

Projet MASTER CHEF

Description du jeu à réaliser :

Jeu web au format 1920 x 1080 px. Le joueur doit suivre et réaliser une recette de cuisine en interagissant avec les éléments d'un environnement graphique 2D.

La recette :

Pain d'épices

200g de farine

100g de sucre en poudre

1 sachet de levure

1 sachet de sucre vanillé

2 cuillères à café de 4 épices

1 cuillère à café de cacao

2 œufs

10cL de lait (=100 cm³)

250 g de miel

Dans un saladier, mélanger la farine, le sucre en poudre, la levure, le sucre vanillé, les 4 épices et le cacao.

En remuant avec une cuillère en bois, incorporer petit à petit les œufs et le lait tiédi puis ajouter le miel.

Préchauffer le four à 160°.

Verser la préparation dans un moule à cake. Enfourner et laisser cuire pendant 1h.

Pour réaliser la recette le joueur devra interagir avec plusieurs objets présents dans la scène principale du jeu:

- différents récipients : casserole sur plaque de cuisson allumée/éteinte, saladier vide/plein, cuillère posée sur le plan de travail ou dans le saladier, moule à cake vide/plein
- différents ingrédients : œufs entiers/coquilles cassées, paquet de farine ouvert/fermé, paquet de sucre, sachet de levure fermé/déchiré, sachet de sucre vanillé fermé/déchiré, bouteille de lait ouverte/fermée, pot de 4 épices ouvert/fermé, paquet de cacao ouvert/fermé, pot de miel ouvert/fermé
- un verre doseur vide/rempli
- un four avec différents états (éteint, chaud, très chaud, ...) avec un curseur permettant de régler la température et de modifier le visuel en conséquence.

Interactions :

Drag & drop des ingrédients et des ustensiles sur les récipients :

- œufs, sachet de levure, de sucre vanillé, pot de 4 épices, pot de miel, paquet de cacao, bol doseur plein, cuillère, bol doseur plein sur saladier ou sur casserole,

- lait, sucre, farine sur bol doseur,
- casserole pleine sur saladier, saladier sur plat en verre.

Clic sur le bol doseur lance le mini-jeu.

Clic sur plaque de cuisson allume/éteint.

Clic sur four allume/éteint. Qd allume donne accès à 2 sliders : drag & drop d'un curseur pour régler la température du four et un pour le temps de cuisson.

Un mini-jeu dans le jeu permettra de remplir un verre doseur (gradué) à partir de 3 récipients : une cuillère à café contenant 5mL (cas du lait), 10g (cas de la farine) ou 10g (cas du sucre), une cuillère à soupe contenant 15mL (cas du lait), 25g (cas de la farine) ou 30g (cas du sucre), un verre contenant 150mL de lait, 90g de farine, 120g de sucre. Le joueur n'aura pas connaissance des quantités contenues dans ces récipients et lira la quantité ajoutée sur la graduation du verre doseur.

Un personnage, le tuteur, accompagnera le joueur tout au long du jeu pour lui donner les étapes de la recette à suivre via des bulles de texte et donner des feedbacks positifs/négatifs au joueur (différents états : content/sérieux/pas content/en colère). Au choix un petit chef cuistot, un chimiste, un extra-terrestre....

Possibilité de perdre si les actions ne sont pas toutes faites, pas faites dans le bon ordre, si les quantités ne sont pas correctes ou si la température du four est trop élevée ou la cuisson trop longue...

Consigne :

Vous devez réaliser sous Illustrator les différents écrans d'interface du jeu:

- **Ecran d'accueil** avec :
 - Nom du jeu sur fond travaillé
 - Menu avec boutons : jouer, paramètres, crédits ...
- **Ecran de jeu** :
 - univers de jeu au choix : cuisine traditionnelle, vaisseau spatial, laboratoire de chimie... ? avec les différents objets interactifs (vue de dessus ou de face),
NB : Les intitulés des ingrédients de la recette peuvent être modifiés pour coller à l'univers de jeu que vous avez choisi mais le nombre et la quantité des ingrédients n'est pas au choix.
 - menu avec boutons : accueil/quitter (+ Popup : Etes-vous sûr de vouloir quitter le jeu ?), aide ...
 - tuteur
 - Affichage de la recette (au choix, en cliquant sur un objet de l'univers : livre de recette, en cliquant sur un bouton du menu, affichée en permanence ou donnée par le tuteur au fur et à mesure de l'avancement ?...)
- **écrans des 2 mini-jeux,**
- **écrans perdu/gagné** (popups ?)

Pour cela vous pouvez soit créer entièrement les éléments de décor et d'interface, soit télécharger des ressources vectorielles gratuites que vous combinerez et modifierez pour créer l'univers de votre

choix et obtenir différents écrans de jeu graphiquement cohérents. (<https://fr.freepik.com>, <https://publicdomainvectors.org>, <https://pixabay.com>)

Eléments à rendre :

Références graphiques

Fichiers sources : .ai (avec dossier Links si images liées) contenant les mockups des différents écrans.

Dossier **Exports** avec mockups au format jpg

Dossier **Sprites** avec graphs (les différents états des objets sont à exporter sous forme de sprite sheet) aux formats jpg et png.

Pour le 22 novembre :

- recherche de références
- réalisation de schémas, maquettes de l'interface et du décor (voir exemples ci-dessous)
- répartition des tâches à effectuer pour chaque membre du groupe

