

Dino Revenge 3

Thomas Castonguay-Gagnon
Maxime Des Lauriers

Division des tâches

Modélisation/Animation : Thomas

Gameplay/Scène : l'autre dude

Inspiration

Nous sommes partie du dinosaure de notre premier jeu et du jeu bomberman pour faire un “bomberman 3d”



Modélisation/Animation

Modèles : Dino du premier jeu en 3d

Matériaux : Texture ressemblant à des écailles de “serpent”

Skybox + plancher : Assets gratuits

Animations : Au repos, marcher, poser une bombe

Effet de lumière

- Éclairage simple directionnel
 - Ombres des éléments présent dans la scène
 - Géré par le moteur de Unity
-

Points forts

- Jeu simple mais amusant
- Dans un état jouable et agréable à jouer
- Facile à modifier les variables de jeu et de rajouter des features
- Pizza gratuite

“Game of the year 10/8” IGN

“Révolutionnaire” Ma mère

Points Faibles

- Mouvements pas très fluides
 - Éléments physiques de base
 - Pas assez de DLC
 - Modélisation de base
 - Manque de temps pour les idées qui nous restait à implémenter
-

Langage et Technologies

- Unity
 - C#
 - Blender
 - Gimp
-

Fiertés techniques/artistiques

- Jeu dans un état relativement jouable/addictif
 - Modèle animé
 - Bombes et leur explosion
 - Facile d'utilisation/jouabilité et facile à modifier
 - Jeu complet (Arrêter de juger notre menu et notre écran de game over)
-

—

Demonstration
