C63 – Exercice - Serpent furtif

# Introduction

L’idée est de faire un mini-jeu à la ‘Metal Gear Solid’ avec des ennemis qui réagissent quand le personnage effectue des actions. Le but est d’atteindre son ami.

Une partie de l’implémentation a été faite pour vous. Ne vous concentrez pas à rendre le jeu plus beau, le focus devrait être d’implémenter les mécaniques demandées.

Contrôles : flèches et espace.

# Tâches (évènements)

C’est à vous de gérer les couches pour bien séparer les collisions.

## Règles

Si Serpent touche n’importe quel ennemi ou une *BouletteStoïques*, le niveau redémarre.

## Système d’alerte

Lorsque le joueur touche un mur, un évènement avec la signature **LorsBruit(Vecteur2 sourceBruit)** est émit.

## Réaction des gardes

Lors Les *Garde* sont projettés (utiliser une impulsion) vers la position de l’impact de l’évènement LorsBruit.

## Réaction des stoïques

Lors Les *Stoïques* sont immobiles en tout temps. Ils projettent une *BouletteStoïques* (fournie) vers la position de l’impact de l’évènement LorsBruit. Les projectile doivent être détruit s’ils touche un mur.

## Pierre

La pierre sert à distraire les ennemis. Une pierre est lancée en appuyant sur la touche espace. Faite en sorte que lorsque qu’une pierre touche n’importe quoi sauf le joueur, l’évènement LorsBruit. La pierre doit être détruite par la suite.

## Atteinte de l’ami

Lorsque l’ami est atteint, l’évènement **LorsAmi()** est émis. Les ennemis et les projectiles doivent immédiatement arrêter de bouger.

# Tâches: Physique

## Friction linéaire

Ajuster la friction linéaire (*drag*) ainsi que la force d’impulsion pour qu’ils bougent rapidement mais qu’ils arrêtent rapidement. Concrètement, vous devrez les pousser forts et mettre une grande friction linéaire.

## Matériel physique

Créez un matériel physique qui sera très rebondissant. Assignez ce matériel physique aux *Gardes*.

# Tâches: Effets spéciaux

## Piste de mouvement

Ajouter une piste de mouvement sur les *Gardes*. Elle devrait être jaune/orangée, triangulaire et disparaître en 0.2 secondes ou moins.

## Effet de particule - continue

Ajoutez au moins 1 effets de particules continu comme décoration.

## Effet de particule - explosion

Lorsqu’un des Gardes touche un mur, faire un effet d’explosion discret à l’endroit de collision.

Lorsque la pierre touche un mur/ennemi, faire un effet d’explosion différent.

## Mort du personnage

Lors de la mort du joueur, jouer un 4ième effet d’explosion avant le redémarrage de la scène. Indice : vous devriez utiliser une coroutine.