

Comment installer le jeu ?

- Run le rebuild.bat
- Le .sln est dans le dossier "build"
- Pour améliorer la vitesse de compilation du projet, il est possible d'activer la compilation multiprocesseur sur tous les projets (Propriétés > C++ > général)

Comment jouer ?

- Flèches directionnelles droites et gauches pour la direction
- 'C' pour changer de caméra
- La jauge indique la taille nécessaire pour écraser les skieurs
- Le but est d'arriver dans le tunnel le plus rapidement possible
- Les collisions diminuent la taille de la boule
- La partie se termine quand on est trop petit
- Pour relancer la partie, appuyer sur R après avoir fait ESC (le reload est assez long, entre 30s et 1 minutes selon les pc)

Quels sont les points de complexités

- Shadow map (partiellement)
- Le rendu de la neige et la traînée (malheureusement trop lourd pour être mis dans la version finale)
- Effets Post Processing:
  - Vignette
  - Radial Blur (s'enclenche lorsqu'on gagne de la vitesse)
  - Lignes de vitesse animées (Tableau de textures échantillonnées successivement)



-

- Depth of field

Ce qu'on a enlevé au final

- Les traînées de la neige n'ont pas pu être adaptées au projet final à cause de divers problèmes, notamment la taille de la carte qui imposait l'utilisation d'une image en 4K ou 8K pour avoir une qualité conséquente,
- Le LOD, faute de problèmes avec les billboard et de temps.

Ce qui marche partiellement :

- Les shadow map
  - Elles sont fonctionnelles en partie mais certains objets ne sont pas rendu dans la shadow map par manque de temps. Elles ont été fixées très récemment ce qui fait que l'on n'a pas eu assez de temps pour les généraliser à toute la map.
  - On peut les apercevoir sur l'écran de chargement et sous la boule de neige.