

DOSSIER EXPLICATIF

Projet Unity

Université de Toulon - Ingémédia

Master 1 - Création Numérique - DEDI

Travailler au sein de l'unité pédagogique

Développement réalité Virtuelle niv 2

Jeu 2D "Raining Tacos"

Enseignant: M.Barroy

Groupe:

Munkh-Uchral GANBOLD

Sara Rodrigues

DEDI

Mars, 2021



CONTENUS

03

Introduction

04

Concept du notre mini
jeu 2D “Raining Tacos”

05

Notice d'utilisation

08

Conception et Design

INTRODUCTION

Ce projet, réalisé à des fins universitaire, dans le cadre du cursus Développement réalité Virtuelle niv 2 vise à éveiller l'étudiant à maîtriser l'éditeur Unity 3D (ainsi que les éléments qui le compose: GUI, Camera, Scènes et Build) et également à approfondir les prérequis de programmation et puis découvrir les spécificités de programmation Unity (Scripts MonoBehaviour, Execution Order (Awake, Start, Update) et Gestion d'interactions (clavier, souris).

À cette fin, le défi qui a été lancé est de créer un rendu final "Jeu 2D" d'où les principaux requis du projet est d'utiliser le programme Unity 3D (Unity 2019.3.12), Visual studio et la thématique choisie est un **jeu 2D qui s'intitule "Raining Tacos"**.





CONCEPT DU NOTRE MINI JEU 2D “RAINING TACOS”

Pour ce projet nous avons décidé de concevoir un mini jeu 2D et interactif de manière que l'utilisateur s'amuse et passe un bon moment.

Pour cela on a où l'idée de créer un projet dans l'univers urbain qui constitue un quartier mexicain far west avec des restaurants mexicains.

Pour rendre le jeu plus attractive on a élaboré tout un monde autour du jeu imagine, d'où le synopsis du jeux est la suivante:

Dans un quartier mexicain far west vit le petit garçon qui adore manger des tacos.

Un beau jour, il pleut des tacos dans ce quartier mexicain.

Le but du petit garçon est de pouvoir manger tous les tacos qui tombent du ciel. Il faut manger le maximum de tacos possible pour gagner des points et gagner un score.

En même temps, il faut éviter les crottes du Monsieur.Pigeon qui tombent également du ciel pour ne pas perdre de points.

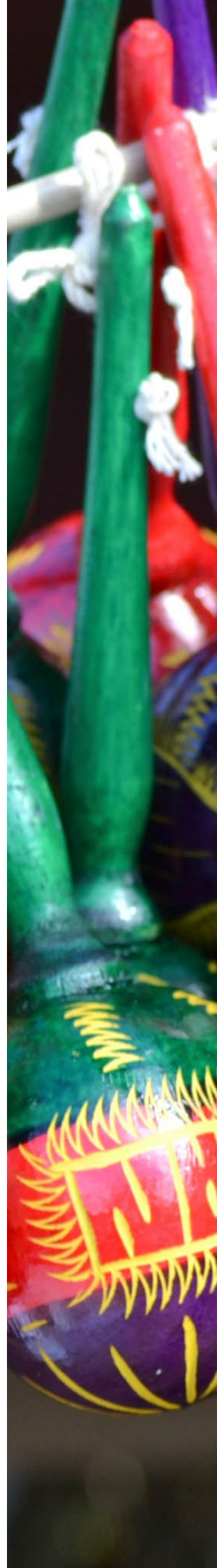
On a décidé de nommer notre jeu “**Raining Tacos**”.

NOTICE D'UTILISATION

Le jeu que nous avons créé a été conçu en version PC et en version mobile. Donc pour jouer à ce jeu, il est essentiel d'avoir un ordinateur et une souris ou un smartphone.

Comme nous avons réalisé un mini jeu, il est constitué d'une scène qui contient plusieurs fonctions.

Le jeu est constitué d'abord de la plate-forme "menu" du jeu qui contient trois boutons: **"Jouer"** **"Rejouer"** et **"Quitter"**. Le bouton Jouer permet au joueur de commencer le jeu depuis le début et le bouton "Rejouer" offre la possibilité de recommencer le jeu. Enfin le bouton Quitter existe pour que le joueur, lorsqu'il en a assez de jouer, puisse simplement quitter le jeu. (Pour appuyer sur les boutons, appuyez simplement dessus avec la souris du PC).



