

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 démarrer car je ne savais pas quoi faire. J'ai donc imaginé "The RETURN OF THE KING" un jeu en 2D de type Pixel ART médiéval, 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 s'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'arriver à la fin du niveau.

THE KING (PLAYER)

Touches

Jump = espace

Attack1 = Click gauche

Attack2 = click droit

Q = Courir à gauche

D = Courir à droite

E = Touche d'interaction

Touches Test

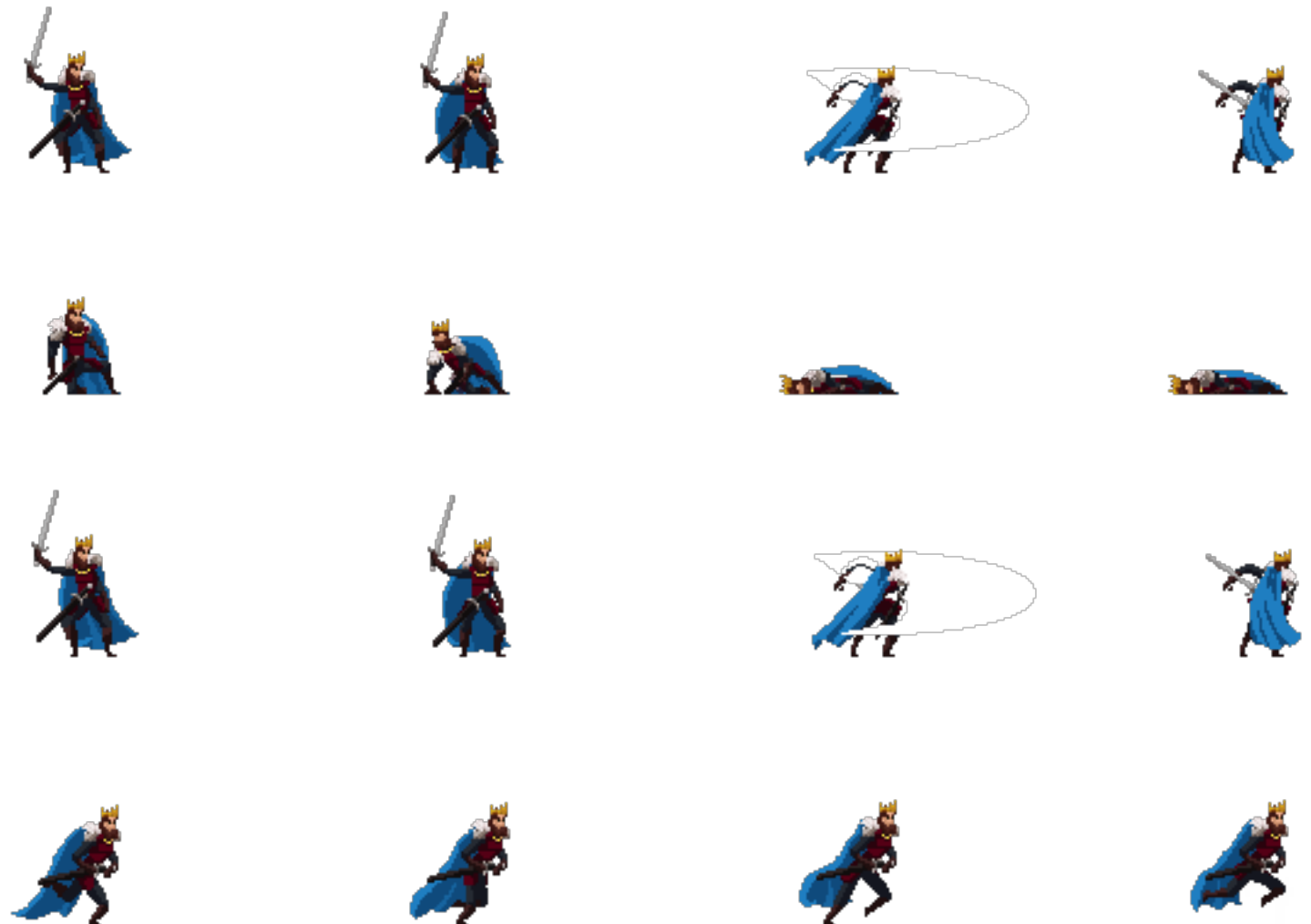
F1 = Joue l'animation Hurt

F2 = Joue l'animation Win

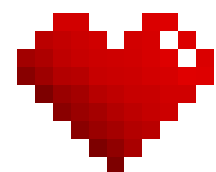
F3 = Joue l'animation Dead



Exemple d'animation

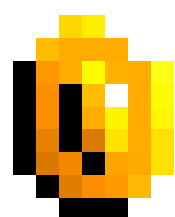


ITEMS



Rajoute un coeur à la barre de vie

Soigne le joueur d'un coeur



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.

