

Bouchami Enzo
Barbero Tom

Guide d'utilisation Jeu Unity : Super Jumper



Voici un guide d'utilisation de notre jeu Unity Super Jumper dans le cadre d'un projet Multimédia en liaison avec le cours de Blender.

A savoir : Nous avons utilisé l'intelligence artificielle dans notre projet pour y arriver à terme. Nous l'avons utilisé lors de certains blocages ou encore pour le développement des scripts.

Nous avons 2 scènes :

- MainMenu : permet simplement d'avoir un design UI de début de Jeu.
Important : il faut toujours lancer le jeu à partir de cette scène. Dans le cas contraire, plusieurs fonctionnalités ne pourront être utilisables (ex : nombre de points).
- SceneGame : est simplement toute la scène de jeu. Elle regroupe la Map que nous avons importée depuis assetstore.unity. Elle regroupe également nos 2 personnages modélisés sur Blender : Boo et Goomba. Et enfin pour répondre un maximum aux demandes fournies, nous avons importé un coffre, des pièces, un trophée et une épée dans le jeu encore une fois via assetstore.unity.
Dans cette scène vous pourrez également retrouver 2 panel de jeux : panel de victoire et panel de défaite.

Contrôles (général) :

Déplacement : utiliser les touches de mouvement (ZQSD).

Caméra : bouger la souris pour regarder autour.

Saut : touche de saut (espace). Possibilité de faire des doubles sauts.

Courir : maintenir Shift pour sprinter.

Relâcher Shift = retour à la marche.

Prendre un téléporteur : Appuyer sur E

But du jeu :

- Explorer le niveau, se balader sur l'île.
- Gagner des points en ramassant des objets.
- Atteindre une condition de victoire :
 - ouvrir le coffre avec la clé
 - toucher le trophée
 - atteindre le score de victoire (100 points).

Comment gagner des points :

Les points sont affichés en haut à gauche et à la fin de la partie.

- Ramasser les pièces : chaque pièce = +5 points.
- Tuer des ennemis :
 - Un goomba = +10 points
 - Un boo = +50 points

Conditions de victoire :

- Ouvrir le coffre en l'approchant (récupérer la clé au préalable). Après ouverture, la victoire s'affiche avec un petit délai (3secondes le temps de l'animation).
- Toucher le trophée de victoire.
- Tu atteins le score requis (100 points)

Conditions de défaite :

- Tomber dans la DeathZone (tomber de l'île)
- Un ennemi te tue (collision avec un Goomba, un Boo).

Fonctionnalités :

- Tuer un ennemi :
 - Sauter dessus : compliqué mais rapporte des points
 - Prendre l'épée et l'attaquer (click gauche souris) : plus facile pour se faire un chemin mais ne rapporte pas de point.
- Prendre un téléporteur : Approcher une porte et appuyer sur E

Bruitages :

- Bruit de pas lorsque le personnage court
- Bruit d'item récupéré : clé du coffre
- Bruit d'animation lors de l'ouverture du coffre

