

Projet Jeu 2D

(Synthèse 40%)

Devis :

Comme projet synthèse vous devez réaliser un jeu résumant toutes les notions vues dans le cours, mais particulièrement celles enseignées dans le projet Space Shooter. Comme le dernier projet, vous avez le choix du modèle de jeu et du sujet. En revanche, les exigences techniques et les défis additionnels doivent tous se retrouver dans votre jeu/simulation. N'oubliez pas, la jouabilité est l'élément primordial à considérer.

Contexte de réalisation :

À l'aide de l'éditeur Unity (**version 2021.3.16**) et du langage de script C# réalisé un jeu 2D basé sur une mécanique semblable au Space Shooter (Jeu de tir joueur/ennemis avec des vagues).

Exigences Techniques :

- Le nom du projet Unity doit être **Synthese_NomFamille**.
- Vous devez trouver un titre original en lien avec votre sujet.
- Les graphiques(sprites) devront être adaptés à votre thème et de bonne qualité et devront être différents de ceux utilisés en classe.
- Créez une scène de départ, instructions, scène fin originale propre à votre jeu.
- La mécanique de vagues d'ennemis consécutives (instanciation) doit être utilisée dans votre jeu.
- Vous devez utiliser au moins une coroutine dans votre jeu.
- Votre jeu doit posséder au moins 3 animations, dont une reliée, au déplacement du joueur (interactive).
- Bien qu'elle puisse se modifier en cours de jeu, une seule scène sera utilisée pour notre jeu (ceci n'inclut pas la page d'accueil, fin et/ou les instructions en début de jeu).
- La difficulté doit augmenter en cours de jeu.
- Le joueur doit pouvoir détruire les ennemis d'au moins 2 façons différentes.
- Utiliser au moins deux effets visuels (particules system) pour agrémenter l'expérience de jeu.
- Ajoutez des sons pour agrémenter votre jeu ainsi qu'une trame de fond (**Attention de ne pas en mettre trop l'expérience doit **bonifier** l'expérience de jeu).
- Sur l'interface de jeu, on doit afficher le pointage actuel du joueur, le nombre de vies restantes et le temps écoulé.
- Le jeu se termine quand le joueur n'a plus de vie/énergie.

Défis Additionnels :

2 obligatoires si fait individuellement si équipe de 2 ou 3 tous les défis doivent être réalisés

- Les ennemis/obstacles doivent posséder au moins une attaque envers le joueur.
- Un bouton ou une touche (bien indiqué) permettant de mettre en sourdine la trame de fond doit être disponible partout dans le jeu.
- Il doit y avoir au moins 3 types d'ennemis/obstacles **différents** qui ont des comportements différents (attaques, parcours, ...)
- Le joueur doit posséder une « barre de vie » qui diminue quand il reçoit des dégâts plutôt qu'un certain nombre de vie.
- **Si équipe de 2** : À la fin du jeu on affiche le pointage du joueur et le nom et meilleur pointage obtenu de toutes les parties. Si le joueur à la fin de sa partie a le meilleur pointage, il inscrit son nom et devient le meilleur pointage. (**PlayerPrefs*)
- **Si équipe de 3** : À la fin du jeu on affiche les 5 meilleurs pointages obtenus. Si le joueur à la fin de sa partie est parmi les 5 meilleurs pointages, il peut inscrire son nom dans la liste. (**PlayerPrefs*)

Conditions particulières :

- Le travail est réalisé seul ou en équipe de 2 ou 3 personnes.
- Vous devez réaliser un document Word qui présente et explique l'intégration de chacun des exigences techniques et défis additionnels dans votre projet.
- À la fin du document Word, un lien **cliquable** vers un dépôt Git public pour télécharger votre projet devra être présent.
- Date de remise : **22 mai 2021**