

Projet Annuel



Guldas Elodie
Lokossou Axel
Degard Annaëlle

3DJV

Table des matières

- Page de garde-----1
- Table des matières -----2
- Introduction -----3
- Fonctionnalités du prototype---3
- TODO List-----5

Introduction

Concept de jeu :

Astréos Race est un jeu de course arcade en 3d, inspiré de Mario kart, F-zero, et Crash team racing, mettant en scène des vaisseaux lévitant près du sol dans un environnement futuriste, avec pour objectif : être le premier et remporter la coupe.

Le jeu pourra être joué seul contre des IA ou en multijoueur local à deux. Dans le jeu, de nombreux bonus et malus seront présents avec pour objectif des courses plus nerveuses et dynamiques.

Fonctionnalités du prototype

Menu :

Le prototype possède un menu qui nous permet de lancer une partie ou de quitter le jeu, et une option de langages permettant de passer de l'anglais au français.

Contrôles :

Notre véhicule a la capacité de se déplacer d'avant en arrière et de gauche à droite en utilisant les touches Z(avant), Q(gauche), S(arrière), D(droite). Celui-ci a aussi la capacité de léviter dans le but de simuler l'aspect spatiale/futuriste du projet.

Caméras :

Notre prototype possède 3 caméras :

- ❖ Une caméra de base à la troisième personne
- ❖ Une caméra à la première personne
- ❖ Une caméra qui donne une vue arrière du véhicule

A noter que pour activer les deux autres caméras pour changer de point de vue, cela se fait par le maintien d'un bouton A pour la caméra arrière et E pour la vue à la première personne.

IA :

L'IA du prototype a la capacité de se déplacer en suivant des points sur la course, cependant elle ne peut pas faire exactement la même chose qu'un joueur (prise de bonus par exemple).

Assets :

Les différents assets, que ce soient les véhicules ou circuits ont été faits par nous-même sous blender dans un style low-poly.

Timer :

Le timer est présent dans notre course de prototype, pour le moment celui-ci ne sert qu'à connaître les temps que prend le joueur pour faire une course, mais à l'avenir il pourra être enregistré pour motiver le joueur à refaire des courses.

Début/fin de course :

Le jeu possède une zone qui permet de déterminer si le joueur a fait un tour ou non. Pour finir une course il faut avoir fait son tour 3 fois au bout duquel la course s'arrête, et il est renvoyé au menu, on a fait en sorte qu'un tour ne soit pas compté si le joueur décide d'aller en arrière.

Bonus/Malus :

Il y a deux bonus et un malus présent dans le prototype on a :

- ❖ Nitro : un bonus qui va multiplier la vitesse du véhicule par 2 pendant 5 secondes avant de revenir à un état normal
- ❖ SuperNitro : un bonus similaire à Nitro avec une durée de 10 secondes
- ❖ Gravity : un malus qui ralentit le véhicule pendant 5 secondes

TODO List

- Faire un écran splitté afin d'avoir la possibilité de mettre deux joueurs.
- Ajouter un deuxième joueur jouable et créer toutes les fonctions pour faire bouger le véhicule et utiliser les bonus.
 - Récupérer les inputs des deux utilisateurs en même temps
 - Actions sur les véhicules
- Ajouter les choix technologiques
 - Ajouter mécanique de publicités
 - Créer des mécaniques avec les items gagner via la publicité
- Ajouter les choix techniques
 - Choix du véhicule selon différentes statistiques (accélération/vitesse/...)
- Implémenter option pause dans le jeu
- Création et modélisation Blender
 - Des map
 - Des véhicules
- Intégration des nouveaux assets et création de la physique liée aux objets
- Ajouter le management Audio
 - Création d'audio
- Implémenter de nouvelles difficultés pour les IA
- Ajouter un système de classement à la fin d'une partie
- Ajouter des options au menu
 - Changer la résolution
 - Modifier les musiques
 - Bouton pour changer la langue
- Continuer d'améliorer le changement de langue
- Création d'un outil d'aide au développement