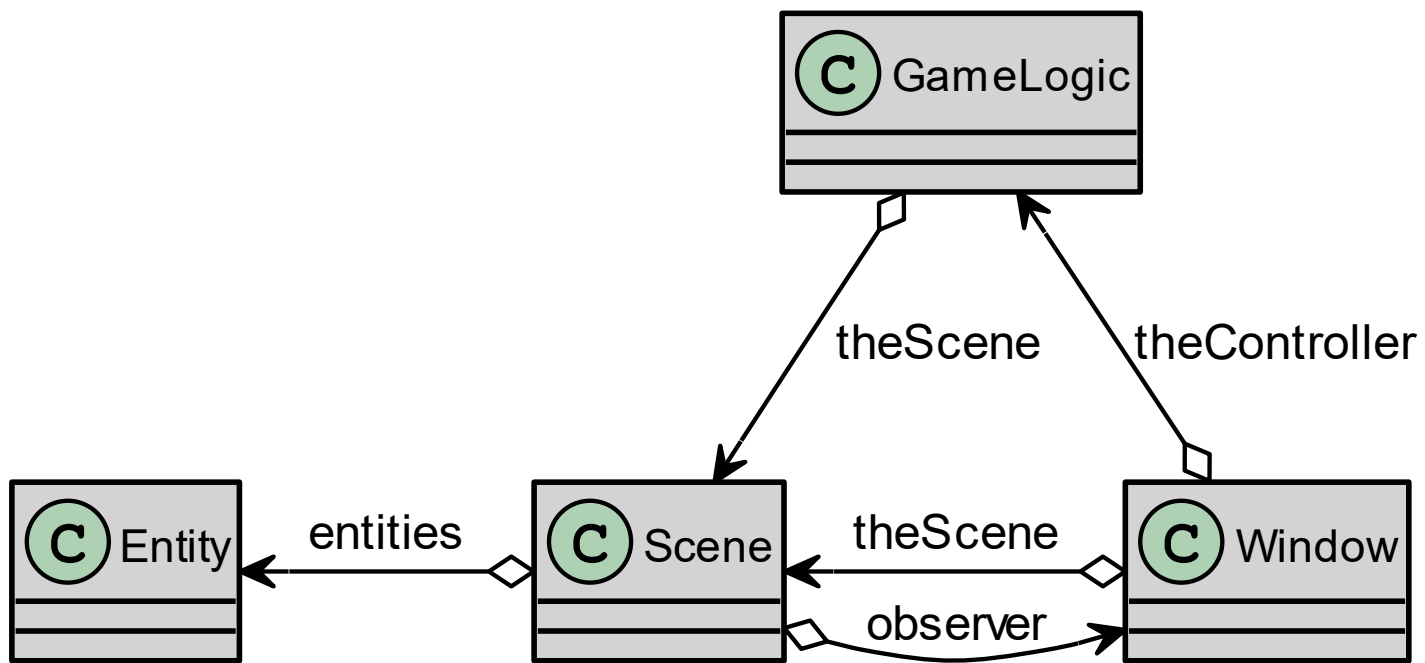
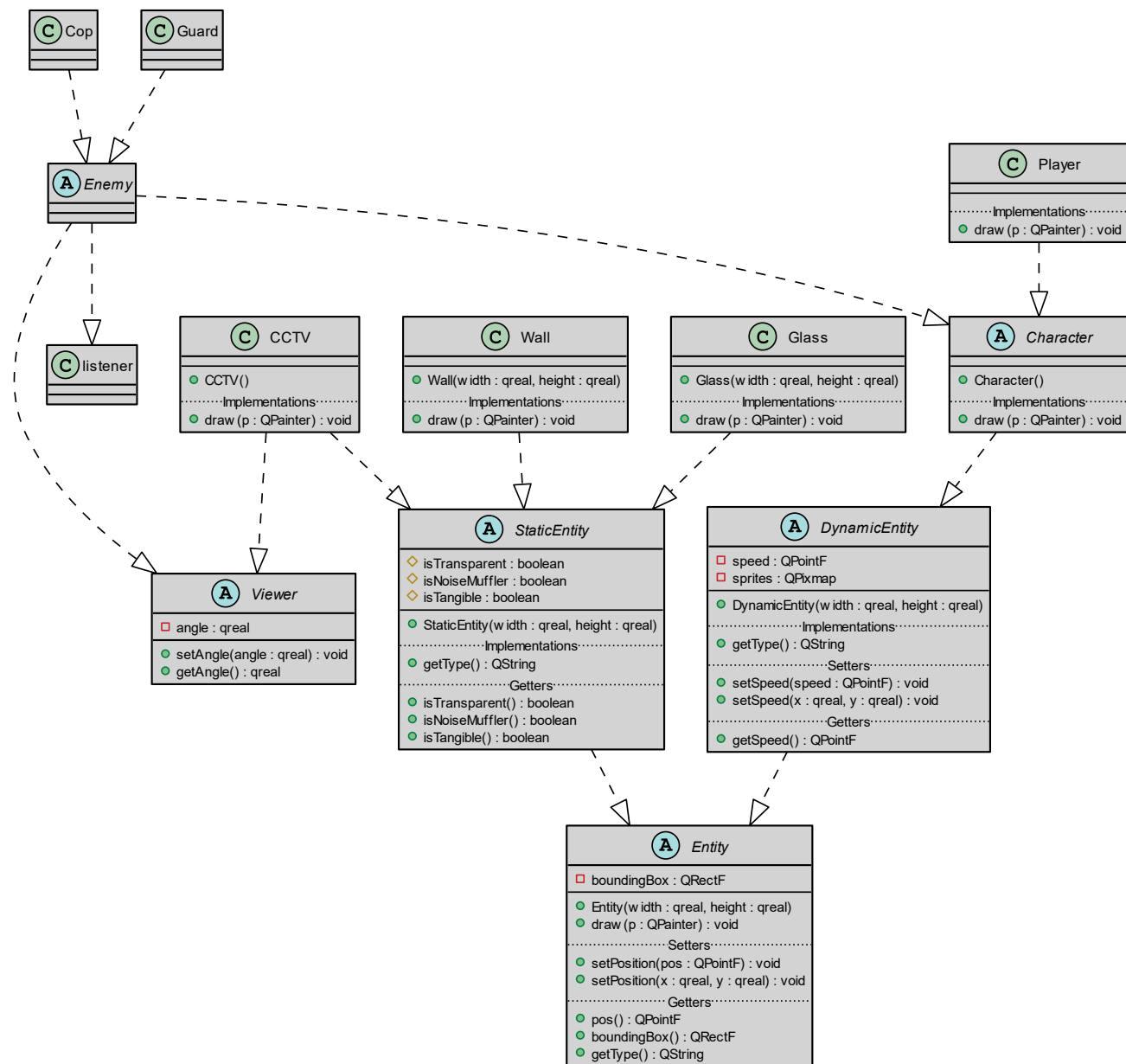


