

Marc-Étienne Assunção-Denis
Alex Battista
Élyse Beaudry
Olivier Dewyse-Vergados
William Homs

Utilisation de moteurs de jeu
DJV 1314 Groupe 65

TP Final : *K2BOT*

Travail présenté à
Tanya Grenier

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue
30 mars 2017

Résumé

Le joueur contrôle un petit robot dont le rêve est de devenir grand. La mécanique de base du jeu est de pouvoir se défaire de son corps et de rouler avec la tête pour atteindre des endroits qui étaient inatteignables avec son corps.

Espace 1 - Le désert

Platforming - réactiver le pont en trouvant les trois pièces manquantes pour faire fonctionner le mécanisme de levis. La première section du niveau est un mini-tutoriel où le joueur va apprendre les habiletés du personnage qui sont principalement le saut et la capacité de séparer la tête de son corps et de la contrôler

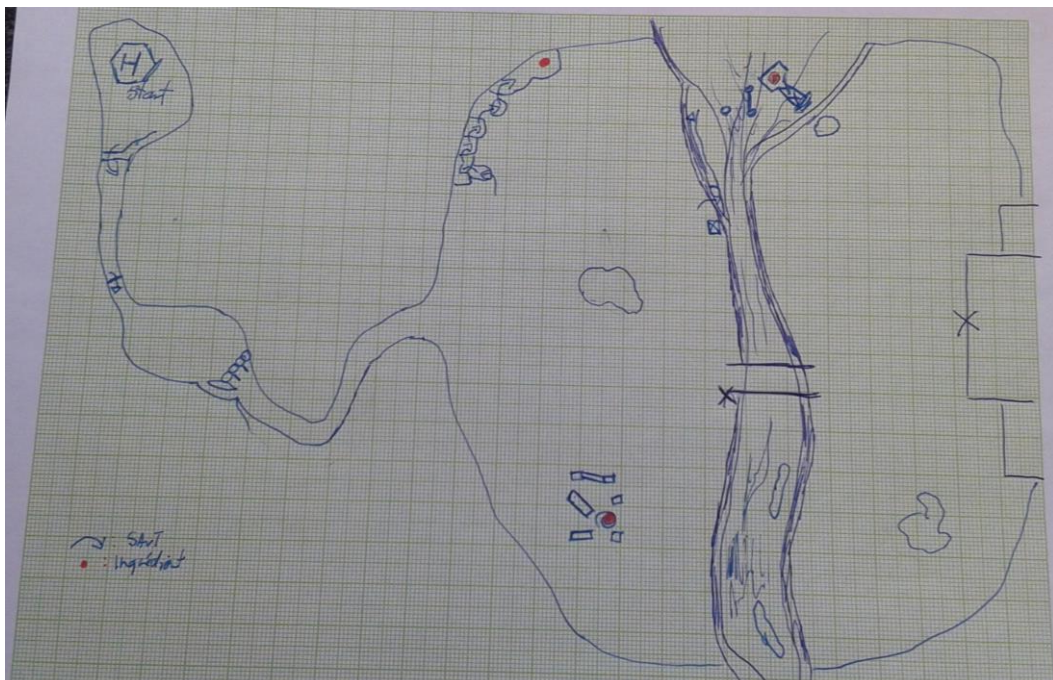
Éléments à créer en 3D :

- Personnage
- Plante style aloès vera
- Brin d'herbes
- Cactus
- Roches
- Pont
- Mécanisme du pont
- Roue dentée
- Chaîne de métal
- Levier d'activation du pont
- Usine

Éléments à coder :

- Activation du levier
- HUD pour les éléments à collecter
- Level Streaming

Plan du désert :



Espace 2 : L'usine

Platforming un peu plus complexe - le personnage veut atteindre le gros robot pour pouvoir y transférer sa conscience. Pour y parvenir, il doit interagir avec différents éléments comme des boutons pressoir, des balançoires ou des tapis roulants tout en appliquant les techniques qu'il a appris au premier niveau soit le saut et la tête amovible.

