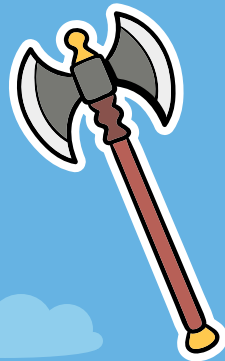


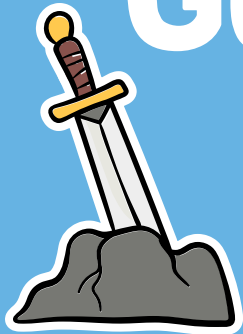


8 juin 2022



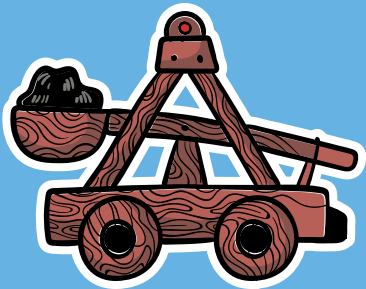
REVISITOR

Game Technology^x



Corentin Bompard
Nicolas Feyer





Nota Bene



Ce projet a dû être réalisé à 2 suite à l'abandon
de 2 de nos collègues.



Sommaire



Concept

Scénario, Gameplay,
personnage, interaction, ...



Graphics

Potion Blender



Multijoueur

Mode compétitif à 2
joueurs



Physique

Ajout d'une physique
pour un rocher



Intelligence artificielle

Création d'une intelligence
artificielle pour un ennemi



Concept

Scénario, Gameplay,
personnage, interaction, ...



Concepts de notre jeu

Idée de jeu :

- Hommage aux visiteurs avec l'inverse qui se produit (un astronaute du futur arrive dans le passé)

Scénario :

- Un astronaute a bu une potion et est téléporté au moyen-âge.
- De là, il doit retrouver une potion afin de retourner dans son époque.

Game world : platformer cartoon 2D durant le moyen-âge

Gameplay : Améliorer son score (vitesse) en allant toujours plus vite

Personnage : astronaute qui peut sauter et avancer (dash)

Interaction :

- Faible (juste saut/dash)
- Tout se passe sur la progression du joueur avec les contrôles





Graphics

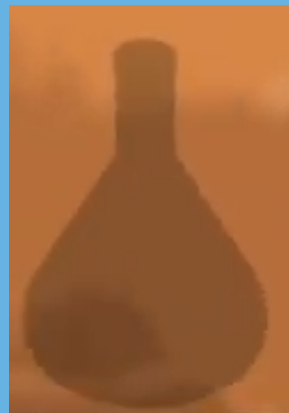
Potion Blender



Graphics

Création d'une potion

Manque de temps pour la création du shader.





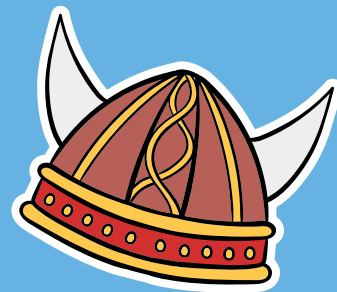
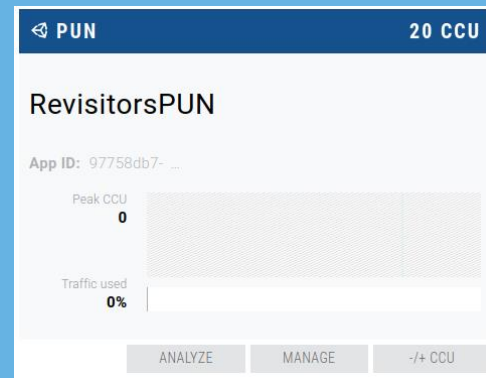
Multijoueur

PUN



Multijoueur

- PUN
- 2 joueurs
- Le premier arrivé à la potion gagne





Physique

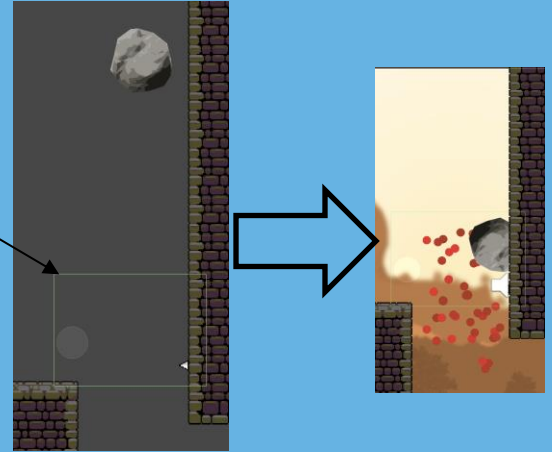
Ajout d'une physique
pour un rocher



Physique

- Rocher qui tombe avec une petite vitesse au départ
- Se lance lorsque le joueur arrive dans le collider en vert
- Tue le joueur s'il le touche

```
public void ReleaseRocks()  
{  
    foreach (var rock in rocks)  
    {  
        rock.bodyType = RigidbodyType2D.Dynamic;  
        rock.AddForce(Vector2.right*5f, ForceMode2D.Impulse);  
    }  
}
```





Intelligence artificielle

Création d'une intelligence
artificielle pour un ennemi



Intelligence artificielle

- IA faible
- Serpent tue le joueur et le joueur réapparaît depuis le dernier checkpoint
- Le serpent fait des aller-retours entre les points rouges. Si le joueur est proche du serpent alors le serpent arrête les aller-retours et va vers le joueur dans la limite des points bleus.



```
float distance = Vector3.Distance(player.gameObject.transform.position, this.transform.position);
if(distance < minDist)
{
    isFollowingPlayer = true;
    float distX = player.gameObject.transform.position.x - this.transform.position.x;
    float minDist;
    if(distX > 0)
    {
        minDist = Mathf.Min(distX, speed * Time.deltaTime * 2f);
        minDist = Mathf.Min(minDist, rightBoundary.position.x - transform.position.x);
    } else
    {
        minDist = Mathf.Max(distX, -speed * Time.deltaTime * 2f);
        minDist = Mathf.Max(minDist, leftBoundary.position.x - transform.position.x);
    }
    graphics.flipX = distX < 0;
    transform.Translate(Vector3.right*minDist, Space.World);
}
else
{
    isFollowingPlayer = false;
}
```



Nos ressources

Liste de nos ressources pour ce projet

Vidéos

- Tutoriel unity : <https://www.youtube.com/watch?v=pwZpJzpE2lQ>
- Tutoriel 2D game : <https://www.youtube.com/watch?v=WtDXk6uuZO4>

Assets

- <https://opengameart.org/content/a-platformer-in-the-forest>
- <https://pixelartmaker-data-78746291193.nyc3.digitaloceanspaces.com/image/b8240d5d5a6ac34.png>
- Slides : Slidesgo

Personnes

- Corentin Barman
- Timothé Monney



Dépot Github

<https://github.com/nicolasfeyer/mse-gt-revisitors>

Vidéo



<https://www.youtube.com/watch?v=5nGU2YuypMo>





Questions ?