

Workshop Plateformer 2D

⇒ Scène de jeu finale : YoannScene

Respect des contraintes

- ☒ Utilisation du nouvel input system
 - ☒ 1 système de particules (4) : mort du joueur et de l'ennemi, déplacement du joueur, tp du joueur, fin
 - ☒ 1 VFX (2) : résurrection du joueur, explosion au moment du slam
 - ☒ 1 Shader (2) : Illumination du joueur au moment du respawn et de la téléportation (flèche et joueur)
 - ☒ 1 effet de caméra : Screenshake au moment de l'explosion (mort de l'ennemi) et de la mort du joueur
 - ☒ 1 effet de post-process (8) : Bloom, Panini Projection, Chromatic Aberration, Motion Blur, Color Curves, Vignette, Film Grain, White Balance
-

Feedbacks

Ennemi

① Poursuite du joueur

- ☒ Fil de poussière quand il chasse le joueur
- ☒ Point d'exclamation et petit saut furtif quand il repère le joueur

② Destruction

- ☒ Explosion lors de la mort avec des particules
- ☒ Temps qui ralentit sur l'impact avant la destruction de l'ennemi

Joueur

① Mort

- ☒ Temps qui ralentit sur l'impact avant la destruction du joueur
- ☒ Flash rouge
- ☒ Screen Shake
- ☒ Particules de mort avant la destruction du joueur
- ☒ Respawn (shader lumineux et VFX de résurrection après le reload de la scène)

② Déplacement

- ☒ Trainée de particules quand le joueur avance
- ☒ Lumière qui suit le joueur et illumine légèrement les alentours
- ☒ Bruit de roulement au sol (SFX)

③ Téléportation

- ☒ Particules lumineuses près du joueur quand il se téléporte
- ☒ Flash de lumière sur le joueur quand il se téléporte (shader avec un bloom sur le post-process)
- ☒ Pointeur qui montre où le joueur arrivera à la fin du tp quand il choisit une direction à emprunter
- ☒ Squash & Stretch du joueur au moment de la téléportation
- ☒ Son au moment de la téléportation (SFX)

④ Attaque

- ☒ Trail sur le joueur au moment du slam
- ☒ Explosion en VFX à l'impact, quand le joueur atteint le sol (relative à la hauteur prise au moment du slam)
- ☒ Screenshake au moment de l'impact (force relative à la hauteur prise au moment du slam)
- ☒ Squash du joueur au moment de l'impact (force relative à la hauteur prise au moment du slam)
- ☒ Effet sonore (SFX) au moment de la descente du joueur de l'explosion
- ☒ Motion Blur à la descente (Post-Process)

Scène

- ☒ Particle system de fin (confettis)
- ☒ Post-Processing
- ☒ Musique de fond
- ☒ Mise en place de lights qui ajoute une légère couleur