

BHR

- BROTHERHOOD RUSHERS : PROJET UNITY 2014-2015

ESGI

BLOQUET Pierre / HELAINE Maxime /
RIVET Alexandre

Table des matières

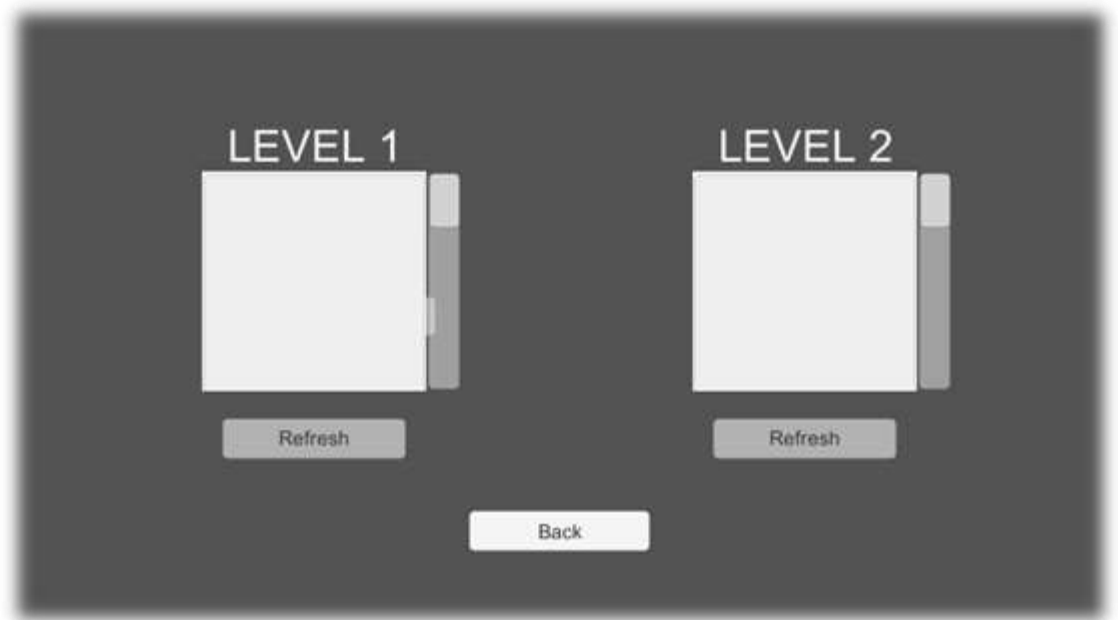
Guide d'utilisation	1
Menu principal	1
Présentation du but du jeu	2
Contrôles	3
TODO LIST	6

Guide d'utilisation

Menu principal



- Play : Lance le vrai mode de jeu multijoueur en réseau
- Pre RC : Level Test : Permet de lancer le jeu en solo afin de juste tester le Gameplay
- Replay : permet de lancer un replay sauvegardé



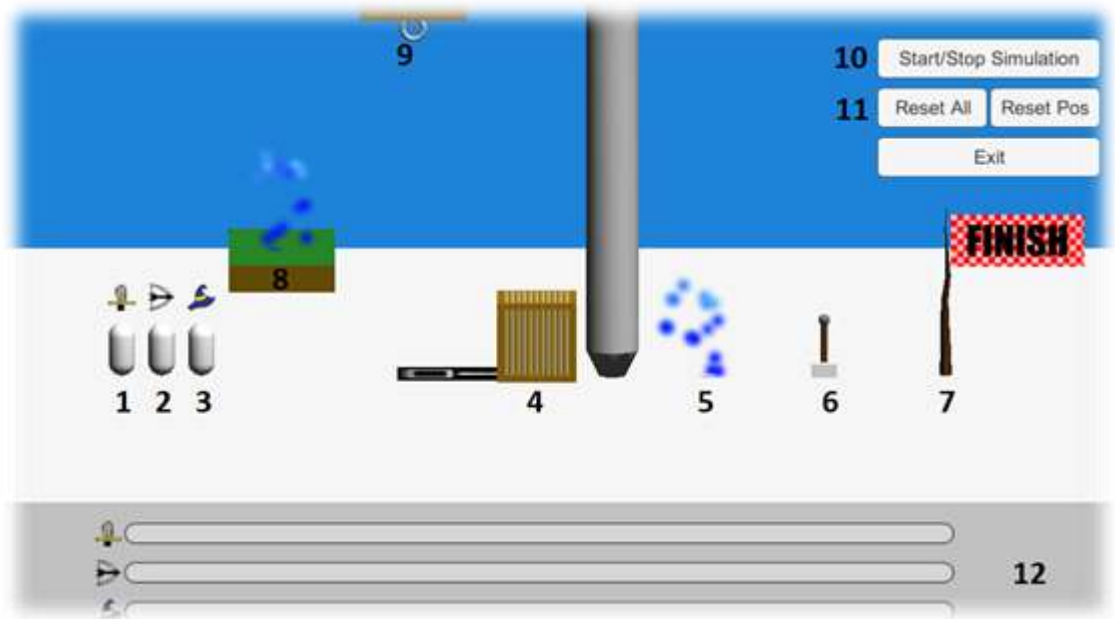
Vous pouvez soit créer une nouvelle game, soit en rejoindre une autre (ne pas oublier de cliquer sur Refresh pour actualiser la liste des games). Vous serez alors placé dans un lobby en attente de 3 joueurs, et que le serveur (le joueur qui a créé la partie) lance le jeu. Chacun choisit son personnage et c'est parti !!

