



M A N U E L

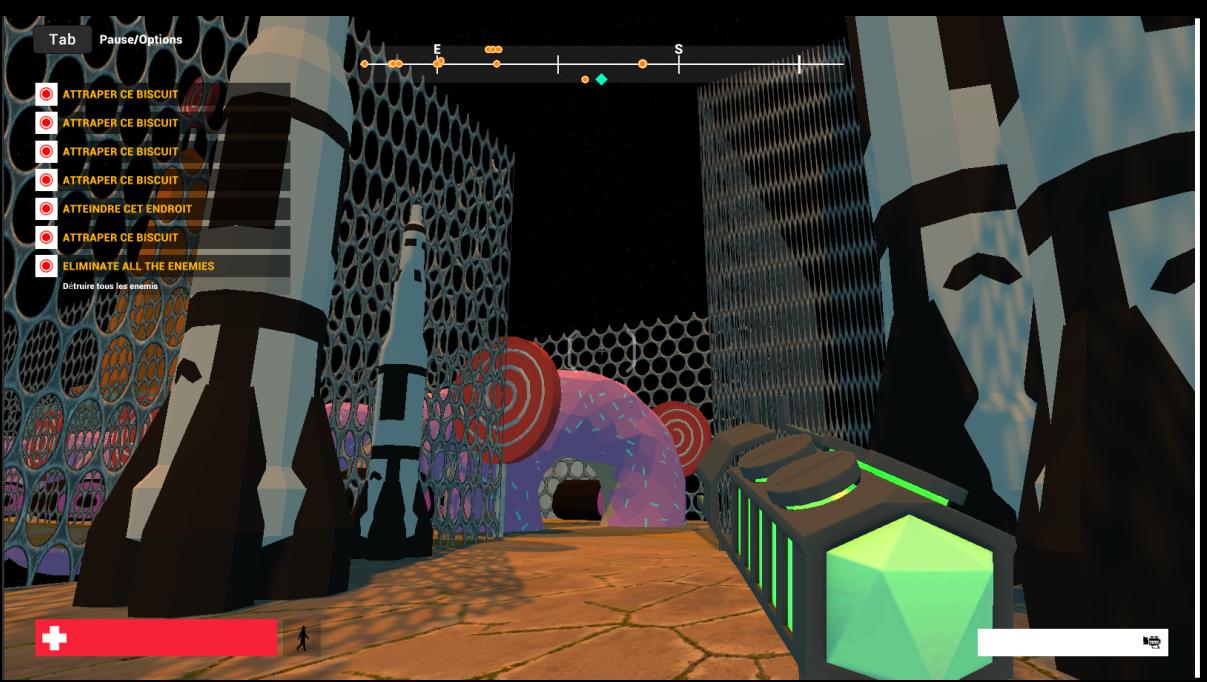
N°1

NOVEMBRE 2020

U
S
I
R
I
A
N
D
E
L
A
M
A
R
E
Y

JEU : « L'ESPACE »

MANUEL DE CRÉATION DE jeu vidéo UNITY



AUTISMACQUISITION

Sommaire

1.	Cadre de réalisation du manuel	3
2.	Etape 1 : Récupérer le tutoriel « FPS Microgame » Unity	5
3.	Etape 2 : Répertorier les objets décoratifs des salles du jeu vidéo.....	7
4.	Etape 3 : Créer le plan du sol du jeu « FPS ».....	12
5.	Etape 4 : Créer les planchers du jeu « FPS ».....	15
6.	Etape 5 : Créer les murs du jeu « FPS ».....	21
7.	Etape 6 : Télécharger les textures du jeu « L'Espace »	24
8.	Etape 7 : Appliquer les matériaux du jeu « L'Espace »	27
9.	Etape 8 : Modifier la « Skybox » du jeu « L'Espace »	28
10.	Etape 9 : Placer les objets dans les salles du jeu « L'Espace »	30
11.	Etape 10 : Créer une rampe	38
12.	Etape 11 : Créer une salle de tir	40
13.	Etape 12 : Placer les ennemis dans le jeu « L'Espace»	43
14.	Etape 13 : Créer la salle 14 : Les îlots.....	47
15.	Etape 14 : Placer les objets « Enemy_Turret » dans le jeu «L'Espace »	48
16.	Etape 15 : Placer les objets « Enemy_HoverBot» dans le jeu « L'Espace »	50
17.	Etape 16 : Placer les objets « ObjectivePickupItem» dans le jeu « L'Espace »	51
18.	Etape 17 : Placer le titre du jeu « L'Espace » dans les scènes « LoseScene », « WinScene » et « IntroMenu »	53
19.	Etape 18 : Placer les modules « Mesh Collider ».....	56
20.	Etape 19 : Compiler le jeu « Espace 2020 »	56

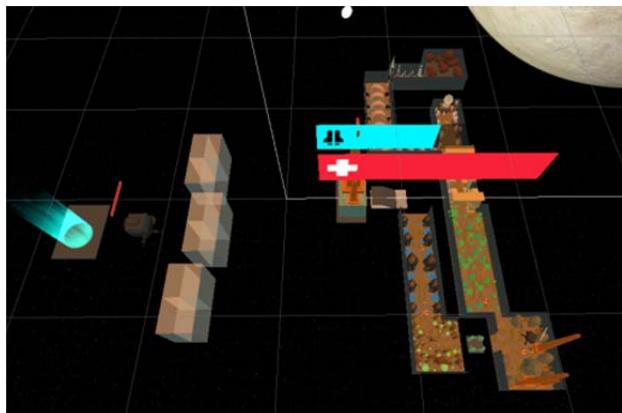


1. Cadre de réalisation du manuel

1.1. Environnement

Entre le lundi 6 juillet jusqu'au vendredi 11 juillet 2020, j'ai suivi le stage « Jeu vidéo dans l'école des Gobelins qui est située à Paris.

Le formateur nous a proposé de réaliser un jeu « First Person Shooter » en 3D avec le moteur de jeu Unity.



Je me suis inspiré du jeu vidéo FPS que j'ai produit dans cet atelier «Jeu vidéo » de l'école des Gobelins pour présenter des exercices permettant la production d'un jeu FPS dans ce manuel de création de jeu Unity.

Dans ce manuel, nous allons créer des salles qui sont reliées par des couloirs.

Nous placerons dans ces salles différents éléments comme des objets décoratifs, des récompenses, des ennemis, ...

Depuis plusieurs années, j'utilise les moteurs de jeu Unity et Unreal. pour réaliser des jeux vidéo en 2D et en 3D. J'ai placé certains de ces jeux vidéo sur mon site internet :

http://autismacquisition.com/JeuVideo/JeuVideo_Tout.php?aquisition_famille_num=6



Manuel de création de jeu vidéo avec Unity produit par Sirian DELAMARE

1.2. Finalité du manuel

Dans ce manuel, je vous propose de réaliser un jeu FPS avec le moteur de jeu vidéo Unity. J'ai détaillé à la suite dans ce manuel les 19 étapes de réalisation de ce jeu vidéo FPS :

- Etape 1 : Récupérer le tutoriel « FPS Microgame » Unity
- Etape 2 : Répertorier les objets décoratifs des salles du jeu vidéo
- Etape 3 : Créer le plan du sol du jeu « FPS »
- Etape 4 : Créer les planchers du jeu « FPS »
- Etape 5 : Créer les murs du jeu « FPS »
- Etape 6 : Télécharger les textures du jeu « L'Espace »
- Etape 7 : Appliquer les matériaux du jeu « L'Espace »
- Etape 8 : Modifier la « Skybox » du jeu « L'Espace »
- Etape 9 : Placer les objets dans les salles du jeu « L'Espace »
- Etape 10 : Créer une rampe
- Etape 11 : Créer une salle de tir
- Etape 12 : Placer les ennemis dans le jeu « L'Espace »
- Etape 13 : Créer la salle 14 : Les îlots
- Etape 14 : Placer les objets « Enemy_Turret » dans le jeu « L'Espace »
- Etape 15 : Placer les objets « Enemy_HoverBot » dans le jeu « L'Espace »
- Etape 16 : Placer les objets « ObjectivePickupItem » dans le jeu « L'Espace »
- Etape 17 : Placer le titre du jeu « L'Espace » dans les scènes « LoseScene », « WinScene » et « IntroMenu »
- Etape 18 : Placer les modules « Mesh Collider »
- Etape 19 : Compiler le jeu « Espace 2020 »

A la fin de ce premier manuel d'activité de création de jeu vidéo, vous aurez produit un jeu FPS avec Unity.

Vous pouvez télécharger le jeu « L'espace » que j'ai produit avec ce manuel sur mon site dans la section : « Jeux vidéo / Jeux vidéo triés par Genre / FPS » :

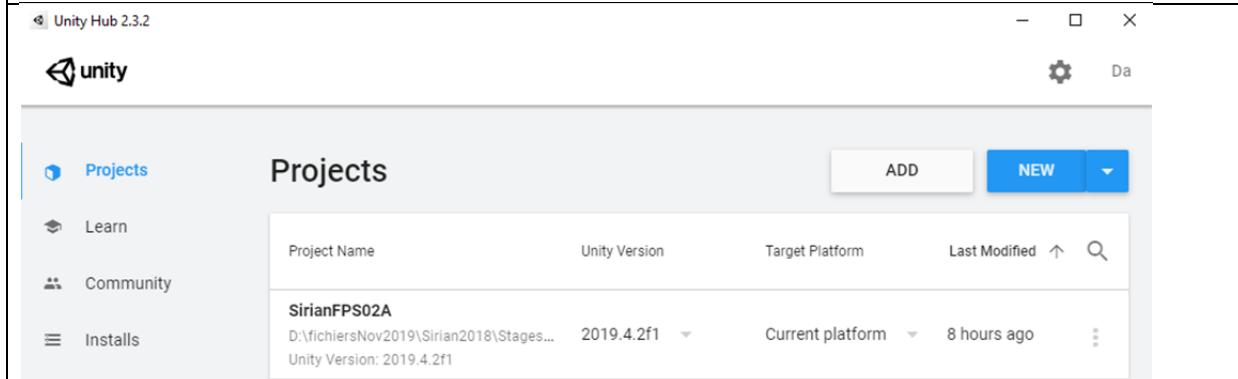
http://autismacquisition.com/JeuVideo/JeuVideo_Genre01.php?videosmenu_num=26&videoType_num=1&VideoJeuFamille_num=1



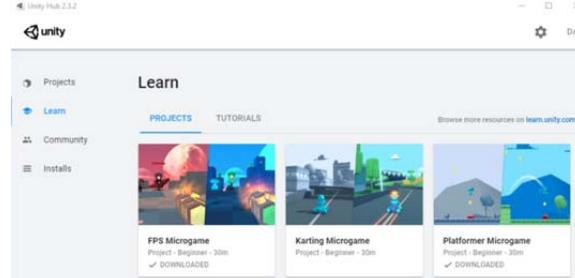
2. Etape 1 : Récupérer le tutoriel « FPS Microgame » Unity

2.1. Sélectionner le tutoriel

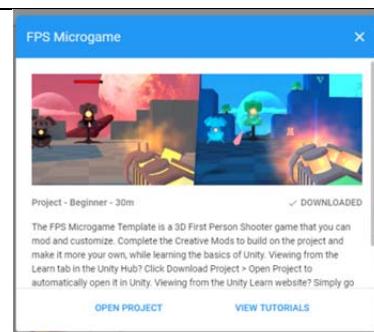
2.1.1. Ouvrir le « Unity Hub » et cliquer sur le bouton « Learn »



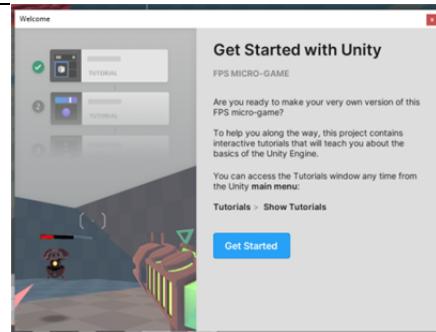
2.1.2. Dans la fenêtre « Learn », cliquer sur « FPS Microgame » .



2.1.3. Cliquer sur « Open project »

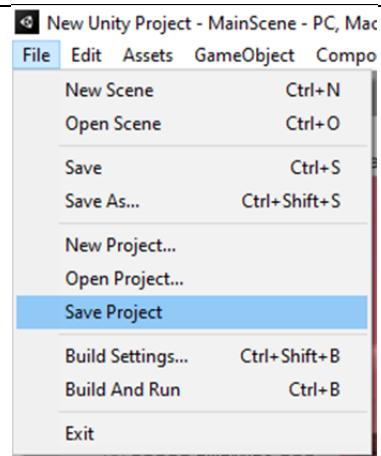


2.1.4. Cliquer sur « Get Started »

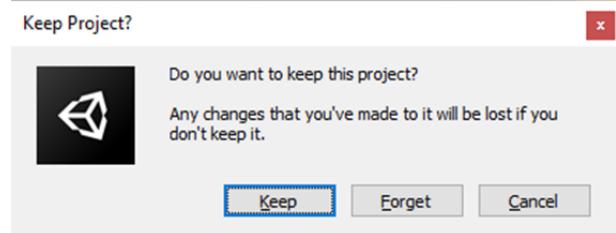


2.2. Enregistrer le projet Unity « L'Espace »

2.2.1. Enregistrer et fermer le projet Unity avec les commandes « Save Project » et « Exit » du menu « Files »

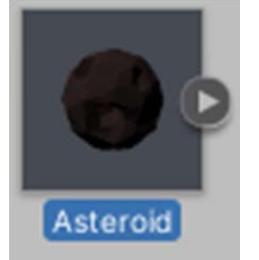


2.2.2. Cliquer sur le bouton « Keep » du menu flottant « Keep Project ? ». Nommer le projet puis placer le dans un dossier.

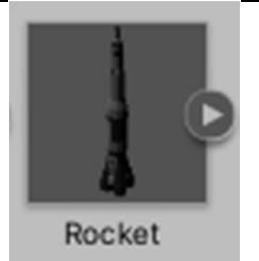


3. Etape 2 : Répertorier les objets décoratifs des salles du jeu vidéo

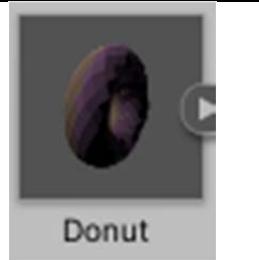
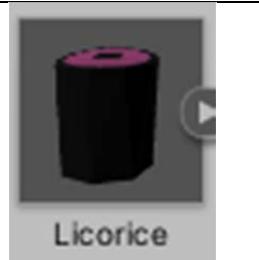
3.1. Salle 1 : Les Astéroïdes

Nom de l'objet	Asteroid	
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / SpaceProps / Asteroid	

3.2. Salle 2 : Les Fusées

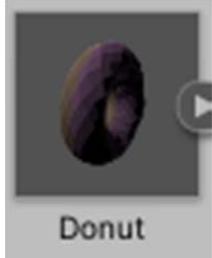
Nom de l'objet	Rockets	
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / SpaceProps / Rockets	

3.3. Salle 3 : Les Bonbons

Nom de l'objet	Donut	
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / FoodProps / Donut	
Nom de l'objet	Licorice	
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / FoodProps / Licorice	
Nom de l'objet	Lollipop	
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / FoodProps / Lollipop	



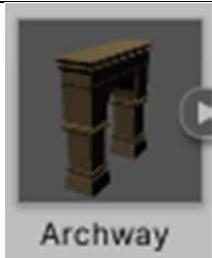
3.4. Salle 4 : Les Beignets

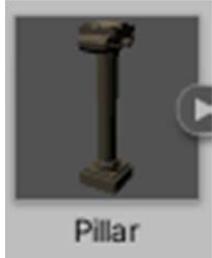
Nom de l'objet	Donut		Donut
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / FoodProps / Donut		

3.5. Salle 5 : Les Antennes

Nom de l'objet	SatelliteDish		SatelliteDish
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / SpaceProps / SatelliteDish		
Nom de l'objet	Altar		Altar
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / Totems / Altar		

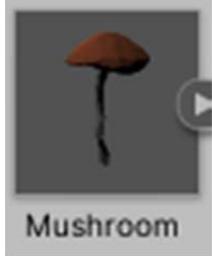
3.6. Salle 6 : Les Arches

Nom de l'objet	Archway		Archway
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / AncientProps / Archway		

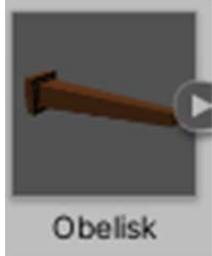
Nom de l'objet	Pillar		Pillar
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / AncientProps / Pillar		



3.7. Salle 7 : La Foret

Nom de l'objet	FirTree	
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / NatureProps / FirTree	
Nom de l'objet	Mushroom	
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / NatureProps / Mushroom	
Nom de l'objet	PalmTree	
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / NatureProps / PalmTree	

3.8. Salle 8 : Moais

Nom de l'objet	MoaiHead	
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / AncientProps / MoaiHead	
Nom de l'objet	Obelisk	
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / AncientProps / Obelisk	

3.9. Salle 9 : Les Cactus

Nom de l'objet	Cactus	
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / NatureProps / Cactus	



3.10. Salle 10 : Les Troncs

Nom de l'objet	FallenTree	 FallenTree
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / NatureProps / FallenTree	
Nom de l'objet	FlowerBush	 FlowerBush
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / NatureProps / FlowerBush	

3.11. Salle 11 : Les Oursons

Nom de l'objet	GummyBear	 GummyBe...
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / FoodProps / GummyBear	
Nom de l'objet	Crystal	 Crystal
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / SpaceProps / Crystal	

3.12. Salle 12 : La rampe

Nom de l'objet	Pickup_Jetpack	 Pickup_Jet...
Emplacement	Assets / FPS / Prefabs / Pickup / Pickup_Jetpack	



3.13. Salle 13 : Le Stand de tir

Nom de l'objet	Enemy_HoverBot	
Emplacement	Assets / FPS / Prefabs / Enemies / Enemy_HoverBot	Enemy_Ho...
Nom de l'objet	Lollipop	
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / FoodProps / Lollipop	Lollipop
Nom de l'objet	Obelisk	
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / AncientProps / Obelisk	Obelisk

3.14. Salle 14 : Les îlots

Nom de l'objet	Lollipop	
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / FoodProps / Lollipop	Lollipop
Nom de l'objet	Enemy_Turret	
Emplacement	Assets / FPS / Prefabs / Enemies / Enemy_Turret	Enemy_Tur...