Dillinger

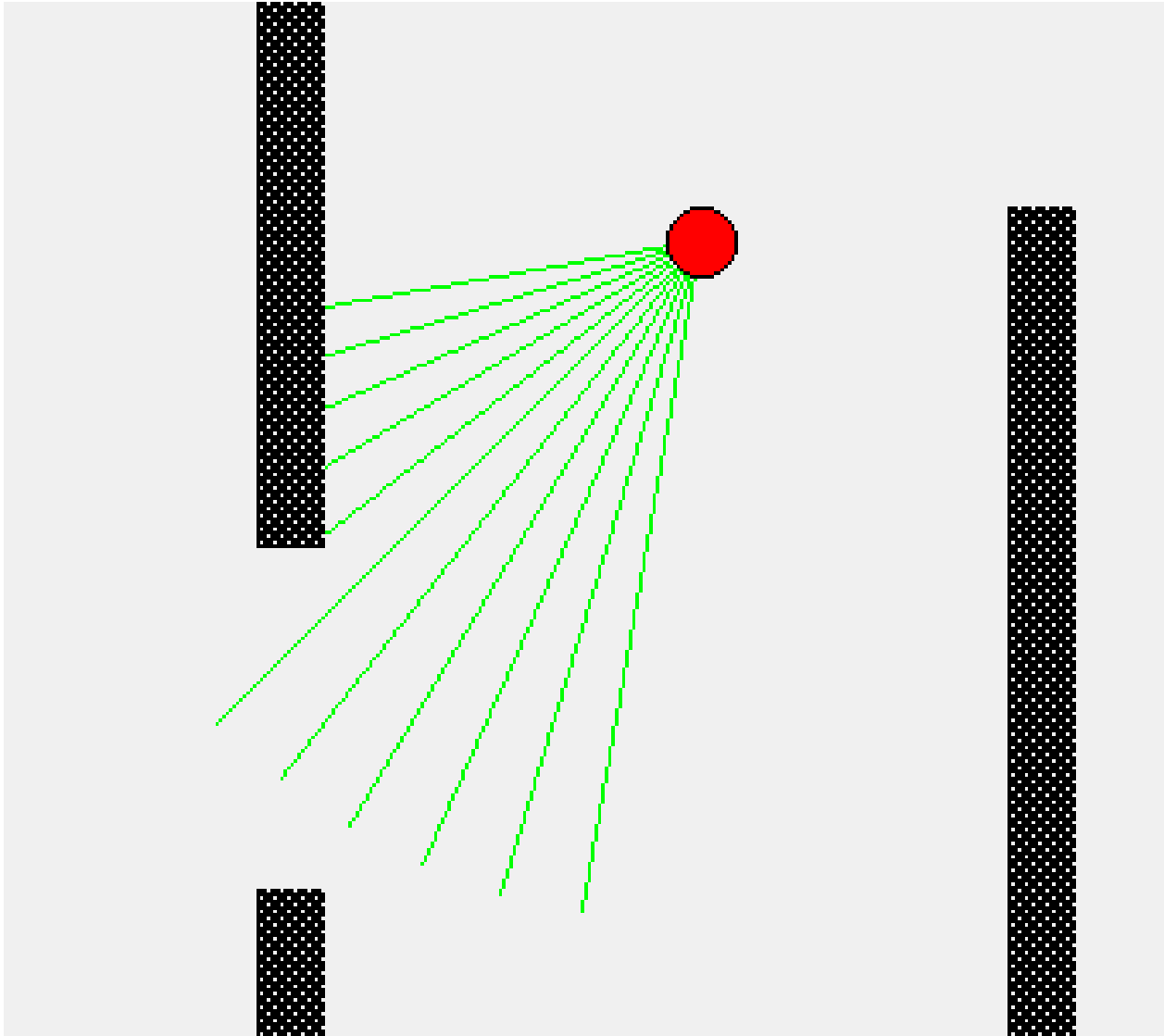
JEU D'INFILTRATION
SAMY FRANCELET



Moteur de jeu



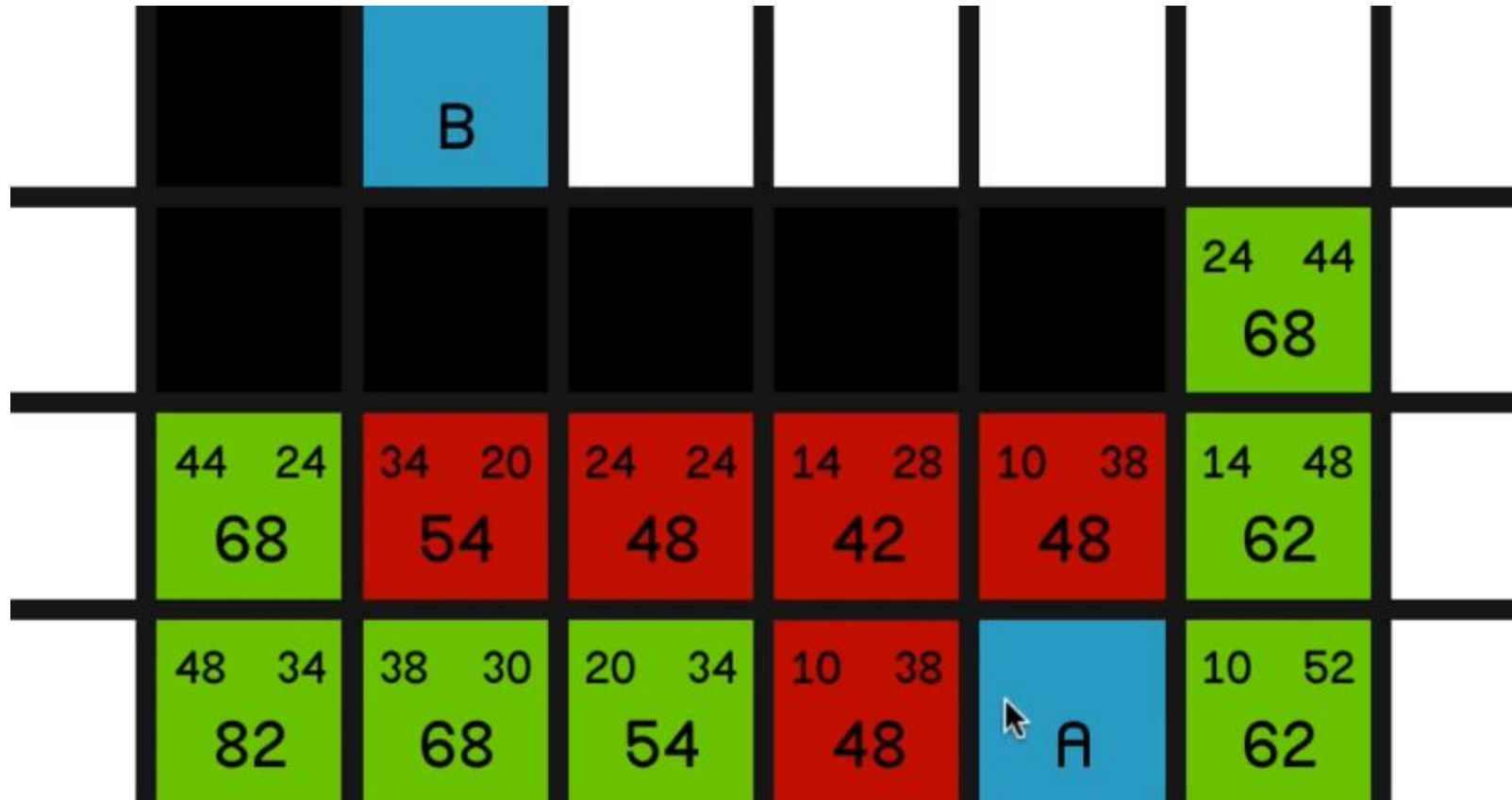
