

# Projet Jeu Vidéo

Antoine Berne   Xavier Maupeu   Géraldine Olivier

Jeudi 26 Novembre 2015

# Principe du jeu: capture de zones

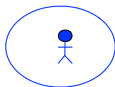
QG équipe rouge

spawnner

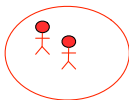
QG équipe bleue

spawnner

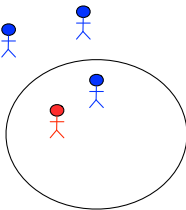
zone capturée  
par l'équipe bleue



zone capturée  
par l'équipe rouge



zone indéterminée



# Principe du jeu: Actions

- La partie dure un temps fixé.
- L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points à l'issue de la partie.
- Le joueur contrôle un seul personnage de son équipe.
- Ses co-équipiers sont gérés par l'IA.
- Le joueur peut donner des ordres simples à ses coéquipiers:
  - Aidez-moi!
  - A l'attaque!
  - En défense!

# Principe du jeu: Actions

## Trois types des personnages

- tireur: peut tuer les adversaires en un coup
- protecteur: protège un coéquipier en difficulté
- ingénieur: construit des obstacles pour empêcher l'adversaire d'entrer dans une zone.

## Pour tous les personnages

- capacité à détruire les obstacles
- à enlever des points de vie aux adversaires
- utilisation de grenades

# Principe du jeu: Capacités des personnages

	Tireur	Ingénieur	Protecteur
Rapidité	+	-	-
Points de vie	-	+	++
Destruction d'obstacles	-	+	++
Capacité d'attaque	++	-	-

## Outils

- Unity3D
- GitHub

## Travail réalisé

- NavMesh
- Prefab Zone
- Prefab Brouillard de Guerre
- Architecture de classes Player

## Travail restant

- IA pour chaque type de personnage (+++)
- Comptage des points
- Utilisation et paramétrage du Game Play (+++)
- Visuel
- Deux joueurs, réseau (si temps restant)