3.15. Salle 15 : La finale

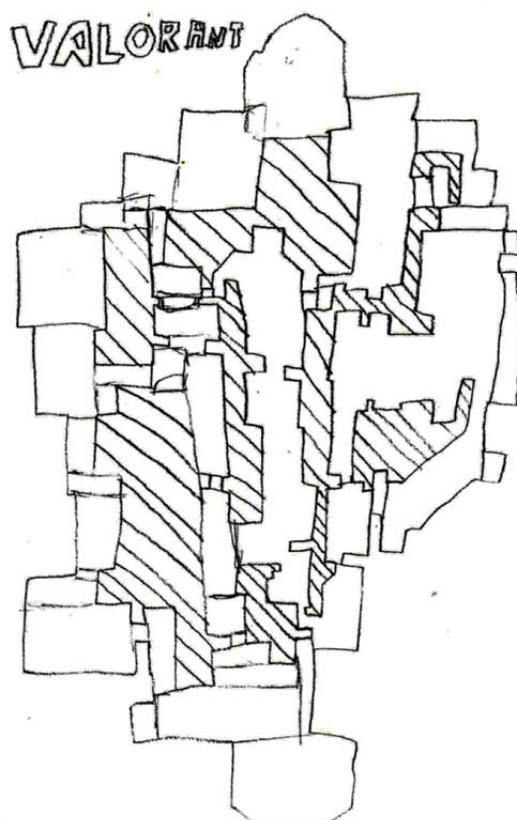
Nom de l'objet	ObjectiveReachPoint	
Emplacement	Assets / FPS / Prefabs / ObjectiveReachPoint	 ObjectiveR...

4. Etape 3 : Créer le plan du sol du jeu « FPS »

4.1. Dessiner une map du sol du jeu « L'Espace»

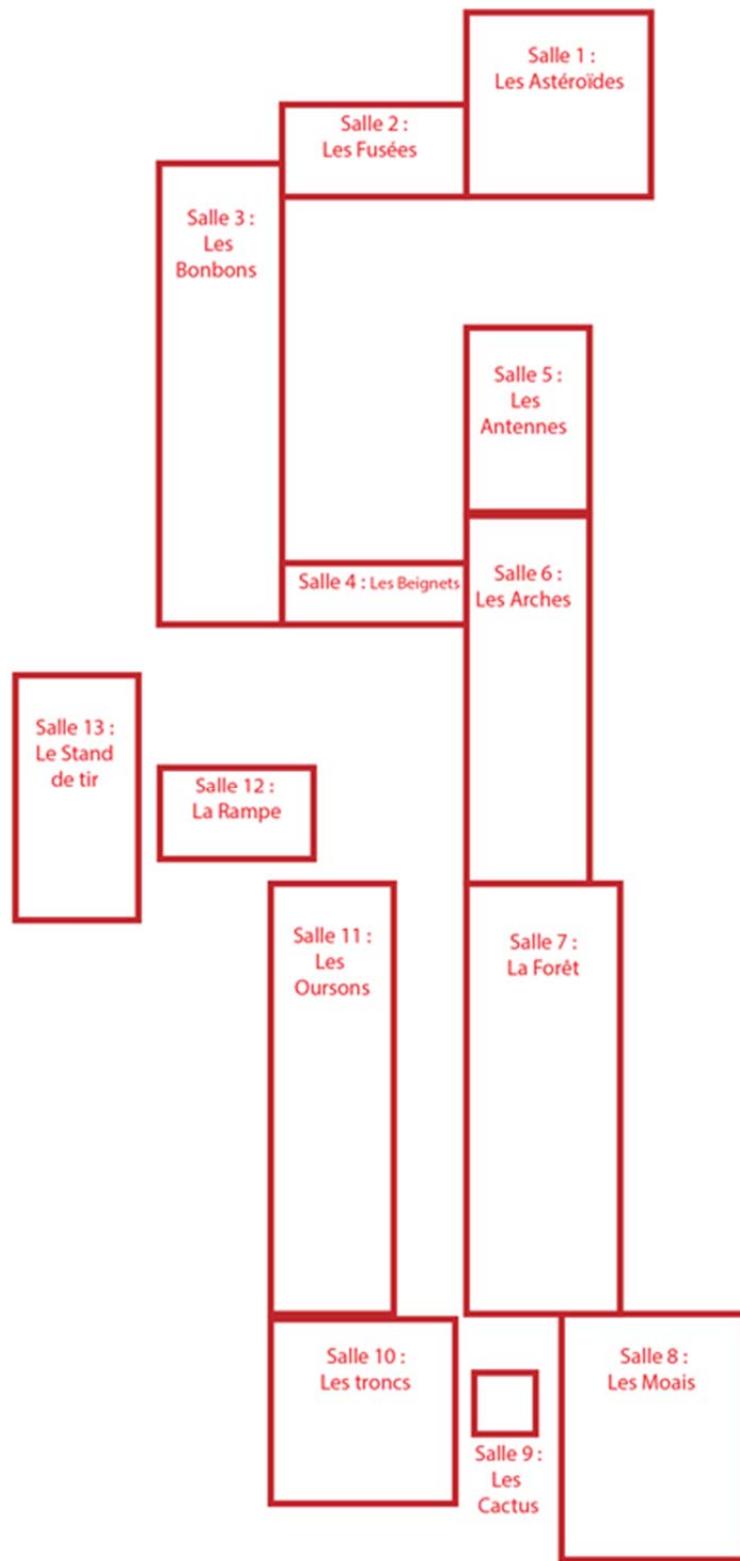
- 4.1.1. Chercher sur Google Image des maps de jeu vidéo avec les mots clés : « Map Haven ».

- #### 4.1.2. Dessiner un plan du sol en s'inspirant d'une carte du sol d'un jeu vidéo

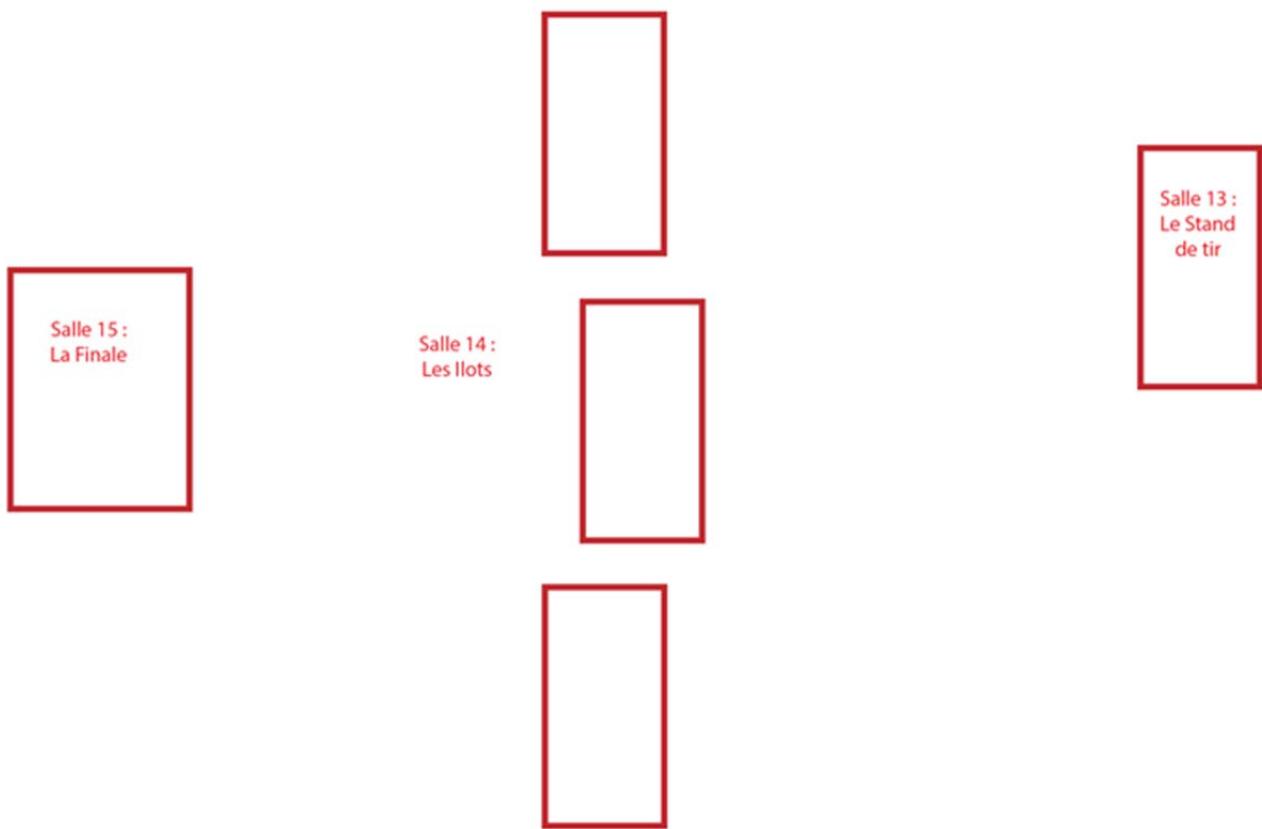


- 4.1.3. Réaliser le plan du sol avec Illustrator puis exporter le fichier « PNG » « PlanSol.png ». Les dimensions de l'image doivent faire 1000 X 1000 px.

Plan du sol du jeu « L'Espace » Partie N°1



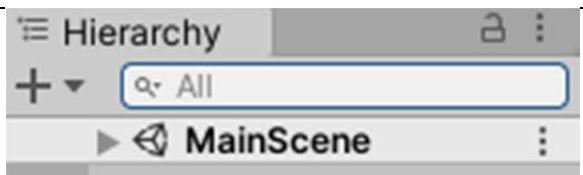
Plan du sol du jeu « L'Espace » Partie N°2



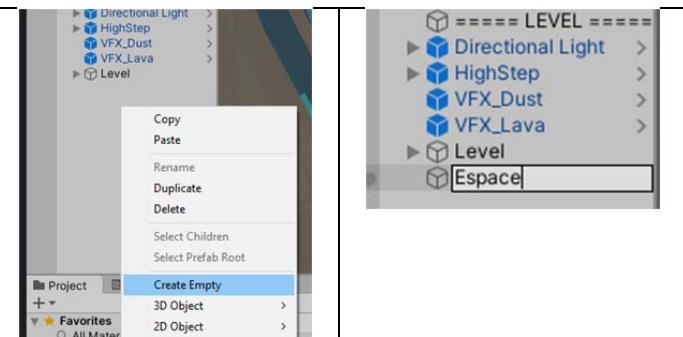
5. Etape 4 : Créer les planchers du jeu « FPS »

5.1. Copier une tuile dans le dossier « L'Espace »

- 5.1.1. Cliquer sur le triangle à gauche de « MainScene » dans le menu Hierarchy.



- 5.1.2. Cliquer sur le bouton droit de la souris dans le menu Hierarchy. Sélectionner « Create Empty » pour créer un dossier. Nommer ce dossier « Espace ».

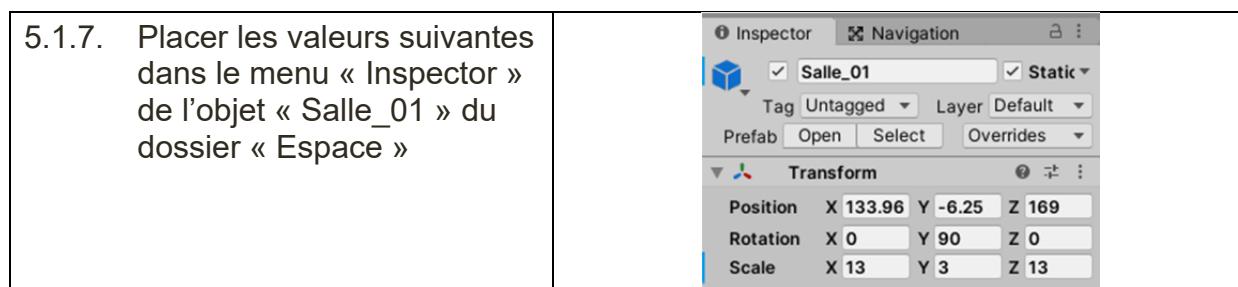
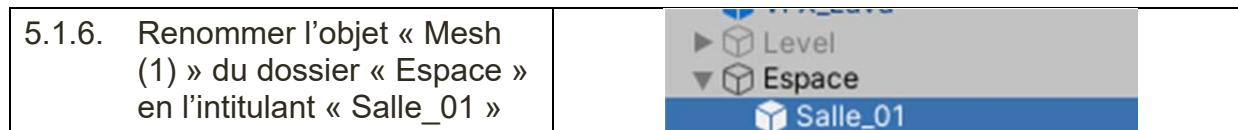
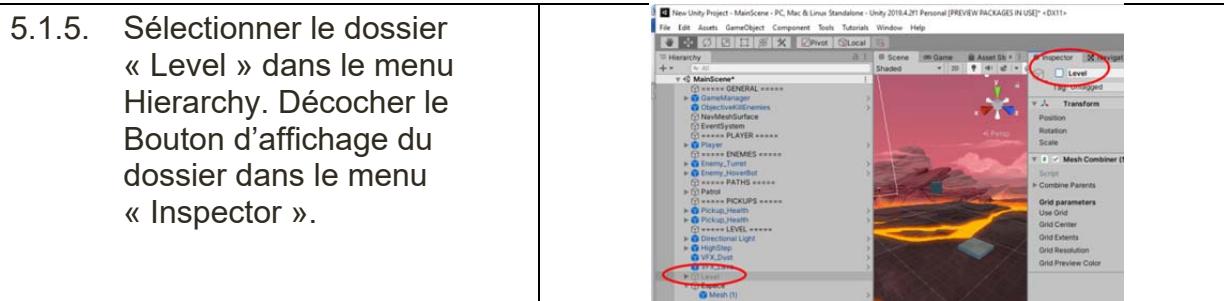


- 5.1.3. Sélectionner une tuile « Mech » Dans le dossier « level / Room_02 / Opening_03 ».



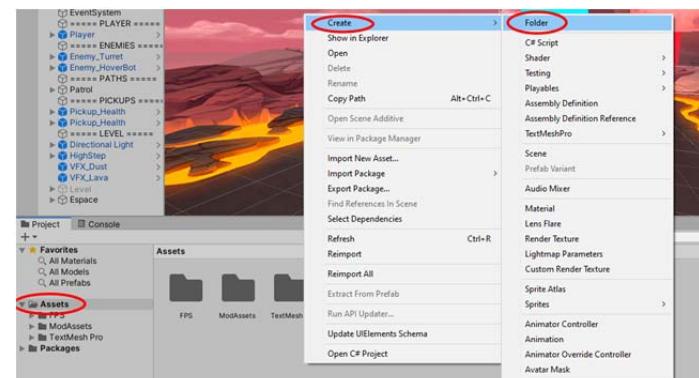
- 5.1.4. Dupliquer cette tuile « Mech » avec les touches CTL et « D » puis placer la dans le dossier « Espace ».



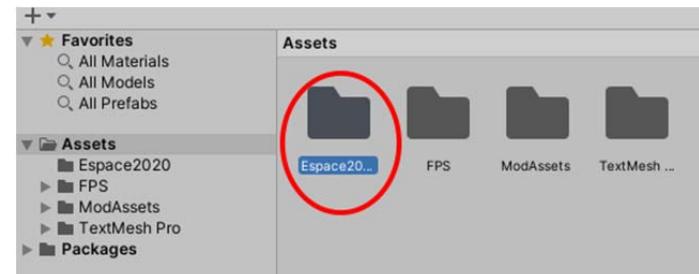


5.2. Créer le dossier « L'Espace » dans le menu « Project »

- 5.2.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris sur le dossier « Assets » dans le menu « Project ». Sélectionner « Create / Folder » dans le menu flottant pour créer un nouveau dossier.

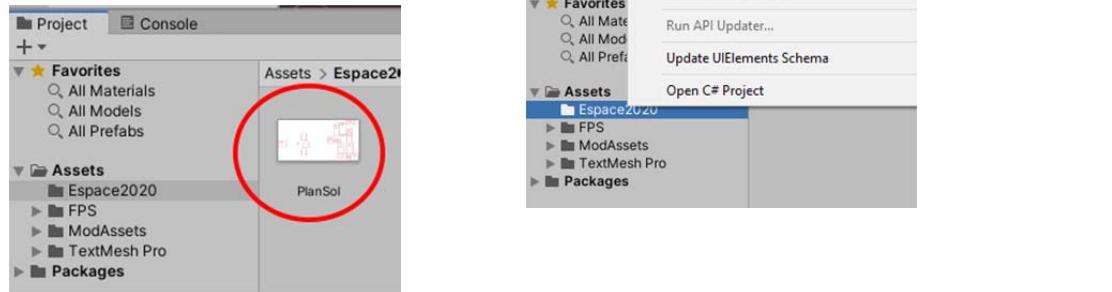


- 5.2.2. Nommer ce dossier « L'Espace »



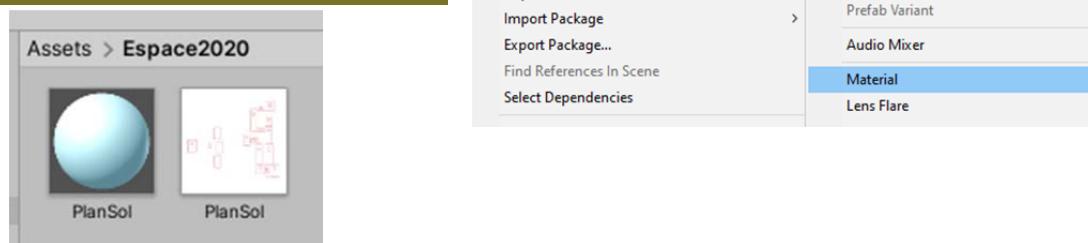
5.3. Importer le plan du sol du jeu qui a été réalisé avec Illustrator

- 5.3.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris sur le dossier « L'Espace » dans le menu « Project ». Sélectionner « Import New Asset » dans le menu flottant. Importer le fichier PNG « PlanSol.png ».

