A decorative graphic on the left side of the slide consisting of two overlapping parallelograms. The front one is blue and the back one is a light green color. They are positioned diagonally, with the blue one in front of the green one.

Pandemic Intervention d'Urgence



Plan

- **Présentation**
 - Vue d'ensemble
 - Objectifs
 - Technologie
- **Plateau de Jeu**
 - Salles
 - Villes
- **Interface**
 - Menu
 - En jeu
 - Menu de fin
- **Tour de Jeu**
 - Tour du joueur
 - Condition de fin
- **À venir**



Présentation

Présentation

- Vue d'ensemble

Adaptation en jeu vidéo du célèbre jeu de plateau Pandemic Rapid response. Nous souhaitons respecter au mieux les règles et principes du jeu original, tout en permettant au plus de personnes d'y jouer.



Présentation

- Objectif
- **Gameplay** : Respect des règles de la version plateau, 2 à 4 joueurs coopèrent en tour par tour pour réussir à livrer des villes.
- **Multijoueur** : Local ou en ligne, pour permettre d'y jouer entre amis à distance ou non.



Présentation

- Technologie

Pour répondre à ces objectifs, nous avons réalisé un prototype sur le moteur Unity3D.

- Pourquoi ?

- Le logiciel que nous maîtrisons et utilisons quotidiennement.
- Il permet un prototypage de jeu rapide et sans trop de contrainte.

- Approche de Programmation

- Le jeu à était coder de manière à ce qu'il soit complètement déterministe. C'est à dire , que nous contrôlons l'aléatoire, ce qui facilitera la mise en réseaux du jeu, nous aurons juste à envoyer les actions importante du joueur qui joue aux autres.





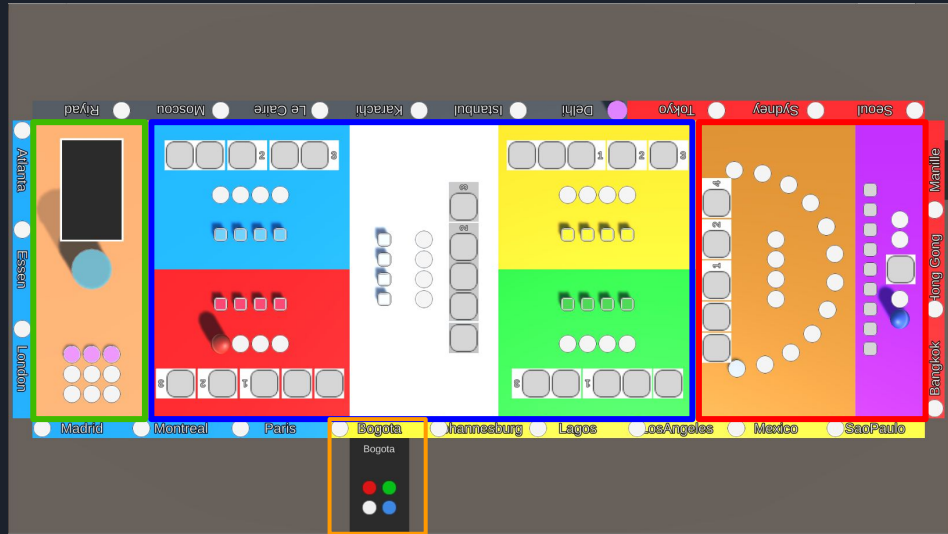
Plateau de Jeu

Plateau de Jeu

- Salles

Le plateau de jeu est composé de plusieurs salles :

