

Plateformer 3D



Date de rendu : 19 Décembre au soir

Moteur : Unreal Engine 5.6.1

Projet Solo

Attendus

Il est attendu de vous que vous rendiez un petit prototype (environ 5/10 min de jeu) d'au moins un niveau d'un plateformer 3D sur UE5.

- Votre jeu aura comme base la template Third Person D'UE5.
- Votre jeu devra comporter une mécanique qui impacte l'avatar du joueur et une mécanique environnementale.
- Votre jeu devra comporter des éléments ramassables (pièces/clés,etc...) qui ont un impacte (ouverture de porte par exemple)
- Votre jeu devra comporter des plateformes et des éléments de saut.
- Votre joueur doit pouvoir perdre/respawn.
- Un petit print/feedback de fin d'expérience sera apprécié ("Bravo vous avez fini") par exemple



Rendu

Vous devrez rendre votre rendu via un repo GitHub dont vous déposerez l'adresse sur ce document : [Rendu Plateformer JV2](#)

Votre repo devra s'appeler NOM_PLAT_JV2

Merci de joindre à votre repo un texte explicatif (type README) avec les touches, l'expérience attendu, et ce que vous avez pensé de votre travail (difficulté, ce que vous aimeriez améliorer etc...)

Grilles de notation

Gameplay Programming	/15
Ecran titre	/1
Ramassables	/2
Plateformes	/2
Mécanique de character	/3
Mécanique environnementale	/3
UI responsive (PV, Pieces, etc..)	/2
Game Over et Respawn	/2
Jouabilité/Ux	0,5 bonus par élément en plus
Organisation	/5
Bon Rangement	/2
Rendu Github	/1,5
Texte Explicatif	/1,5
Erreur de Nomenclature	0,5 Malus par erreur
Total	/20

Références

Vous pouvez trouver tous les noeuds vu en cours ici :

<https://docs.google.com/document/d/1BHfeuT0EH6PfUvqGiS6QTrA0-oFN2d7yXZM220PbBCA/edit?usp=sharing>

Vous pouvez trouver les conventions de nomenclature ici :

<https://www.unrealdirective.com/resource/asset-naming-conventions>

Je vous remets le lien de rendu au cas ou

[Rendu Plateformer JV2](#)

Liens Vers le github de mon projet (attention c'est pas parfait du tout):

https://github.com/Louis-Celeyon-ETPA/Jv2_Platformer

Conseils

- Commencez par mettre des simples prints pour les feedbacks
- N'hésitez pas à commenter (raccourci touche C) votre code pour m'indiquer vos difficultés etc...
- Si votre texte explicatif contient le mot "Scène Componenent" vous gagnez 0.5 points
- Pensez à tester régulièrement
- Essayez de commencer par mettre en place le GIT comme ça vous pouvez push à chaque tâche réussie ce qui vous évite de tout perdre via un incident
- Relisez bien votre nomenclature pour éviter de perdre des points
- Faite d'abords ce qui est demandé PUIS essayez d'avoir des bonus
- N'oubliez pas de mettre votre répo git en PUBLIC sinon je ne peux pas y avoir accès

