
ALPHA DOCUMENT



06 JANVIER 2014

HELAINÉ MAXIME - RIVET ALEXANDRE -



Table des matières

I. FEATURES DE L'ALPHA	2
a) Récapitulatif des features de l'Alpha	2
b) Ce qui a été fait	2
c) Le travail de chacun.....	3
II. CONTROLES DU JEU	3
III. PROBLÈMES RENCONTRÉS.....	3
IV. LES EVOLUTIONS	3



I. FEATURES DE L'ALPHA

a) Récapitulatif des features de l'Alpha

- Mécanique de Game Play principale mise en évidence dans un environnement approprié (1 carte sur les 2)
- Mode réseau fonctionnel
- Fin de partie (Win/Lose) opérationnelle
- Menus ramenés au strict minimum
- Lobby ramené au strict minimum
- Pas de bugs majeurs (crash du jeu ou situations de jeu bloquées)

Bonus:

- 'L'outil'
- Les features 'optionnelles obligatoires'
- Absence de bugs mineurs de Game Play
- Absence de bugs graphiques
- L'aspect visuel et sonore

b) Ce qui a été fait

Notre Alpha permet de jouer le rôle de Percée durant le combat contre le Kraken. Il sera possible alors de sauter, attaquer etc. Afin d'avoir un aperçu du Game Play de ce mode.

Par manque de temps, nous n'avons pas mis en place un mode réseau fonctionnel et opter pour une partie en solo. Notre Alpha se rapproche plus d'un tutoriel du mode « Bataille contre le Kraken » et permet donc de se familiariser avec le Game Play, la maniabilité du personnage. Poséidon restera donc fixe afin de tester l'attaque de Percée. Mais attention, le Kraken est bien vivant !!

Si vous tomber dans l'eau, vous perdez une vie (ici réglé à 3). Si vous n'avez plus de vie, un Game Over s'affiche et vous ramène au menu principal.

Le menu mise en place est ramené au strict minimum, et ne permet que de quitter le jeu, ou de lancer le tutoriel du mode « Bataille contre le Kraken ».

Après plusieurs test, aucun bugs majeurs (exemple : crash du jeu) n'a été trouvé.

Pour les bonus, nous avons amélioré l'aspect visuel et sonore, en créant nous-même tous les modèles 3d, les animations et toutes les musiques. De plus nous avons déjà fait le script qui nous permettra de créer aléatoirement un labyrinthe. Il n'est pas intégré à notre alpha mais dans un projet à part.

c) Le travail de chacun

Tous les scripts en rapport avec les mouvements, que ça soit pour les tentacules que pour le personnage et même la gestion de la caméra, ont été faits par Maxime HELAINE.

Tous les scripts de collision et de destruction ont été faits par Alexandre RIVET. De plus ce dernier a réalisé le script de création du Labyrinthe aléatoire et de la gestion du Menu principal.

Les modèles 3D, les musiques, les animations des personnages et des logos d'introduction, ont été faits par Maxime HELAINE.

II. CONTROLES DU JEU

Z Q S D = Mouvement du personnage

Souris = Direction du personnage (Mouvement de Caméra)

A = Lancé de lance

Shift = Courir

Contrôle = Stabilise le personnage après avoir reçu un choc

Espace = saut (voir double saut). Dès que vous touchez, une plateforme ou un tentacule, votre maximum de saut est reset.

Ces contrôles pourront changer selon les retours que nous aurons sur la maniabilité du personnage.

Attention : La mort Subite commence à une minute de jeu.

III. PROBLÈMES RENCONTRÉS

Tout d'abord, l'apprentissage d'une nouvelle technique pour un projet est toujours compliqué, mais grâce à la Doc Unity, nous avons résolu ce problème.

L'ajout de Timer et toute gestion du temps, est compliqué sous Unity, ce fut l'un des premiers problèmes rencontrés.

De plus la gestion des collisions n'est pas toujours évidente. Pour finir, la partie la plus compliqué que nous aurons à mettre ne place, je pense qu'il s'agira de la partie réseau.

IV. LES EVOLUTIONS

Par la suite, le Menu sera plus dynamique, ergonomique. Plus d'option seront mis en place, comme la gestion du son, de la résolution, le choix du mode, du personnage etc.

Nous nous pencherons directement sur la partie réseau afin de pas de soucis d'intégration de notre jeu sur le réseau. Et de pouvoir avoir un réelle mode multi-joueurs.

Les graphismes évolueront. La création et l'ajout de musique est à prévoir.

Pour finir, maintenant que l'apprentissage des principales fonctionnalités de Unity est terminée, nous iront plus vite pour la suite du projet (Beta et version Final).

