



Crazy Suck Race

...



Grange Louis

Nasyrov Takhir

Vue Pierre

Jeannette Nicolas

Concept du jeu / Intentions / Inspirations

Concept :

Jeu de course en-ligne



Intentions de réalisations :

- Jeu Multijoueur
- Co-Construction du niveau
- Jeu de course avec piège et modifiers



L'expérience essentielle du jeu

Participez à une course en voiture sur un terrain construit et garni par les autres joueurs et vous même au cours de la partie. Ajoutez et changez des blocs de route, des modifiers collectibles ou fixe et autres pendant les phases dédiées et voyagez tout de suite sur ce terrain erratique.



Les 3C : Camera



Vue Joueur

Camera top-down fixé sur la voiture du joueur avec un champ de vision délimité.



Vue Construction

Camera top-down avec un champ de vision plus grand pour observer et modifier tout le terrain.



Les 3C : Controller



Sélectionner / Poser
pièce

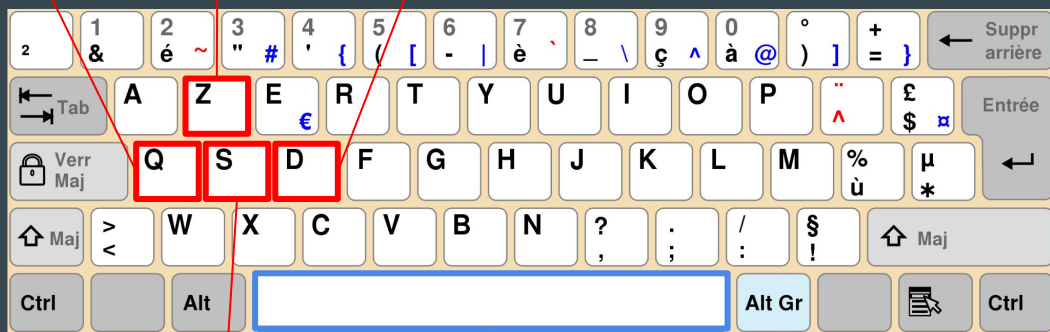
Rotation
Pièce



Gauche

Marche
Avant

Droite



Marche
Arrière

Frein à main



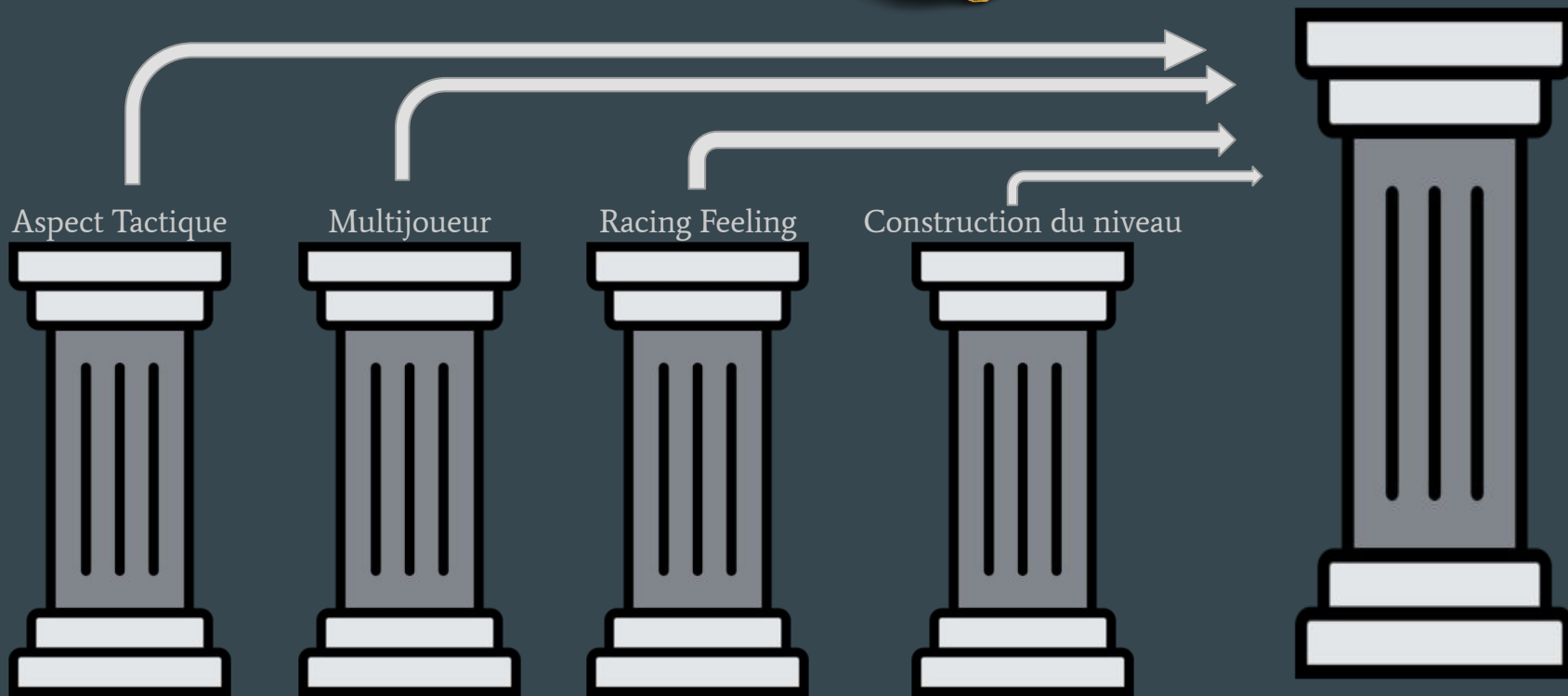
Les 3C : Character



Les piliers du jeu



ERRATIQUE

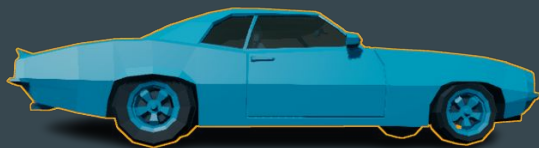
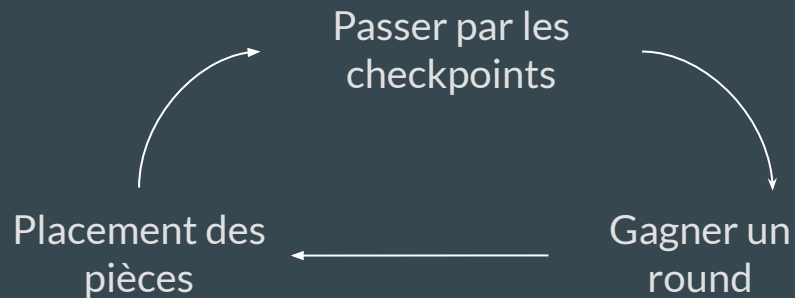
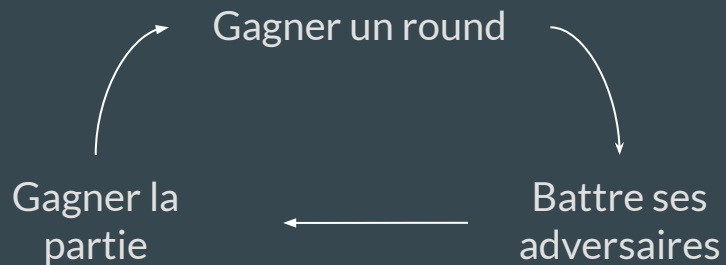


