**THÉMATIQUE – FICHE EXPLICATIVE**

**Définition de base – LE JARDIN** (*nom masculin*)

Terrain, souvent clos, où l'on cultive des légumes, des fleurs, des arbres et arbustes fruitiers et d'ornement ou un mélange de ces plantes. *(Larousse)*

Espace aménagé pour la promenade ou le repos, dans un souci esthétique, et portant des pelouses, des parterres, des bosquets, des plans d'eau. *(Larousse)*

**Champ lexical et pistes d’inspiration**

Jardinage – Jardinier/Jardinière – Légumes – Pousses – Potager – Fruits – Promenade

*Garden Party* – Terre – Jardin d’Éden – Jardin Royal – Jardin Japonais – Jardin Urbain

Jardin Secret– Jardin Botanique – Haies – Arbres - Clôtures – Labyrinthe - Plantes

N’oubliez pas que la thématique peut être exploré de plusieurs manières. Vous pouvez voir le Jardin comme une huis clos où se déroule votre jeu, ou partir de cet endroit pour trouver votre personnage principal. Que retrouve-t-on dans un jardin ? Vous pouvez penser à des êtres vivants comme les insectes ou encore donner vie à un objet de jardinage habituellement inanimé.

Voulez-vous explorer un jardin réaliste ou fantastique ? Dans votre jeu, le jardin est-il un endroit que nous voulons rejoindre ? Veut-on s’en échapper ? Ou encore veut-on planter et créer de toute pièce ce jardin dans un habitat aride ?

Pensez également aux différents types de jardins qui existent. Certains peuvent servir à cultiver des produits tandis que d’autres ont une vocation simplement esthétique.

Surprenez-nous, mais surtout amusez-vous !

**PRÉSENTATION DE L’ŒUVRE VIDÉOLUDIQUE**

Chaque équipe doit remplir ce formulaire et le remettre en même temps que son projet final. Toutes ressources gratuites (banque de son, modèles 3D, textures, etc.) utilisées, mais n’ayant pas été créées par l’équipe doivent être inscrites, par souci de transparence. Une équipe utilisant des « *assets »* externes, mais sans les mentionner, pourrait être accusée de plagiat.

Il en va de même pour vos ressources personnelles. Par exemple, si vous avez réutilisé un modèle de voiture que vous aviez déjà modélisé auparavant, veuillez être transparent et nous l’indiquer. Même chose pour tout outil ou élément de code que vous auriez créé avant la compétition. Il va sans dire que la majorité de votre jeu doit avoir été pensé et créé durant la compétition. Nous comptons sur votre honnêteté.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom de l’équipe**: | *Les 8(TIM)-Bits | Collège de Maisonneuve* |
| **Titre du jeu** : | **Bienvenue dans mon maudit jardin** |
| **Contrôles du jeu** : | *Ex. : AWSD et souris, doit être joué avec une manette, etc.*  **Se déplacer : WASD**  **Aroser : clic droigt (hold)**  **DIG/DETRUIRE PLANTE : clic gauche (hold, cooldown 10sec)**  **Dash : Space bar** |
| **Présentation du projet** :. | *Vous vous retrouvez dans votre jardin, un endroit autrefois considéré comme merveilleux. Depuis peu, les plantes semblent devenir violente lorsqu’elles ne reçoivent pas d’eau. Ta mission est de calmer le plus possible les plantes afin qu’un jour (on espère), elle se calmeront. Combiens de temps allez vous survivre dans votre jardin maudit?* |
| **Structures logicielles utilisées** : | *Engin de jeu, outils de modélisation, etc.*  *Engin de jeu : Unity*  *Outils de modélisation / animation : Blender et Maya*  *Outils de texturage / dessins : Adobe Illustrator et Photoshop* |

|  |  |
| --- | --- |
| **Autres ressources importantes** : | *Animations du personnage (joueur) provenant du site Mixamo :* [*https://www.mixamo.com/#/*](https://www.mixamo.com/#/)  Textures du sol (ex : herbes, terre… ) provenant du Unity asset store : <https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/handpainted-grass-ground-textures-187634>  <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/rpg-poly-pack-lite-148410>  <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/cartoon-fx-remaster-free-109565>  Certaines verdures et objet du décors que nous n’avons pas eu le temps de produire : <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/free-low-poly-nature-forest-205742> |

**DÉFIS SURPRISES**

Veuillez noter ci-dessous les défis, au moment de leur annonce, et la manière dont ils ont été intégrés à votre œuvre.

**Défi #1** :

Option de customisation visuelle : Nous avons donné la possibilité au joueur de choisir entre deux variations du personnage dans le menu « Options ».

**Défi #2** :

Achievment : Lorsque le joueur satisfait 5 plantes dans la même partie (avoir remplie la jauge de la plante à 100% sans être mort entre temps), une planche de bois apparait dans le coin supérieur droit, montrant au joueur qu’il a accompli ce challenge.

**Défi #3** :

Défi « Alice au pays des merveilles » : L’ennemi champignon est atteint d’extrêmes allergies aux humain et va parfois augmenter en taille en se préparant à éternuer puis reprendra ça taille d’origine un coup qu’il ai dispersé ses spores.