

# HIDE 'N SEEK

Hide 'n Seek est un jeu 3D multijoueur à la troisième personne, un peu similaire à un jeu de cache-cache classique sauf que chaque joueurs peut prendre les deux rôles: celui du seeker et celui du hider et qu'ils/elles pourront utiliser des armes spéciales.

# Le framework du jeu

- **Le contexte (histoire)**

Après l'école, plusieurs gamin(e)s d'un petit village veulent jouer à cache-cache. Le jeu est de style ludique et décontracté et peut se dérouler soit de jour soit de nuit (P.T)

- **Les objets utilitaires:**

\*Tout objets qui permettra au joueur de ne pas être repéré (murs, conteneurs, maison, etc)

\*Pour être sur que le jeu soit fun et que d'autres sortent de leur cachettes, des **armes spéciales** seront placées aléatoirement sur le map et qui permettra d'obtenir des habilités surnaturels (P.T) (cf. jeu "Blur")



# Le framework du jeu (Suite)

- Les objets non utilitaires

- \* Les arbres, les toits, etc

NB: Les portes sont interactives

# Boucle de base du jeu

- Après la sélection des personnages dans le menu principal, le map se charge et les joueurs seront placés aléatoirement dans le map.  
*NB: Ne pas les mettre trop proches au début pour leur donner le temps de collecter les armes spéciales (cf. Dota)*
- Il y aura un total de 10 joueurs dont 7 multijoueurs maximum et le reste seront des bots.
- Durant le jeu, chaque joueur peut choisir de se cacher et/ou de rechercher en fonction de sa situation.
- Lorsque le joueur trouve un autre joueur, il/elle doit valider sa recherche en appuyant rapidement sur la touche F (Found): une barre de progression apparaît en bas de l'écran.
- Si le joueur perd de vue l'autre joueur, la barre disparaît et il/elle ne pourra pas valider sa recherche. En cas de validation (barre pleine), le joueur gagne 100 points. Le joueur trouvé sera déplacé dans vers un autre endroit.
- La partie se termine lorsque l'un des joueurs aura 1000 points i.e un total de 10 recherches validées.

# Le style du level

Comme références:

- Kung fu panda





## - Dota



- Little nightmares





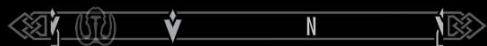
# Joueur interaction

- Le joueur contrôle un seul personnage
- Le joueur peut se déplacer librement dans le village
- Le joueur peut prendre des armes spéciales mais aussi peut s'en débarrasser.

NB: Pour un jeu équilibré, un joueur ne peut avoir dans son inventaire qu'un maximum de 3 armes. Pour pouvoir s'en procurer un autre, il/elle doit libérer une place.

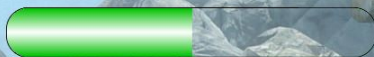
# Contrôleurs

- WASD pour bouger
- F (Found) pour valider une recherche
- I (Interact) pour prendre une arme
- T (Throw) pour jeter une arme
- Cliquer dans la liste d'inventaire en bas du screen puis utiliser pour utiliser une arme
- Q et E pour modifier la sélection d'armes



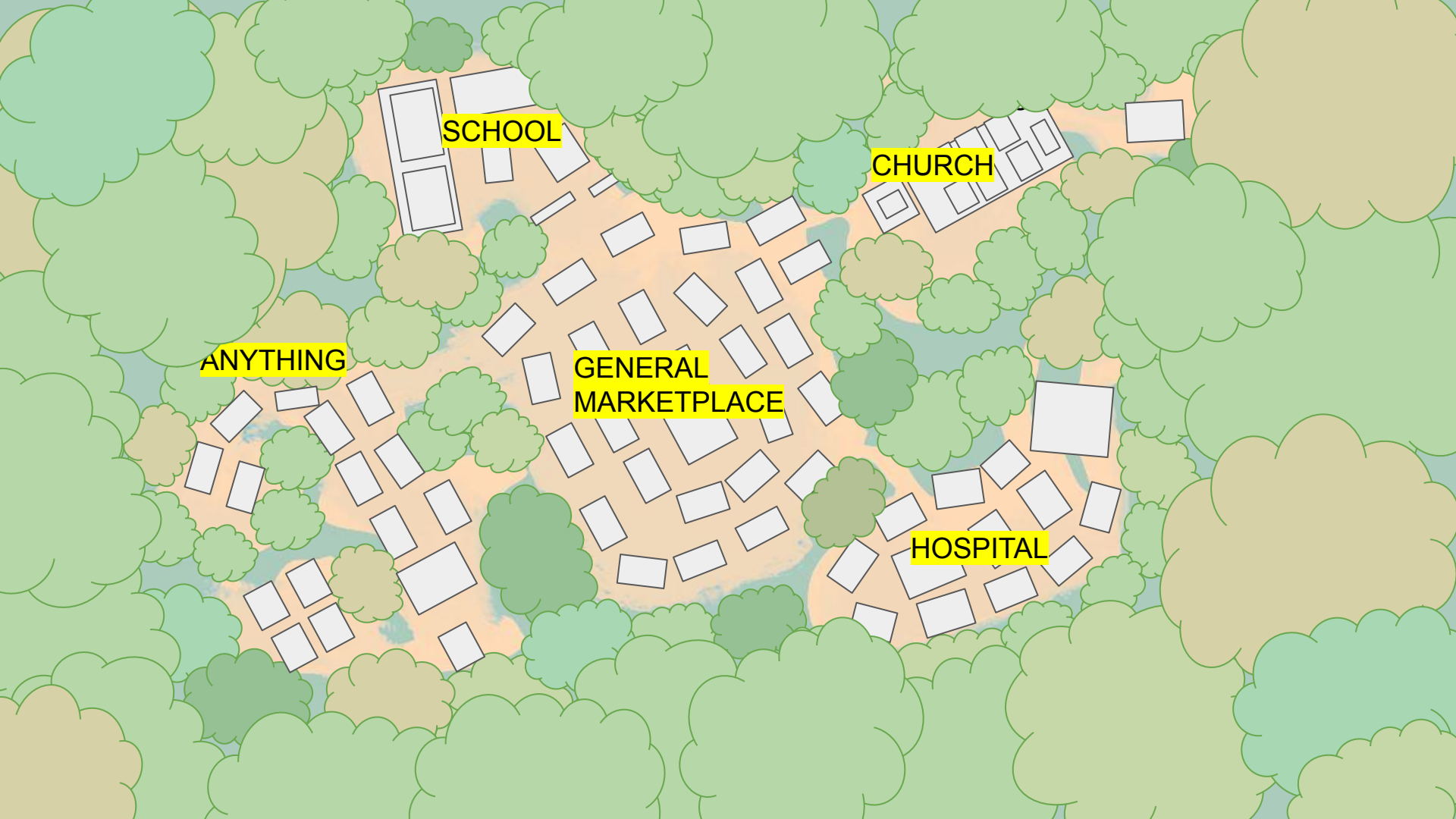
- |               |     |
|---------------|-----|
| 1. Dinosaur   | 700 |
| 2. Bryan96    | 500 |
| 3. Abcdef     | 200 |
| 4. MaryBot    | 100 |
| 5. AndyBot    | 0   |
| 6. Kyle666Bot | 0   |
| 7. BigFootBot | 0   |
| 8. Jae        | 0   |
| 9. Candy      | 0   |
| 10. Foo       | 0   |