Boucle OCR du jeu



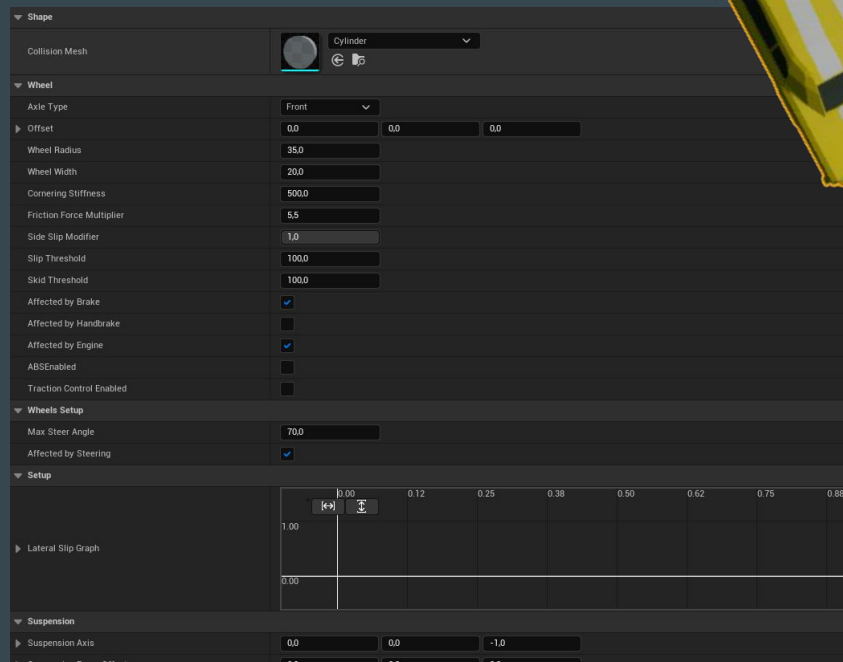
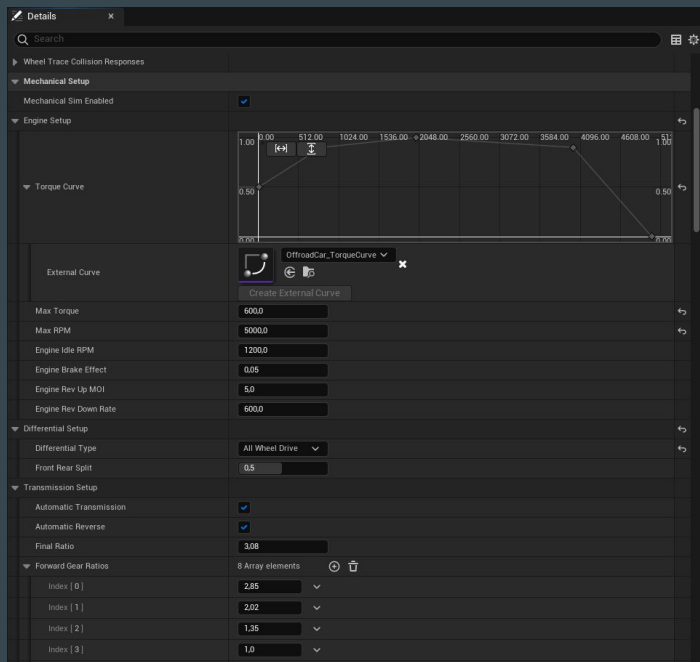
Boucle Majeur

Boucle In-Game



Focus par personne

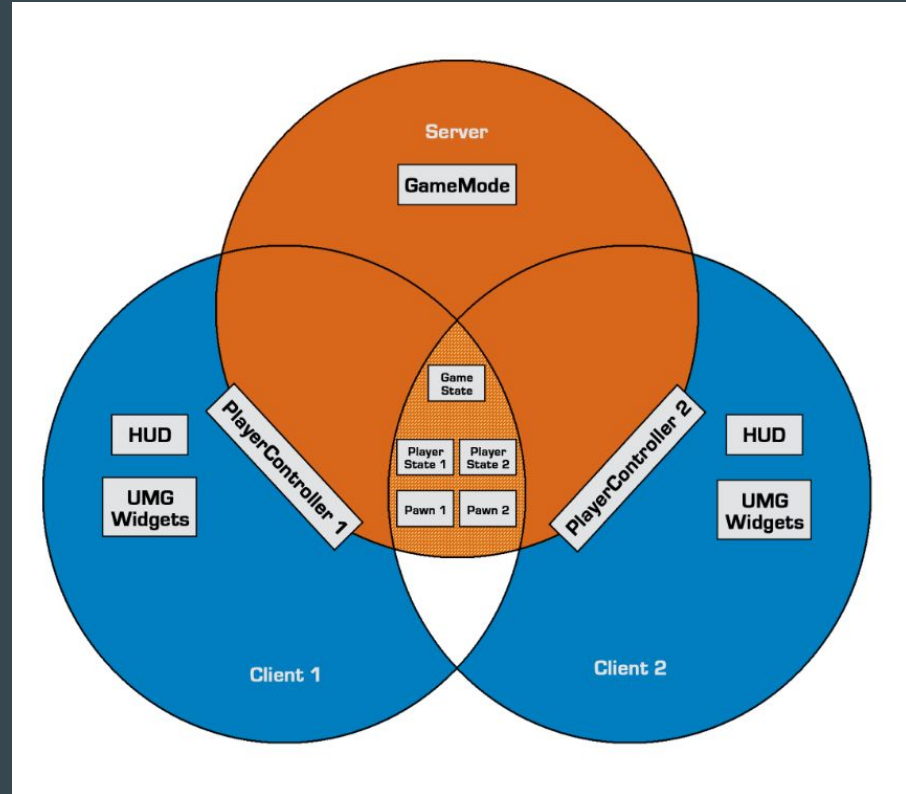
Chaos Wheeled Vehicle Movement Component



