

**LOG4715 - Conception de jeux vidéo**

TP2 : Conception et implantation de mécaniques de jeu

*10 novembre 2014*

|  |  |
| --- | --- |
| **Eric AH-TIANE** | 1760376 |
| **Gwenegan HUDIN** | 1756642 |

# Listes des mécaniques à implémenter

* Points de style (4)
* Objets destructibles (3)
* Replacement (3)
* Accélérateur (4)
* Dommages aux véhicules (4)
* Objets collectionnables (3)
* Score fait monter la jauge de nitro (2)

Total : 23 points

# Détails des différentes mécaniques

## Points de style (4)

## Objets destructibles (3)

## Replacement (3)

## Accélérateur (4)

Un accélérateur est une surface plane contenant un collider de type « box ». Au contact d’un véhicule, l’accélération maximale de ce véhicule augmentera durant un certain temps et reviendra à sa valeur de base ensuite.Les accélérateurs sont placés en avant des rampes mais aussi parfois dans les raccourcis. Ils servent à augmenter l’accélération du véhicule donc la vitesse de celui-ci.

Lorsqu’un véhicule rencontre l’accélérateur, l’accélération maximale de celui-ci est multipliée par un facteur « speed factor » défini dans l’accélérateur lui-même. Elle est multipliée durant un temps « accel time » défini dans le véhicule. Au bout de ce temps, le véhicule retrouve sa valeur d’origine comme accélération. Pour obtenir un boost de vitesse, le joueur doit alors accélérer et non pas seulement passer dessus sans accélérer.

## Dommages aux véhicules (4)

## Objets collectionnables (3)

## Score fait monter la jauge de nitro (2)

## Affichage tête haute

L’affichage tête haute comprend trois GUITexts à destination du joueur :

1. Un afficheur de nombre de tours en bas à gauche
2. Un afficheur de PV en bas à droite
3. Un afficheur de vitesse en bas à droite

Outre l’utilité réelle pour le joueur lors d’une course, l’affichage de ces informations en plein jeu est utile lors du développement des mécaniques de jeu.