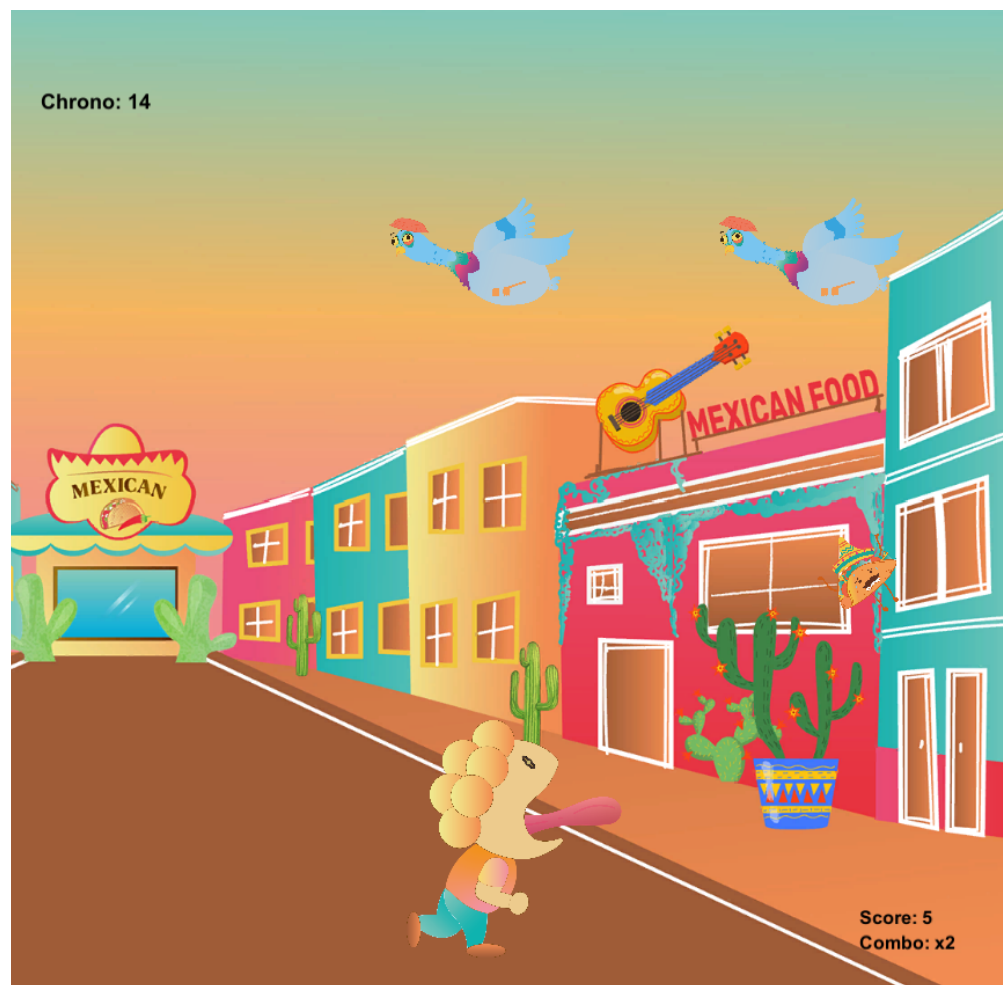


Ensuite, une fois le jeu lancé, le joueur incarne le personnage d'un petit garçon mexicain qui adore manger des tacos. Il se trouve dans un quartier mexicain far west. L'objectif est simple, le joueur devra se déplacer de droite à gauche afin de pouvoir manger le plus de tacos possible et cumuler des points.

Un simple **clic gauche de la souris** permettra au joueur de se déplacer dans l'univers du jeu. Il suffit juste de cliquer à l'endroit où le joueur veut amener son bonhomme.

Dans le cas de fonction mobile, le bonhomme qui est dans le jeu suit tout simplement **le mouvement de pouce** du joueur.

À chaque fois quand on lance le jeu, il dure **40 secondes**. Le but du jeu est simple. Il faut récupérer le plus de tacos possible pour **accumuler son score**. Chaque **tacos rapporte 10 points**. Si le joueur arrive à récupérer 8 tacos d'affilée, il gagne 80 points en tout.

