CEDRIC GARAND  
Jeux 3D  
420-5A4-VI gr. 01

DOCUMENT D’ANALYSE  
Zombie Crusher

Travail présenté à  
Alexandre Ouellet

Département des Techniques de l’informatique  
Cégep de Victoriaville  
Le 6 novembre 2023

Table des matiÈres

[I. Description du jeu 3](#_Toc150181227)

[But du jeu 3](#_Toc150181228)

[Genre 3](#_Toc150181229)

[Type de caméra 3](#_Toc150181230)

[Mécaniques principales 3](#_Toc150181231)

[II. Description des contrôles et mécaniques 4](#_Toc150181232)

[Actions du joueur 4](#_Toc150181233)

[Actions du jeu 4](#_Toc150181234)

[Diagramme du jeu 5](#_Toc150181235)

[Éléments créatifs et limitations 6](#_Toc150181236)

# Description du jeu

## But du jeu

Le but du jeu est de déplacer un camion pour frapper des zombies. Plus le joueur frappe de zombies, plus il gagne des points.

## Genre

Le genre principal de mon jeu est la survie, car le but du jeu est de rester en vie le plus longtemps possible pour accumuler le plus de points possibles.

## Type de caméra

La caméra est statique tout au long du jeu. La caméra permet de voir le camion et le niveau à la troisième personne. La caméra affiche le niveau avec une projection perspective, car les objets sont plus petits lorsqu’ils sont plus loin de la caméra.

## Mécaniques principales

Pour tuer les zombies, il faut les frapper avec le devant du camion. Si un zombie frappe un côté ou le derrière du camion, le joueur perd de la vie. La vie remonte avec le temps, mais si le joueur perd tout ses points de vies, la partie est terminée. Si le joueur réussi à ne pas recevoir de dégâts pendant un certain temps, le multiplicateur de score augmente donc le joueur gagne plus de points par zombie tué. Si le joueur reçoit des dégâts, le multiplicateur de score descend de 1 et le compteur est réinitialisé.

# Description des contrôles et mécaniques

## Actions du joueur

Le joueur peut avancer et reculer avec le camion en utilisant les touches « w » et « s ». Les touches « a » et « d » permettent de faire tourner le camion vers la gauche ou la droite. Sur la page principale, le joueur peut déplacer la barre de difficulté pour déterminer certaines variables dans le jeu comme la vitesse des zombies, le dégât des zombies et l’accélération de la vitesse d’apparition des zombies. Lorsque la partie est terminée, une page est affichée avec le score du joueur ainsi qu’un tableau de classement. Le joueur peut entrer son nom dans un champ texte et soumettre son score pour qu’il soit ajouté au tableau de classement.

## Actions du jeu

Les zombies sont générés automatiquement après un certain nombre de temps défini. La vitesse de génération automatique des zombies augmente avec le temps selon un facteur défini avec la difficulté du jeu. Les zombies ne peuvent pas être générés dans un certain rayon autour du camion. Les zombies se déplacent automatiquement vers le camion à une vitesse définie avec la difficulté du jeu. Lorsque les zombies entrent en collision avec un des côtés ou le derrière du camion, ils infligent des dégâts de base au joueur. La quantité de dégâts infligés par les zombies est défini avec la difficulté du jeu. Lorsque les zombies restent en contact avec un des côtés ou le derrière du camion, ils infligent un certain nombre de dégâts par secondes au joueur.

# Diagramme du jeu

*Une image contenant texte, diagramme, Plan, Parallèle

Description générée automatiquement*

# Éléments créatifs et limitations

Mon jeu ne comporte pas vraiment d’élément créatifs ou hors du commun. Cependant, il y a une limitation. Sur la page de fin, lorsque le jeu est terminé, un tableau de classement est affiché. La limitation de mon jeu est que les scores soumis au tableau de classement ne sont pas enregistrés. Il n’y a pas de base de données donc si le jeu est joué deux fois, le score de la partie précédente ne va pas avoir été enregistré.