

## Almost Worms 3D

Almost Worms 3D est un prototype de Worms-like en 3D réalisé avec Unity. En tant que Worms-like, celui ci est un jeu à la 3e personne qui se joue tour par tour. Il est possible d'y jouer jusqu'à 4 joueurs, avec des équipes de 1 à 4 worms. Le but est d'éliminer la/les équipe(s) adverses et être le dernier survivant.

### **Fonctionnalités**

Dans ce prototype, il est possible de configurer le nombre de joueurs, le nombre de worms par joueur, la vie initiale de chaque worm, le nombre maximum de caches d'arme/vie qui apparaissent à chaque tour ainsi que le temps alloué pour jouer chaque tour.

Chaque worm possède un inventaire dans lequel il peut choisir son arme. Les armes peuvent être ramassées en marchant sur une cache d'arme et apparaissent à la fin de chaque tour à des positions aléatoires et contiennent des armes aléatoires.

En jeu, il est possible d'accéder aux 9 armes suivantes:

- **Bazooka:**
  - tire un missile fonction de son orientation. Le missile explose au contact. Possibilité de charger le tir et d'accumuler des munitions.
- **Grenade:**
  - lance une grenade qui rebondit et finit par exploser. Possibilité de charger le lancer et d'accumuler des munitions.
- **Cluster Grenade:**
  - lance une grenade qui rebondit et finit par exploser, libérant des fragments qui explosent au contact. Possibilité de charger le lancer et d'accumuler des munitions.
- **Sainte Grenade:**
  - lance une grenade qui rebondit et finit par exploser, faisant un grand nombre de dégâts et d'énormes cratères. Possibilité de charger le lancer mais pas d'accumuler des munitions.
- **Mouton:**
  - lance un mouton devant soi. Le mouton progresse en ligne droite et explose lorsqu'il entre en contact avec un joueur ou lorsque le bouton de tir est de nouveau pressé. Non stackable.
- **Super Mouton:**
  - lance un mouton volant. Le joueur peut diriger le mouton en l'air et celui-ci explose lorsqu'il entre en contact avec le terrain ou un joueur. Non stackable.
- **Banane:**
  - lance une banane qui rebondit pendant un certain temps, avant d'exploser en libérant x autres bananes, qui rebondissent à leur tour avant d'exploser. Possibilité de charger le lancer mais pas d'accumuler des munitions.
- **Frappe aérienne:**
  - fait apparaître un avion derrière le joueur qui avance en ligne droite. Le joueur peut ensuite presser le bouton de tir pour bombarder le terrain. Non stackable.

- **Dynamite:**

- fait apparaître une dynamite devant le joueur. Celui ci peut ensuite s'enfuir avant qu'elle explose au bout de 3 secondes. Non stackable.

Chaque explosion entraîne la destruction du terrain et un worm meurt si ses points de vie tombent à 0 ou s'il tombe dans l'eau. L'eau monte de façon aléatoire lorsque chaque joueur a joué un tour.

Il est possible de récupérer une arme de chaque au centre de la map.

**Contrôles**

Se déplacer: ZQSD ou les flèches directionnelles

Sauter: Espace

Tirer: clic droit

Changer de worm actif: Tab

Ouvrir l'inventaire: I

Fermer l'inventaire: I ou Echap

Menu pause: Echap

Pavé numérique +: Viser plus haut

Pavé numérique -: Viser plus bas