



Crédits

Mathieu DILASSER : modélisation 3D, infographie et montage vidéo
Paul CHEVRIER : programmation et intégration sur Unity

Une grande partie des visuels ont été réalisés par Florian DELAUNAY du studio Zero One.

But du jeu

Faire un maximum de rebonds entre les donuts et sur les murs pour avoir un maximum de combos. Chaque combo est ajouté au score à la fin d'une manche. Une manche se termine quand tous les donuts se sont arrêtés.

Comment jouer ?

Il suffit d'attraper la capsule et de la lancer aussi fort que possible contre les donuts en espérant faire un maximum de combos. On peut relancer la capsule dès que la manche est terminée.

Bonus et modificateurs

Au cours de la partie, plusieurs modificateurs apparaîtront. Il en existe de deux sortes :

1. Les crémiers : ils ajoutent un nappage aux donuts, ce qui leur confère des pouvoirs spéciaux (le nappage rose les fait plus glisser et rebondir et le nappage chocolat les fait exploser au bout d'un certain nombre de collisions)
2. Les tonneaux : ils perdent de la vie lorsque les donuts les cognent et déclenchent ensuite quelque chose lorsque leur vie tombe à zéro (le tonneau normal explose et le tonneau donut fait apparaître 3 donuts supplémentaires)

Pistes d'amélioration

Certaines fonctionnalités ne sont pas totalement abouties, comme l'achat et / ou le déblocage de nouvelles capsules. Le menu des paramètres n'est d'ailleurs pas fonctionnel non plus.

Nous avons eu aussi beaucoup d'autres idées à intégrer au jeu, mais malheureusement le temps nous a fait défaut. Nous avons donc préféré opter pour un jeu plus simple mais cohérent et relativement équilibré plutôt que de bâcler l'ajout de nouvelles fonctionnalités.

Parmi elles :

1. Les mangeurs de donuts : des créatures qui viennent occasionnellement manger des donuts sur le bord de l'écran
2. Plus de nappages avec des effets différents
3. Des barils avec d'autres effets
4. Un leaderboard global
5. Une map changeante au fil des parties

Trailer

Vous pouvez retrouver le trailer du jeu soit dans le dossier du rendu, soit sur [YouTube](#).

Contact

Mathieu DILASSER : mathieu.dilasser@ensam.eu

Paul CHEVRIER : paul.chevrier@ensam.eu