

RAPPORT DE PROJET – UNITY

“Il faut sauver Noël !”

1. Présentation du jeu

Description générale :

Le joueur incarne le pingouin du Père Noël, le seul de son espèce qui ne sait pas nager !
Le but est d'aller récupérer le dernier cadeau qui a été volé par les bonhommes de neige afin que la distribution de cadeaux se fasse !

Commandes du jeu :

Action	Touche
Déplacement	Z / Q / S / D
Courir	Shift
Sauter	Espace
Interagir	E
Caméra	Souris

2. Assets utilisés

Les assets utilisés dans le jeu proviennent de différentes sources :

Modèles 3D :

- [Personnage principal \(pingouin\), ennemis, décor...](#)
- [Coffre et flocon de neige](#)

Sons :

- Son de récupération des pièces (starter pack)
- [Son de mort des ennemis](#)
- [Musique de fond](#)

3. Solution :

Le but est d'atteindre le cadeau gardé par les bonhomme de neige. Pour ce faire, il va falloir sauter de plateforme en plateforme sans tomber dans l'eau, éliminer les bonhommes de neige en leur sautant dessus et récolter les flocons de neige pour que le gentil bonhomme de neige nous ouvre le passage. (un flocon est caché derrière l'arbre)

4. Conclusion

Ce projet m'a permis de découvrir et de pratiquer le développement d'un jeu vidéo avec Unity, notamment la gestion des déplacements d'un personnage, des collisions, des interactions, du son et de l'interface utilisateur.

La réalisation de ce jeu m'a également aidé à mieux comprendre la logique du gameplay ainsi que la structure générale d'un projet de jeu vidéo complet.

J'aurais aimé disposer de plus de temps pour améliorer ce projet en ajoutant, par exemple, de nouveaux niveaux, des ennemis plus variés ou encore des animations supplémentaires. J'ai trouvé ces projets (Unity et Blender), très intéressants et ludiques.

L'IA générative ainsi que des tutoriels sur youtube ont été utilisés.