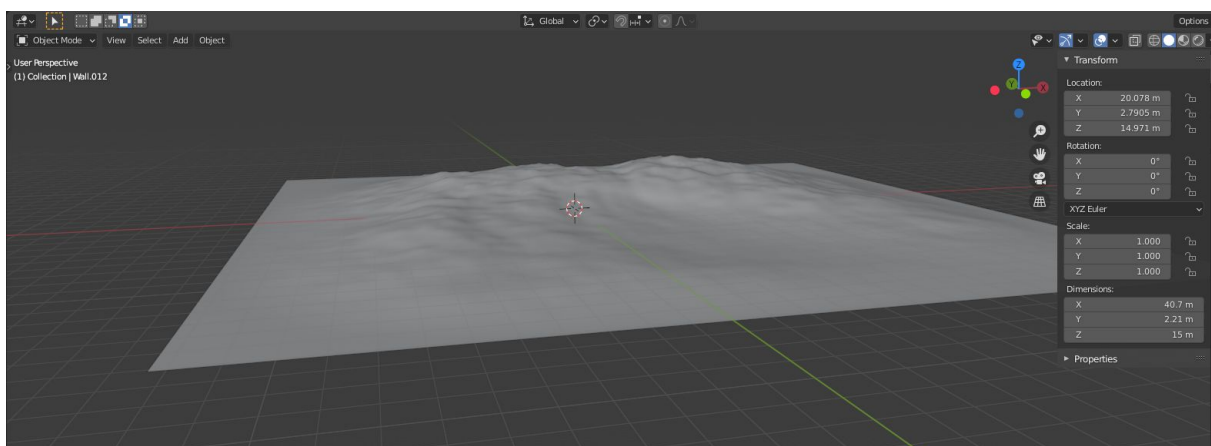
Pour la création du chateau, l'utilisation de l'addon extra object permet d'avoir des murs, il suffit ensuite d'ajouter le modifier "bevel" pour avoir des formes de pierres.



Chateau sans textures:



Nous avons ajouté un autre addon pour avoir un terrain avec des collines pour faire les dunes.



Nous avons ensuite fait les textures en utilisant la fenêtre “shader editor”, dans laquelle on peut placer des boîtes pour changer les différentes propriétés pour un objet (couleur, texture).

Décor terminé:



Il n'y a pas d'ombres car les lumières sont ajoutées sur unity.