

PROJET

Unity 3D - Un jeu low-poly

L'objectif de ce mini-projet est de développer en binôme un jeu simple à partir des assets low-poly disponibles ici:

low-poly

Il n'y a pas de règles liées à ce jeu (à vous de les proposer, mais en restant très simple). Il faut simplement qu'il respecte le cahier des charges suivant:

- modélisation d'une scène 3D à partir des entités 3D fournies dans l'asset low-poly ci-dessus.
- contrôle clavier ou souris d'un joueur plus complexe qu'une simple sphère
- utilisation de projectiles animés par la physique (même une physique simple)
- interaction du joueur ou des projectiles avec le monde (leviers, plateforme, destruction d'objets, etc)
- contrôle 3D de la caméra par l'utilisateur ou automatique
- boucle de jeu (lancement d'une partie, exécution du jeu, et victoire/défaite)
- interface simple de jeu en overlay (eg lancement de la partie ou points de vie ou autre)
- (optionnel) ajout d'ennemis avec une IA (qui peut être simple, à base de règles ou autre)