OLIVIER BELLEROSE  
Jeux 3D  
420-5A4-VI gr. 01

DOCUMENT D’ANALYSE  
FastFood TD

Travail présenté à  
Alexandre Ouellet

Département des Techniques de l’informatique  
Cégep de Victoriaville  
Date de remise (Le 12 décembre 2024)

Table des matiÈres

[I. Description du jeu 3](#_Toc149138715)

[But du jeu 3](#_Toc149138716)

[Genre 3](#_Toc149138717)

[Type de caméra 3](#_Toc149138718)

[Mécaniques principales 3](#_Toc149138719)

[II. Description des contrôles et mécaniques 4](#_Toc149138720)

[Actions du joueur 4](#_Toc149138721)

[Actions du jeu 4](#_Toc149138722)

[Diagramme du jeu 5](#_Toc149138723)

[Éléments créatifs 6](#_Toc149138724)

# Description du jeu

## But du jeu

*Le but du jeu est de survivre à chaque niveau. Le joueur a 100 points de vie et le jeu a un total de 3 niveaux. Chaque niveau a 10 manches. Les points de vie sont remis à 100 à chaque niveau.*

## Genre

*Tower defense*

## Type de caméra

*C’est une caméra isométrique (vue du dessus) et elle est fixe.*

## Mécaniques principales

*À chaque nouveau niveau, le joueur doit survivre 10 manches avec 100 points de vie. Le joueur a accès à trois tours différentes pour y arriver. Il y a toujours plus de méchants à chaque manche et chaque niveau est de plus en plus cours, donc de plus en plus difficile.*

# Description des contrôles et mécaniques

## Actions du joueur

*Il n’y a que deux touche pour le joueur. « T » et « P » T sert à accélérer et ralentir le temps lorsqu’une manche est commencé, pour que le jeu aille plus vite sans pénaliser le temps de réaction du joueur. P sert à commencer la manche quand le jeu est prêt à commencer une manche. Le jeu est prêt à commencer une manche quand il n’y a plus aucun méchant dans la carte. Dans le ui, il a aussi un « cheat » qui permet de s’ajouter de l’argent comme on veut, présent car je ne pense pas avoir réussi à « balance » le jeu donc pour faciliter les tests, on triche!*

## Actions du jeu

*Quand les tours du joueur tue un méchant, un montant d’argent est donné au joueur. Quand tous les méchants sont tués, le jeu passe à la prochaine manche et donne un montant bonus au joueur. Si un méchant atteint la fin du parcours, le joueur perd de la vie. Quand la manche 10 est terminé, le jeu remet l’argent à 200 et la vie du joueur à 100 et passe au prochain niveau. Si le nombre de vie du joueur atteint 0, un écran de game over apparait. Si le joueur fini la manche 10 du dernier niveau, un écran de victoire apparait.*

# Éléments créatifs et limitations

*Limitations : pas réussi à faire le système de « range » des tours, donc les tours ont une porté illimité. J’ai décidé d’abandonner l’idée et de faire en sorte que les tours font moins de dégâts pour compenser*

*Sinon niveau j’aurais aimé aller plus loin dans le thème du fast food, mais je ne trouvais pas des modèles 3D qui me convenait.*