

STACK

Réalisation d'un clone du jeu Stack, développé par Ketchapp.
L'objectif est d'empiler des blocs pour obtenir une tour la plus haute possible.

Un mauvais timing entraîne une réduction de la taille de la plate-forme pour l'étage suivant.



Le jeu est en vue isométrique.

Les blocs arrivent flottant au dessus de la tour, faisant des allez et retours.

Ils font exactement la taille de la dernière plate-forme.

Le joueur doit cliquer sur l'écran lorsque le bloc est parfaitement centré (prévoir un léger ancrage).

S'il n'a pas le bon timing et que le bloc se retrouve en porte-à-faux, il se scinde en deux. La partie sur la tour devient la nouvelle plate-forme, l'autre morceau tombe physiquement le long de la tour.

Ensuite la camera monte et un nouveau bloc apparaît sur l'autre axe de l'isométrie.

Si le joueur enchaîne des blocs parfaitement posés, c'est un combo. A partir du 8ème, si le bloc est bien posé, il grossit d'environ 10%-20% (sur l'axe le plus petit). Tant qu'il enchaîne les combos la plate-forme continue à grossir. Une plate-forme ne peut dépasser la taille initiale.

Tout les 15 blocs posés, la vitesse augmente (jusqu'à un certain point).

Lorsque un joueur essaie de poser un bloc complètement hors de la plate-forme, c'est une défaite. La camera dé-zoom alors pour montrer la tour construite.

Le score apparaît en haut de l'écran, il correspond au nombre de bloc posés. Le meilleur score est indiqué en fin de partie et doit être sauvegardé.

La couleur des blocs évolue au cours du temps sous forme de dégradé.

Un son doit être joué à chaque bloc posé :

- un son grave s'il est mal posé
- une note de musique s'il est bien posé, la note doit être jouée de plus en plus haute en cours de combo (possibilité de modifier le pitch).

Rendu d'une archive contenant un [build PC](#) ainsi que [les sources Unity](#) à l'issue de la séance