

# Programmation Jeux Vidéo

RENDU DE L'ALPHA, GROUPE KOTAPAK

Juliette Rutkowski | Nicolas Ancel | 25 octobre 2013

## Projet

Le but du cours est de programmer un jeu inspiré de Bomberman.

Voir le rendu Game Concept pour plus d'informations

Nous traiterons ici de notre démarche depuis ce rendu, de nos questionnements et des problèmes rencontrés.

## Organisation du travail

Nicolas s'est occupé de modéliser nos joueurs et nos bombes. Grâce à son expérience, il a réalisé via le logiciel Blender notre joueur et les différentes armes que nous souhaitons ajouter à notre jeu. Il a également ajouté les explosions des bombes.



*Figure 1 Premier Design*

A noter, dans l'alpha, nous n'avons implémenté que les bombes et le joueur, les autres armes feront leur apparition dans la bêta.

Juliette s'est plus occupée de l'architecture des scripts et de la partie physique de gestions des bombes à travers un stock.



## Problèmes rencontrés

Faute de temps nous n'avons pas fait de mode multijoueur en réseau, c'est le prochain objectif une fois l'alpha validée. Le design des autres arènes est en cours de recherche et tout sera opérationnel pour la bêta.

Nous avons longtemps buté sur l'apparition et la disparition des bombes, et quelque peu hésité sur les composants où nous devions appliquer nos scripts. Néanmoins le résultat nous satisfait pour le moment. Cette base solide nous permettra d'ajouter toutes les fonctionnalités requises

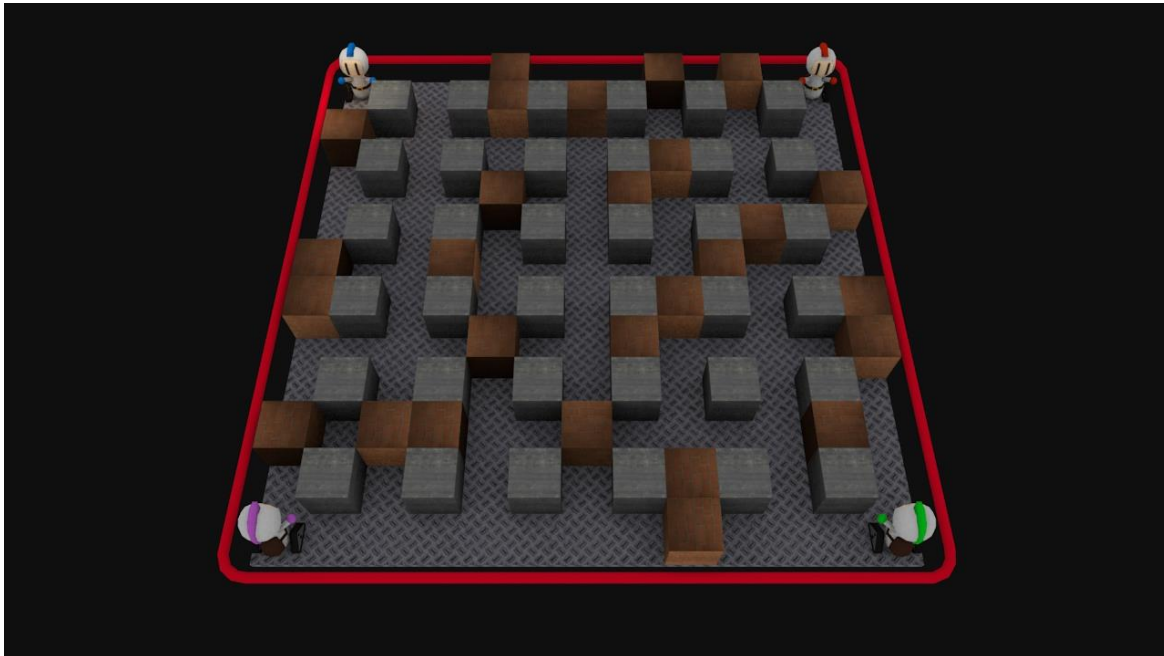


Figure 2 Arène 1 lumière totale

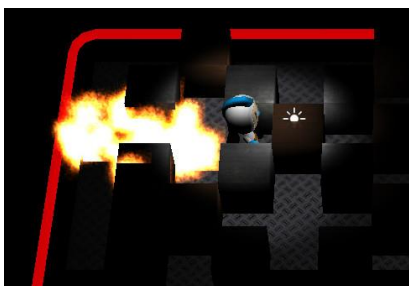


Figure 3 Explosion

## Objectifs

- Finir au plus vite le mode multijoueur en réseau
- Prévoir plus de deux joueurs
- Ajouter les autres armes et mettre au point le système de points de vie.
- Implémenter les arènes supplémentaires.
- Ajouter les modes
  - Boss
  - Régicide
  - Cache-cache
- Ajouter l'inventaire et sa gestion



Figure 4 Recherche d'icônes d'inventaire