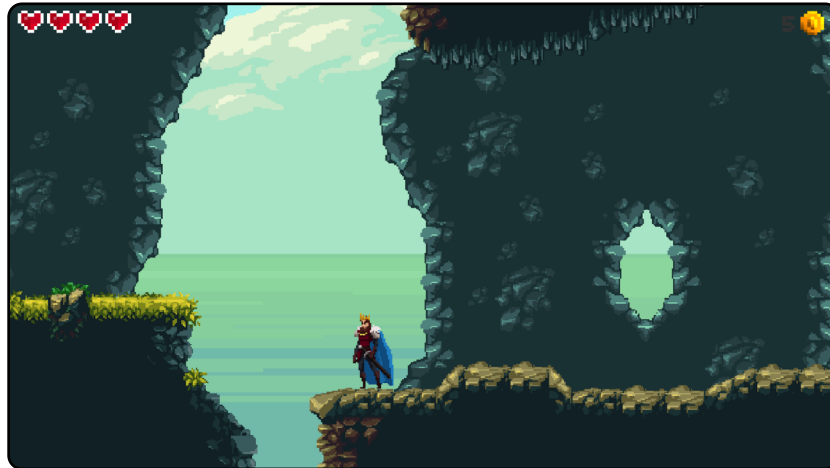


SKELETON:

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 veut

CREDITS = Lance les crédits du jeu

QUITTER = Quitte le Jeu

JEU EN PAUSE



GAME OVER



PNJ



Guethenoc le paysan :

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

UI DU DIALOGUE

NPC NAME

Le lorem ipsum est, en imprimerie, une suite de mots sans signification utilise 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 ma permit 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 coeur avec les sprites et scrips inclue, et qui facile integrer 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 la potions rouge pour le soin , le coeur pour donner un coeur 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=PLUWxWDIz8PYKndr27LTqOxL2lr3KhEVRT>



Tuto Maîtriser Unity et le C# | Guide Complet Développeur

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](#)

✓ Animation de personnage 2D Dead	04m15s
✓ Animation de personnage 2D Jump BlendTree	12m49s
✓ Animation de personnage 2D Jump (Détection du sol) Physics2D.OverlapCircle	15m03s
✓ Animation de personnage 2D Attack	04m57s
✓ Animation de personnage 2D Dégâts occasionnés par l'attaque	12m09s
✓ Sonorisation du personnage 2D	05m39s
14. Level Design 2D	
✓ Sprite renderer Simple Sliced Tiled	11m47s
✓ Tilemap Editor	19m02s
✓ Tilemap 2D Extra - Custom Tiles	10m43s
✓ Tilemap 2D Extra - Prefab Brush	02m56s



Créer un jeu en 2D facilement

(#00 : Introduction)

- Créer un jeu en 2D facilement avec Unity (#0 : Introduction)
- Créer un jeu en 2D facilement avec Unity (#1 : Création du premier...
- Créer un jeu en 2D facilement avec Unity (#2 : Déplacements du joueur)
- Créer un jeu en 2D facilement avec Unity (#3 : Animations du joueur)
- Créer un jeu en 2D facilement avec Unity (#4 : Premier ennemi)
- Créer un jeu en 2D facilement avec Unity (#5 : Barre de vie)
- Créer un jeu en 2D facilement avec...

