
Etude de la technique

P21. Groupe 6 : Eugène Pin - Elsa Terrier - Baptiste Viera

Besoins techniques


- Plateformes mouvantes.
- Système d'interaction avec les ennemis présents dans l'environnement.
- Système de combat synchronisé avec l'ambiance sonore.
- Synchronisation entre l'environnement et l'ambiance sonore.
- Assets 2D en lien avec la sf pour la direction artistique.

Solutions envisagées

- Utiliser les toolkit gratuits de Unity pour accélérer et faciliter le développement du projet.
- Série tutoriel sur les jeux 2D sur youtube ou la communauté unity.
- Assets 2D gratuit disponible sur internet afin d'éviter d'avoir à les produire nous mêmes.
- Documentation unity, reddit, vidéo tuto, pour les jeux de rythmes.

Choix d'un ensemble technologique

- Unity 2D version 2020.3.0f1 pour développer le jeu.
 - Assets 2D gratuit disponible sur l'asset store de unity, itchio, craftpix.net, OpenGameArt, GameDev Market, Game Art 2D .
 - Coding to the Beat - Under the Hood of a Rhythm Game in Unity by Graham Tattersall.
 - Krita, paint ou gimp pour modifier les assets si besoin.
 - Unity 2D toolkit pour l'aspect platformer du jeu.
-

- 
- "Cinemachine" pour l'animation et la synchronisation des plateformes et de l'ambiances.
 - Musescore et Reaper pour la composition musicale.