Structure des Entités

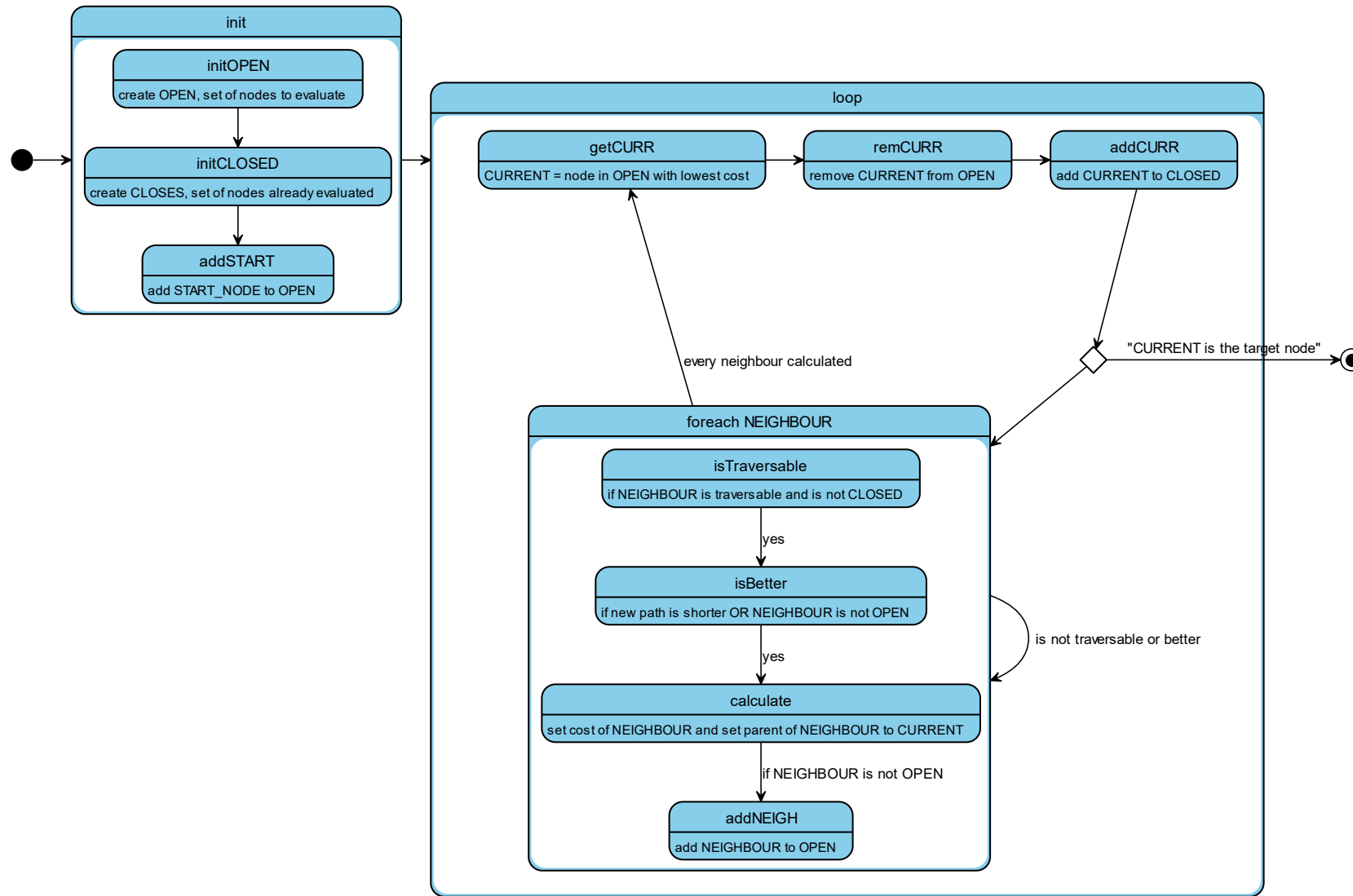


Détection

- Plusieurs rayons
- Calculer les croisements avec les surface non transparentes
- Calculer les croisements avec le joueur
- Avec plus de 100 rayons, l'effet fonctionne très bien

Principe des «coûts» du pathfinding





Pathfinding

Questions ?

Q&A