Présentation du but du jeu

Le but du jeu est d'arriver à la fin du level en réussissant chacune des énigmes en coopération.

Chaque joueur va définir les actions de son personnage (se déplacer, sauter, attraper , attendre ...), il pourra faire de même de son côté avec les autres personnages, afin de prévoir ce que son coéquipié fera. Il aura le choix de soit faire une fausse simulation de son côté, ou de prévenir le reste des joueurs qu'il est prêt à lancer la vraie simulation.

Contôles

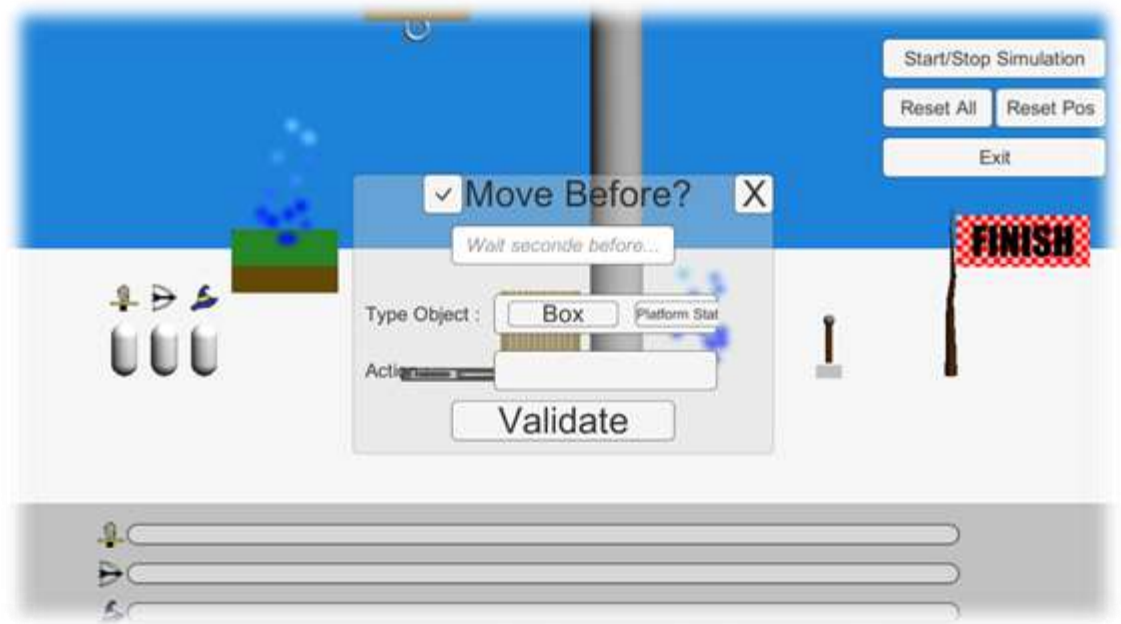


1 : Chevalier : Il peut attraper des objets (ici le cube (4)), et grimper dessus.

2 : Archer : Il peut attraper des objets éloignés (ici la plateforme mobile (9)), détruire des objets (ici les plantes) et aussi grimper/sauter sur les objets.

