



# THE RETURN OF THE KING

Note explicative

TOM TARDIVON  
MASTER 1 DEDI

## NOTE EXPLICATIVE

J'ai commencé le projet, il y a 2 semaines. J'ai mis longtemps à démarer car je ne savais pas quoi faire. J'ai donc imaginer "The RETURN OF THE KING" un jeu en 2D de type Pixel ART médiaval , inspiré des jeux Dead Cells, Yes Your Grace, Katana zero, Celeste...

### Le speech de départ du jeu est :

Le roi du royaume est parti enquêter sur une île, car des phénomènes étranges si y passent.

Le joueur incarne le Roi , et peut donc le déplacer. Il peut aussi tuer des monstres grâce à des attaques. Il possède une barre de vie, et il peut utiliser des items qu'il aura ramassés. Et le but est d'arrivée à la fin du niveau.

### Touches

**Jump = espace**  
**Attack1 = Click gauche**  
**Attack2 = click droit**  
**Q = Courir à gauche**  
**D = Courir à droite**  
**E= Touche d'interaction**

### Touches Test

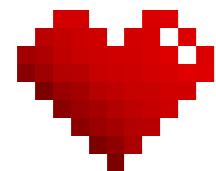
**F1 = Joue l'animation Hurt**  
**F2 = Joue l'animation Win**  
**F3 = Joue l'animation Dead**



### Exemple d'animation

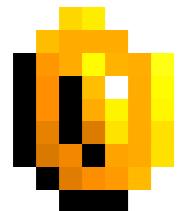


## ITEMS



Rajoute un coeur à la barre de vie

Soigne le joueur d'un cœur



Pièce en OR qui s'accumule dans l'inventaire

Coffre qui donne 5 Pièce en OR pour l'instant



## ENNEMY



### ARCHER:

Fait des allers-retours dans une zone définie, et tir sur le joueur quand il le voit.



### SKELETON:

Fait des allers-retours dans une zone définie, et si le joueur se fait toucher, il perdra de la vie.

## GAME DESIGN & LEVEL DESIGN

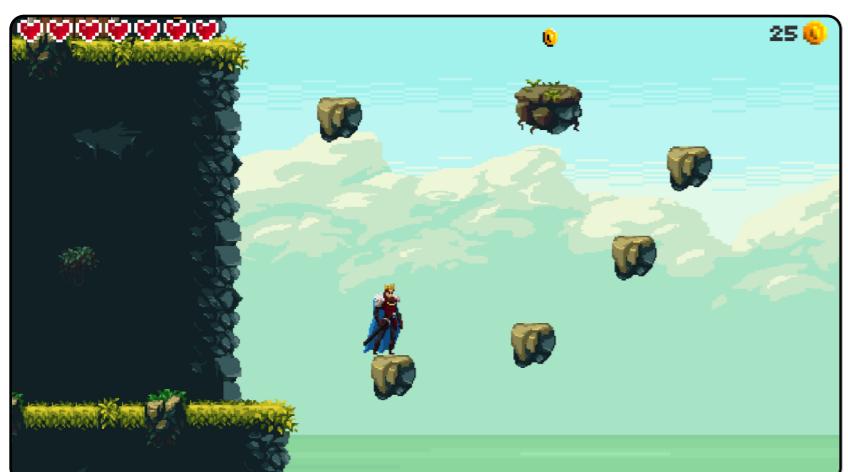


: EXEMPLE 1

EXEMPLE 2 :