PRESS F



# Les armes spéciales

- **L'oeil:** permet de repérer tous les joueurs dans le map.
- **L'oiseau:** permet de survoler une partie du map en vue d'oiseau
- **L'invulnérable:** permet d'être immunisé face à une validation de recherche
- **Le guépard:** permet de courir très rapidement
- **La téléportation:** permet de se téléporter à un endroit désiré dans le map
- **Le contre-attaque:** permet de retourner une validation à son envoyeur
- **L'assassin:** permet de se téléporter derrière un joueur au choix.
- **L'invisible:** permet d'être invisible dans le monde



SCHOOL

CHURCH

ANYTHING

GENERAL  
MARKETPLACE

HOSPITAL

# Défis

- Les bots devront être capable de réfléchir comme un humain
- Des prises de décision intelligentes:
  - Combinaison des armes à garder en main
  - Jeter des armes inutiles selon la situation
  - Apprendre de ses erreurs
- Composer le level



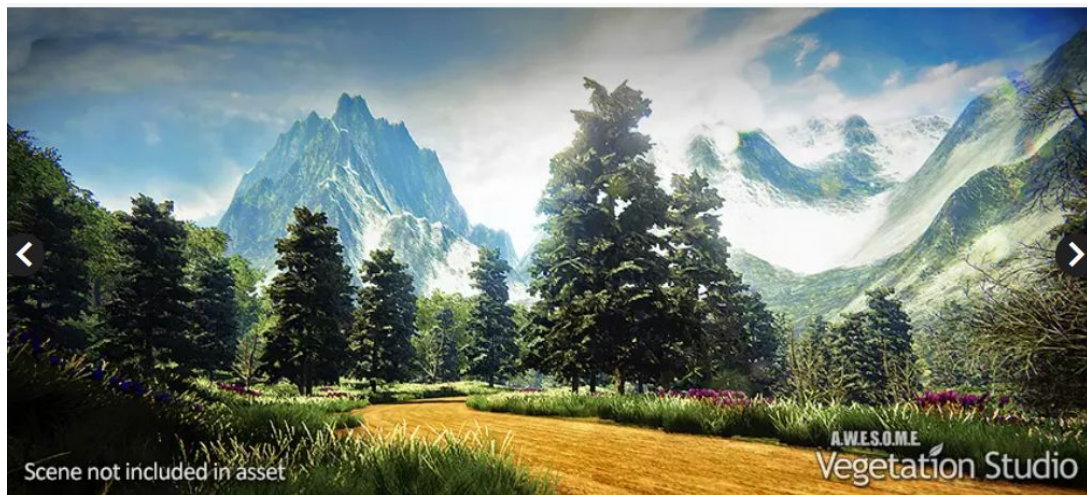
# Outils

- Modélisation/ texturing: Mixamo, blender, Quixel Megascan
- Personnage: Mixamo, blender
- Animation personnage: Mixamo, blender + auto rig
- Environnement: GAIA, végétation Studio

# Dans le cours

- Les armes seront des scriptable objects
- L'animation des armes (dans le UI et dans la scène se feront sur blender)
- Certains AI du village utiliseront le waypoints de l'exo 1
- La liste d'armes seront des stacks





# Organisation

- Jira Software
- Agile Scrum