

TP3: Conception et implantation d'un niveau de jeu

GUILLAUME ARRUDA 1635805

RAPHAEL LAPIERRE 1644671

ÉRIC MORISSETTE 1631103

École polytechnique de Montréal

Dans le cadre du cours
LOG4715 - Conception de jeux vidéo

7 Décembre 2015

Entrepôt

L'entrepôt de la solution est disponible à l'adresse suivante: <https://github.com/GuillaumeArruda/LOG4715>

Explication

Contrôle

Les contrôles sont similaires à la remise du projet 2. WASD contrôlent le déplacement de la voiture au sol. Espace contrôle le saut, Shift la nitro, E et Q la rotation dans les airs et la souris les différents types de projectiles.

Thématique

Notre équipe d'artistes a travaillé jour et nuit pour créer de magnifiques textures à la main. Ces textures créées à l'aide de technologie de pointe font ressortir la nostalgie du joueur en lui rappelant les heures perdues à innover sur Paint plutôt que de travailler lors de son enfance. Ces textures viennent aussi s'inscrire dans la thématique Loco de notre jeu. Nous avons opté pour un jeu rapide où les dérapages et accidents sont courants.

Nouveau tracé

Le nouveau tracé de la piste comporte plusieurs aspects pouvant intéresser le joueur: Il y a des pentes montantes et descendantes, il y a des sauts, des virages secs et larges, des endroits où la piste se sépare en deux, donnant un choix au joueur, ainsi que plusieurs raccourcis comportant leurs avantages et risques.

Guidage

Pour le guidage du joueur, nous avons opté pour quelques façons simples de diriger le joueur. Premièrement, nous avons ajoutés des grosses flèches sur le sol afin de pointer la direction dans laquelle il faut aller. Deuxièmement, nous avons augmenté le contraste et les dimensions des murs afin de les rendre plus faciles à voir pour le joueur. Troisièmement, l'utilisation d'objets en mouvement permet de dire au joueur où se trouvent des raccourcis risqués.

Raccourci

Nous avons ajoutés plusieurs raccourcis dans le tracé de la piste afin de rendre la course plus intéressante au joueur humain étant capable de comprendre les différentes possibilités s'offrant à lui. Nous avons un saut passant au travers d'un trou dans un mur afin de sauver un léger détour, un virage qui peut être coupé si l'on passe en dessous de plusieurs objets tournants sur eux mêmes, qui bloquent en partie le chemin, un passage caché par un objet en mouvement qui permet de se rendre au fil d'arrivée plus rapidement.

Éléments de piste en mouvement

Nous avons ajoutés quelques objets en mouvement afin de bloquer les mouvements du joueur, sans affecter les joueurs artificiels. Ces blocs en mouvement bloquent certains raccourcis pouvant être pris par le joueur humain.

Récompenses

Les mêmes récompenses qu'au TP2 ont été ajoutées au nouveau tracé afin de donner plus d'éléments de choix et de pouvoir au joueur.

Remplacement

L'algorithme de remplacement à été très légèrement modifié afin de mieux être adapté au nouveau tracé de la piste.