

Un poulet spatial sous les Tropiques

Gameplay :

En ce qui concerne l'aspect directionnel du personnage, les touches correspondantes ne sont pas orientées de façon habituelles, c'est-à-dire :

- Touche de droite : Avance
- Touche de gauche : Recule
- Touche du haut : Droite
- Touche du bas : Gauche

Cela vient déstabiliser le joueur en le rendant un peu plus compliqué.

Storyboard écrit :

1. Carton de début de vidéo : «Enjmin présente...» sur fond noir, écriture blanche
2. Zoom sur le personnage (d'un plan d'ensemble jusqu'à atteindre un gros plan) + commencement de la musique d'ambiance (Hawaii - Aloha Oe)
3. Apparition du titre de la vidéo «Un poulet spatial sous les Tropiques» sur fond d'une image du jeu, écriture bleue marine
4. Scène cinématique : inclinaison de la caméra du haut vers le bas (soleil vers les Torii), caméra à hauteur d'œil
5. Intertitre : «Baladez-vous dans un univers paradisiaque...»
6. Animation : avancement du personnage vers le pont (plan demi-ensemble) + commencement du son intégré au jeu (=son mer, oiseau, vague)
7. Intertitre : «...traversez un pont sans tomber à l'eau...»
8. Ingame, FPS, plan moyen, caméra : plongée
9. Intertitre : «...explorez l'île dans ses moindres recoins...»
10. Ingame, FPS, plan moyen, caméra : plongée
11. Intertitre : «...passez sous les Torii...»
12. Ingame, FPS, plan moyen, caméra : plongée
13. Intertitre : «...à l'aide d'un poulet venu de l'espace.»
14. Travelling vers le poulet
15. Carton de fin de vidéo : «Réalisation : Anne Bournisien» + apparition soudaine du poulet vers la gauche

A travers ce scénario, le joueur prend conscience de l'univers et du personnage. Grâce aux scènes présentant le gameplay (Ingame), cela permet à l'utilisateur de s'immerger dans le jeu.

Autres :

Pour accéder directement au rendu Unity aller à => New Unity Project => Assets => Landscape

Le fichier 3DS du personnage employé pour la réalisation du projet Unity est : chicken.DAE