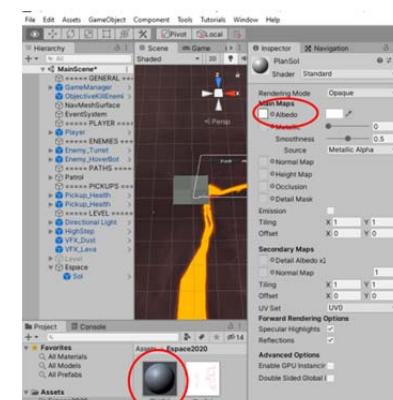


5.4. Créer le « Material » « Sol »

- 5.4.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le dossier « L'Espace » dans le menu « Project ». Sélectionner « Create / Material » dans le menu flottant. Nommer le nouveau matériel « PlanSol ».

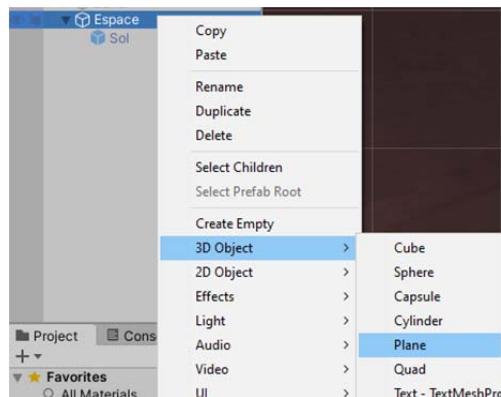


- 5.4.2. Glisser l'image « PlanSol » dans la section « Albedo » du matériel « PlanSol ».



5.5. Créer le plane « PlanSol »

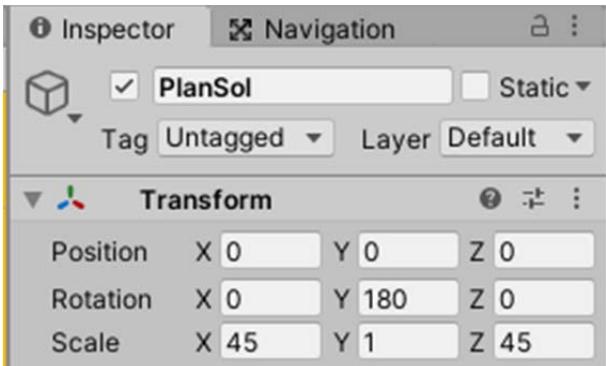
- 5.5.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le dossier « Espace » dans le menu « Hierarchy ». Sélectionner « 3D Object / Plane » dans le menu flottant. Nommer le nouvel Objet « PlanSol ».



- 5.5.2. Glisser le matériel « PlanSol » sur l'objet « PlanSol » dans la « Scene ».



- 5.5.3. Placer les valeurs suivantes dans le menu « Inspector » de l'objet « PlanSol » du dossier « Espace »

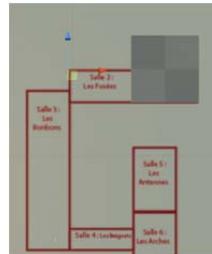


5.6. Créer les sols des 15 salles du jeu « L'Espace »

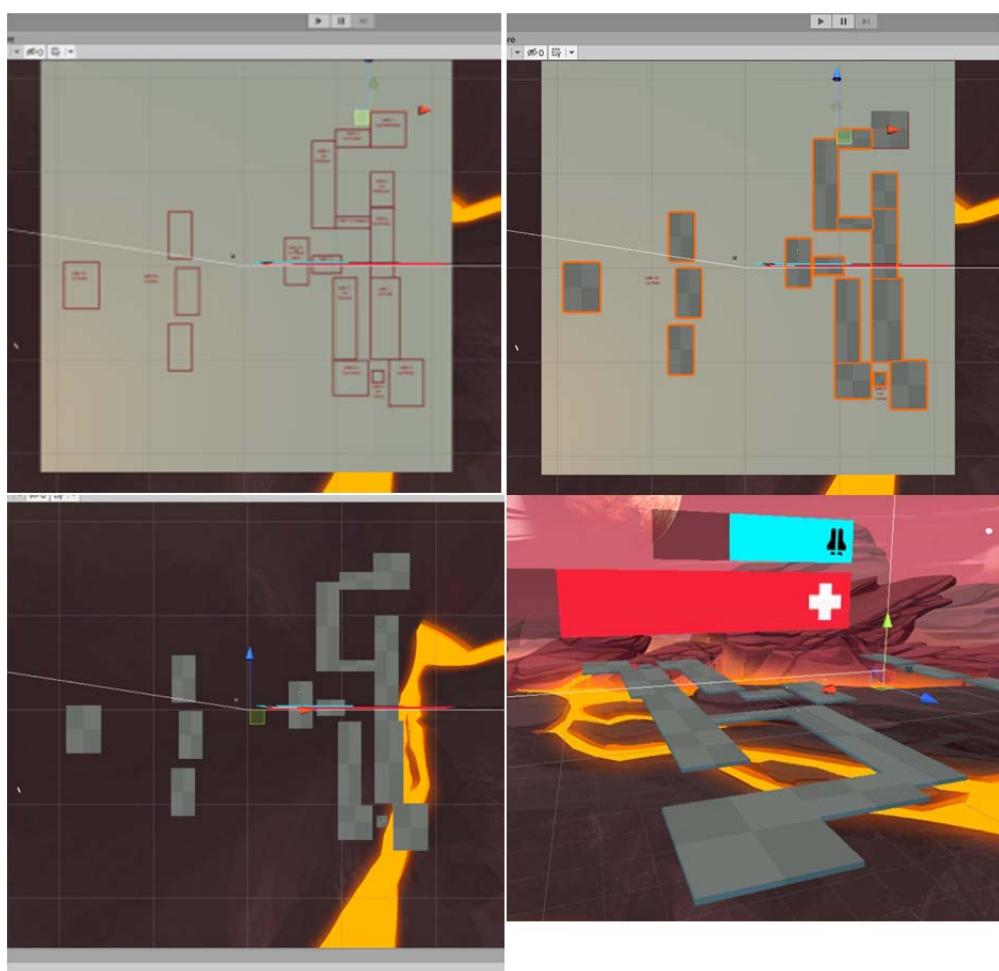
- 5.6.1. Dupliquer l'objet « Salle_01 » du dossier « Espace » dans le menu « Hierarchy ». Nommer cet objet « Salle_02 ».



- 5.6.2.Modifier les valeurs de la taille et de l'emplacement de l'objet « Salle_02 » pour le placer directement sur la « Salle2 » sur l'objet « PlanSol ».

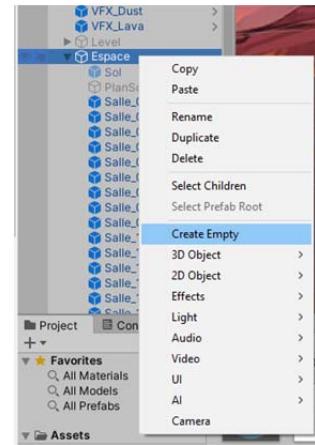


- 5.6.3. Procéder de la même façon pour créer les sols des autres salles du jeu « Espace2000 »



5.7. Placer les dalles du sol dans un dossier

- 5.7.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le dossier « Espace » dans le menu « Hierarchy ». Sélectionner « Create Empty » dans le menu flottant. Nommer le nouveau dossier « Salles_Sol ».



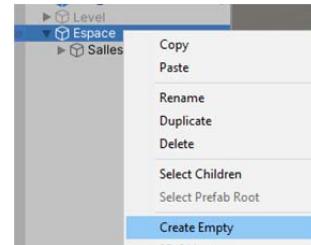
- 5.7.2. Placer toutes les dalles de planchers « Salle_01 » à « salle_15 » dans le dossier « Salles_Sol » dans le menu « Hierarchy »



6. Etape 5 : Créer les murs du jeu « FPS »

6.1. Créer le dossier « « Salles_Mur» dans le menu « Hierarchy »

- 6.1.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le dossier « Espace» dans le menu « Hierarchy ». Sélectionner « Create Empty » dans le menu flottant. Nommer le nouveau dossier « Salles_Mur».



6.2. Copier une tuile dans le dossier « Salles_Mur»

- 6.2.1. Dupliquer avec les touches « CTL » et « D » l'objet « Salle_15 » qui est contenu dans le dossier « Espace / Salles_Sol ».



- 6.2.2. Déplacer cet objet dans le menu « Salles_Mur ».

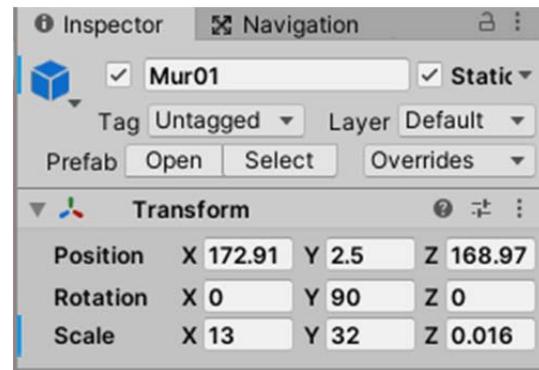


- 6.2.3. Renommer cet objet « Mur01 ».

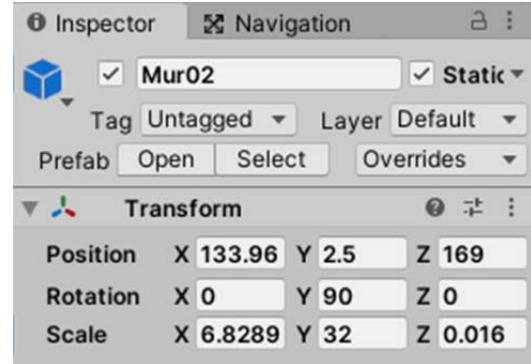


6.3. Créer les murs de la salle 1 : Les Astéroïdes

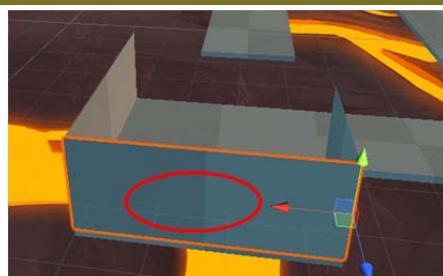
- 6.3.1. Placer les valeurs suivantes dans le menu « Inspector » de l'objet « Mur01 » du dossier «Salles Murs »



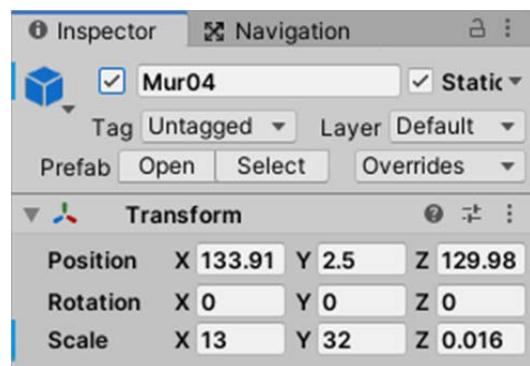
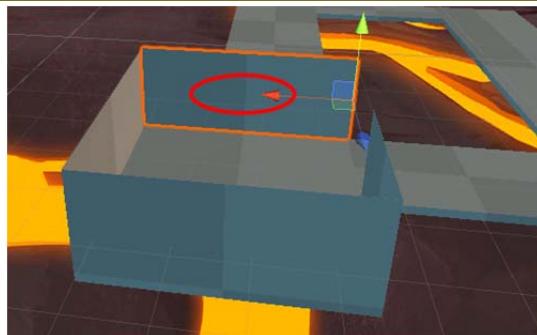
- 6.3.2. Dupliquer l'objet « Mur01 » avec les touches « CTRL » et « D ». Renommer cet objet «Mur02 ». Placer les valeurs suivantes dans le menu « Inspector » de l'objet « Mur02 » du dossier «Salles Murs »



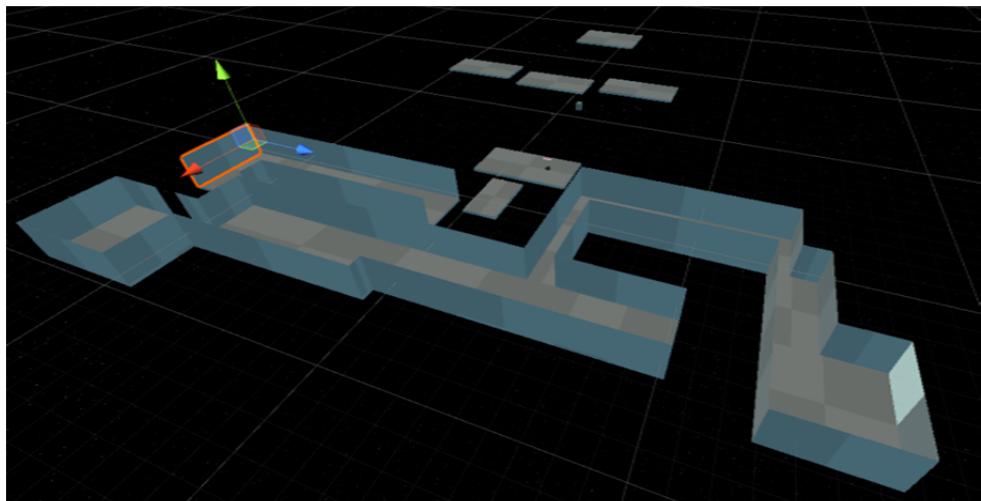
- 6.3.3. Dupliquer l'objet « Mur01 » avec les touches « CTRL » et « D ». Renommer cet objet «Mur03 ». Placer les valeurs suivantes dans le menu « Inspector » de l'objet « Mur03 » du dossier «Salles Murs »



- 6.3.4. Dupliquer l'objet « Mur01 » avec les touches « CTRL » et « D ». Renommer cet objet « Mur04 ». Placer les valeurs suivantes dans le menu « Inspector » de l'objet « Mur04 » du dossier « Salles Murs »



- 6.3.5. Procéder de la même façon pour créer les murs des autres salles du jeu « Espace2000 »



7. Etape 6 : Télécharger les textures du jeu « L'Espace »

7.1. Créer le dossier « Textures_JeuEspace2020» dans le menu « Project »

- 7.1.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le dossier « Espace2020» dans le menu « Project ». Sélectionner « Create / Folder » dans le menu flottant. Nommer le nouveau dossier « Textures_JeuEspace2020».



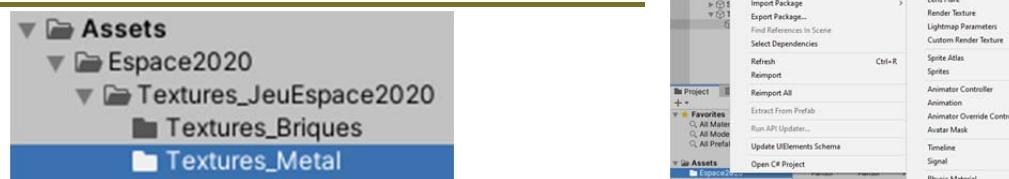
7.2. Créer le dossier « Textures_Briques» dans le menu « Project »

- 7.2.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le dossier « Textures_JeuEspace2020» dans le menu « Project ». Sélectionner « Create Empty » dans le menu flottant. Nommer le nouveau dossier « Textures_Briques».



7.3. Créer le dossier « Textures_Metal» dans le menu « Project »

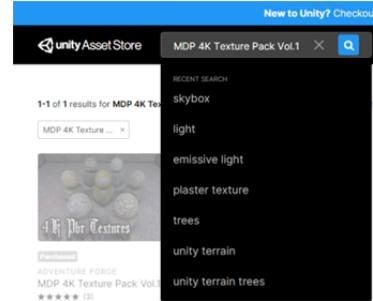
- 7.3.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le dossier « Textures_JeuEspace2020» dans le menu « Project ». Sélectionner « Create Empty » dans le menu flottant. Nommer le nouveau dossier « Textures_Metal».



7.4. Télécharger les textures « MDP Texture Pack Vol.1 »

- 7.4.1. Dans le « Asset Store », placer les mots clés suivant :

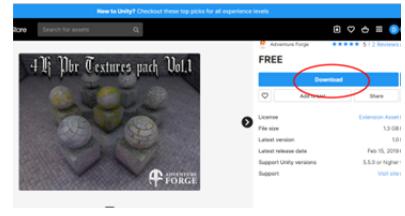
« MDP 4K Texture Pack Vol.1 »



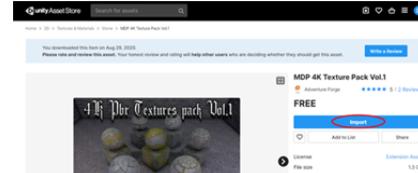
- 7.4.2. Dans la fenêtre de résultat de « Asset Store », cliquer sur : « MDP 4K Texture Pack Vol.1 »



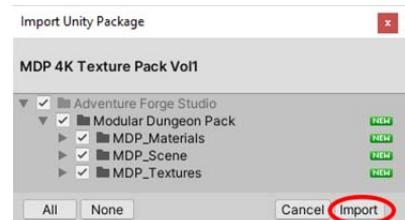
- 7.4.3. Dans la fenêtre de résultat de « Asset Store », cliquer sur : « Download »



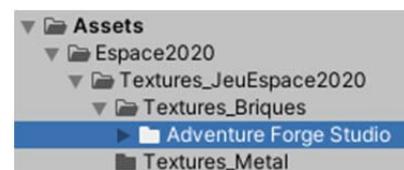
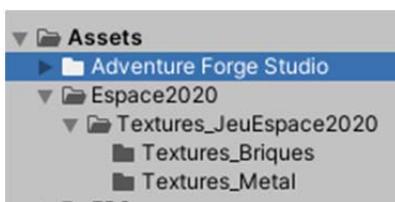
- 7.4.4. Dans la fenêtre de résultat de « Asset Store », cliquer sur : « Import »



- 7.4.5. Dans la fenêtre flottante « Import Unity Package », cliquer sur le bouton « Import ».