Focus par personne



Networking

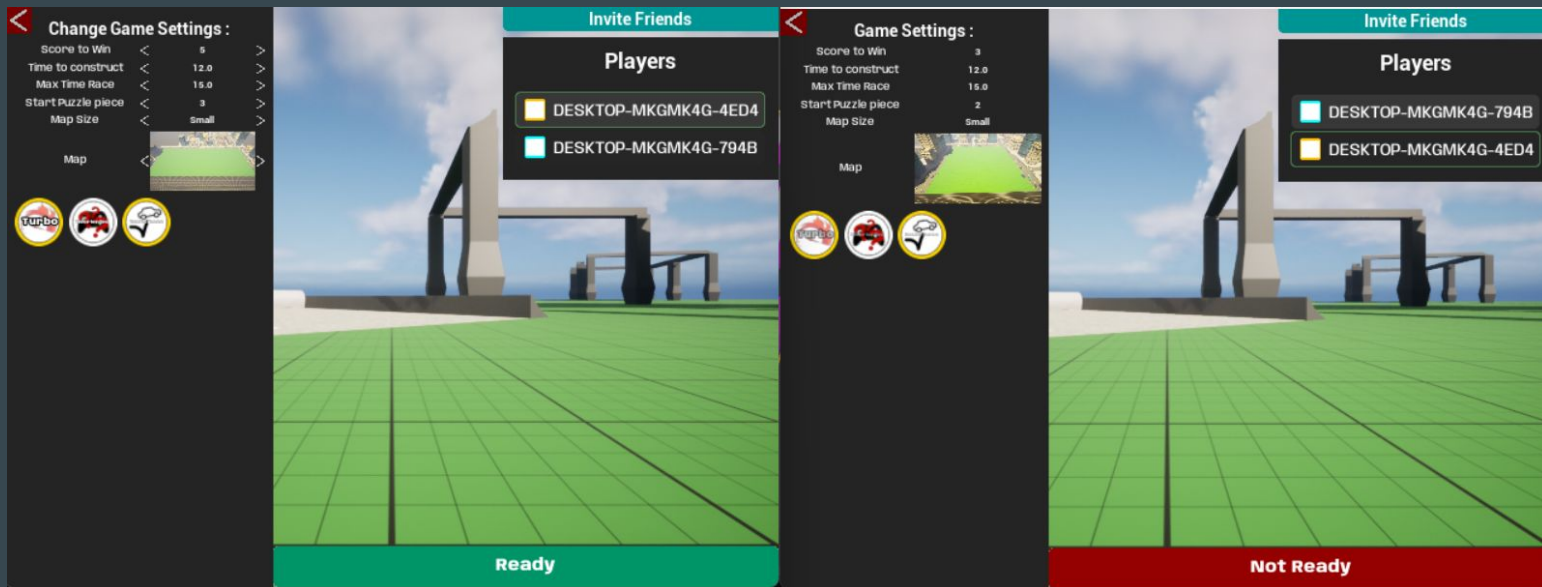


Lobby



Vue Host

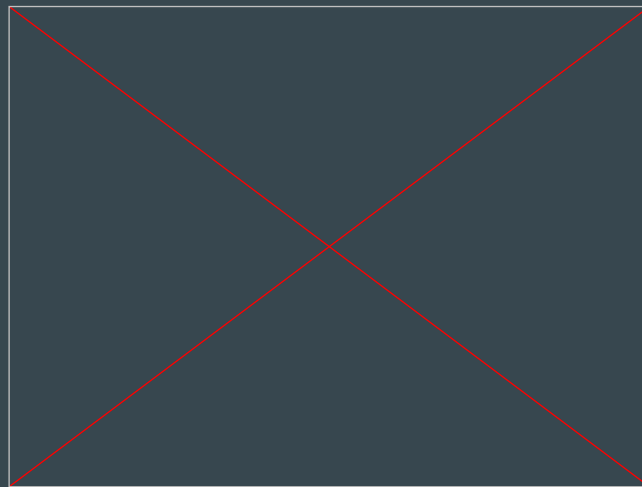
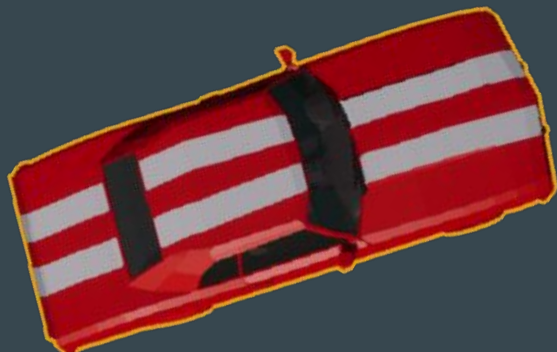
Vue Joueur



Focus par personne

Utilisation de Niagara

Feedback de la voiture



Avis / Perspective / Amélioration

