

GD3 / Game Design Sonore

Exercice : le donjon

A partir de la maquette Unity et de la banque de sons distribuée, réalisez le design sonore et l'intégration sonore avec les contraintes suivantes :

- le "player" commence dans la nature à l'extérieur du château
- le "player" arrive en haut des escaliers et ouvre la grande porte du donjon
- à l'intérieur du donjon l'ambiance est angoissante avec des sons qui proviennent de plusieurs directions
- les torches ont un son de feu qui brûle
- il y a des petits rats qui couinent de temps en temps
- sur la petite colonne après les marches le "player" prend un orbe magique (mettre simplement une sphère et lui déclencher un son de "prise d'orbe" quand on est en proximité)
- le casque sur la table et un démon endormi qui se réveille à proximité du "player" puis se rendort
- l'escalier de droite possède une autre porte en haut des marches que l'on ouvre à proximité (son de porte différent du premier)
- sorti du donjon à droite, on entend de nouveau la nature et plus le donjon

Utilisation uniquement de la banque de sons proposée !!!

Durée 1h30

-----> mettre une copie du projet Unity ET Fmod sur la clef USB avec Nom et Prénom