

OPTION RA/RV

Unity 3D

Brifault Benjamin • Candat Etienne • Poret Nathan • Lecras Arthur • Pain Valentin

SOMMAIRE

⋮ ■ **LE PROJET**
1

⋈ ■ **DÉMONSTATION**
3

× ⋈ **FONCTIONNALITÉS
ATTENDUES**
2

× ⋮ **CONCLUSION ET
QUESTIONS**
4

01

LE PROJET



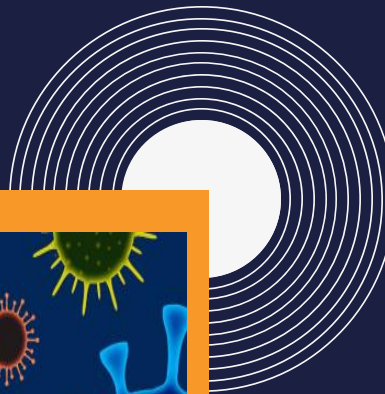
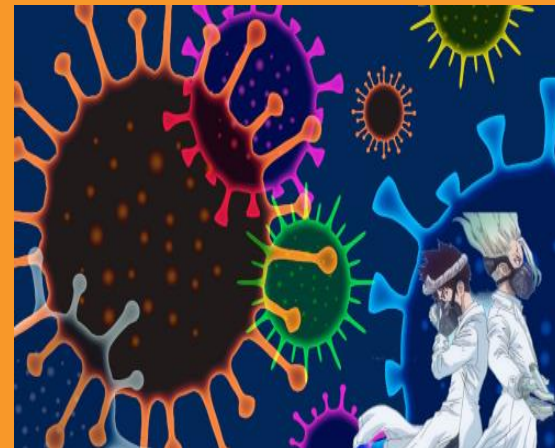
VR-VS-KMS



Jeu FPS/TPS
(Multi-joueurs)



Modules RA/RV



Organisation du projet



Asana

Liste des tâches
faites et restantes



Discord

Conversation de
groupe



Unity

Moteur de jeu

02

FONCTIONNALITÉS ATTENDUES

Fonctionnalités de base

Déplacement Third Person

- Contrôles clavier/souris

Application collaborative

- 4 joueurs
- Avatar visible

Envoi de charges

- Fait perdre de la vie
- 1 charge/1,5s

Fonctionnalités de base

Gestion de la vie

- 10pts de vie/joueur
- Respawn automatique

Paramètres de jeu

- Fichier JSON

Fin de partie

- Affichage d'une pop-up
- Conditions de victoire

Fonctionnalités de base

Affichage de la vie

- Texte ou barre de vie

Zones de contamination

- Possession d'un point
- Particules

Gestion du respawn

- Écran noir pendant 2s
- Téléportation



Fonctionnalités RV

Téléportation en HTC

- Pointeur laser

Limitation de la téléportation

- Toutes les 5s

Particules à la téléportation

- Trainée rouge/mauve en 1s

Fonctionnalités RA

Éditer la zone de jeu

- Ajout des éléments via RA
- Export JSON

Chargement du niveau custom

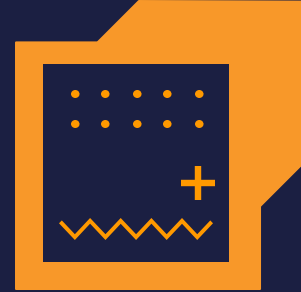
- Lecture du JSON
- Construction de la zone de jeu

03

DÉMONSTRATION

04

CONCLUSION ET QUESTIONS



Merci !