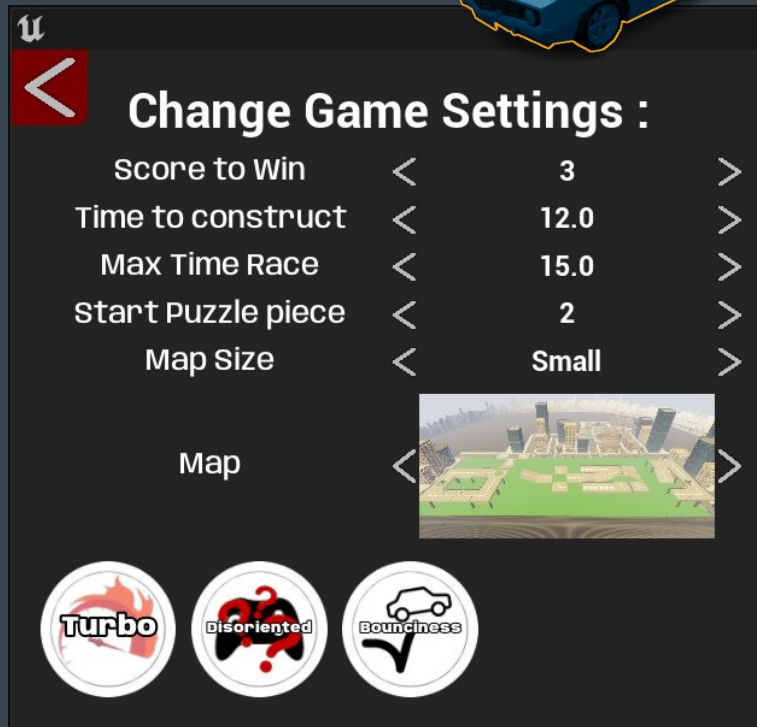
Ajout de modifiers :

- Mode marche arrière
- Mode nuit

Plus de feedback en cours de partie :

- Acquisition d'une pièce
- Contact entre deux voitures (SFX, VFX)
- Voix Annonceurs
- Modifiers de Camera

Totalement compatible manette



Chant acapella