

tart

FOXTALE

DROZ Julie
GAVACHE Mael

01

Master 1 DEDI -unity

CONCEPT



Fox Tale est un jeu est présenté en vue de côté en 2D et créé avec Unity dans le cadre du cours de M.Barroy.

Il consiste à être une suite de niveaux qui représenterait les lieux qui s'assombrissent.

Il y aura la présence de divers ennemis tels que des aigles, opossum, des pièges disposés au sol ainsi que du parcours avec des sauts sur plateformes.

Histoire

Le protagoniste est un jeune renard qui vit dans une forêt avec le reste de ses congénères

Un jour, il partit pour chasser.

Cependant en s'éloignant de chez lui, il se perd. Il essaye tant bien que mal de retrouver son chemin mais malheureusement pour lui il s'égare de plus en plus jusqu'à s'engouffrer dans des lieux de plus en plus sombres.

Il doit se battre pour sa vie s'il veut avancer dans l'espoir de retrouver sa famille un jour.

Scénario qui n'a pas encore être pu mis en place :

Le renard est guidé par des sons qui lui rappellent ses congénères. Il finit par arriver devant un chasseur qui imitait les sons de ses proches afin de faire un trafic de fourrure et comprend donc que tout cela est un piège depuis le début.

Mise en situation

On a représenté le renard qui se perd en modifiant son environnement, le temps qui passe avec la nuit qui arrive. Ce qui l'emmène dans un lieu plus froid, sombre et dangereux au fil du temps afin qu'il ressente le fait qu'il soit perdu.

Plus il avance, plus la difficulté augmente, le nombre d'ennemis et de pièges est plus élevé.

Il y a 2 sortes d'ennemies : L'aigle et l'opossum et nous avons changé leur couleur en rouge s'ils sont plus dangereux

Référence

Notre référence principale est le jeu Hollow Knight pour son univers graphique, le gameplay ainsi que la construction du niveau.

NOTICE

Windows

Déplacement : Touche directionnel

Saut : Espace

Menu pause : Echap

Tuer un ennemi : Lui sauter dessus

Mobile

Déplacement : Pad tactile gauche

Saut : Pad tactile droit





FONCTIONNNALIÉS

Ennemis/Pièges

Déplacement : Détecte l'ennemi et se dirige sur lui

Attaque : Collision avec le joueur

Ennemies rouge : Fait 2 cœurs de dégâts

Pièges : Pique, si le joueur rentre en collision avec il meurt d'un seul coup.

Autre

Checkpoints : Si le joueur passe dessus il s'active. Il permet de réapparaître au dernier checkpoint si le joueur meurt. Il y a un changement de couleur et une animation pour lui indiquer qu'il est actif.

Chaque checkpoint augmentera son nombre de cœur.

Vie : 3 cœurs de base, il perd de la vie en fonction de l'ennemie et à 0 il meurt.

Camera : Suit le joueur et prolonge la direction pour que le mouvement de la camera soit plus fluide.

Menus

Menu : Bouton "Jouer" pour jouer

Bouton "Options" avec un slider pour le son

Bouton "Quitter"

Menu pause en jeu: Bouton "Reprendre" pour retourner en jeu

Volume avec un slider

Bouton "Menu"

Bouton "Quitter"

Ecran de fin : Bouton "Menu"

Bouton "Quitter"



ASSET

Télécharger

Tile map : Sunny land

Décors

Fond : image de forêt différente modifié avec photoshop pour faire un transition

Piège : Platformer Fantasy SET1

Joueur/renard : Sunny land

Animation : Sunny land

Aigle et opossum : sunny land

Checkpoint : Pack tilemap castle mais transformé en png pour être mit en sprite

Musique : Hollow Knight

Liens

Sunny land :

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/sunny-land-103349>

Platformer Fantasy SET1 | 2D Environments :

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/platformer-fantasy-set1-159063>

Crystal World Platformer | 2D Environments :

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/crystal-world-platformer-150016>

Platformer Set | 2D Environments :

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/platformer-set-150023>

Hollow Knight OST - Greenpath ;

<https://www.youtube.com/watch?v=ABXga9yoB3I>

Pixel Fantasy Caves :

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/pixel-fantasy-caves-152375>

TUTORIEL

Brackeys

How to make a 2D Game in Unity : <https://www.youtube.com/watch?v=on9nwbZngyw>

2D Movement in Unity (Tutorial) : <https://www.youtube.com/watch?v=dwcT-DchobA>

1. How to make a 2D Platformer - Basics - Unity Tutorial : <https://www.youtube.com/watch?v=UbPiCgCkHTE&list=PLPV2KyIb3jR42oVBU6K2DIL6Y22Ry9J1c>

2D Animation in Unity (Tutorial) : <https://www.youtube.com/watch?v=hkaysu1Z-N8>

2D Camera in Unity (Cinemachine Tutorial) : <https://www.youtube.com/watch?v=2jTY11AmoIg>

2D PATHFINDING - Enemy AI in Unity : <https://www.youtube.com/watch?v=jvtFUfJ6CP8>

START MENU in Unity : https://www.youtube.com/watch?v=zc8ac_qUXQY&t=48s

Blackthornprod

HOLD JUMP KEY TO JUMP HIGHER - 2D PLATFORMER CONTROLLER - UNITY TUT... :
<https://www.youtube.com/watch?v=j111eKN8sJw>

Unity

C# Instantiate in Unity! - Beginner Scripting Tutorial : <https://www.youtube.com/watch?v=Q3uox8VRJS4>

Alexander Zotov

**Unity Tutorial How To Change Gameobjects Sprite Color With C# Script Modifying Color
Renderer Option :** <https://www.youtube.com/watch?v=J66UkJHzCY>

Unity Mechanics

Changing the Color of a Sprite Randomly When It Is Clicked in Unity 2D :
<https://www.youtube.com/watch?v=7hMSyTkVhoM>

Sirhaian'Arts

Unity VFX Tutorials - o8 - Basics (Fire) : <https://www.youtube.com/watch?v=5Mw6NpSEb2o&t=366s>