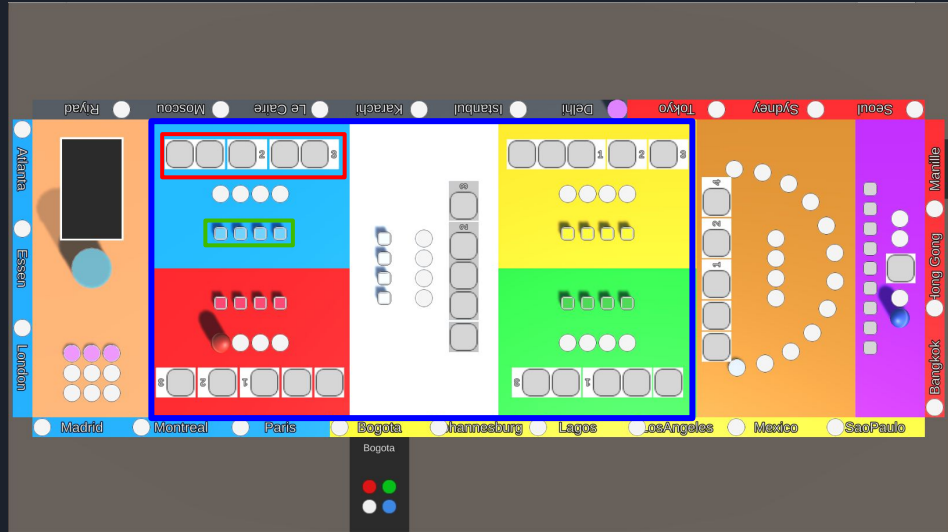
- Les salles de ressource (encadré en bleu).
- La salle de commande (encadré en vert).
- Les autres salles (encadré en rouge).
- Et tout autour du plateau sont situé les slots de ville (encadré en jaune).



Plateau de Jeu

- Salles

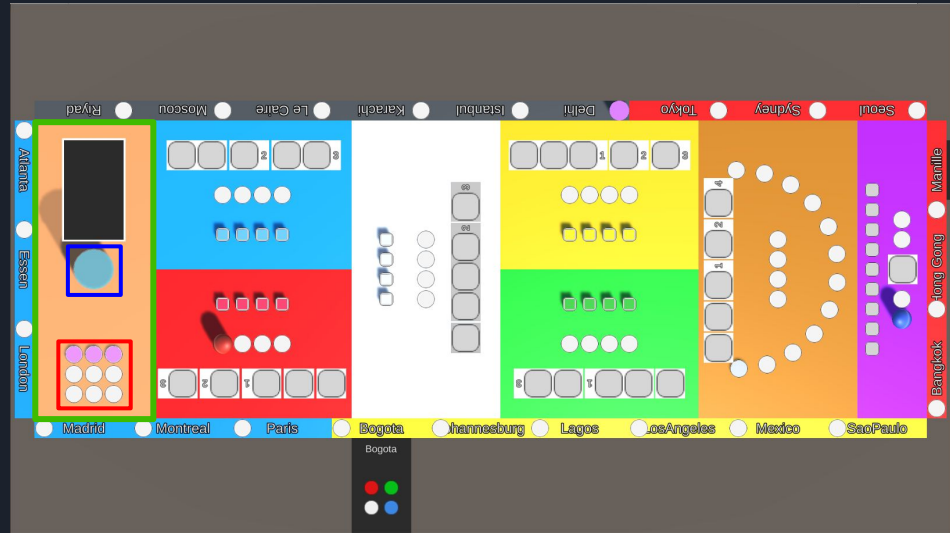
Les joueurs peuvent assigner leurs dés aux salles de ressource (encadré en rouge), pour leurs permettant de produire des ressources (encadré en vert).



Plateau de Jeu

- Salles

La salle de commande n'est pas accessible aux joueurs, elle leurs permet de voir le temps de jeu restant. Représenter par un sablier (encadré en bleu) et le nombres de jetons de temps restant (encadré en rouge).

