

Description du jeu :

Tout se passe pendant une guerre entre les Robots et les Humains.

Un soir, un homme, rentrant chez lui après le travail, s'aperçoit que sa femme a été enlevée par un robot. Celui-ci va donc traverser tous les niveaux pour aller secourir sa bien-aimée, bravant tous les dangers quitte à en laisser la vie.

Mode d'emploi :

Vous arrivez dans le premier niveau qui sera la maison de notre personnage principal.

Dans celui-ci, le but sera de visiter leur humble demeure et de découvrir un indice audio qui permettra à notre héros de découvrir que sa femme a été enlevée. Une fois l'indice trouvé, vous pourrez sortir de la maison et aller au prochain niveau.

Dans le second niveau, vous arrivez dans une ville ravagée par la guerre entre les Robots et les Humains. Dans celui là, vous êtes devant votre maison et vous devez vous guider dans la ville, à l'aide du radar, afin de trouver le portail qui vous mènera au prochain niveau. Attention, à cause des ravages de la guerre, la gravité de la planète Terre ne s'applique plus, à vous de voir en quoi ce paramètre est bénéfique ...

Une fois la porte trouvée, vous arrivez dans le niveau trois. Dans ce niveau vous serez en chute libre dans un conduit. Le principe est d'éviter les barres de fer, en utilisant votre corps grâce à la Kinect. De ce fait, vous avez plusieurs posture à connaître :

- si vous vous penchez vers la droite, notre héros ira à droite
- si vous vous penchez vers la gauche, notre héros ira à gauche
- si vous vous penchez en avant, notre héros avancera
- si vous vous penchez en arrière, notre héros reculera.

Attention, dans ce niveau-là, vous avez une barre de vie. A chaque fois que vous n'arrivez pas à éviter une barre, vous perdez 10 points de vie.

Si toutefois vous arrivez à échapper à tous ces dangers, vous passerez un portail qui vous mènera tout droit au niveau 4.

Dans ce niveau, vous arrivez dans un labyrinthe parsemé de dangers. Le but est d'arriver à la fin de celui-ci, vous devrez suivre les particules vertes qui vous guideront vers la porte du prochain niveau. Vous disposerez également d'une barre de vie et d'une barre de bouclier.

Au commencement du niveau, votre bouclier est à 0. Lors de votre avancée, vous allez avoir des obstacles. Si vous passez ceux-ci sans que votre bouclier soit à 100%, vous perdrez la moitié de votre vie. Pour augmenter votre bouclier, et donc passer un obstacle sans perdre de vie, il vous suffira de trouver l'objet scintillant correspondant.

Vous trouverez plusieurs objets tels que des télévisions avec des sons, une statues du robot...

Si vous êtes parvenu à trouver la porte dans le labyrinthe, vous arrivez donc dans le cinquième et dernier niveau.

Vous êtes dans la dernière partie du labyrinthe. Se dressent devant vous des caisses de fer et derrière vous un rideau de feu. Le principe est de parcourir ce couloir le plus vite possible en évitant les caisses et en ne se faisant pas rattraper par le rideau de feu.

Si vous arrivez à échapper à tout cela, c'est que vous êtes dans un autre couloir. Si vous n'avez pas encore remarqué, au sol vous pouvez apercevoir des gouttes de sang : appartiennent-elle au robot ou à la femme de notre héros ?

Pour le découvrir, il faudra traverser ce couloir. Toutefois, vous devrez faire très attention, car vous devrez passer au dessus des barres de fers sans les toucher sous peine de perdre de la vie.

Si après toutes ces épreuves, vous êtes encore en vie, il vous suffira de suivre les gouttes de sang et de découvrir enfin à qui elles appartiennent...

Dispositifs d'interactions choisis :

Nous avons tout d'abord intégré la manette de Xbox. Cela a été relativement facile puisque Unity gère nativement cela. En effet, il nous a juste fallu changer les axes dans le menu Input Manager, pour que la manette puisse fonctionner.

Nous avons donc les paramètres ci-dessous :

Mettre une capture du Input

Puis nous avons intégré la Kinect. Ce dispositif a été beaucoup plus complexe à intégrer. En effet, comme nous l'avons utilisé pour guider notre personnage en chute libre, il a fallu réussir à reconnaître le buste du joueur pour mouvoir notre personnage. Pour cela, nous sommes partis de l'exemple présent dans la démo du tutoriel. En effet, dans celui-ci était présent un homme formé de cube, où chaque cubes représentait une partie du corps. Nous avons donc importé celui-ci et avons gardé la partie qui nous intéressait. Une fois l'homme présent dans notre scène, il a fallu créer un script en C# qui nous a permis de faire bouger notre personnage en fonction de notre posture. Pour cela nous avons utilisé un vecteur de direction entre le haut et le bas du buste du joueur, et en avons déduit la direction à prendre pour déplacer le personnage. Il a été également nécessaire de pondérer cette direction pour augmenter la vitesse de déplacement.

Ce qui nous rend fiers :

Dans notre jeu, nous sommes particulièrement fiers des niveau 3 (chute libre), 2 et 4 (le labyrinthe).

En effet, le niveau 3 est une réussite puisque notre personnage tombe dans le vide et dans un brouillard intense. De ce fait, il devient difficile d'éviter les obstacles. De plus, ayant réussi à intégrer la Kinect dans ce niveau, cela rajoute une part de divertissement pour le joueur. Nous avons donc réussi à concilier divertissement et sport.

Puis, pour le niveau 2, celui-ci est très bien conçu graphiquement. En effet les systèmes de vent et d'ombres mettent en valeur ce niveau.

En ce qui concerne le niveau 4, celui-ci a été le plus long à réaliser. En effet, beaucoup de scripts ont été créés pour ce niveau (vie, bouclier, ennemis, amis ...). De plus beaucoup d'animations telles que les feux, les télévisions, les objets bénéfiques ont été intégrés. Enfin, la musique de fond trouvée convient très bien à l'ambiance de ce labyrinthe.

Ce qui serait à améliorer :

Concernant les améliorations, nous aurions pu, avec plus de temps, complexifier le niveau 1 et le

niveau 5.

De plus, il serait intéressant d'intégrer une confrontation entre le héros et le robot à la fin du jeu.

Sources :

Tous nos objets ont été soit conçus par nous même, soit trouvés dans l'Asset Store de Unity.

De plus nous avons utilisé un tutoriel qui nous a donné beaucoup de base en C# :

<http://pixelnest.io/tutorials/creer-un-jeu-2d-avec-unity/sommaire/>

Enfin en ce qui concerne les sons, ceux-ci sont tous tirés d'un même site :

<http://www.sound-fishing.net/>