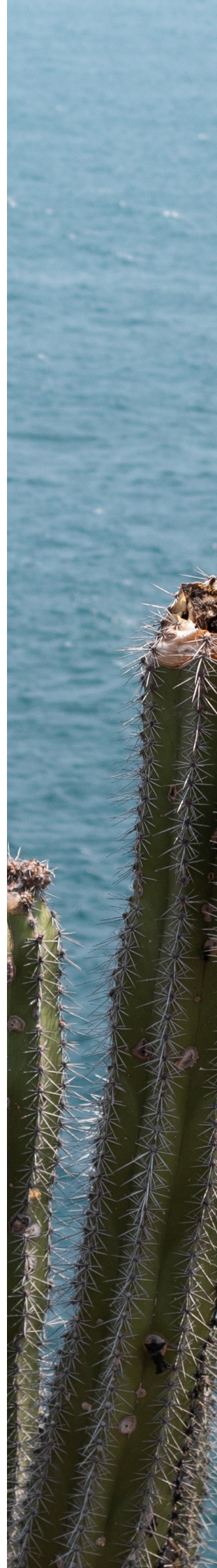


Au cours du jeu, il y a deux **obstacles** majeurs qui rendent le jeu difficile: les “**emojis crottes**”, qui tombent du ciel, à éviter et **le temps**.

Dans le cas où le bonhomme/le joueur prend un “emojis crottes” sur la tête, il **perd tout son score** et sera obligé de **repartir à zéro**. C’est pour cela qu’il faut tout le temps essayer d’éviter les “emojis crottes” de pigeon.

En ce qui concerne le temps, il y a un **chronomètre de 40** secondes qui, lorsqu’il atteint 0, la partie se termine.

Le joueur a la possibilité de rejouer à chaque fois pour améliorer son score.



CONCEPTION ET DESIGN



Nous avons produit tout l'univers et chaque personnage du jeu par nous même sur Adobe Illustrator afin de concevoir le design de notre mini jeu 2D "Raining Tacos".

Nous avons préféré créer notre propre univers du jeu unique au lieu de directement intégrer les objets à partir d'assets. Ce moyen nous a permis de garder la cohérence entre l'univers et les personnages du jeu.

La palette de couleurs définie

Dans un premier temps, il nous a fallu définir la palette de couleurs afin de concevoir le design, l'univers et les personnages du jeu.

On a choisi des couleurs qui dégagent une ambiance à la fois festive, gaie et avec pleins de bonnes vibrations.





Personnage principal : petit garçon mexicain

Ce petit garçon mexicain est le personnage principal de notre jeu.

Il adore manger des tacos. Son rôle dans le jeu est d'aller droit à gauche pour pouvoir manger le plus de tacos possible. Ce sera le joueur qui permettra au personnage de se déplacer dans le jeu.



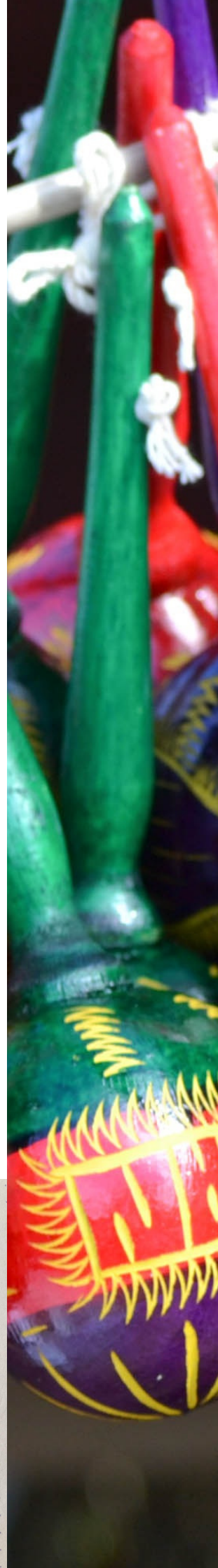
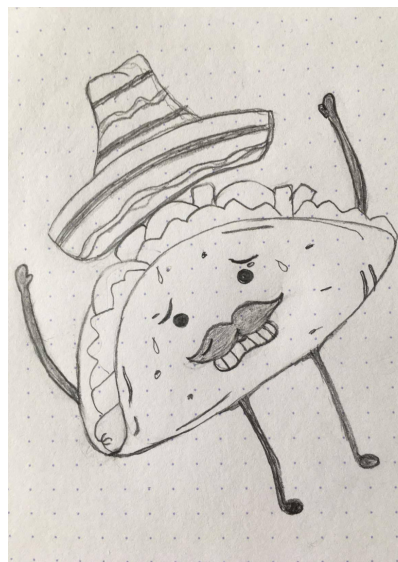
Les personnages secondaires

Mr.Tacos

Monsieur Tacos est l'un de nos personnages secondaires dans le jeu. On a donné vie à des tacos, la cuisine mexicaine connue. Ils ont des yeux, une bouche, une moustache, un chapeau mexicain etc.