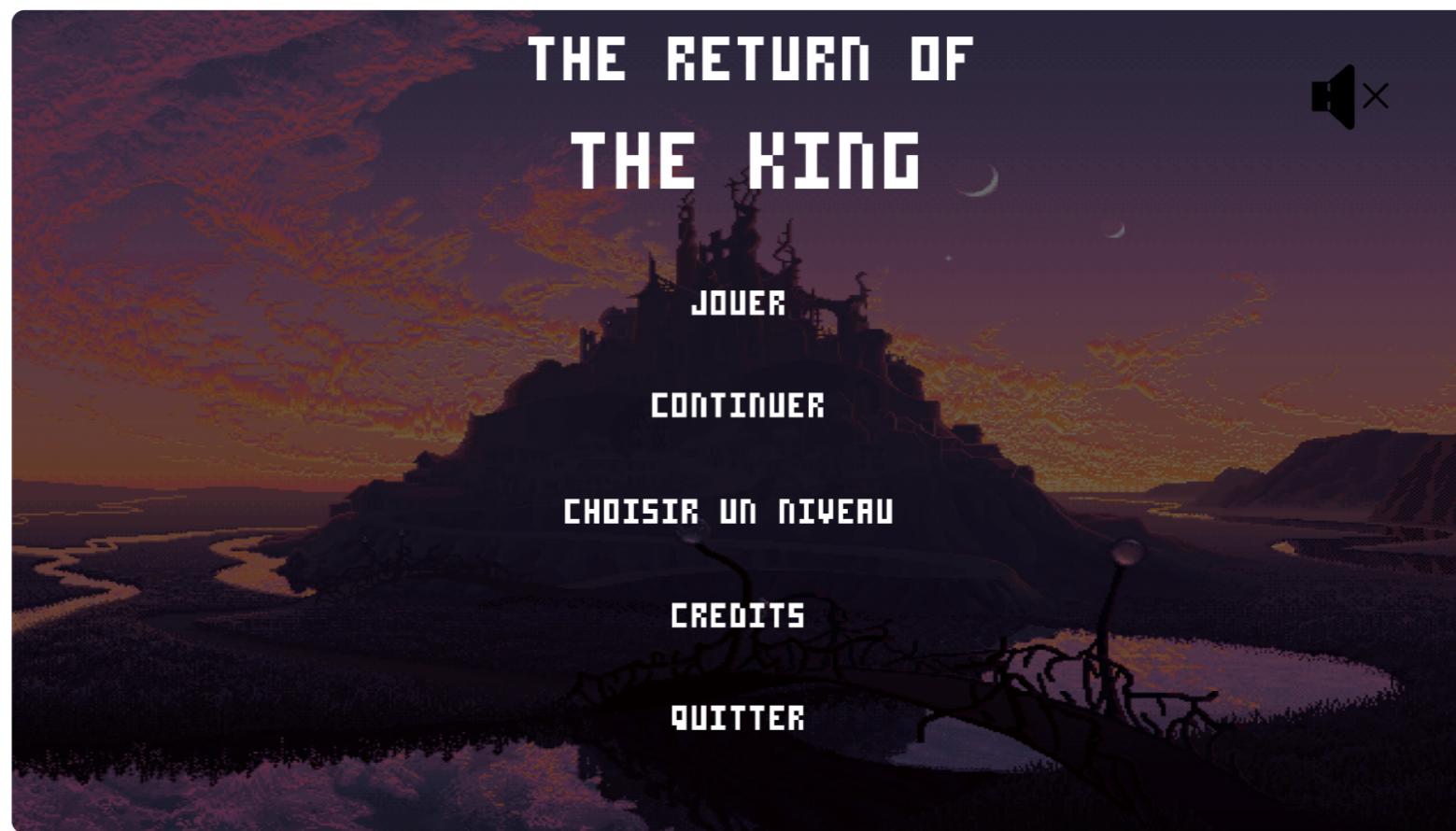
: EXEMPLE 3



EXEMPLE TILESET UTILISE



## MENU



### EXPLICATION :

MUTE = Mute le jeu, ainsi que les niveaux

JOUER = Lance le Niveau 1

CONTINUER = Lance le dernier niveau joué

CHOISIR UN NIVEAU = Possible de choisir le niveau qu'on veux

CREDITS = Lance les crédits du jeu

QUITTER = Quitte le Jeu

## JEU EN PAUSE



## PNJ



### Guethenoc le paysan :

Personnage avec qui nous pouvons interagir en discutant. Il nous raconte ses problèmes.

## GAME OVER



## UI DU DIALOGUE

### NPC NAME

Le lorem ipsum est, en imprimerie, une suite de mots sans signification utilisée titre provisoire pour calibrer une mise en page.