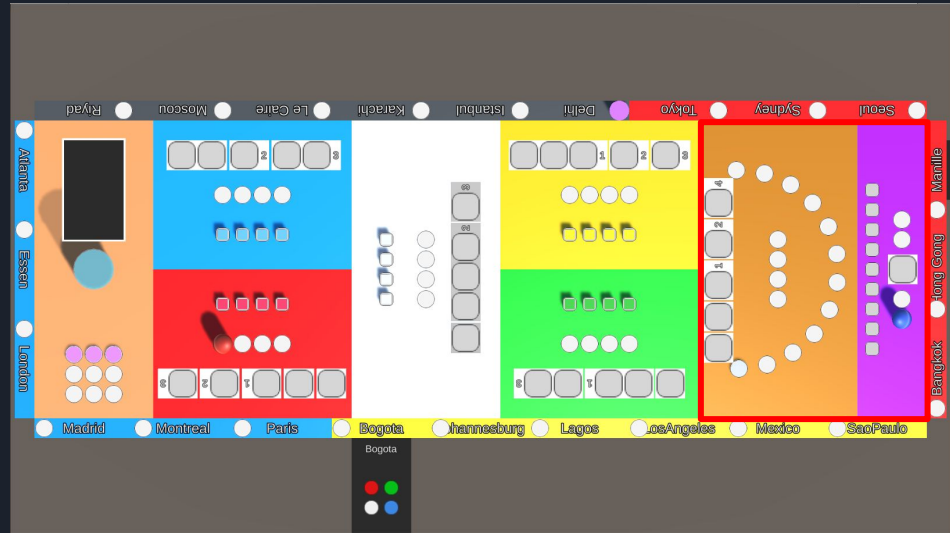


Plateau de Jeu

- Salles

La salle de droite (encadré en rouge) représente la soute de livraison, toute les ressources produite seront automatiquement transférés dans cette salle. Comme les salles de ressource, il faudra lui assigner un dé pour pouvoir l'activer et délivrer les villes.

La salle de droite est la salle de recyclage, elle n'est actuellement pas implémenter dans le jeu.

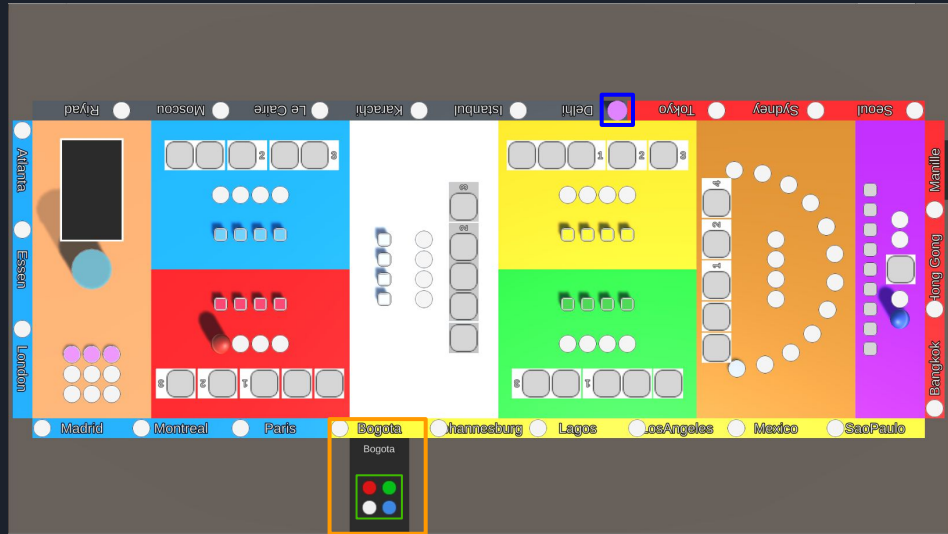


Plateau de Jeu

- Villes

Les slots de ville permettent aux joueurs de savoir sur quelle ville ils se situent grâce au pion avion (encadré bleu).

Si une carte ville est positionné dessus, les joueurs auront pour but de lui délivrer les ressources demandé (encadré en vert).