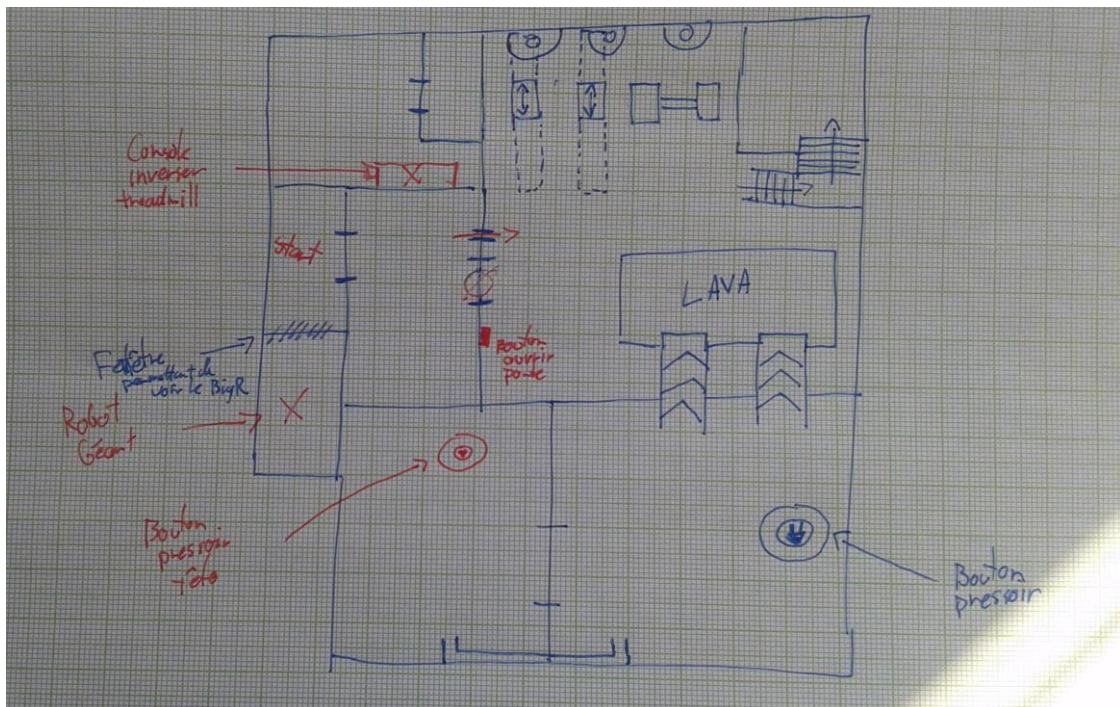
Éléments à créer en 3D :

- Gros corps de robot
- Machines d'usine
- Tuyaux
- Passerelles
- Poutres
- Portes
- Murs
- Tapis roulant
- Lava Cauldrons
- Boutons & Levier

Éléments à coder :

- Tête qui roule (Changement de *Character Controller*)
- Ouvrir des portes
- Bouger les plateformes mobiles
- Level Streaming
- Boutons à pression
- HUD

Plan de l'usine :



Utilisation du HUD

- Ramasser les trois pièces
- Petits messages

Méthode de level streaming

- Blueprint

Rôles et tâches des membres de l'équipe

William: Personnage (Animation, Rigging, Modeling), Blueprint, sons, Design, Level Design

