

Manuel d'utilisation

Paul HAAS - Lucas KOTEVSKI - Alexiane LAROYE - Thomas MAURER

EPITA



Table des matières

1	Installation et désinstallation	3
2	Les Règles du jeu	3
3	Le Menu Principal	3
3.1	Le Lobby	3
4	Les Commandes	4
5	Les niveaux	4

1 Installation et désinstallation

2 Les Règles du jeu

De 1 à 4 joueurs, le but est de survivre le plus longtemps possible à des vagues de zombies dans un camp militaire abandonné. Des améliorations seront possible tout au long de l'aventure et de nombreux événement spéciaux occurreront durant différents tours.

Une fois la partie lancée, nos joueurs se retrouvent au beau milieu d'un camp militaire, en pleine forêt. C'est dans cet endroit qu'aura lieu la survie. En effet, le site sera délimité par des murs, des rochers, arbres ou encore des barrières. Une première vague d'adversaires arrive quelques secondes après l'entrée en jeu. L'objectif est donc pour nos joueurs d'éliminer chaque ennemi, avec les ressources dont ils disposent. Une vague a un nombre défini de zombies, qui augmente à chaque vague. L'intelligence artificiel des zombies sera simulé par un "pathing" intelligent ("Pathfinding" grâce à l'utilisation du "NavMesh") mais aussi par le choix de sa cible en fonction de la distance. Quand un joueur se fait éliminer, c'est-à-dire quand sa barre de vie est vide, il doit alors attendre que la vague se finisse. Si tous les joueurs sont morts durant la vague, la partie s'arrête.

3 Le Menu Principal

Une fois l'application démarrée, le menu principal s'affiche. Le personnage que va incarner le joueur est celui affiché dans le menu lors du lancement de la partie.

Dans le menu principal différentes sélections sont proposées à côté de notre personnage pour jouer :

- "Lancer un Lobby" : Etre l'hôte de la partie.
- "Rejoindre un Lobby" : A l'aide d'un code que l'hôte peut transmettre.
- "Vestiaire" : Modifier la tenue de notre personnage (en sélectionnant une autre tenue, cette dernière sera affichée dans le menu).
- "Paramètres" : Permet au joueur de régler les commandes de jeu ainsi que le son du jeu.
- "Fermer le jeu" : Quitter le jeu.

3.1 Le Lobby

Le Lobby est le salon d'attente. Le premier joueur à atterrir dans un lobby est l'hôte. Il a un code affiché sur son écran qu'il peut partager à ses parte-

naires pour le rejoindre. Le Lobby est une grotte, c'est ici que chaque joueur sélectionne son arme de départ et peut s'informer du déroulement de la partie. Une fois qu'un joueur a une arme en main, il peut cliquer sur le bouton "prêt" qui sera affiché sur son écran. Quand tous les joueurs sont prêts, la partie se lance.

4 Les Commandes

Vous trouverez ci-dessous une liste complète des contrôles par default que vous devrez connaître :

- Espace : Sauter
- Q - D : Gauche/Droite
- Z - S : Reculer/Avancer
- - : Tirer
- - : Courir

5 Les niveaux

Notre jeu est constitué de plusieurs niveaux de difficultés.