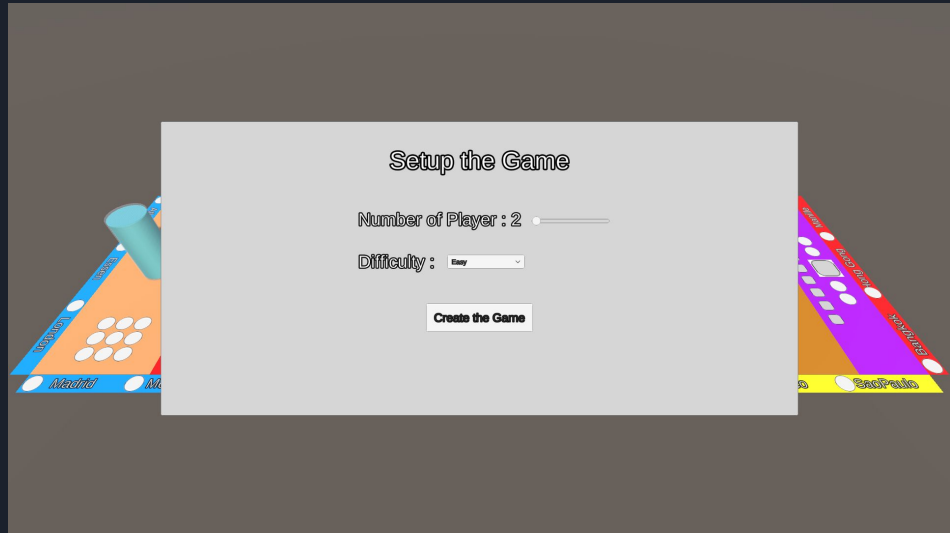
Interface

Interface

- Lancement

Au lancement du Jeu, nous avons la possibilité de choisir le nombre de joueur, allant de 2 jusqu'à 4. Ainsi que le choix de la difficulté.

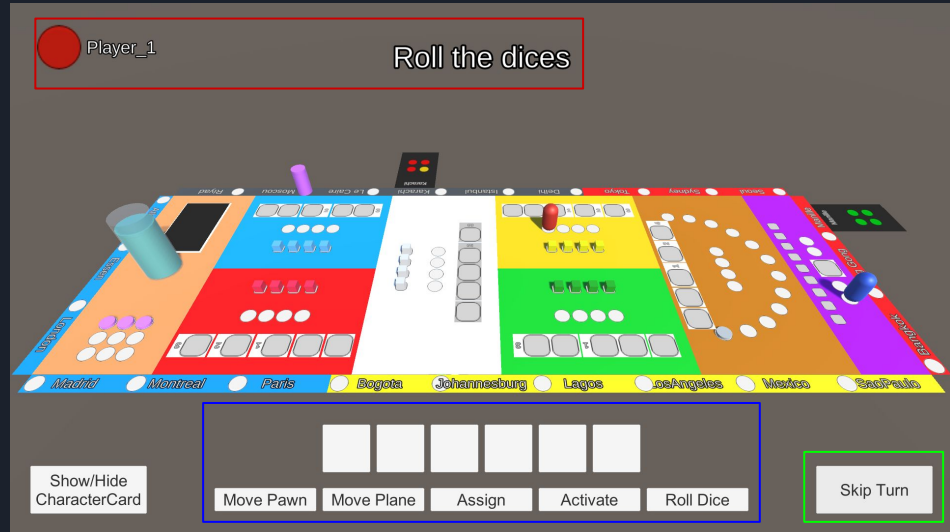
Une fois les paramètres choisis, il suffira cliquer sur le bouton pour créer la partie et commencer à jouer.



Interface

- Déroulement

Une fois en Jeu, les joueurs auront plusieurs informations sur l'Interface. Nous allons les détailler tout de suite.