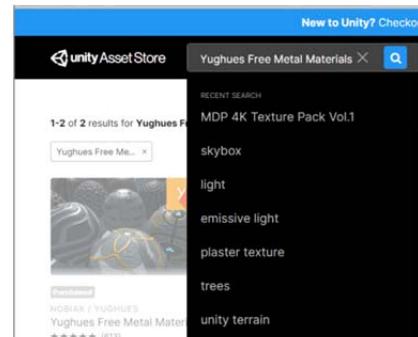
- 7.4.6. Ranger le dossier « Adventure Forge Studio » dans le dossier « Textures_Briques » dans le menu « Project ».



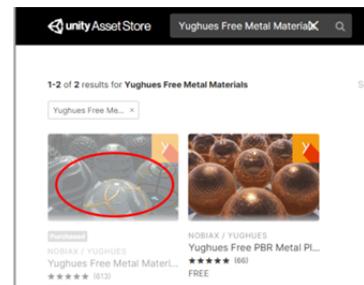
7.5. Télécharger les textures « Yughues Free Metal Materials »

- 7.5.1. Dans le « Asset Store », placer les mots clés suivant :

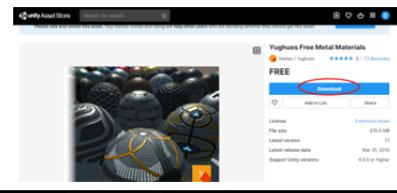
« Yughues Free Metal Materials»



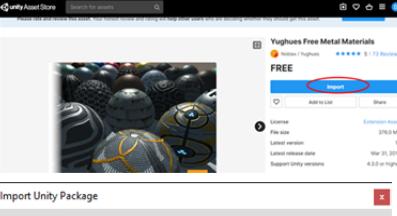
- 7.5.2. Dans la fenêtre de résultat de «Asset Store », cliquer sur :
« Yughues Free Metal Materials»



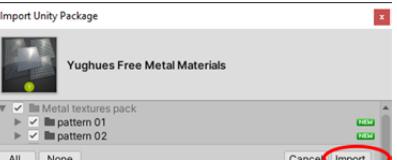
- 7.5.3. Dans la fenêtre de résultat de «Asset Store », cliquer sur : « Download »



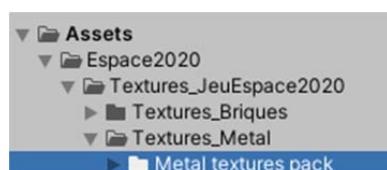
- 7.5.4. Dans la fenêtre de résultat de «Asset Store », cliquer sur : « Import »



- 7.5.5. Dans la fenêtre flottante « Import Unity Package », cliquer sur le bouton « Import ».



- 7.5.6. Ranger le dossier « Metal textures pack » dans le dossier « Textures_Metal » dans le menu « Project ».



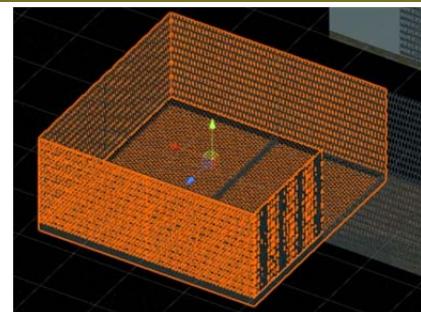
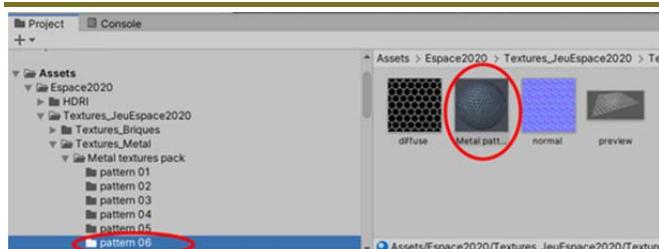
8. Etape 7 : Appliquer les matériaux du jeu « L'Espace »

8.1. Matériaux de la Salle 1 : Les Astéroïdes

- 8.1.1. Dans la salle 1 : Astéroïdes, glisser déposer le matériel « Metal Patern 06 » sur le sol et sur les murs.

Ce matériel est placé dans le dossier :

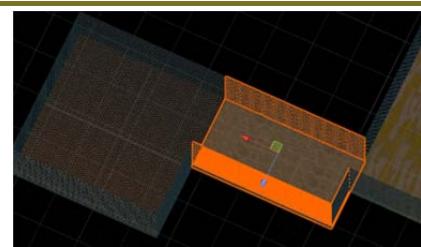
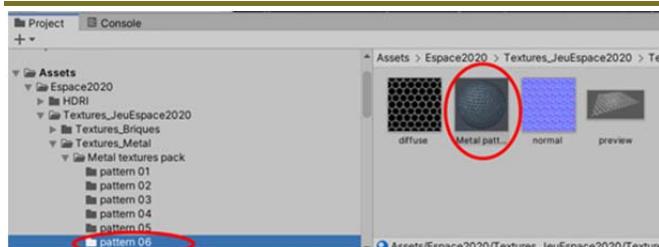
Assets / Espace2020 / TexturesMetal / Metal textures pack / pattern 06



8.2. Matériaux de la Salle 2 à la salle 11

- 8.2.1. Dans les salles 2 à 11, glisser déposer le matériel « Metal Patern 06 » sur les murs. Ce matériel est placé dans le dossier :

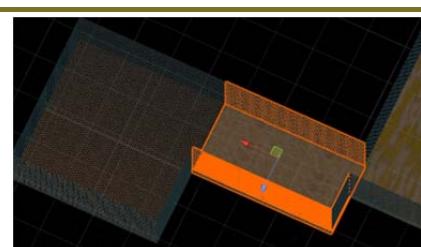
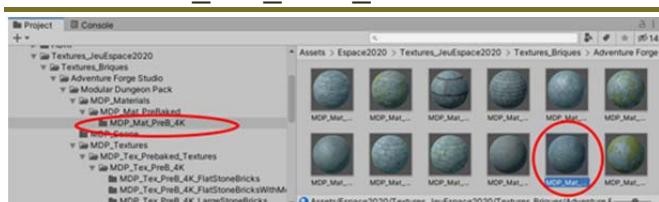
Assets / Espace2020 / TexturesMetal / Metal textures pack / pattern 06



- 8.2.2. Dans les salles 2 à 11, glisser déposer le matériel « MDP_Mat_Preb_4K_StoneSlabsWithMoss » sur les planchers.

Ce matériel est placé dans le dossier :

Assets / Espace2020 / TexturesBriques / Adventure Forge Studio / Modular Dungeon Pack / MDP_Materials / MDP_Mat_PreBaked / MDP_Mat_PreB_4K



9. Etape 8 : Modifier la « Skybox » du jeu « L'Espace »

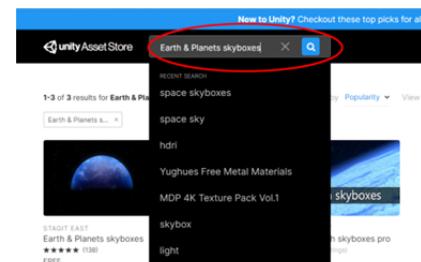
9.1. Créer le dossier « HDRI » dans le menu « Project »

- 9.1.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le dossier « Espace2020 » dans le menu « Project ». Sélectionner « Create / Folder » dans le menu flottant. Nommer le nouveau dossier « HDRI ».

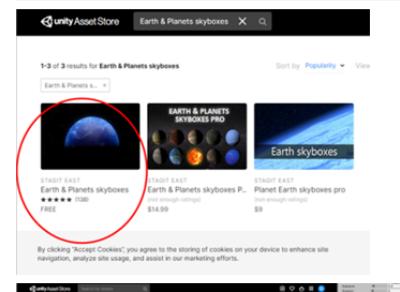


9.2. Télécharger les skyboxes « Yughues Free Metal Materials »

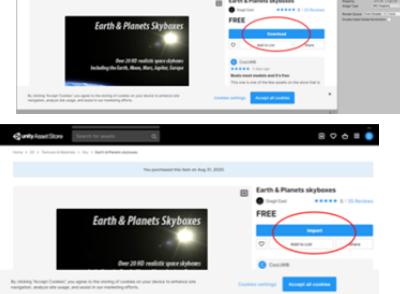
- 9.2.1. Dans le « Asset Store », placer les mots clés suivant : « Earth & Planet skyboxes »



- 9.2.2. Dans la fenêtre de résultat de « Asset Store », cliquer sur : « Earth & Planet skyboxes »



- 9.2.3. Dans la fenêtre de résultat de « Asset Store », cliquer sur : « Download »



- 9.2.4. Dans la fenêtre de résultat de « Asset Store », cliquer sur : « Import »



- 9.2.5. Dans la fenêtre flottante « Import Unity Package », cliquer sur le bouton « Import ».

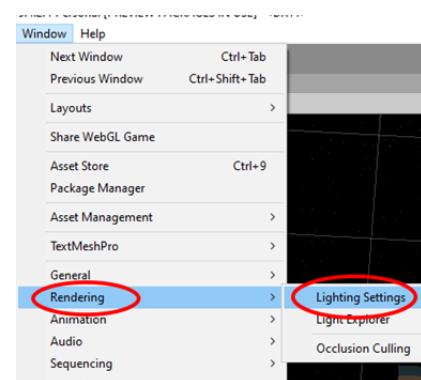


- 9.2.6. Ranger le dossier « Stagit » dans le dossier « HDRI » dans le menu « Project ».

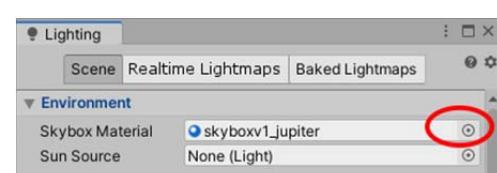


9.3. Changer la « Skybox » du jeu « L'Espace »

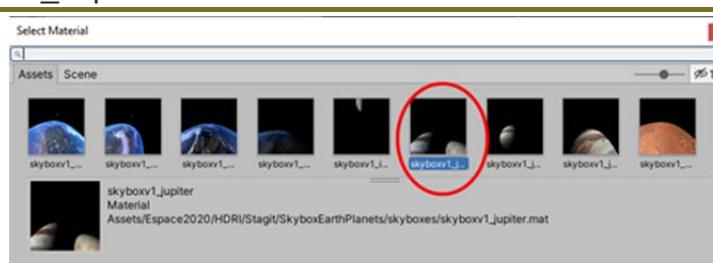
- 9.3.1. Dans le menu horizontal « Window », sélectionner « Rendering / Lighting Settings ».



- 9.3.2. Dans le menu flottant « Lighting », cliquer sur le bouton « Skybox Material ».



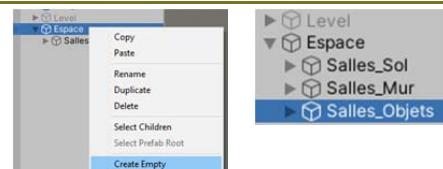
- 9.3.3. Dans le menu flottant « Select Material », cliquer sur le matériel « Skyboxv1_Jupiter.mat ».



10. Etape 9 : Placer les objets dans les salles du jeu « L'Espace »

10.1. Créer le dossier « Salles_Objets » dans le dossier « Espace »

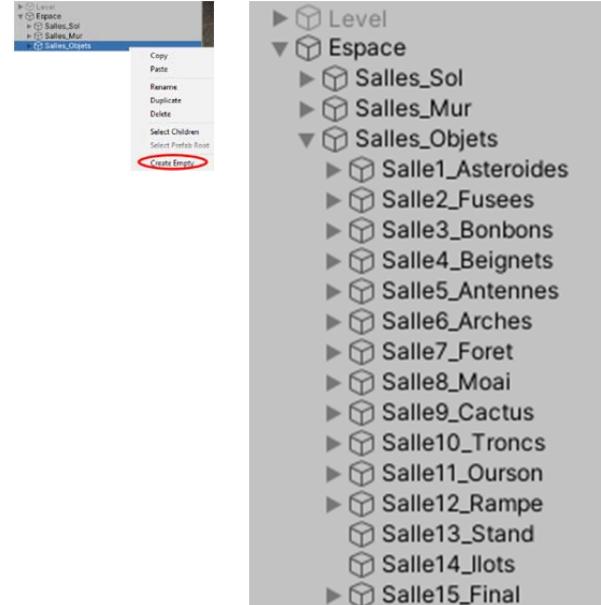
- 10.1.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le dossier « Espace » dans le menu « Hierarchy ». Sélectionner « Create Empty » dans le menu flottant. Nommer le nouveau dossier « Salles_Objets ».



10.2. Créer les sous-dossiers dans le dossier « Salles_Objets » du menu « Hierarchy »

- 10.2.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le dossier « Salles_Objets » dans le menu « Hierarchy ». Sélectionner « Create Empty » dans le menu flottant. Nommer les nouveaux dossiers suivants :

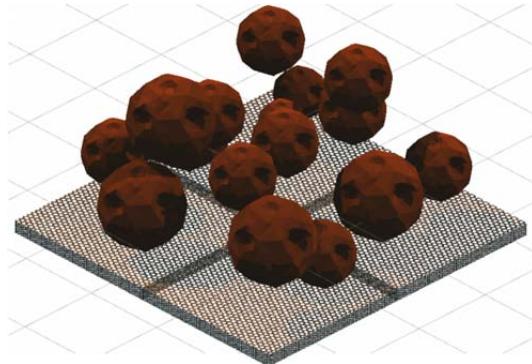
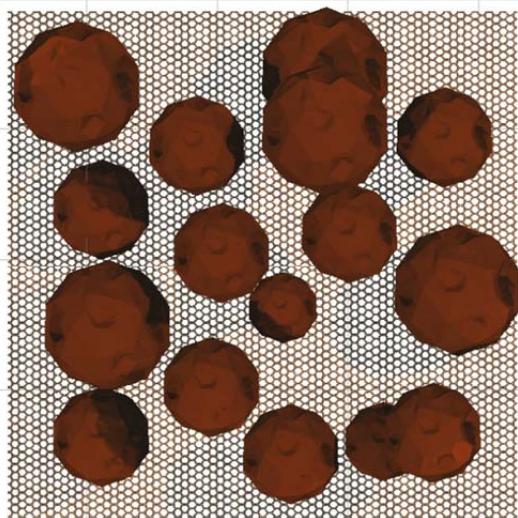
- « Salle1_Asteroides »
- « Salle2_Fusees »
- « Salle3_Bonbons »
- « Salle4_Beignets »
- « Salle5_Antennes »
- « Salle6_Arches »
- « Salle7_Foret »
- « Salle8_Moai »
- « Salle9_Cactus »
- « Salle10_Troncs »
- « Salle11_Ourson »
- « Salle12_Rampe »
- « Salle13_Stand »
- « Salle14_Ilots »
- « Salle15_Final »



10.3. Placer les objets dans la Salle 1 : Les Astéroïdes

10.3.1. Placer et dupliquer l'objet suivant dans le dossier « Salle1_Asteroides ».

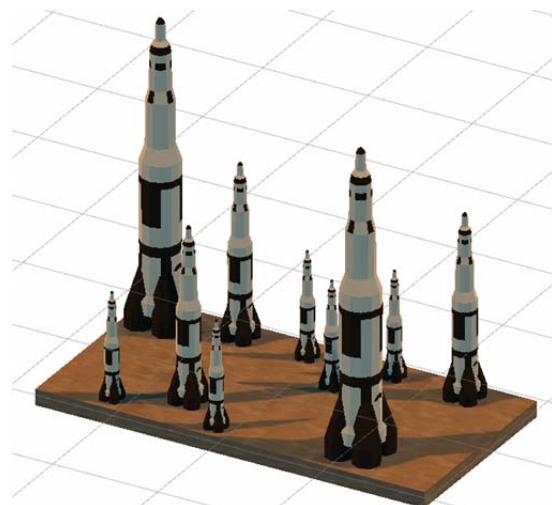
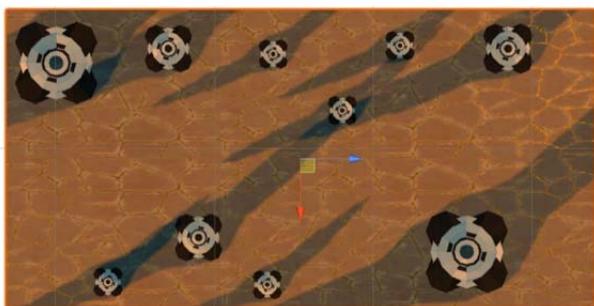
Nom de l'objet	Asteroid
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / SpaceProps / Asteroid