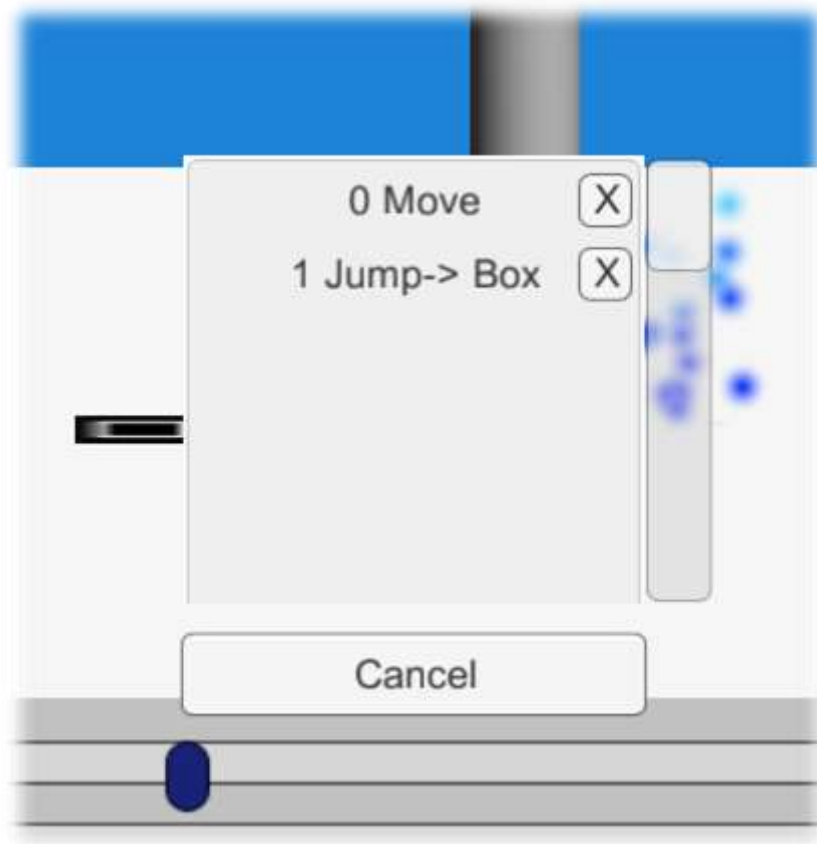
3 : Mage : Il peut se teleporter en utilisant les teleporteur (5 et 8).

Chacun des sliders (12) permet de visualiser l'emplacement des actions sur le level. Vous pouvez cliquer dessus afin d'ouvrir le panel de création d'action.



Pour interagir avec les objets il suffit de choisir un type d'objet, une liste d'action possible apparaîtra et vous pourrez ajouter une action. Le champ Wait permet de spécifier à votre personnage d'attendre un certain temps sur place, et la case « Move Before », ordonne à votre personnage de se déplacer à l'emplacement du marqueur avant d'effectuer l'action. L'action sera effectuée sur l'objet du type choisi le plus proche du marqueur. Pour tester vos actions cliquez sur fake simulation à tout moment. Une fois prêt cliquez sur « Ready » et attendez que tout le monde le soit. Vous pouvez reset la scène avec le bouton Reset (11). Le but est d'atteindre la fin du niveau au drapeau (7).

A tout moment il vous sera possible de vérifier vos actions ainsi que leur ordre d'exécution en cliquant sur les marqueurs.



Le chiffre devant l'action correspond à son ordre d'exécution et vous pouvez supprimer l'action voulue en cliquant sur la croix à sa droite.

A chaque lancement de simulation, si les joueurs n'atteignent pas le drapeau, il leur est proposé de recommencer soit au début du niveau, ou de laisser leur personnage à leur dernière position. A ce moment-là il est possible pour le joueur de sauvegarder le replay. Une fois tous les joueurs arrivés au drapeau, ils passent au niveau suivant.

TODO LIST

Ce qui est fait :

- Les menus sont présents.
- La gestion du réseau est terminé.
- Ajout d'une gestion de plusieurs game, avec possibilité de la rejoindre (mini MatchMaking)
- Le gameplay est complet.
- Système qui gère la listes d'action fonctionne.
- Mode multijoueur terminé.
- Résolution des actions terminée, que se soit la simulation offline ou online.
- Revoir les sécurités liées aux actions. Afin que certaines actions soient interdites à certains joueurs.
- Faire en sorte que des éléments perturbateurs puissent arreter les actions des joueurs.
- Ajouter le Win/Lose avec un système de tours en cas d'échec. En cas de win, les joueurs passent au prochain level.
- Ajout du système de vote en fin de tour.
- Changement du système de création d'action.
- Ajout de la possibilité de supprimer une action et amélioration de l'affichage des informations concernant l'action.
- Ajout d'un système de replay
- Création d'un outils permettant de tester et de calculer des « range » entre différents objets de la scène. Cela facilite la définition des règles de distance entre personnage et objet qui fixe une limite de porté pour accepter l'action. De plus cela a facilité le placement des objets dans la scène pour la création des différents niveaux.

Ce qui reste à faire :

- Création de nouveaux niveaux (ajouts de nouvelles actions)
- Stabilisation du réseau.