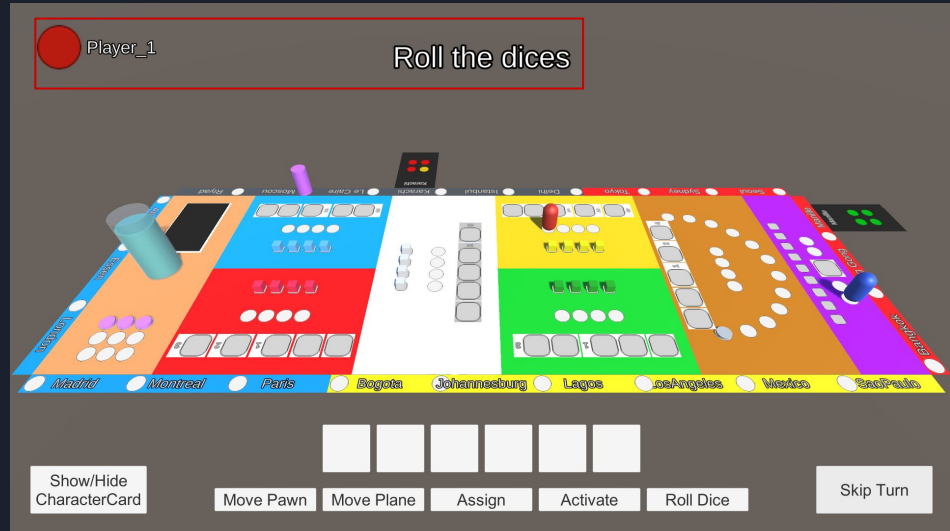


Interface

- Déroulement

Dans l'encadré en rouge, vous aurez les informations importante de la partie.

- À gauche vous avez le nom et la couleur du joueur qui est en train de jouer.
- Et au milieu, vous aurez l'information de l'action que le joueur devra réaliser.

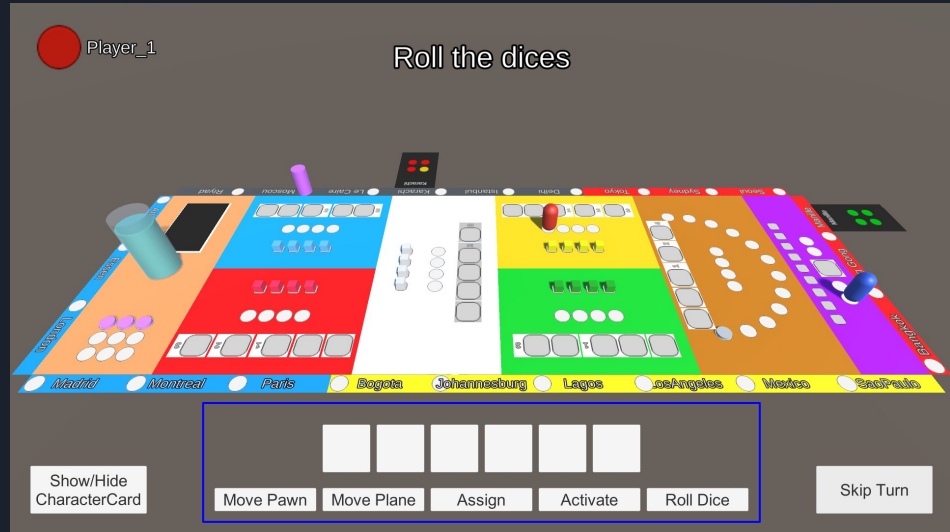


Interface

- Déroulement

Dans l'encadré en bleu, vous avez les 5 boutons d'action pour interagir avec le plateau de jeu.

Et 6 autres boutons qui vont représenter les 6 dés du joueur, ils changeront de couleur en fonction de leur résultat.