10.4. Placer les objets dans la Salle 2 : Les Fusées

10.4.1. Placer et dupliquer l'objet suivant dans le dossier « Salle2_Fusees ».

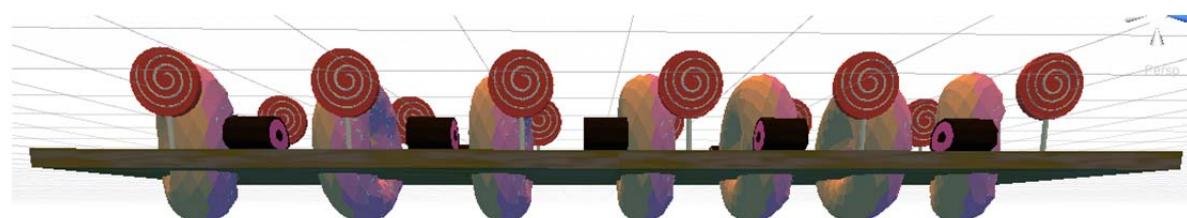
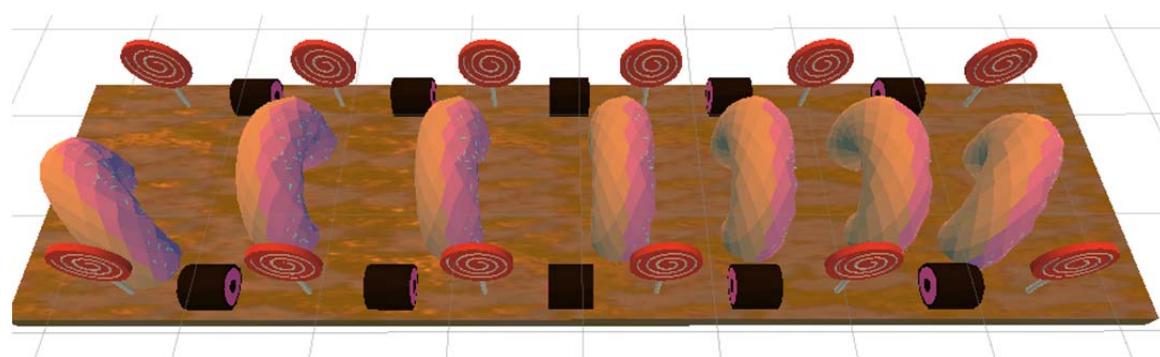
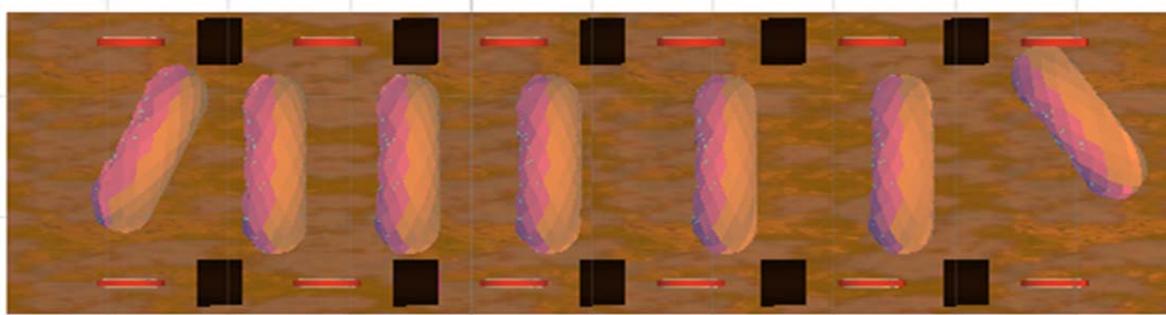
Nom de l'objet	Rocket
Emplacement	Assets / ModAssets / Models / SpaceProps / Rocket



10.5. Placer les objets dans la Salle 3 : Les bonbons

10.5.1. Placer et dupliquer les objets suivants dans le dossier « Salle3_Bonbons ».

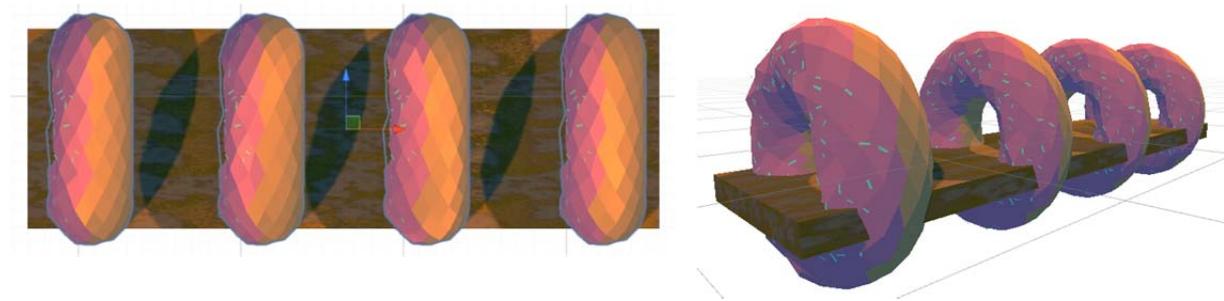
Nom des objets	Donut, Licorice et Lollipop
Emplacement	- Assets / ModAssets / Models / FoodProps/ Donut - Assets / ModAssets / Models / FoodProps/ Licorice - Assets / ModAssets / Models / FoodProps/ Lollipop



10.6. Placer les objets dans la Salle 4 : Les Beignets

10.6.1. Placer et dupliquer l'objet suivant dans le dossier « Salle4_Beignets »

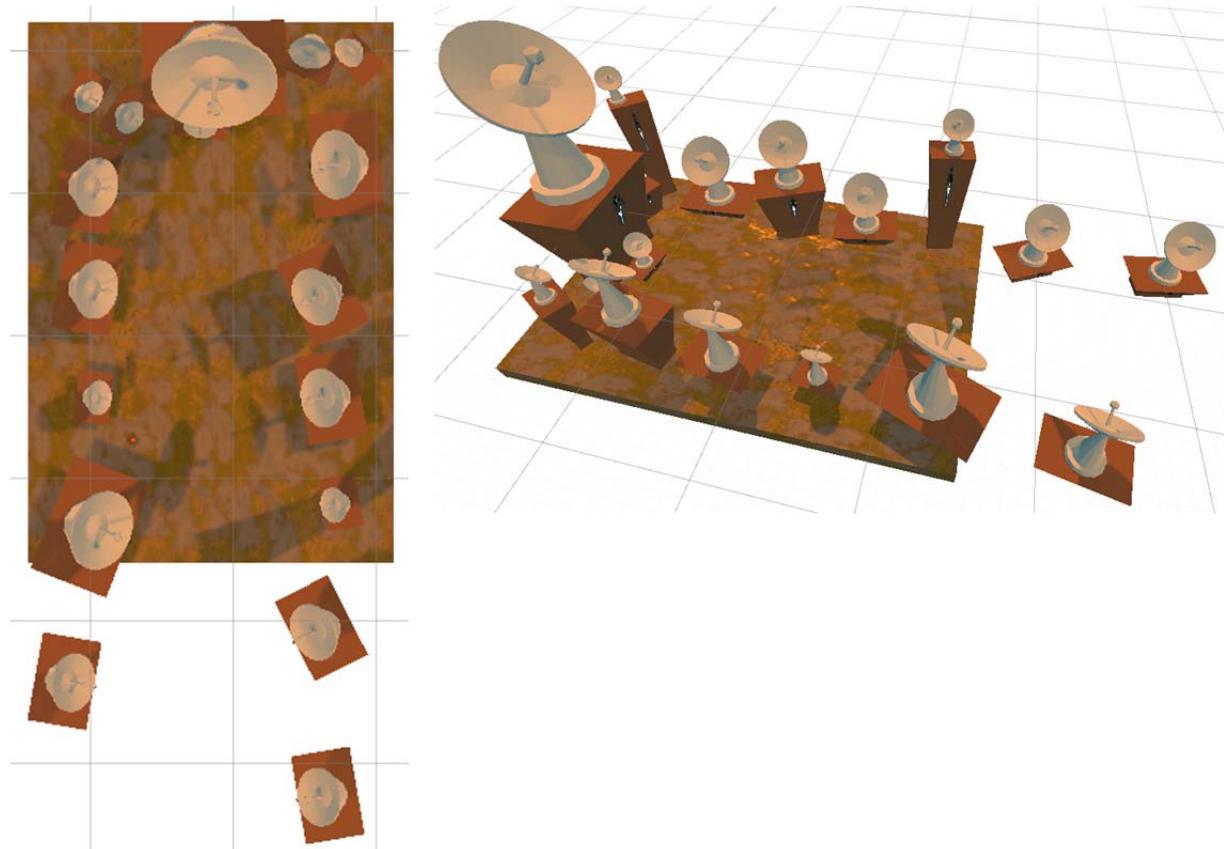
Nom des objets	Donut
Emplacement	- Assets / ModAssets / Models / FoodProps / Donut



10.7. Placer les objets dans la Salle 5 : Les Antennes

10.7.1. Placer et dupliquer les objets suivants dans le dossier « Salle5_Antennes ».

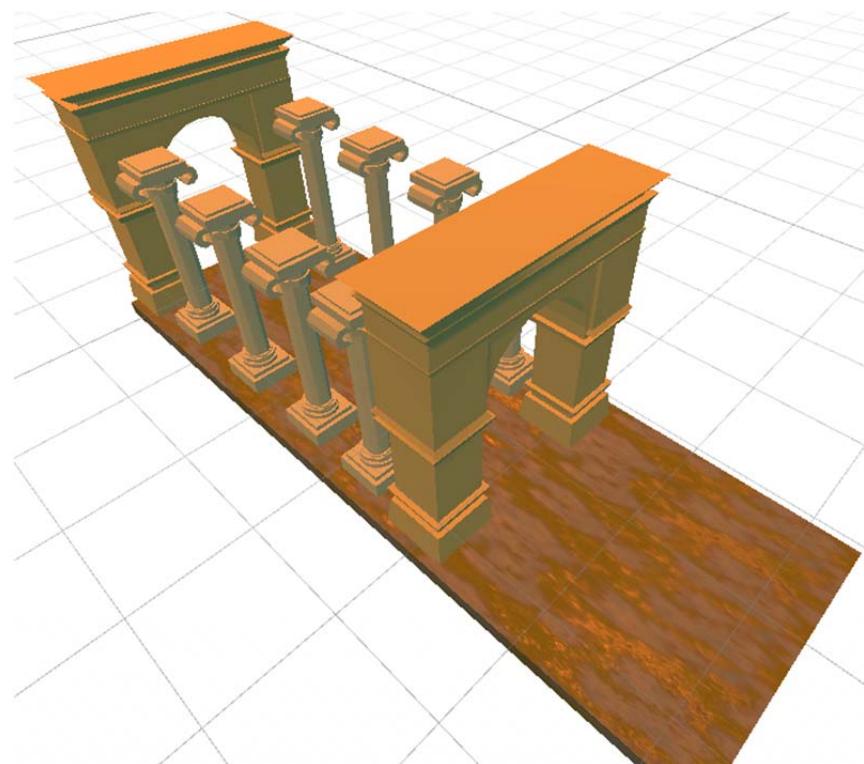
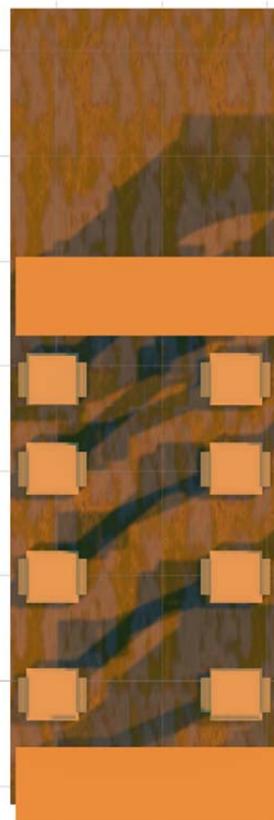
Nom des objets	SatelliteDish et Altar
Emplacement	- Assets / ModAssets / Models / SpaceProps / SatelliteDish - Assets / ModAssets / Models / Totems / Altar



10.8. Placer les objets dans la Salle 6 : Les Arches

10.8.1. Placer et dupliquer les objets suivants dans le dossier « Salle6_Arches »

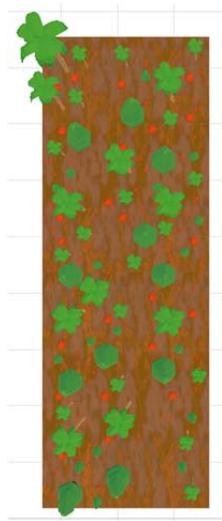
Nom des objets	Archway et Pillar
Emplacement	<ul style="list-style-type: none">- Assets / ModAssets / Models / AncientProps / Archway- Assets / ModAssets / Models / AncientProps / Pillar



10.9. Placer les objets dans la Salle 7 : La Foret

10.9.1. Placer et dupliquer les objets suivants dans le dossier « Salle7_Foret ».

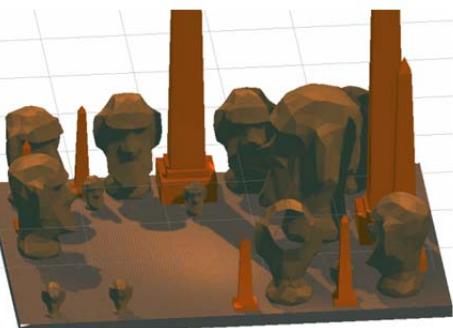
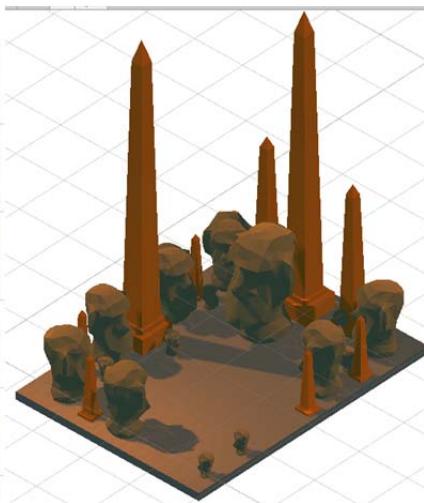
Nom des objets	FirTree, Mushroom et PalmTree
Emplacement	- Assets / ModAssets / Models / NatureProps / FirTree - Assets / ModAssets / Models / NatureProps / Mushroom - Assets / ModAssets / Models / NatureProps / PalmTree



10.10. Placer les objets dans la Salle 8 : Les Moais

10.10.1. Placer et dupliquer les objets suivants dans le dossier « Salle8_Moai »

Nom des objets	Obelisk et MoaiHead
Emplacement	- Assets / ModAssets / Models / AncientProps / Obelisk - Assets / ModAssets / Models / AncientProps / MoaiHead



10.11. Placer les objets dans la Salle 9 : Les Cactus

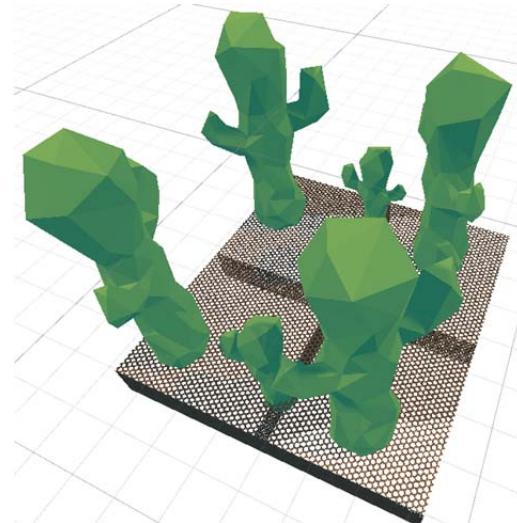
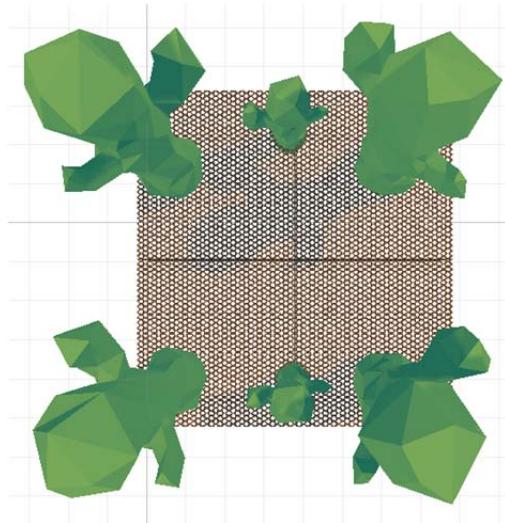
10.11.1. Placer et dupliquer l'objet suivant dans le dossier «Salle9_Cactus».

Nom des objets

Cactus

Emplacement

- Assets / ModAssets / Models / NatureProps / Cactus



10.12. Placer les objets dans la Salle 10 : Les Troncs

10.12.1. Placer et dupliquer les objets suivants dans le dossier
« Salle10_Troncs »

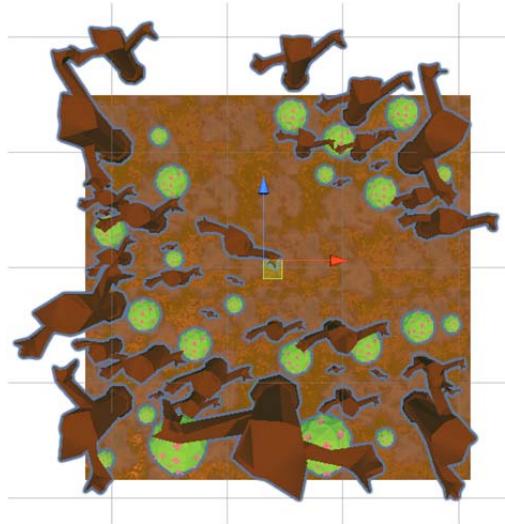
Nom des objets

FallenTree et FlowerBush

Emplacement

- Assets / ModAssets / Models / NatureProps / FallenTree

- Assets / ModAssets / Models / NatureProps / FlowerBush



10.13. Placer les objets dans la Salle 11 : Les Oursons

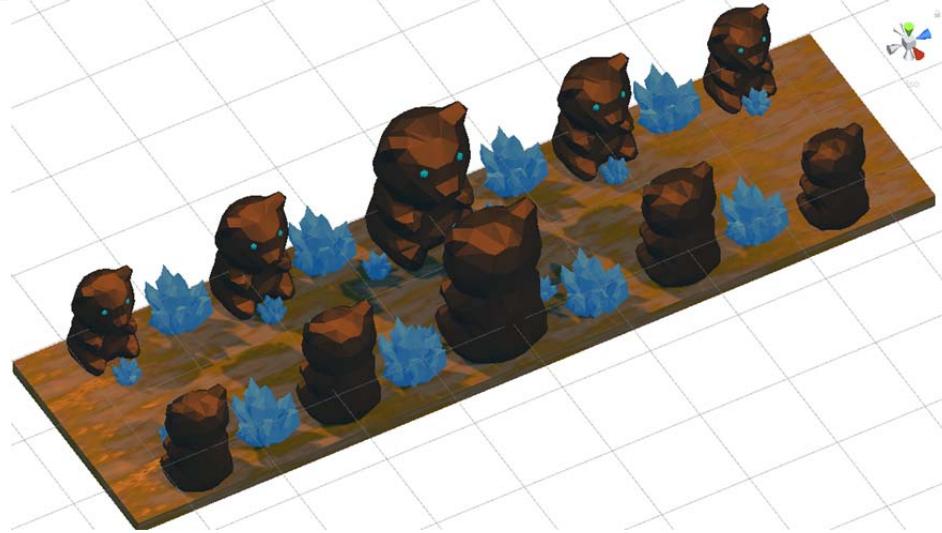
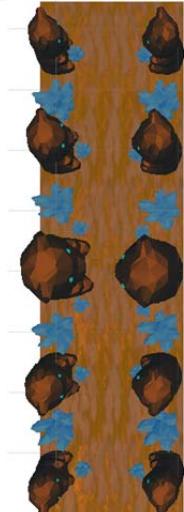
10.13.1. Placer et dupliquer les objets suivants dans le dossier «Salle11_Ourson».