[CONTINUER >](#)

### Exemples



# Assets/outils utilisé/télécharger,

## CINEMACHINE :

Cinemachine est une suite d'outils conçue pour des caméras dynamiques, intelligentes et sans code nécessaire qui laissent les meilleures prises de vue émerger en fonction de la composition et des interactions de la scène, ce qui vous laisse libre d'ajuster, d'itérer, d'expérimenter et de créer des comportements de caméra en temps réel. Ce qui me permet de créer un système de caméra pour mon environnement 2D. Lien utile (<https://blogs.unity3d.com/2018/07/17/cinemachine-for-2d-tips-and-tricks/>)

## Simple Heart Health System

Ajoute un Système de santé en cœur avec les sprites et scripts inclus, et qui facilite l'intégration au projet. Lien de l'asset (<https://assetstore.unity.com/packages/tools/gui/simple-heart-health-system-120676>)

## Cartoon FX Free

50 préfabriqués d'effets stylisés. Lien de l'asset (<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/cartoon-fx-free-109565>)

## 2D Pixel Item Asset Pack

Pack de 135 éléments en pixels 2D. J'ai utilisé notamment les potions rouges pour le soin, le cœur pour donner un cœur en plus, et les pièces d'or. Lien de l'asset (<https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/2d-pixel-item-asset-pack-99645>)

## Hero nad Opponents Animation

Sprite de mon ennemi Archer. Lien de l'asset (<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/hero-nad-opponents-animation-140776>)

## Monsters\_Creatures\_Fantasy

Sprite de mon ennemi Skeleton. Lien de l'asset (<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/monsters-creatures-fantasy-167949>)

## Medieval Warrior Pack 2

Sprite de mon PNJ. Lien de l'asset (<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/medieval-warrior-pack-2-174788>)

## Medieval King Pack 2

Sprite de mon Joueur le Roi. (<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/medieval-king-pack-2-174863>)

## Magic Cliffs Pixel Art Environment

Tileset d'un environnement en pixel art. Lien de l'asset (<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/nature/magic-cliffs-pixel-art-environment-60458>)

# Script

## MenuUI :

## KingController :

## DialogueTrigger

## DialogueManager

## Dialogue

## SkeletonScript

## ArcherScript

## ChestScript

## Level2

## GameOverScript

## PauseMenu

## Inventory

## PickUpItem

## MuteMenu

## EndPointScript

## MuteSound

## HealScript

La version d'UNITY utilisée est la 2020.3.0f1

## Formation Tuto utilisée :

<https://fr.tuto.com/unity/maitriser-unity-et-le-c-guide-complet-developpeur,136341.html>  
<https://www.youtube.com/watch?v=Y3-iYIs16TI&list=PLUWxWDIz8PYKnrd27LTqOxL2lr3KhEVRT>