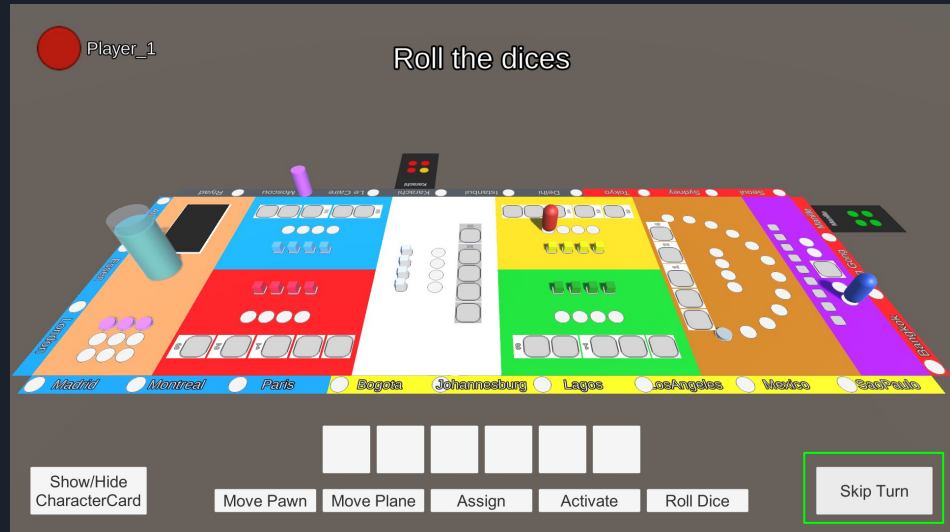


Interface

- Déroulement

Enfin dans l'encadré en vert, vous avez le bouton qui permettra aux joueurs de mettre fin à leurs tour.

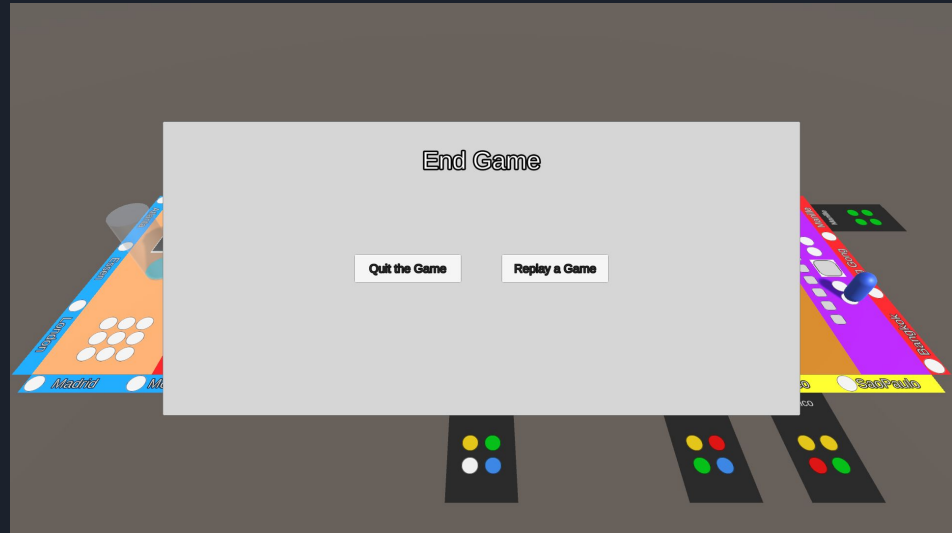
Attention, les joueurs ne pourront pas passer leurs tour tant qu'ils n'auront pas lancé leurs dés une première fois.



Interface

- Fin

Lorsque la partie se termine, le jeu s'arrête et une fenêtre proposant aux joueurs, soit de quitter le Jeu, soit de relancer une nouvelle partie, s'ouvre.