Nom des objets

GummyBear et Crystal

Emplacement

- Assets / ModAssets / Models / FoodProps / GummyBear
- Assets / ModAssets / Models / SpaceProps / Crystal

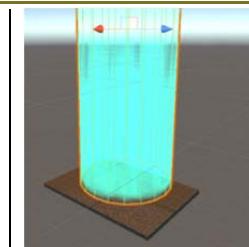


10.14. Placer un objet dans la Salle 15 : La Finale

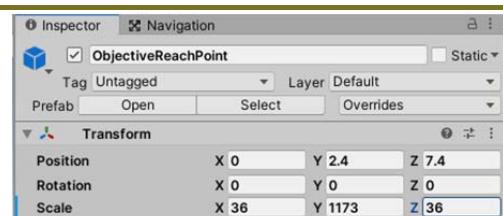
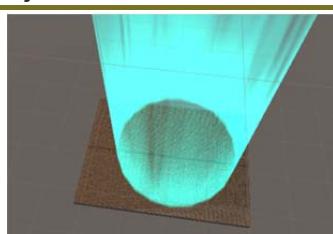
10.14.1. Placer l'objet suivant dans le dossier « Salle15_Final ».

Nom de l'objet

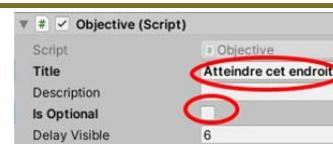
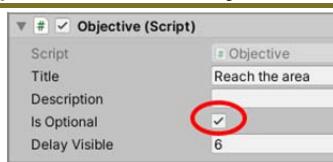
ObjectiveReachPoint



10.14.2. Placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de l'objet « ObjectiveReachPoint » du dossier « Salle15 ».



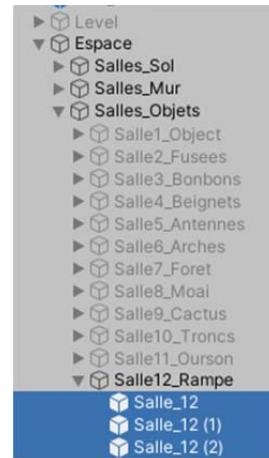
10.14.3. Sélectionner l'objet « ObjectiveReachPoint » qui est situé dans le dossier « Espace / Salles_Objets / Salle15_Final » du menu « Hierarchy ». Ensuite, placer décocher le bouton « Is Optional » et placer « Atteindre cet endroit » dans le champ « Title » du module « Objectif Script » dans le menu Inspector de cet objet.



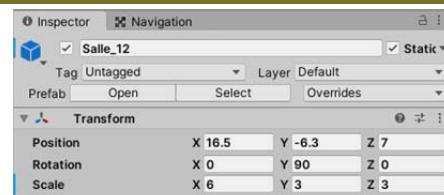
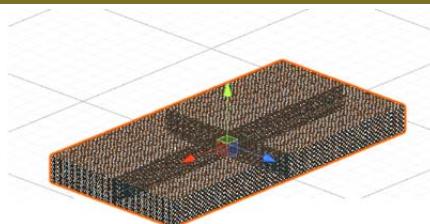
11. Etape 10 : Créer une rampe

11.1. Déplacer et dupliquer l'objet « Salle_12 »

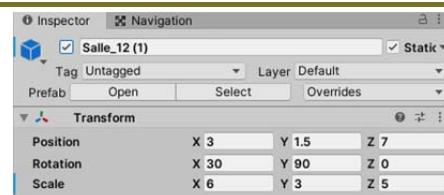
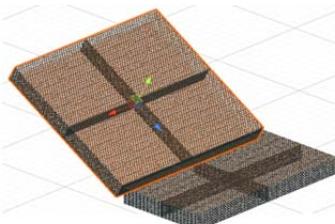
- 11.1.1. Sélectionner l'objet « Salle_12 » qui est situé dans le dossier « Espace / Salles_Sol » du menu « Hierarchy ». Ensuite, déplacer-le dans le dossier « Espace / Salles_Objets / Salle12_Rampe ». Dupliquer deux fois l'objet « Salle_12 » avec les touches « CTL » et « D ».



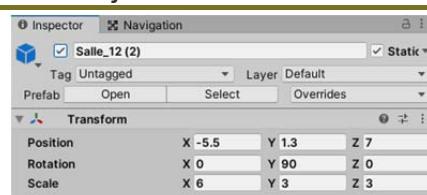
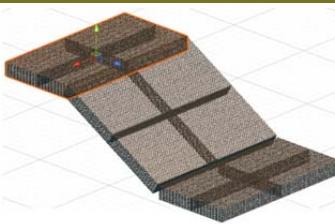
- 11.1.2. Sélectionner l'objet « Salle_12 » qui est situé dans le dossier « Espace / Salles_Objets / Salle12_Rampe » du menu « Hierarchy ». Ensuite, placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de cet objet.



- 11.1.3. Sélectionner l'objet « Salle_12 (1) » qui est situé dans le dossier « Espace / Salles_Objets / Salle12_Rampe » du menu « Hierarchy ». Ensuite, placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de cet objet.



- 11.1.4. Sélectionner l'objet « Salle_12 (3) » qui est situé dans le dossier « Espace / Salles_Objets / Salle12_Rampe » du menu « Hierarchy ». Ensuite, placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de cet objet.



11.2. Placer les objets dans la Salle 12 : La rampe

11.2.1. Placer et dupliquer les objets suivants dans le dossier « Salle12_Rampe »

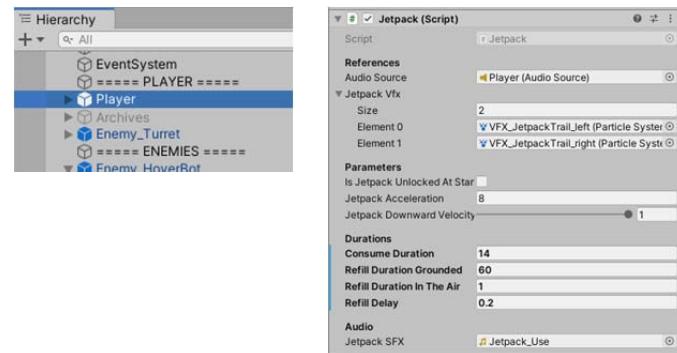
Nom des objets Pickup_Jetpack et Lollipop
Emplacement - Assets / FPS / Prefabs / Pickup / Pickup_Jetpack



11.3. Modifier les paramètres du script « Jetpack » pour que le personnage « Player » vole plus longtemps dans le jeu

11.3.1. Sélectionner l'objet « Player » dans le menu « Hierarchy ».Modifier les valeurs du Script « Jetpack» dans le menu « Inspector »en plaçant les valeurs suivantes :

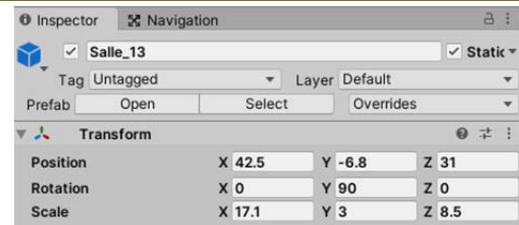
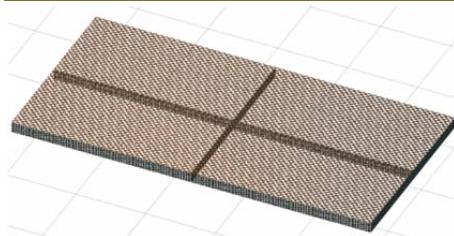
Consume duration : 14
 Refill Duration Grouded : 60
 Refill Duration in the air : 1
 Refill Delay : 1



12. Etape 11 : Créer une salle de tir

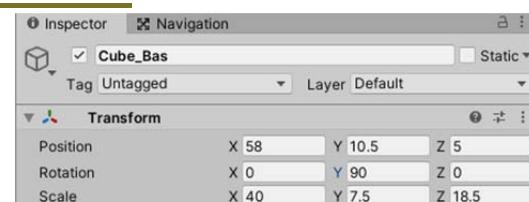
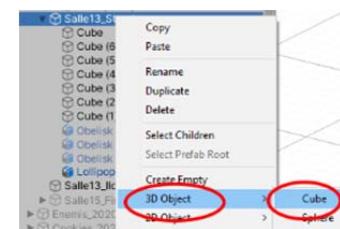
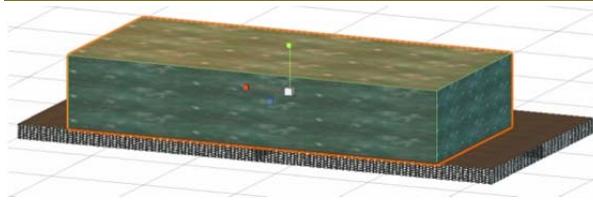
12.1. Modifier l'emplacement de l'objet « Salle_13 » les matériaux des objets de la Salle 13 : Le Stand de tir

- 12.1.1. Sélectionner l'objet « Salle_13 » qui est situé dans le dossier « Espace / Salles_Sol » du menu « Hierarchy ». Ensuite, placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de cet objet.

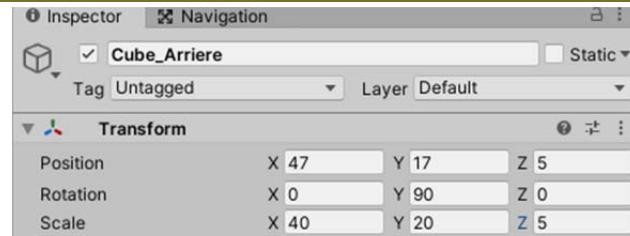
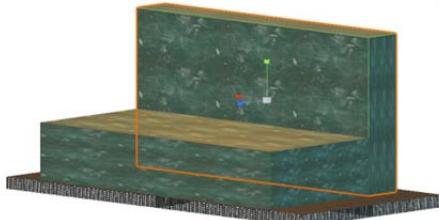


12.2. Placer les cubes dans la Salle 13 : Le Stand de tir

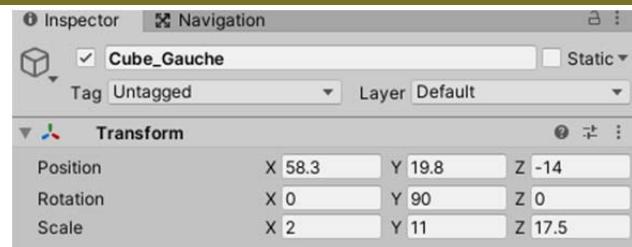
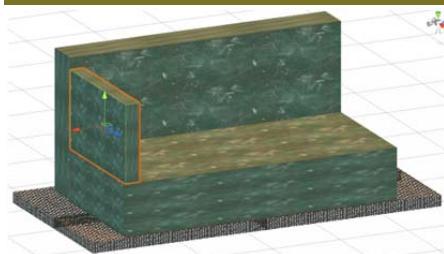
- 12.2.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris sur le dossier « Salle13_Stand » dans le menu « Hierarchy ». Sélectionner « 3D Object / Cube » dans le menu flottant. Nommer cet objet « Cube_Bas » et placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de cet objet.



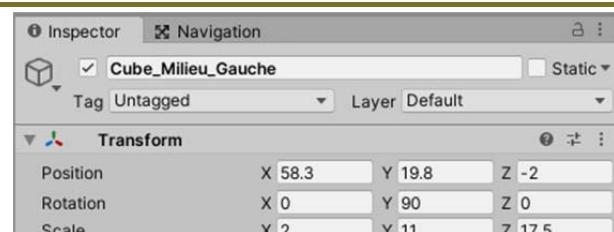
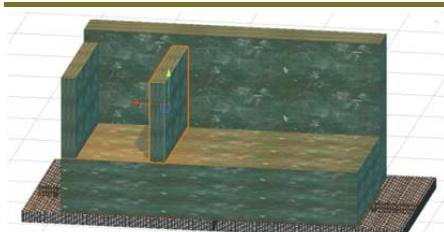
- 12.2.2. Dupliquer l'objet « Cube_Bas » dans le dossier « Salle13_Stand » avec les touches « CTRL » et « D ». Nommer cet objet « Cube_Arriere » et placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de cet objet.



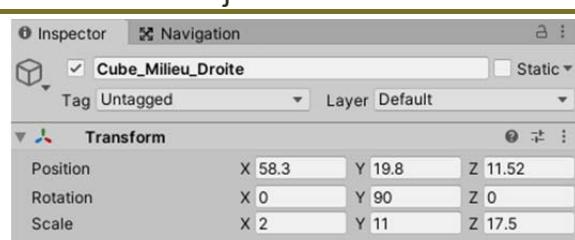
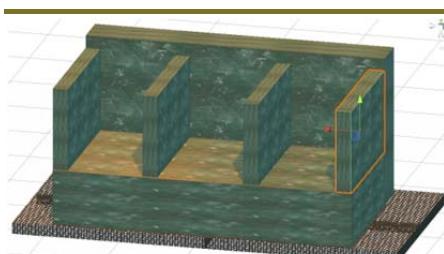
- 12.2.3. Dupliquer l'objet « Cube_Bas » dans le dossier « Salle13_Stand » avec les touches « CTRL » et « D ». Nommer cet objet « Cube_Gauche » et placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de cet objet.



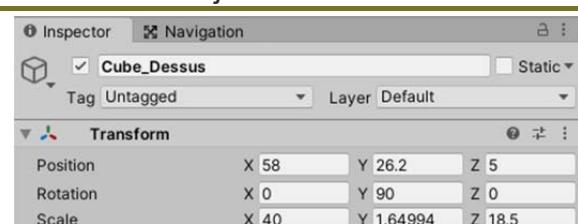
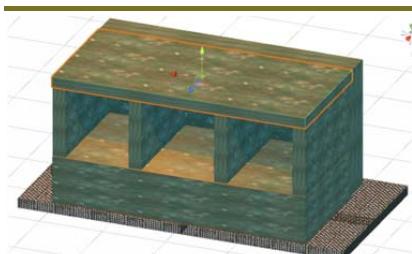
- 12.2.4. Dupliquer l'objet « Cube_Bas » dans le dossier « Salle13_Stand » avec les touches « CTRL » et « D ». Nommer cet objet « Cube_Milieu_Gauche » et placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de cet objet.



- 12.2.5. Dupliquer l'objet « Cube_Bas » dans le dossier « Salle13_Stand » avec les touches « CTRL » et « D ». Nommer cet objet « Cube_Droit » et placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de cet objet.



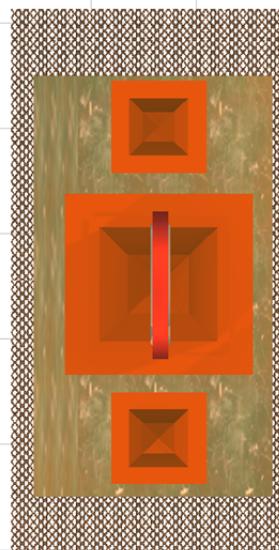
- 12.2.6. Dupliquer l'objet « Cube_Bas » dans le dossier « Salle13_Stand » avec les touches « CTRL » et « D ». Nommer cet objet « Cube_Dessus » et placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de cet objet.



12.3. Placer les objets décoratifs dans la Salle 13 : Le Stand de tir

12.3.1. Placer et dupliquer les objets suivants dans le dossier « Salle13_Stand »

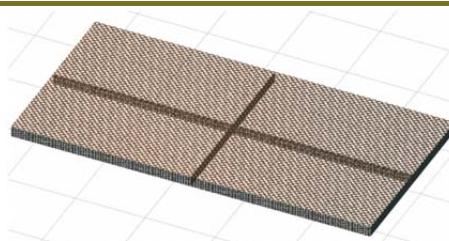
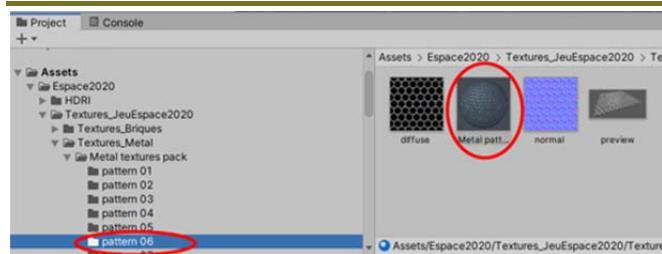
Nom des objets	Obelisk et Lollipop
Emplacement	<ul style="list-style-type: none"> - Assets / ModAssets / Models / AncientProps / Obelisk - Assets / ModAssets / Models / FoodProps / Lollipop



12.4. Placer les matériaux des objets de la Salle 13 : Le Stand de tir

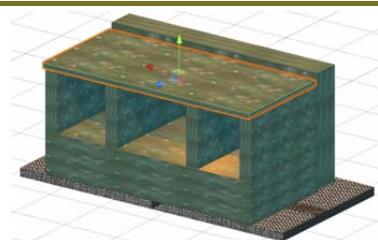
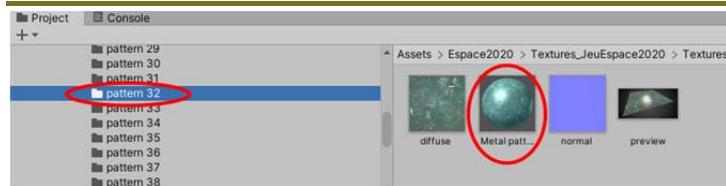
12.4.1. Dans la salle 13 : Le Stand de tir, glisser déposer le matériel « Metal Patern 06 » sur le sol. Ce matériel est placé dans le dossier :

Assets / Espace2020 / TexturesMetal / Metal textures pack / pattern 06



12.4.2. Dans la salle 13 : Le Stand de tir, glisser déposer le matériel « Metal Patern 32 » sur les cubes. Ce matériel est placé dans le dossier :

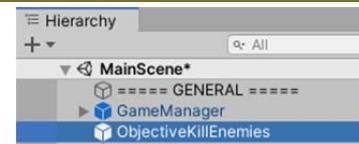
Assets / Espace2020 / TexturesMetal / Metal textures pack / pattern 32



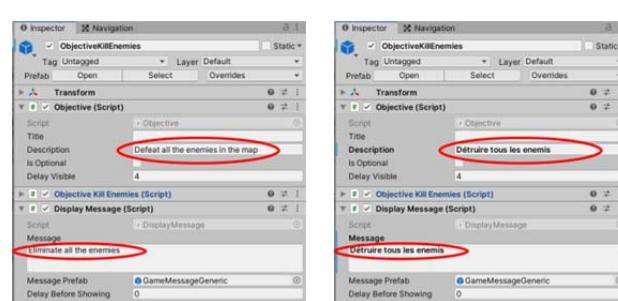
13. Etape 12 : Placer les ennemis dans le jeu « L'Espace»

13.1. Traduire en français les objectifs de ennemis de l'objet « ObjectiveKillEnemies »

- 13.1.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris sur le dossier « ObjectiveKillEnemies » dans le menu « Hierarchy ».



