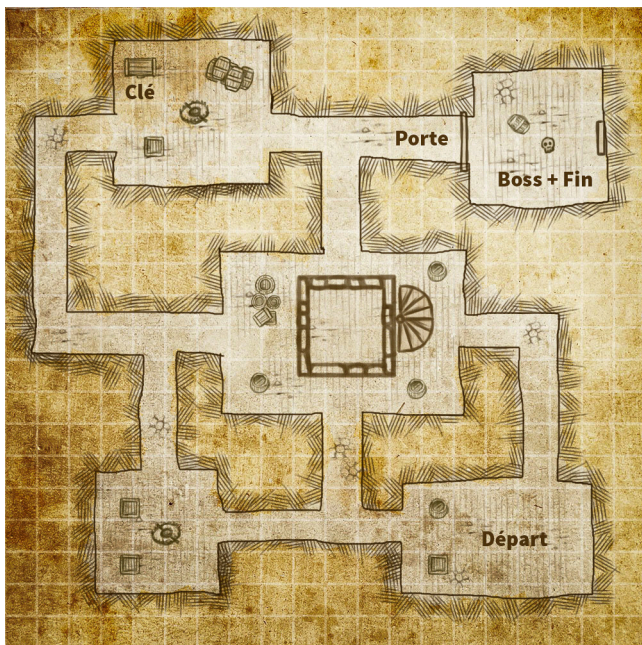


Présentation du projet

Dans ce module, nous allons développer un jeu de type FPS (jeu de tir à la première personne) comprenant les éléments indispensables de ce type de jeux : un niveau 3D, un système de déplacement, des armes et un inventaire, des objets à ramasser comme des trousseaux de soin, des ennemis à combattre et un objectif à atteindre.

Nous allons commencer par la création du monde 3D et la mise en place de l'éclairage. Ensuite nous ajouterons le personnage et nous écrivons le script de tir qui permettra de propulser des projectiles. Nous ajouterons des ennemis, nous mettrons en place une petite intelligence artificielle ainsi que la gestion de la vie et des collisions. Nous continuerons le développement pour ajouter des détails puis nous compilerons le projet afin de pouvoir le partager.

Figure 13 : Croquis (2D vue de haut) du niveau que nous allons créer



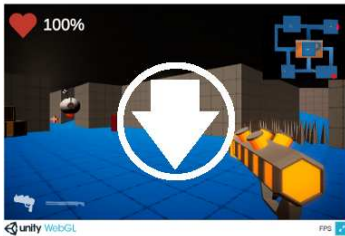
Sur ce croquis, vous pouvez voir les salles et couloirs du niveau ainsi que la position de quelques objets décoratifs. J'ai également indiqué la position des pièges, des portes, de

la clé et du boss final. Cela vous permet d'avoir une idée concrète de l'environnement dans lequel le joueur pourra évoluer.

Ce jeu sera à destination des PC : il est donc destiné à être joué avec un clavier et une souris. Le type FPS est particulièrement adapté au PC. Un ordinateur étant plus puissant qu'un smartphone, nous allons en profiter pour mettre en place des éléments et des effets visuels poussés (gourmands en puissance) car nous pourrons nous le permettre. Cela vous aidera à mieux comprendre comment obtenir un rendu professionnel et de grande qualité.

Vous pouvez tester notre jeu d'exemple [en version WebGL](#) directement via votre navigateur internet ou [sur votre PC \(sous Windows\)](#). Pour cette dernière, une fois l'archive téléchargée, décompressez-la et lancez le fichier FPS.exe.

WebGL



PC standalone