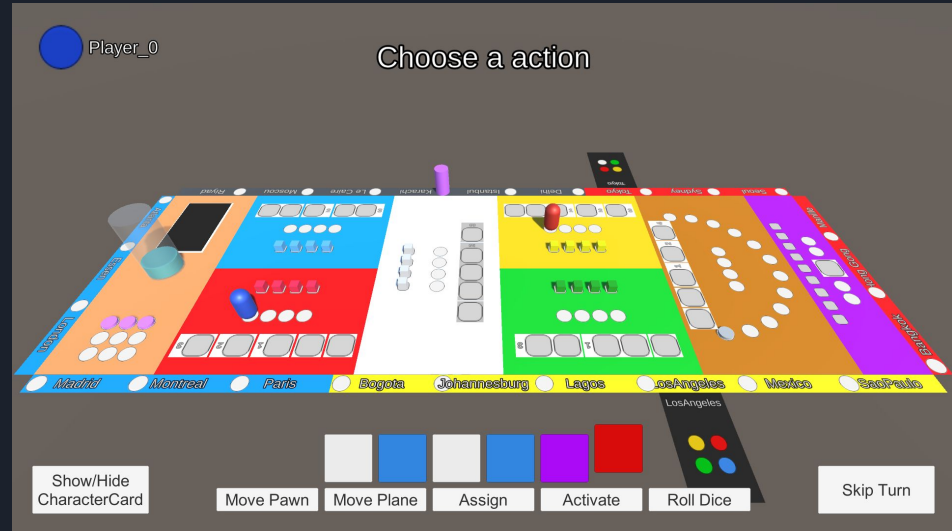
Tour de jeu

Tour de Jeu

- Tour du joueur

Ici, c'est le tour du joueur Bleu, plusieurs actions s'offrent à lui.

- Relancer ses dés
- Déplacer son pion
- Déplacer le pion avion
- Assigner des dés à une salle
- Activer la salle



Tour de Jeu

- Tour du joueur

Le joueur a relancé les 4 dés (encadré rouge), a obtenu 3 dés bleu et 1 dé blanc.

Il a par la suite utilisé son dés violet pour déplacer le pion avion d'une case (encadré bleu).

Ensuite il a utilisé son dé blanc pour déplacer son pion dans la salle bleu et assigner à celle-ci ses 3 dés bleu (encadré vert).

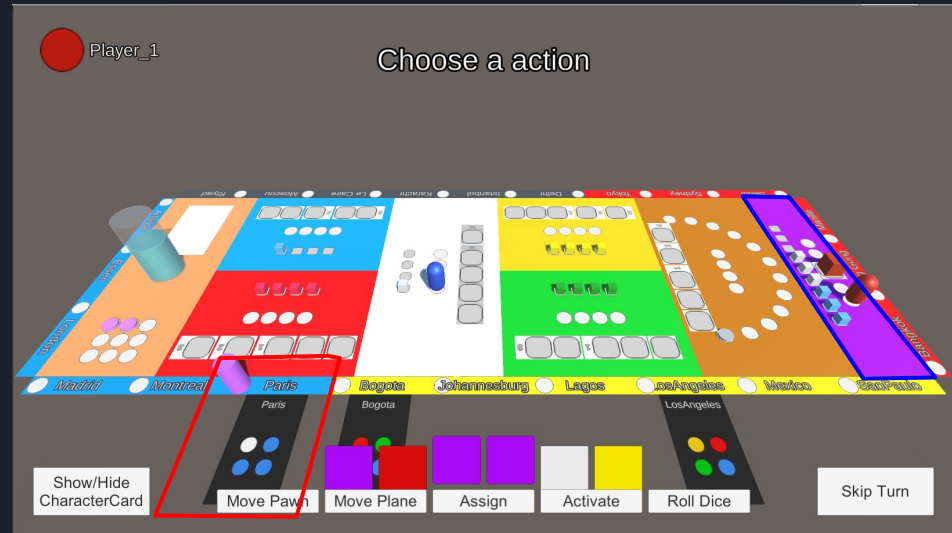


Tour de Jeu

- Tour du joueur

Nous pouvons voir ici que les joueurs ont réussi à produire 3 ressources bleu et 3 ressources blanche (encadré bleu).

Le pion avion est bien sur une ville (encadré rouge) et les ressources demandé sont présente, le joueur rouge va pouvoir activer la soute et valider la ville.