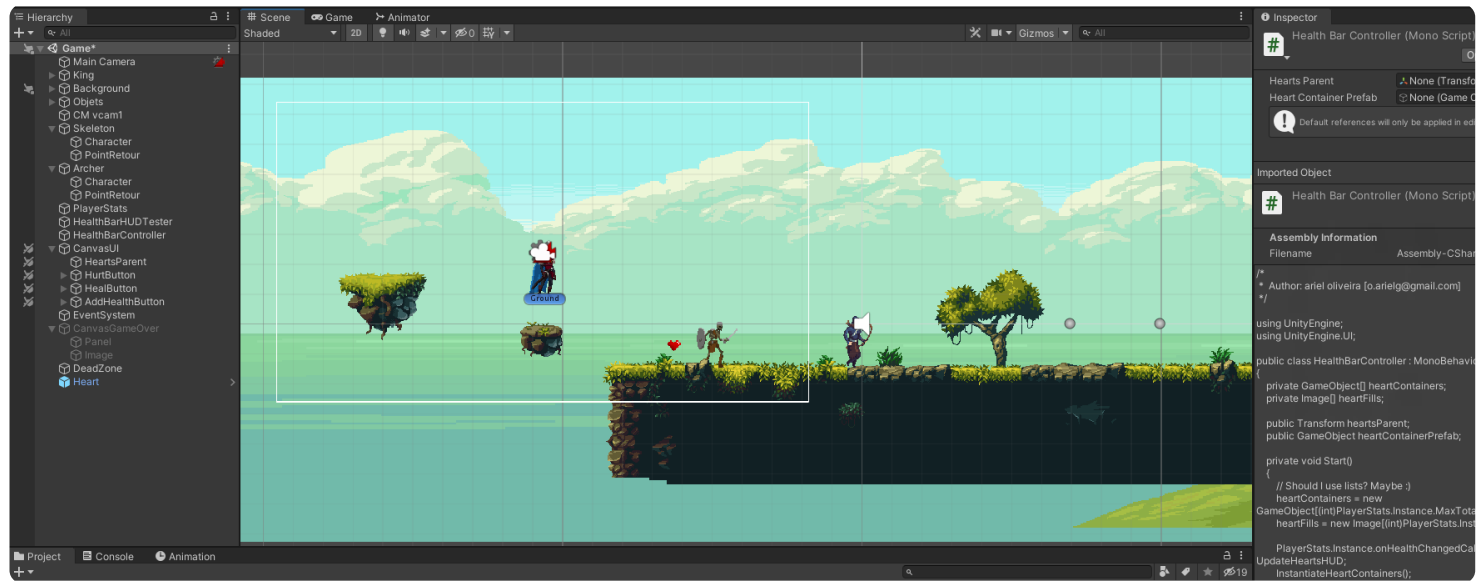
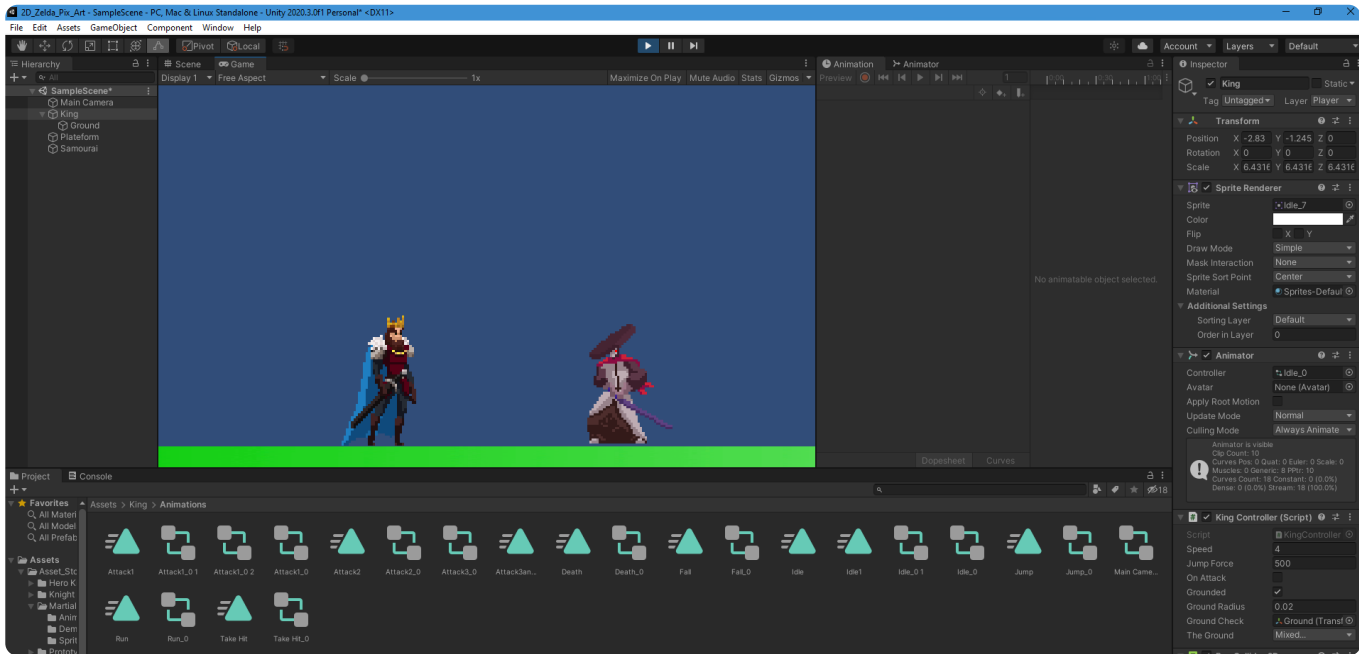
Tout Unity Programme informatique

Créer un jeu en 2D facilement avec Unity (#1 - Création du... 100 k vues · il y a 1 an)

Streamer Comme un Pro en 20 Minutes Max ! Tech.Sama

AVANCEMENT DU JEU

1. Création du personnage, avec ses animations, ses scripts.



2. Création du Game Design, l'environnement 2d

