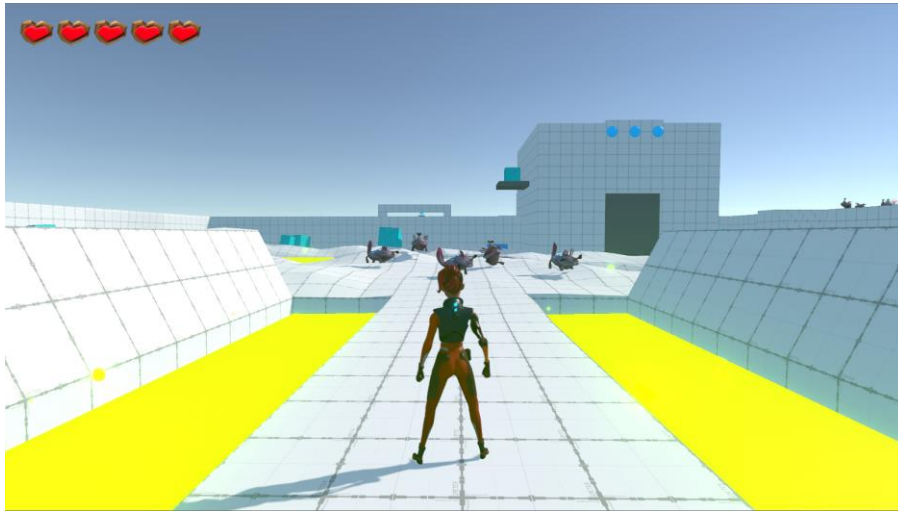


Exercice Level design 3D Game Kit :

Enoncé :

Créer un niveau 3D blocking dans Unity grâce au 3D game kit en respectant les contraintes établies par des documents de productions.



Document de production :

Motivation: Suite au crash de son vaisseau sur une planète inconnue, notre héroïne Ellen décide de partir en exploration pour trouver des objets pouvant l'aider à réparer son vaisseau. En route, son radar lui indique une source d'énergie puissante se dégageant d'un temple non loin de sa position qui pourrait bien être utile pour redémarrer son vaisseau.

Thème: Ce niveau a pour thème l'exploration de ce temple à ciel ouvert d'une civilisation ancienne qui tombe en ruine à cause d'un acide qui ronge peu à peu la bâtisse.

Pillars : L'acide est l'élément principale de gameplay. Cet acide est une zone où le joueur meurt lorsqu'il entre en contact avec. Il peut être présent sous forme de flaques, bassins, rivières etc...

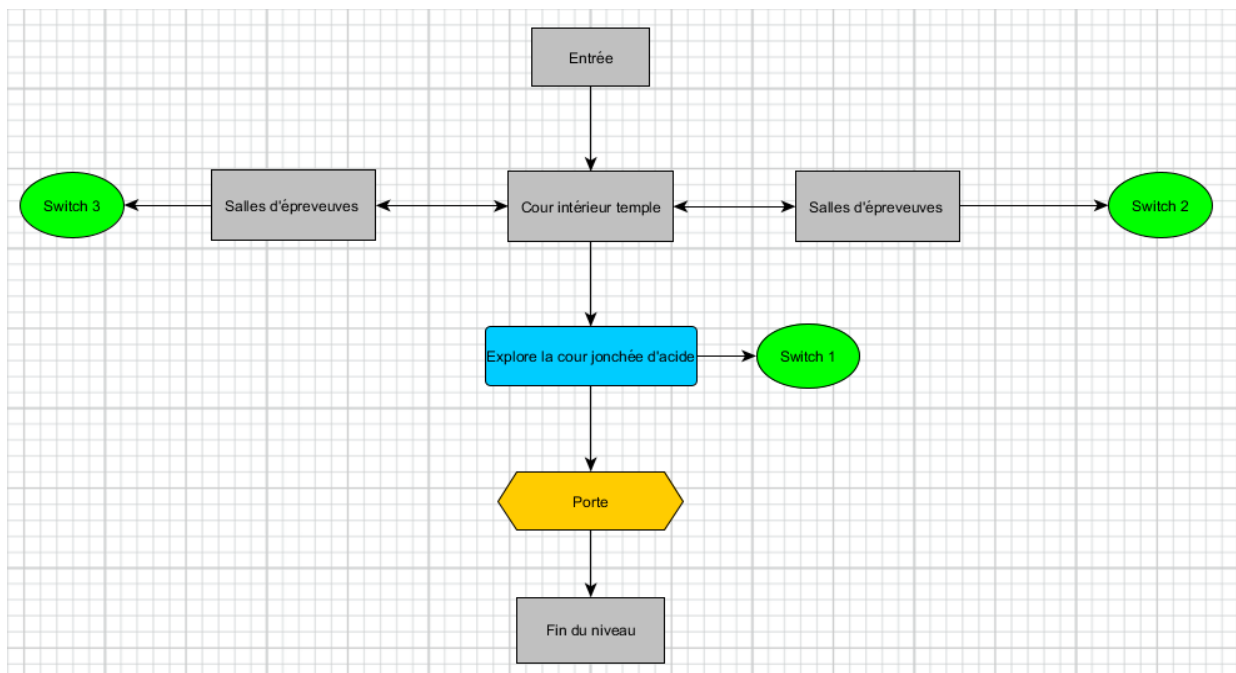
Le joueur découvrira aussi une nouvelle variante des créatures qui peuplent la planète : les Spitter qui sont une sous espèce des Chomper. Les deux créatures cohabitent ensemble dans l'enceinte du temple.

Voici une liste des différents éléments de gameplay qui peuvent être utilisés :

- Acide
- Spitter
- Chomper
- Plateforme mouvante.
- Boîte destructible.
- Boîte de vie.
- Bouton presseur.
- Switch.
- Porte fermé (pouvant être ouvert grâce à un switch ou un bouton presseur)

Les éléments en oranges sont des éléments que le joueur n'a jamais rencontrés auparavant.

Pour les besoins de cet exercice nous allons réaliser qu'une petite partie de ce niveau. Notre niveau commence lorsque Ellen entre dans le temple et arrive dans la cour intérieure de celui-ci. Une porte bloque l'accès à la suite du temple. Pour déverrouiller cette porte le joueur doit trouver 3 switch dispersés dans le niveau.



!! \ ce diagramme n'est pas un « molecule design » comme vu en cours, il s'agit simplement d'un schéma pour expliquer le déroulé de la phase de gameplay

Rendu :

- Un schéma de votre niveau (3 pts)
 - Vous pouvez joindre plusieurs images si vous avez fait par exemple un molecule design ou des recherches de références.
 - La qualité graphique du schéma ne sera pas jugée, le but est de voir si vous avez réalisé un travail de recherche préalable avant de faire le niveau en 3D
- Le projet unity sous format .zip (17 pts)
 - Une partie de la note portera sur la qualité de la hiérarchie de votre scène (objets bien nommés et rangés).
- Un build de votre niveau jouable :
 - Pour créer ce build il faut aller dans File > Build setting et cliquer sur Build.