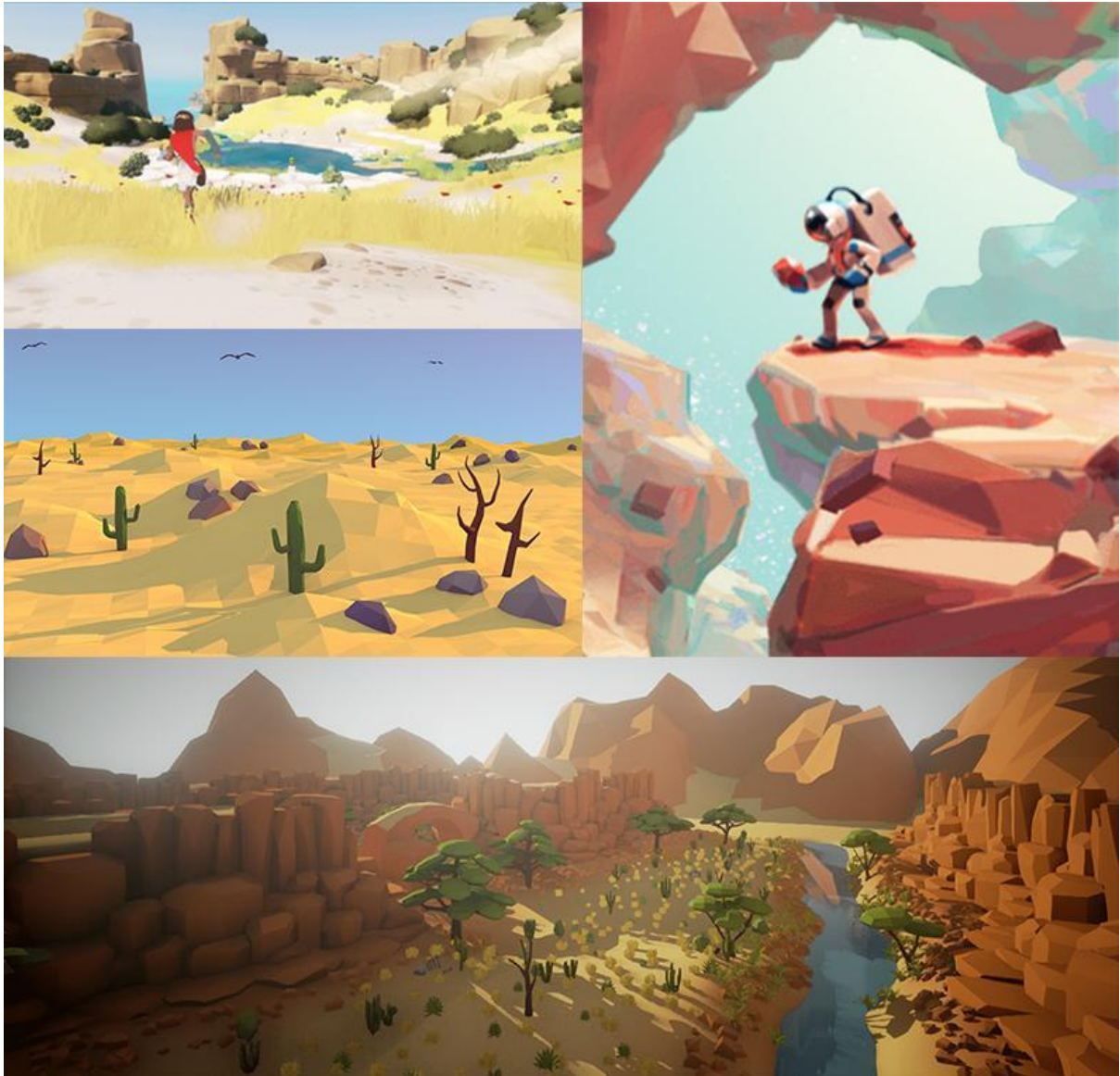
Alex: Modeling, VFX, et HUD + Blueprint HUD, Design, Level Design

Élyse: Modeling, blocking, Materials, Level Art, sons, Blueprint sons.

