

Manuel d'utilisation

Paul HAAS - Lucas KOTEVSKI - Alexiane LAROYE - Thomas MAURER

EPITA



Table des matières

1	Les Règles du jeu	3
2	Menu principal	3
2.1	Le Lobby	4
3	Les Commandes	4

1 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 possibles tout au long de l'aventure.

Une fois la partie lancée, nos joueurs se retrouvent au beau milieu d'un camp militaire abandonné, en pleine forêt. C'est dans cet endroit qu'aura lieu la survie. En effet, le site sera délimité par le grillage du camp, des véhicules et des arbres. 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, il doit alors attendre que la vague se finisse. Si tous les joueurs sont morts durant la vague, la partie s'arrête.

2 Menu principal

Revenons à notre Overwhelmed. 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 :

- « Choose your Username » : Zone de texte qui permet à l'utilisateur d'entrer le pseudonyme qu'il souhaite utiliser en jeu.
- « Find Room » : Permet d'accéder au menu qui affiche les différentes rooms disponibles
- « Create Room » : Permet de créer une room (et d'en être l'hôte par la même occasion).
- « Quit Game » : Quitter le jeu.

Il y a aussi deux paragraphes dans le coin inférieur gauche, l'un expliquant le contexte et le but du jeu, et l'autre donnant quelques explications pour favoriser la compréhension et l'utilisation du jeu.

2.1 Le Lobby

Le Lobby est le salon d'attente. Le premier joueur à atterrir dans un lobby est l'hôte, c'est lui qui a créé la room. Devant lui s'affiche le nom de la room (nom qu'il aura choisi par lui-même auparavant) ainsi que la liste des joueurs ayant rejoint sa room. Etant le seul et unique hôte, seul lui peut lancer la partie quand il le décide en cliquant sur le bouton « Start Room ». Toute personne présente dans le lobby d'une room peut cliquer sur le bouton « Leave Room » pour quitter la room et retourner au menu principal. Si l'hôte quitte la room, la personne en-dessous de lui dans la liste des joueurs présents sera désigné comme nouvel hôte de la room. Dans le lobby, vous trouvez également une liste complète des contrôles que vous devrez connaître pour jouer.

3 Les Commandes

Vous trouverez ci-dessous une liste complète des contrôles que vous devrez connaître, sachant que ces touches correspondent à un clavier AZERTY (Français):

- Espace : Sauter
- Q - D : Gauche/Droite
- Z - S : Avancer/Reculer
- Touche de déplacement + Shift : Courir
- Click Gauche : Tirer
- R : Recharger
- Echap : Quitter le jeu
- E : Intéragir
- Molette souris ou 1, 2 : Changer d'arme (La deuxième arme doit d'abord être débloquée)