- 13.1.2. Placer les valeurs suivantes dans les modules « Objective Script » et « Display Message Script » du menu Inspector de l'objet « ObjectiveKillEnemies » pour traduire en français le message qui s'affiche dans le jeu.



Module « Objective », Champ : Title : « Détruire tous les ennemis »

Module « Display Message », Champ : Message : « Détruire tous les ennemis »

13.2. Créer le dossier « Ennemis_2000» dans le dossier « Espace»

- 13.2.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le dossier « Espace » dans le menu « Hierarchy ». Sélectionner « Create Empty » dans le menu flottant. Nommer le nouveau dossier « Ennemis_2000 ».



13.3. Créer le sous-dossier « StandTir» dans le dossier « Ennemis_2000» du menu « Hierarchy »

- 13.3.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le dossier « Ennemis_2000 » dans le menu « Hierarchy ». Sélectionner « Create Empty » dans le menu flottant. Nommer le nouveau dossier « StandTir »



13.4. Modifier les paramètres des points de vie des objets « Enemy_HoverBot »

13.4.1. Sélectionner l'objet

« Enemy_HoverBot » dans le menu « Hierarchy ».Modifier les valeurs du Script « Health» dans le menu « Inspector » en plaçant la valeur suivante :

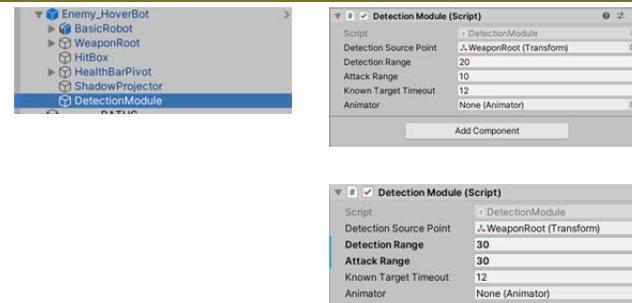
Max Health : 150



13.5. Modifier les paramètres de détection des objets « Enemy_HoverBot »

13.5.1. Sélectionner le dossier

« DetectionModule » de l'objet « Enemy_HoverBot » dans le menu « Hierarchy ».Modifier les valeurs du Script « Detection Module » dans le menu « Inspector » en plaçant les valeurs suivantes :



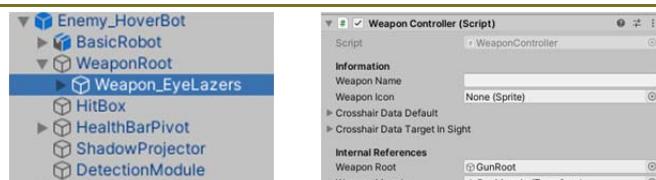
Detection range : 30

Attack Range : 30

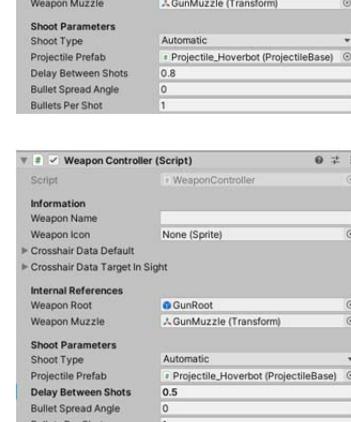
13.6. Modifier les paramètres du nombre de balles tirées à la seconde des objets « Enemy_HoverBot »

13.6.1. Sélectionner le dossier

« Weapon_EyeLazers » de l'objet « Enemy_HoverBot » dans le menu « Hierarchy ».Modifier les valeurs du Script « Weapon Controller » dans le menu « Inspector » en plaçant la valeur suivante «



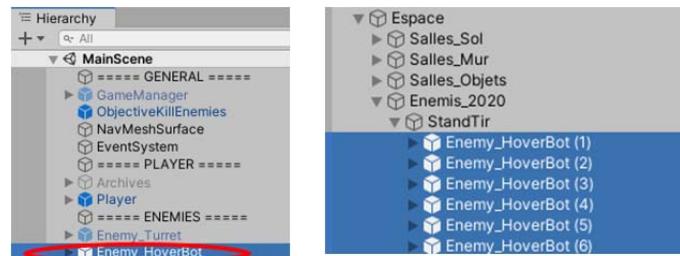
Delay Between Shots : 0.5



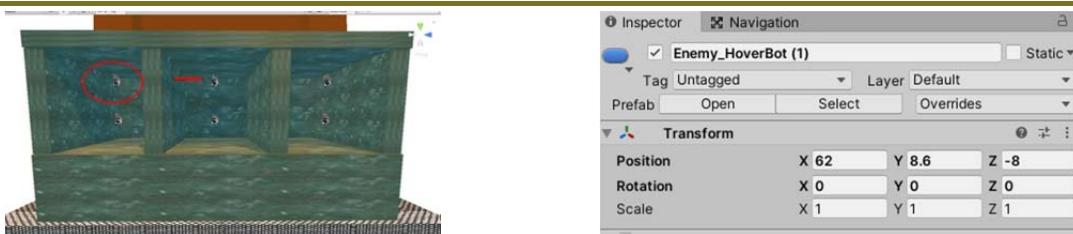
13.7. Placer les objets « Enemy_HoverBot » dans la Salle 13 : Le Stand de tir

13.7.1. Dans le menu

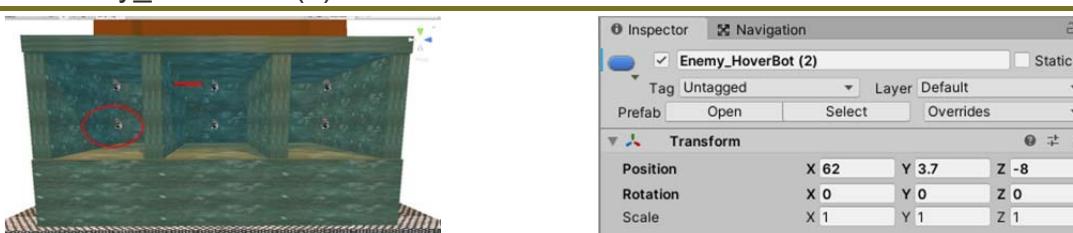
« Hierarchy », sélectionner l'objet « Enemy_HoverBot ». Déplacer-le dans le dossier « Espace / Enemis_2020 / StandTir ». Utiliser les commandes « 'CTL' » et « D » pour dupliquer 5 fois l'objet « Enemy_HoverBot » dans le dossier « StandTir ».



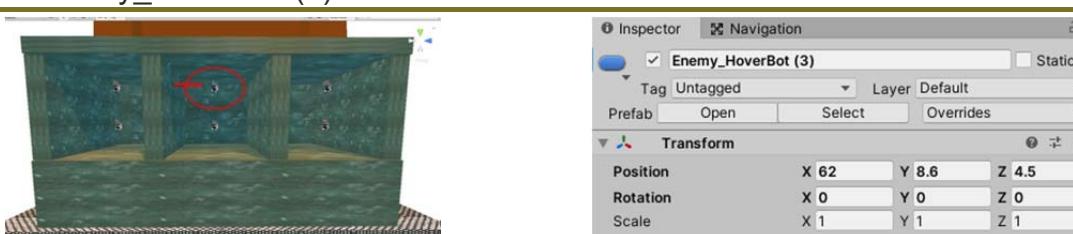
13.7.2. Placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de l'objet « Enemy_HoverBot (1) » du dossier « StandTir ».



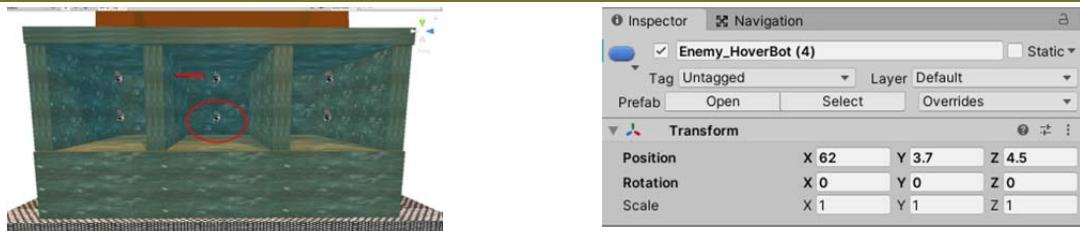
13.7.3. Placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de l'objet « Enemy_HoverBot (2) » du dossier « StandTir ».



13.7.4. Placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de l'objet « Enemy_HoverBot (3) » du dossier « StandTir ».



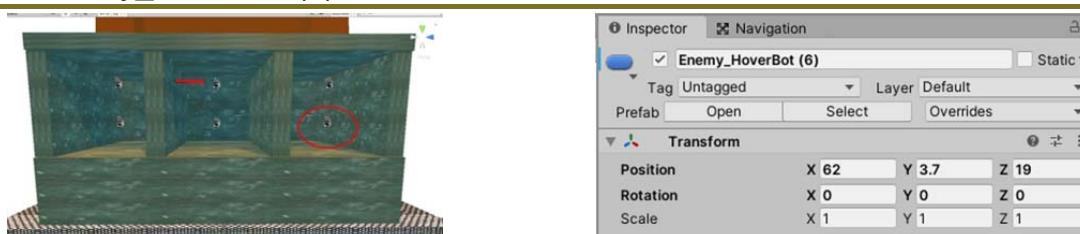
- 13.7.5. Placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de l'objet « Enemy_HoverBot (4) » du dossier « StandTir ».



- 13.7.6. Placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de l'objet « Enemy_HoverBot (5) » du dossier « StandTir ».



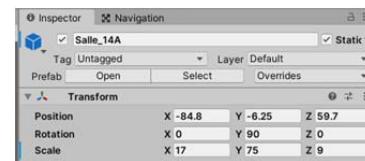
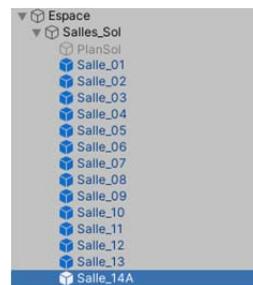
- 13.7.7. Placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de l'objet « Enemy_HoverBot (6) » du dossier « StandTir ».



14. Etape 13 : Créer la salle 14 : Les Ilots

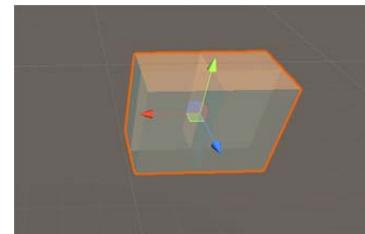
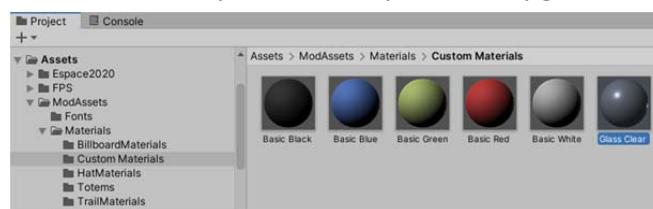
14.1. Modifier et dupliquer l'objet « Salle_14 »

- 14.1.1. Sélectionner l'objet « Salle_14 » qui est situé dans le dossier « Espace / Salles_Sol » du menu « Hierarchy ». Renommer cet objet « Salle_12_A ». Placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de l'objet « Salle_12_A » du dossier « Salles_Sol ».



14.2. Placer les matériaux des objets de la Salle 14 : Les Ilots

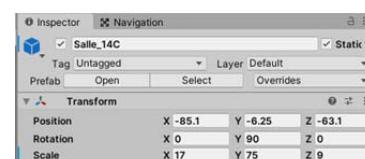
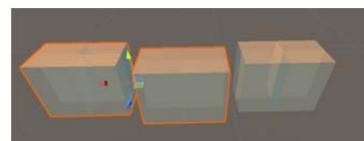
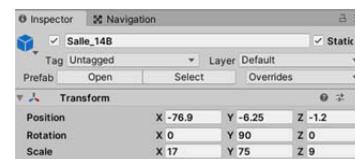
- 14.2.1. Dans la salle 14 : Les Ilots, glisser déposer le matériel « Glass Clear» sur l'objet « Salle_12_A ». Ce matériel est placé dans le dossier : Assets/ModAssets/Materials/Custom Materials/Glass Clear.mat



14.3. Dupliquer deux fois l'objet « Salle_14 »

- 14.3.1. Sélectionner l'objet « Salle_12_A » du dossier « Salles_Sol ». Dupliquer deux fois cet objet avec les touches « CTL » et « D ». Nommer ces deux objets : « Salle_12_B » et « Salle_12_C ».

Placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector des objets : « Salle_12_B » et « Salle_12_C » du dossier « Salles_Sol ».

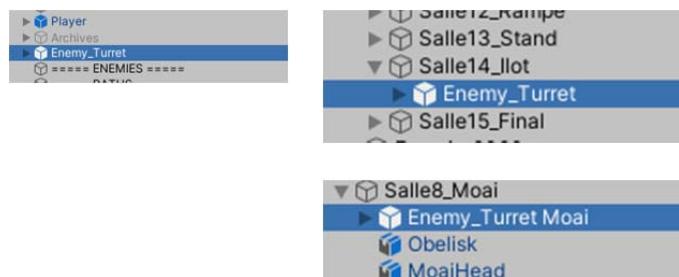


15. Etape 14 : Placer les objets « Enemy_Turret » dans le jeu « L'Espace »

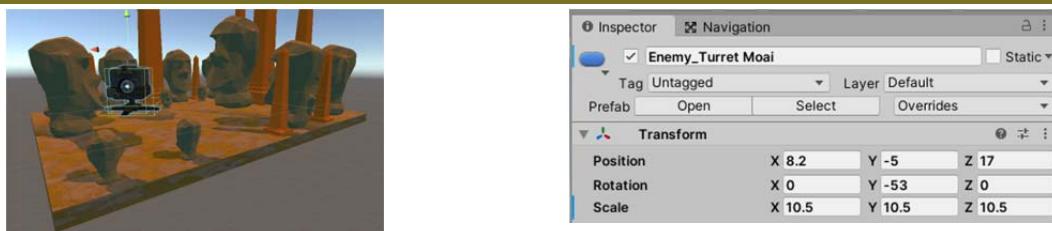
15.1. Placer un ennemi « Enemy_Turret » dans la Salle 8 : Les Moais

15.1.1. Dans le menu

« Hierarchy », sélectionner l'objet « Enemy_Turret ». Déplacer-le dans le dossier « Espace / Salles_Objets / Salle8_Moai ». Renommer cet objet « Enemy_Turret Moai ».



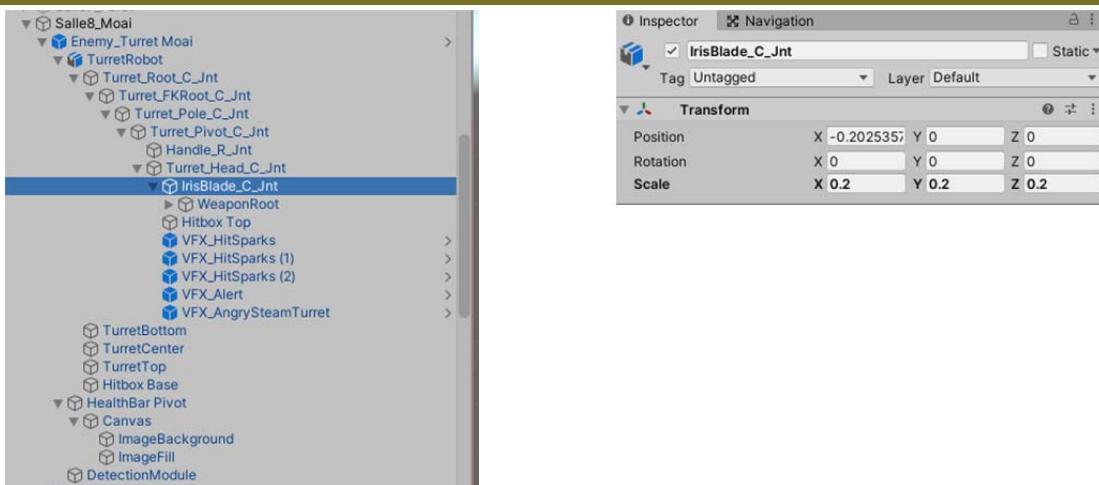
15.1.2. Placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de l'objet « Enemy_Turret Moai » du dossier « Salle8_Moai ».



15.2. Modifier la taille de la zone de tir de l'ennemi « Enemy_Turret Moai »

15.2.1. Dans le menu « Hierarchy », sélectionner le dossier « IrisBlade_C_Jnt » qui est contenu dans l'objet « Enemy_Turret Moai » du dossier « Salle8_Moai ».

Placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de l'objet « IrisBlade_C_Jnt » de l'objet « Enemy_Turret Moai » du dossier « Salle8_Moai »

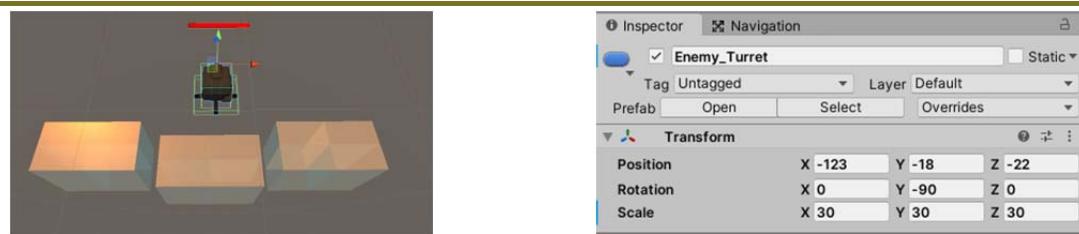


15.3. Placer un ennemi « Enemy_Turret » dans la salle 14 : Les îlots

- 15.3.1. Dans le menu « Hierarchy », sélectionner l'objet « Enemy_Turret Moai » contenu dans le dossier « Espace / Salles_Objets / Salle14Ilot ». Dupliquer cet objet avec les commandes « CTL » et « D ». Déplacer cette copie dans dans le dossier « Espace / Salles_Objets / Salle14Ilot ». Renommer cet objet « Enemy_Turret Ilot »

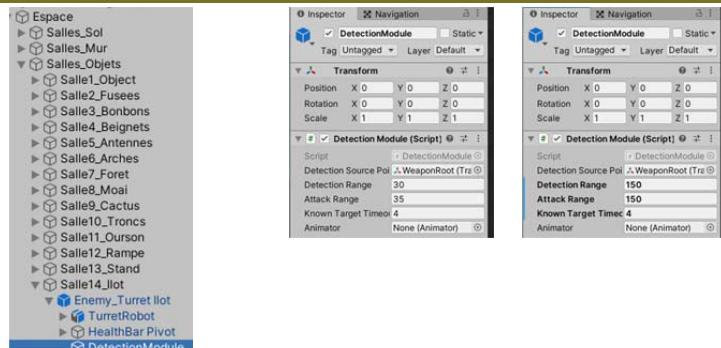


- 15.3.2. Placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de l'objet « Enemy_Turret Ilot » du dossier « Salle14Ilot ».



15.4. Modifier les paramètres de détection de l'ennemis « Enemy_Turret Ilot »

- 15.4.1. Sélectionner le dossier « DetectionModule » de l'objet « Enemy_Turret Ilot » dans le menu « Hierarchy ».Modifier les valeurs du Script « Detection Module » dans le menu « Inspector » en plaçant les valeurs suivantes :



Detection range : 150

Attack Range : 150



16. Etape 15 : Placer les objets « Enemy_HoverBot » dans le jeu « L'Espace »

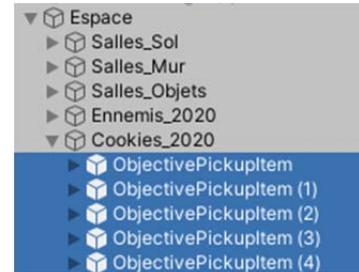
16.1. Créer le sous-dossier « Ennemis_Jeu » dans le dossier « Ennemis_2000 » du menu « Hierarchy »

- 16.1.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le dossier « Ennemis_2000 » dans le menu « Hierarchy ». Sélectionner « Create Empty » dans le menu flottant. Nommer le nouveau dossier « Ennemis_Jeu »



16.2. Placer les objets « Enemy_HoverBot » dans les salles du jeu « L'Espace »

- 16.2.1. Dans le dossier « Espace / Enemis_2020 / StandTir » du menu « Hierarchy », sélectionner l'objet « Enemy_HoverBot (6) ». Utiliser les commandes « 'CTL » et « D » pour dupliquer 9 fois l'objet « Enemy_HoverBot » dans le dossier « Ennemis_Jeu ».



- 16.2.2. Placer la valeur suivante dans le champ « Transform / Position / Y » du menu Inspector de ces 9 objets « Enemy_HoverBot » du dossier « Ennemis_Jeu » pour que ces objets soient près du sol.



Transform :
Y : -5.2

- 16.2.3. Placer les objets 9 « Enemy_HoverBot » dans les salles suivantes :

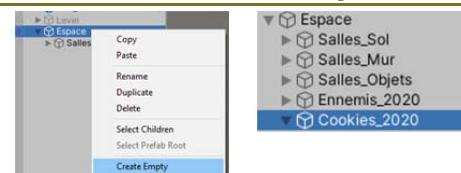
Nom de l'objet « Enemy_HoverBot »	Nom de la salle	
Enemy_HoverBot (6)	- « Salle3_Bonbons »	
Enemy_HoverBot (7)	- « Salle3_Bonbons »	
Enemy_HoverBot (8)	- « Salle5_Antennes »	
Enemy_HoverBot (9)	- « Salle6_Arches »	
Enemy_HoverBot (10)	- « Salle7_Foret »	
Enemy_HoverBot (11)	- « Salle8_Moai »	
Enemy_HoverBot (12)	- « Salle10_Troncs »	
Enemy_HoverBot (13)	- « Salle11_Ourson »	
Enemy_HoverBot (14)	- « Salle11_Ourson »	



17. Etape 16 : Placer les objets « ObjectivePickupItem» dans le jeu « L'Espace »

17.1. Créer le dossier « Cookies_2020» dans le dossier « Espace»

- 17.1.1. Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le dossier « Espace» dans le menu « Hierarchy ». Sélectionner « Create Empty » dans le menu flottant. Nommer le nouveau dossier « Cookies_2020».



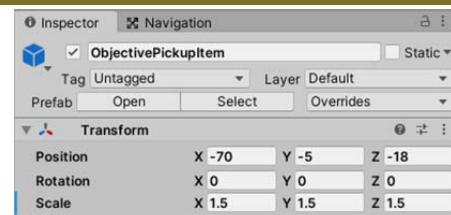
17.2. Placer l'objet « ObjectivePickupItem » dans la Salle 3 : Les bonbons

- 17.2.1. Placer l'objet suivant dans le dossier « Cookies_2020»

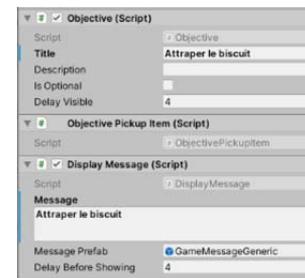
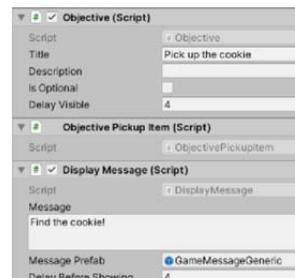
Nom des objets ObjectivePickupItem
Emplacement - Assets / FPS / Prefabs



- 17.2.2. Placer les valeurs suivantes dans le menu Inspector de l'objet « ObjectivePickupItem» du dossier « Salle3_Bonbon ».



- 17.2.3. Placer les valeurs suivantes dans les modules « Objective Script » et « Display Message Script » du menu Inspector de l'objet « ObjectivePickupItem» du dossier « Salle3_Bonbon » pour traduire en français le message qui s'affiche dans le jeu.



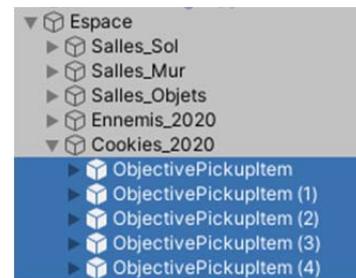
Module « Objective », Champ : Title : « Attraper le biscuit »

Module « Display Message», Champ : Message : « Attraper le biscuit »



17.3. Placer les objets « ObjectivePickupItem» dans les salles du jeu « L'Espace »

- 17.3.1. Dans le dossier « Espace / Cookies_2020» du menu « Hierarchy », sélectionner l'objet « ObjectivePickupItem». Utiliser les commandes « 'CTL » et « D » pour dupliquer 4 fois l'objet « ObjectivePickupItem» dans le dossier « Cookies_2020».



- 17.3.2. Placer les objets 5 «ObjectivePickupItem» dans les salles suivantes :

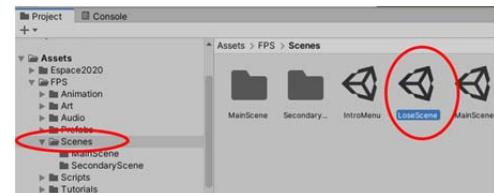
Nom de l'objet « Enemy_HoverBot »	Nom de la salle	
ObjectivePickupItem	- « Salle3_Bonbons »	
ObjectivePickupItem (1)	- « Salle5_Antennes »	
ObjectivePickupItem (2)	- « Salle7_Foret »	
ObjectivePickupItem (3)	- « Salle8_Moai »	
ObjectivePickupItem (4)	- « Salle11_Ourson »	



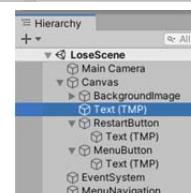
18. Etape 17 : Placer le titre du jeu « L'Espace » dans les scènes « LoseScene », « WinScene » et « IntroMenu »

18.1. Placer le titre du jeu « L'Espace » dans la scène « LoseScene »

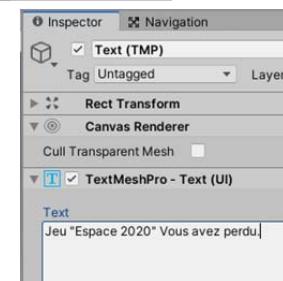
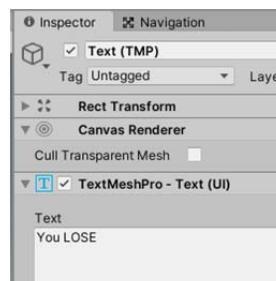
- 18.1.1. Ouvrir la scène « LoseScene » en cliquant sur l'objet « LoseScene » du dossier « Asset / FPS / Scenes » du menu « Project ».



- 18.1.2. Dans le dossier « Canvas » du menu « Hierarchy », sélectionner l'objet « Text(TMP) ».

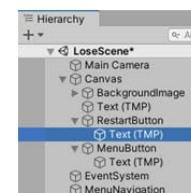


- 18.1.3. Placer le texte suivant dans le champ « Text » du module « TextMeshPro » du menu Inspector de l'objet « Text(TMP) » du dossier « Canvas » pour traduire en français le message qui s'affiche dans le jeu.

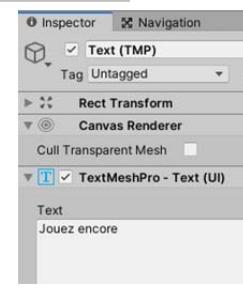
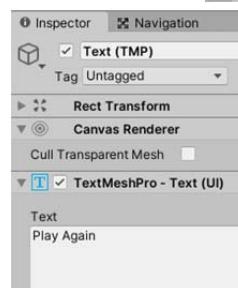


Module « TextMeshPro », Champ : Text : « Jeu "Espace 2020" Vous avez perdu.»

- 18.1.4. Dans le dossier « Canvas / RestartButton » du menu « Hierarchy », sélectionner l'objet « Text(TMP) ».



- 18.1.5. Placer le texte suivant dans le champ « Text » du module « TextMeshPro » du menu Inspector de l'objet « Text(TMP) » du dossier « Canvas / RestartButton » pour traduire en français le message qui s'affiche dans le jeu.

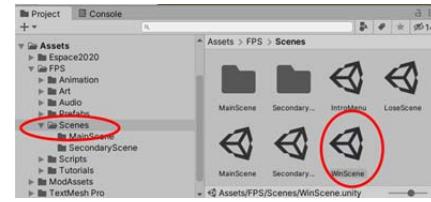


Module « TextMeshPro », Champ : Text : « Jouez encore»

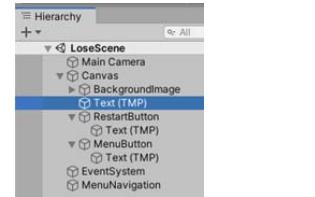


18.2. Placer le titre du jeu « L'Espace » dans la scène « WinScene »

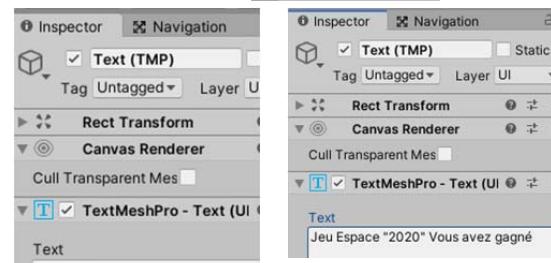
- 18.2.1. Ouvrir la scène « WinScene » en cliquant sur l'objet « WinScene » du dossier « Asset / FPS / Scenes » du menu « Project ».



- 18.2.2. Dans le dossier « Canvas » du menu « Hierarchy », sélectionner l'objet « Text(TMP) ».

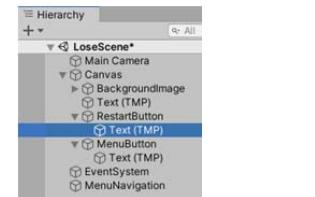


- 18.2.3. Placer le texte suivant dans le champ « Text » du module « TextMeshPro » du menu Inspector de l'objet « Text(TMP) » du dossier « Canvas » pour traduire en français le message qui s'affiche dans le jeu.

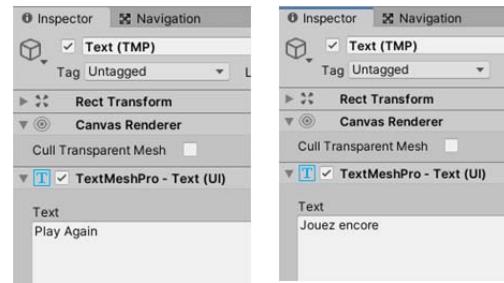


Module « TextMeshPro », Champ : Text : « Jeu Espace "2020" Vous avez gagné »

- 18.2.4. Dans le dossier « Canvas / RestartButton » du menu « Hierarchy », sélectionner l'objet « Text(TMP) ».



- 18.2.5. Placer le texte suivant dans le champ « Text » du module « TextMeshPro » du menu Inspector de l'objet « Text(TMP) » du dossier « Canvas / RestartButton » pour traduire en français le message qui s'affiche dans le jeu.

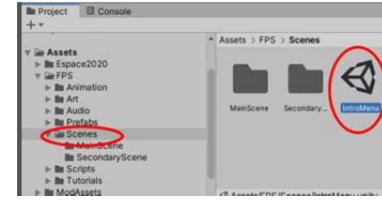


Module « TextMeshPro », Champ : Text : « Jouez encore »



18.3. Placer le titre du jeu « L'Espace » dans la scène « IntroMenu »

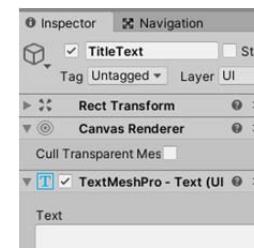
- 18.3.1. Ouvrir la scène « IntroMenu » en cliquant sur l'objet « IntroMenu » du dossier « Asset / FPS / Scenes » du menu « Project ».



- 18.3.2. Dans le dossier « Canvas » du menu « Hierarchy », sélectionner l'objet « TitleText ».

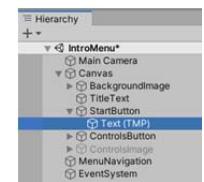


- 18.3.3. Placer le texte suivant dans le champ « Text » du module « TextMeshPro » du menu Inspector de l'objet « TitleText » du dossier « Canvas pour traduire en français le message qui s'affiche dans le jeu.

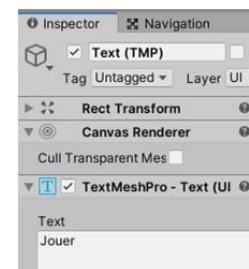
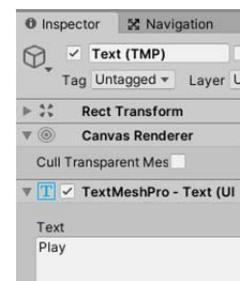


Module « TextMeshPro », Champ : Text : « Jeu Espace "2020" »

- 18.3.4. Dans le dossier « Canvas / StartButton » du menu « Hierarchy », sélectionner l'objet « Text(TMP) ».



- 18.3.5. Placer le texte suivant dans le champ « Text » du module « TextMeshPro » du menu Inspector de l'objet « Text(TMP) » du dossier « Canvas / StartButton » pour traduire en français le message qui s'affiche dans le jeu.



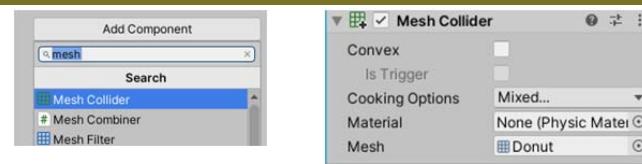
Module « TextMeshPro », Champ : Text : « Jouez encore »



19. Etape 18 : Placer les modules « Mesh Collider »

19.1. Placer un module « Mesh Collider » dans tous les objets du jeu « Espace 2020 »

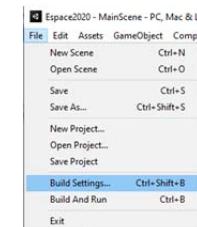
- 19.1.1. Sélectionner tous les objets décoratifs contenus dans les 15 salles du jeu « L'Espace ». Dans le menu « Inspector » des objets, cliquer sur le bouton « Add Component ». Dans la barre de recherche du menu flottant « Add Component », écrire « mesh », puis sélectionner « Mesh Collider » pour que le personnage principale ne passe pas traverser les objets du jeu.



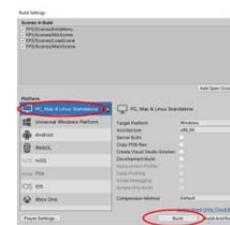
20. Etape 19 : Compiler le jeu « Espace 2020 »

20.1. Compiler le jeu « Espace 2020 » dans un « Build »

- 20.1.1. Sélectionner la commande « Build Settings » dans le menu « File ».



- 20.1.2. Dans la fenêtre « Build Settings », sélectionner « PC, Mac & Linux » dans la zone « Platform ». Puis appuyer sur le bouton « Build ».



- 20.1.3. Dans la fenêtre « Scenes in Build », déterminer où seront placés les fichiers du jeu dans un dossier de l'ordinateur.



- 20.1.4. Dans le dossier où sont placés les fichiers du jeu dans l'ordinateur, renommer le jeu « Espace_2020 ».