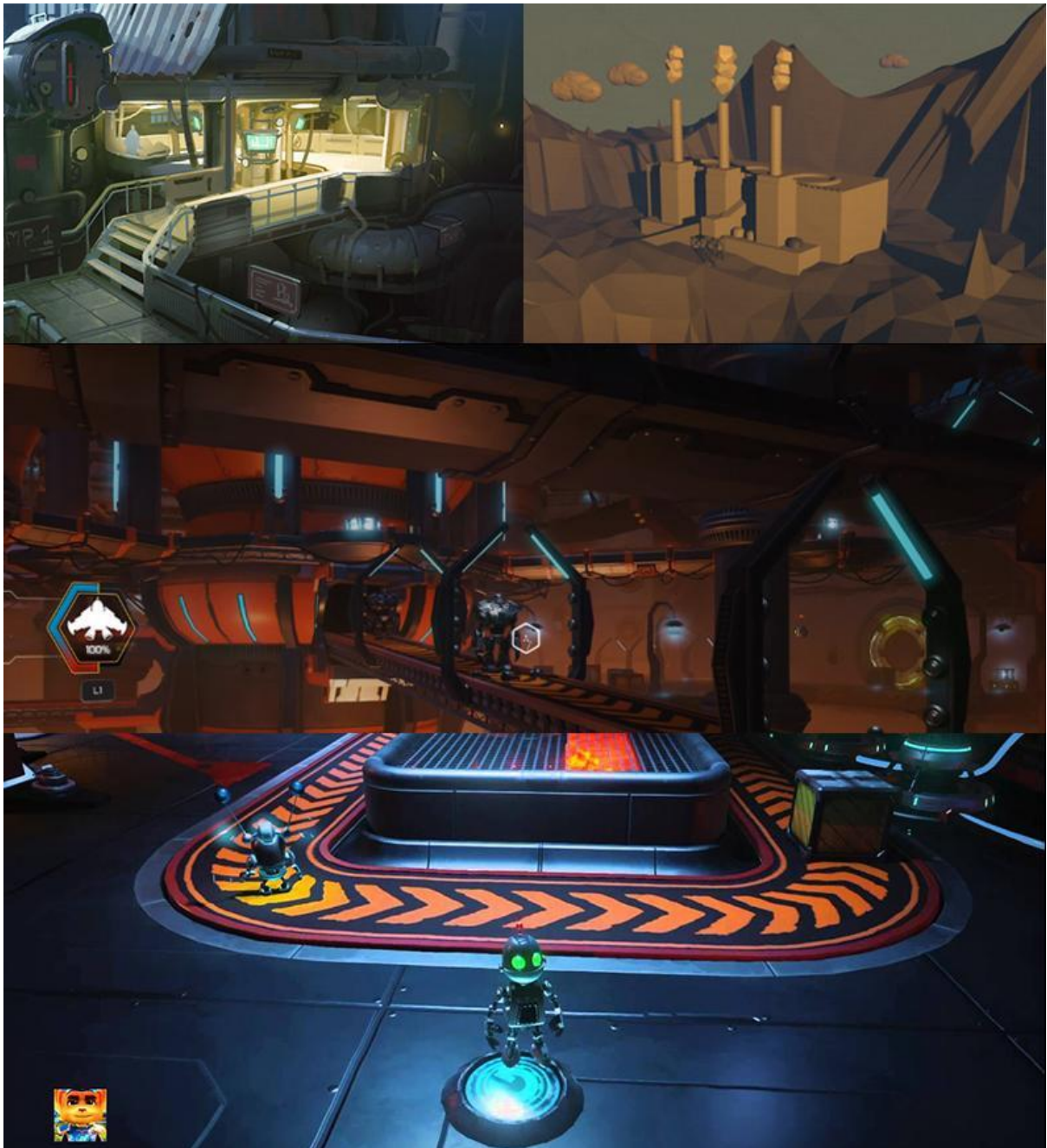
Olivier: Modeling (cliff rocks & un engrenage), blocking, Design, Level Design, Level Art

Marc-Étienne : Terrain, blocking, Level Art, Meshes pour Level Design

Atmosphère du désert :



Atmosphère *Factory*:



Style graphique :

