

# Hunt(ed)

## **Projet de Moteur de jeu 3D - beta**

*GENET Martin*

*GROSSHENNY Guillaume*

*WASMER Audric*

## **Concepts implémentés après la version alpha 0.5 (patchnote de la beta 0.7)**

### AI

- Ajout d'un système de traces laissées par la proie pour faciliter la traque.
- Dans le cadre de déplacements aléatoires, les IA disposent maintenant d'un temps limité pour rejoindre le point ciblé. Au terme de ce timer, l'IA se dirige vers un autre point; ceci a pour but d'éviter aux IA de se retrouver bloquées définitivement en essayant de monter une pente trop abrupte.
- Les traqueurs & la proie ont désormais des modèles animés.
- Les traqueurs ont le champ de vision obstrué par les éléments du décor : le joueur peut se cacher derrière un obstacle.
- Correction de l'IA de fuite.
- Le rayon des sphères de détection des IA varie en fonction du mode de déplacement du joueur (course, marche, accroupi).

### Joueur

- L'intensité de la lumière du joueur diminue lorsqu'il est accroupi.
- Correction d'un bug : les pièges étaient parfois placés directement sous le joueur au lieu d'être placés au point ciblé.
- Les pièges ne peuvent maintenant être placés qu'à une courte distance du joueur.
- On peut maintenant sauter par dessus un piège.
- On ne peut plus sauter sur place lorsque l'on est piégé.

### Environnement de jeu

- Ajout d'un environnement sonore léger (bruits de pas, cris des traqueurs).
- L'interface bénéficie d'un meilleur affichage du nombre de pièges restant et d'un point au centre de l'écran pour faciliter la visée.