Tuto Maîtriser Unity et le C# | Guide Complet Développeur avec Unity, C Sharp

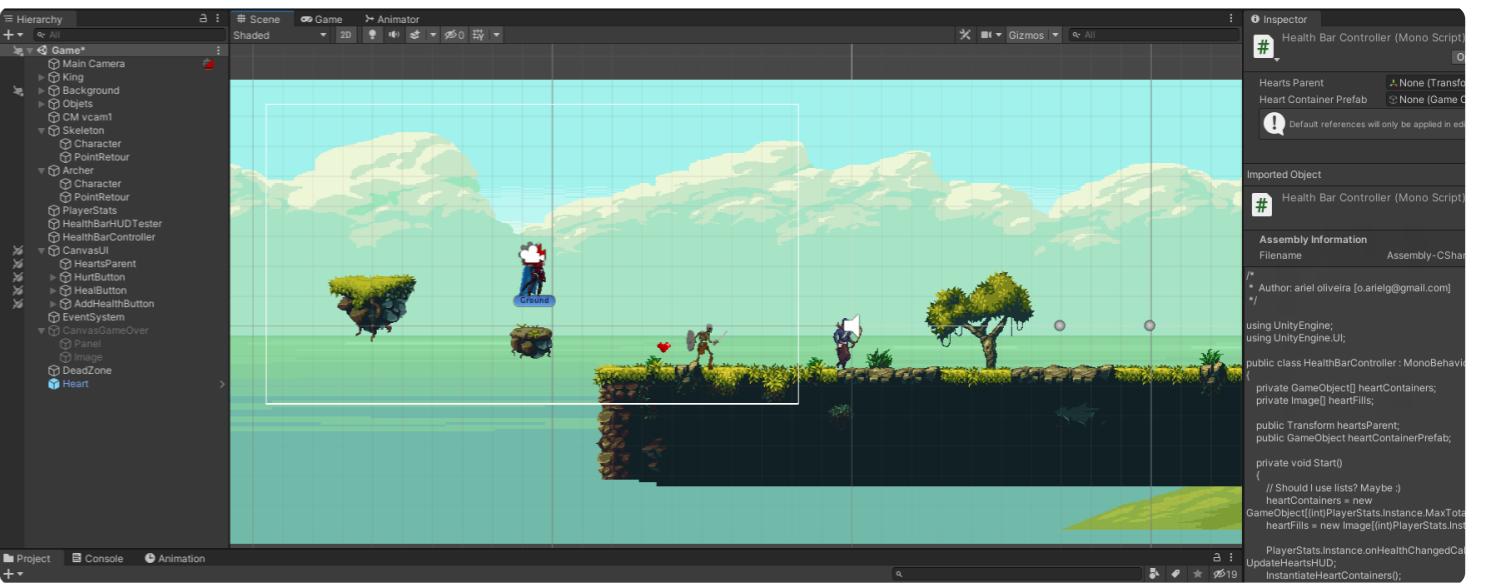
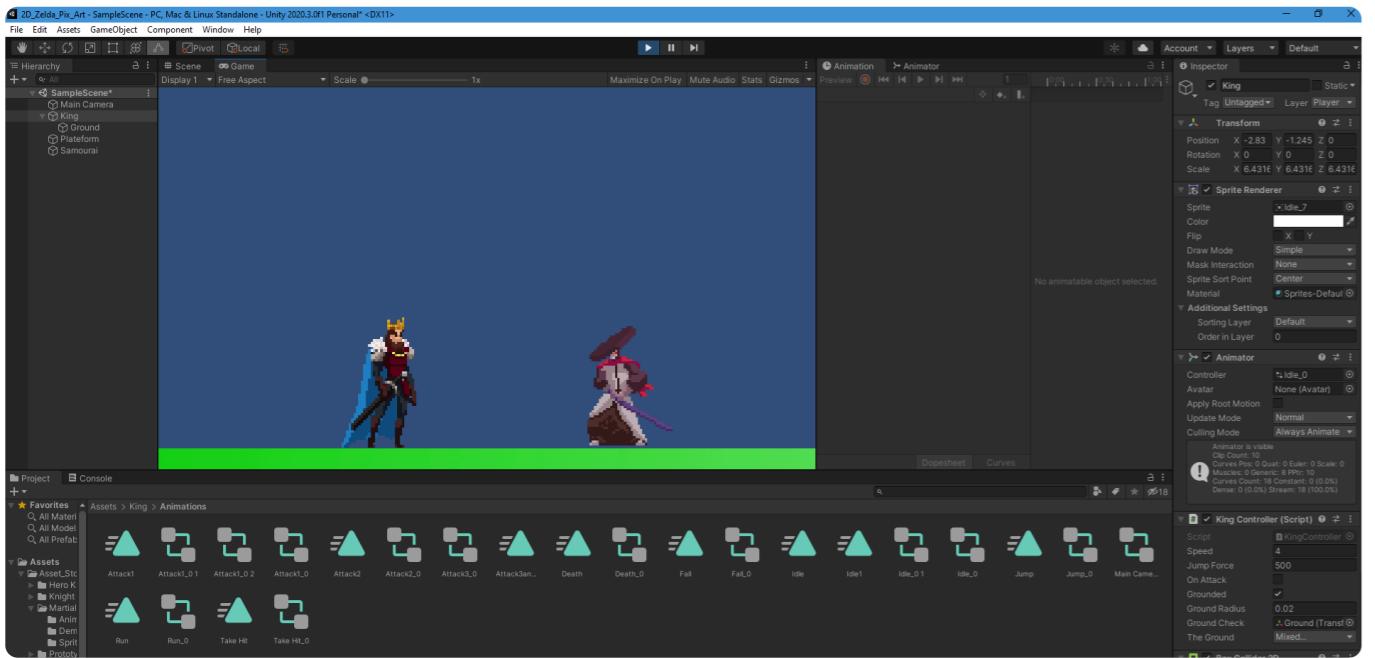
ajouter au panier 50,00 €

- Une formation vidéo de 40h05m
- Téléchargement immédiat et visionnage illimité à vie
- Satisfait ou remboursé
- Fichiers sources inclus
- Découvrez pourquoi vous former avec Tuto.com



# AVANCEMENT DU JEU

## 1. Crédit du personnage, avec ses animations, ses scripts.



## 2. Crédit du Game Design, l'environnement 2d