Ces tacos tombent du ciel et se font manger par le petit garçon dans le jeu.

Nous avons choisi Tacos pour garder la cohérence avec notre concept du jeu "Raining Tacos". Lors de la conception de ce personnage "Mr.Tacos", nous avons essayé d'intégrer un objet qui représente le Mexique. La palette de couleurs et le chapeau mexicain représente bien ce côté mexicain de notre personnage.

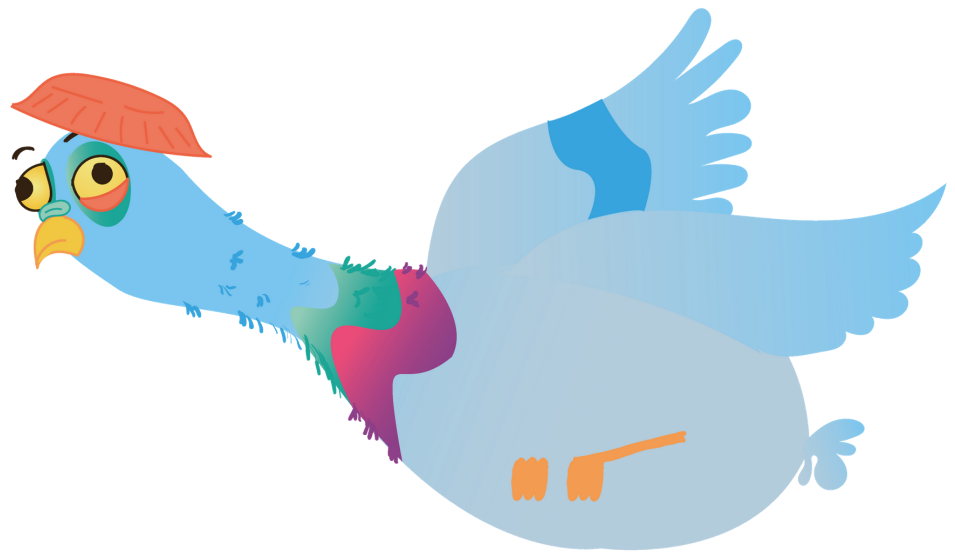




Mr.Pigeon

Il y a également des pigeons de la ville qui volent dans le ciel. Ces pigeons qui ont toujours faim, qui ont le regard fatigué et leurs chapeaux en capsule... Tout cela donne une image des pigeons d'une ville, d'un quartier bondé.

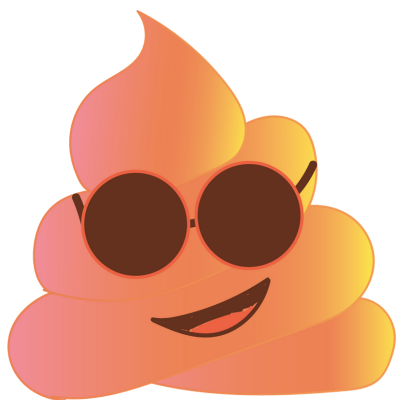
Nous avons choisi pigeon parce que c'est un oiseau de ville qui se trouve toujours dans des quartiers où il y a plein du monde, de restos et toujours en activité.



Émoji Crotte

Nous avons pris l'idée de "emoji crotte". Dans notre jeu, ce sont les crottes des pigeons. Donc il tombent également du ciel. Il est le seul obstacle de notre personnage principal "le petit garçon mexicain". Le garçon mexicain doit éviter les crottes qui tombent du ciel pour ne pas perdre de scores.

Nous avons donc également personnalisé une crotte. On a personnalisé ces crottes avec plein d'expressions du visage.



Le design de fond du jeu

“Un quartier mexicain far west”

On a voulu que l'univers et l'ambiance générale de notre jeu soit “un quartier mexicain far west”.

Une palette de couleurs joyeuse et douce nous a permis de concevoir un univers du jeu mexicain et urbain qui est à la fois festif, gaie et avec pleins de bonnes vibrations.

On retrouve dans cet univers du jeu la tête de mort, les cactus, les bâtiments avec des couleurs gaies, le chapeau mexicain et le côté festif qui représente le Mexique.

