

Arthur Peuron
Jeanne Scaravella

Lost Depth

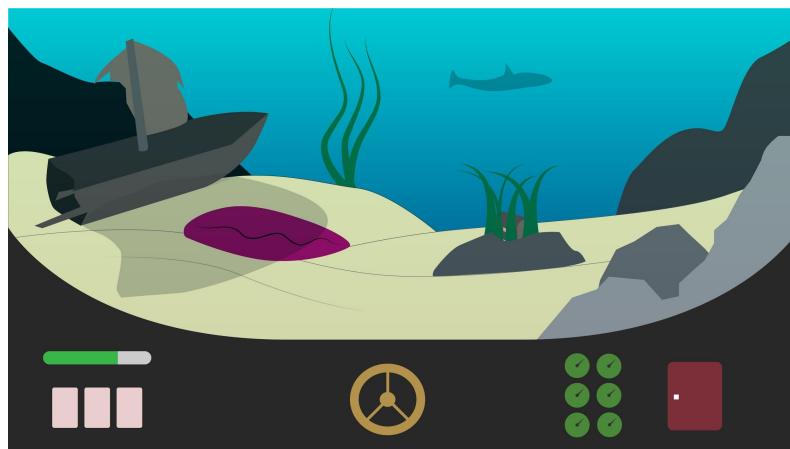
Jeu réalisé lors des cours de Mr. Willy Barroy

Sommaire

I - Synopsis

Bienvenue sur Lost Depth, vous allez être transporté dans un monde aquatique qui regorge de richesses. Votre but est de trouver les trésors cachés et de répondre à des énigmes portant sur le thème de la mer et de l'océan. Trouvez les 5 pièces cachées et vous gagnerez le trésor final. À vous de jouer !

II - Artwork



II - Gameplay (notice d'utilisation)

- Le joueur pourra déplacer sa vue de gauche à droite
- Le joueur devra trouver les objets le menant à différentes énigmes
- Le joueur pourra cliquer sur différents objets qu'il trouvera
- Le joueur devra répondre par "VRAI" ou par "FAUX" aux diverses questions qui lui seront posées

III - Éléments réalisés par nos soins

Ux :

- scripts réalisés à partir de tutoriels divers et variés. Nous avons apporté des touches personnelles concernant des actions et mélangé les différents
- scripts.

UI :

- 3D assets : Nous avons réalisé les algues, certains coraux, le terrain ainsi que la montagne sur Blender. Le reste sont des assets qui ont été pris sur l'asset store et transformés (taille, position, rotation) de différentes manières.
- Son : Tous les sons ont tous été composés sur reaper à partir de plugins divers et variés mais également de samples retouchés.
- Caméra : l'effet de vacillement a été réalisé par nos soins grâce à une succession de tutoriels.
- Canvas et Panel : réalisé à partir des éléments présents sur unity et également grâce à Illustrator ou Photoshop.
- Les vagues ont été réalisées à partir d'un script pour générer l'effet de vague.

IV - Éléments Téléchargés

Asset 3D :

- pierre/rocher
- vases
- statue grec en bronze
- navire
- pièce
- bulles en mouvement
- barille en bois

V - Bugs et matière non terminée

- Il existe encore des failles dans le projet, en effet lorsqu'un objet est cliqué, son material reste d'une seule couleur spécifique. Nous aurions voulu que ce dernier disparaisse afin que le joueur ne puisse encore cliquer sur ce même objet.