

# PYRAMID

## JEU DE PLATEFORME

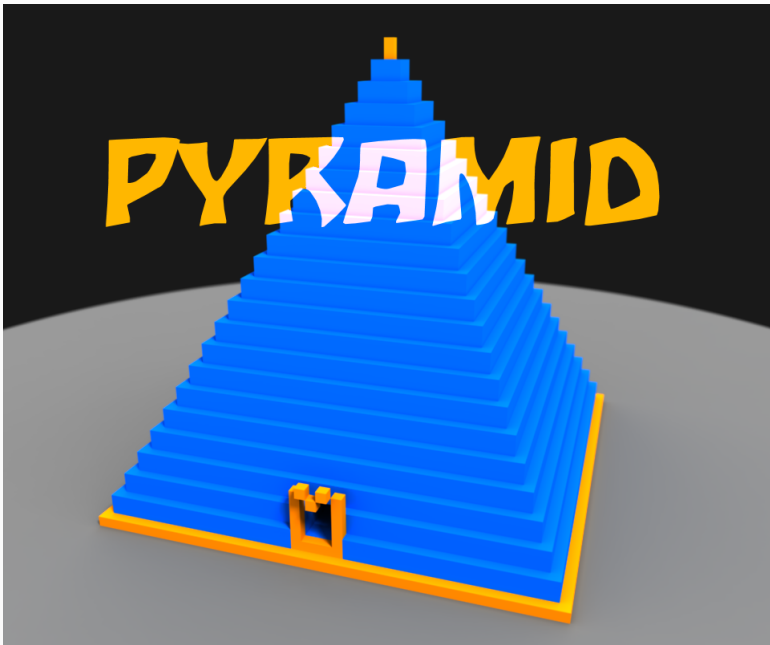
---

Thibaut Castanié

Vincent Bazia

4 décembre 2015

Moteur de jeux - Master 2 IMAGINA



- Jeu de plateforme
- Inspiration d'un mod de Counter-Strike (vidéo)
- Réalisation d'un parcours le plus rapidement possible



On contrôle notre personnage à la première personne.

- Avancer
- Reculer
- Gauche
- Droite
- Sauter
- Orienter la vue/direction (Souris)

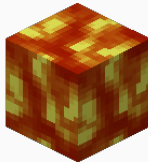
- Des niveaux de différentes difficultés
- Un système de médaille par temps



- Sauvegarde des temps

Une map est composée de blocs (pavés) :

- Classique
- Trampoline
- Checkpoint
- "Mortel"
- Finish



- Modifier les touches
- Modifier la sensibilité de la souris (X/Y)





- 3D sur navigateur internet
- OpenGL ES 2.0



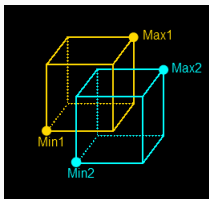
- 3D sur navigateur internet
- OpenGL ES 2.0



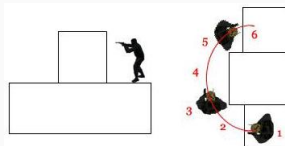
JavaScript

- Montée en puissance
  - HTML5
  - Côté serveur (Node.js, Meteor, CouchDB)
  - Application de bureau (W8+, Qt5)

Joueur et Blocs sont de type AABB



Strafe Jump et Bunny Hop



**BONUS ?**



## MODE MULTIJOUEUR ?

- Rotation de map toutes les X minutes
- Voir les autres joueurs en temps réel
- Sauvegarde des temps
- Tchat
- Node.js
- WebSocket



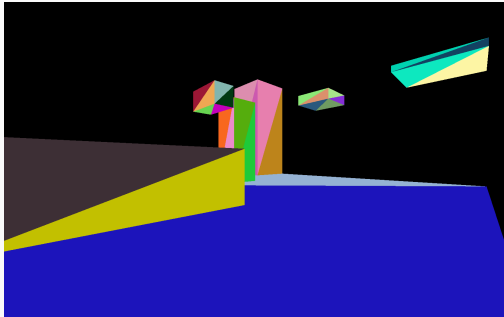
Un simple tutoriel pour expliquer :

- Les contrôles de bases
- Les objectifs
- Les fonctionnalités

Un éditeur de map par les joueurs ?

# DEMO

<http://bit.ly/1Nogx67>



MERCI DE VOTRE ATTENTION !

DES QUESTIONS ?