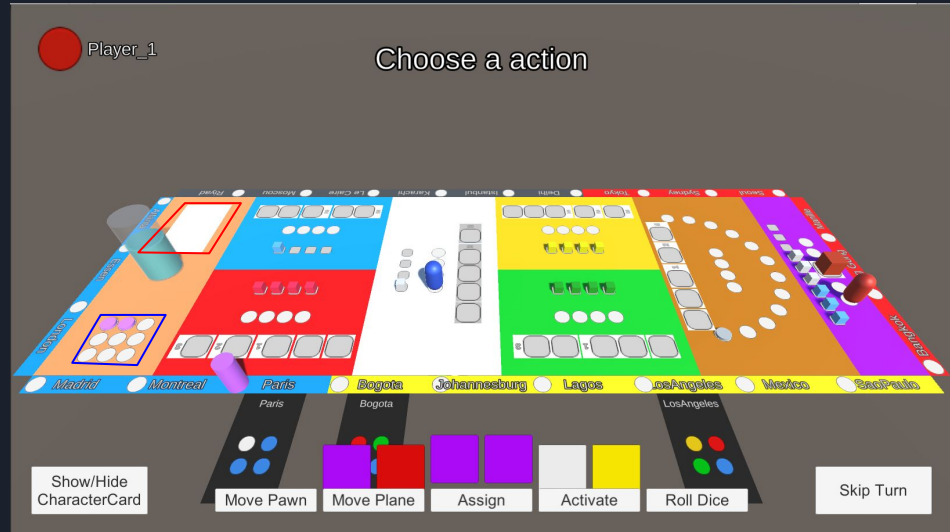


Tour de Jeu

- Tour du joueur

Lorsque les joueurs valident une ville, ils se voient octroyer un jeton de temps (encadré bleu).

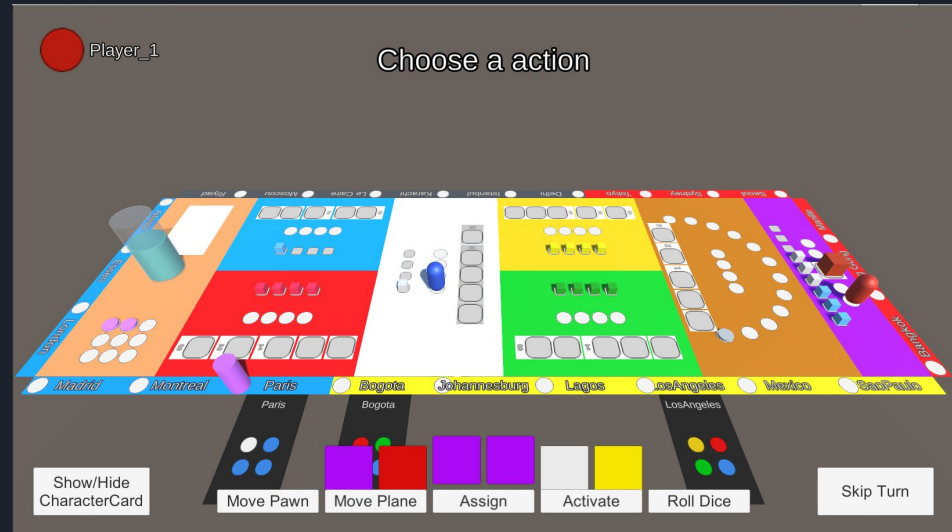
À l'inverse si le sablier se vide, il consommera un jeton pour se relancer et une carte ville sera pioché du deck (encadré rouge).



Tour de Jeu

- Condition de fin

La partie se termine lorsque, soit
toute les villes ont été livrées
soit quand il ne reste plus de
temps aux joueurs.





À venir



À venir

Comme vous avez pu le constater, tout n'a pas encore été implémenté.

- **Au niveau de la programmation :**
 - Le réseau.
- **Au niveau du gameplay :**
 - La salle de recyclage et présente mais pas fonctionnel.
 - Les skills des personnages.
 - Les cartes événements.
- **Au niveau des FeedBacks :**
 - Aucun son.
 - Aucune animations.
 - Aucune transitions.



Remerciement

Nous vous remercions de votre patience et du temps que vous nous avez consacré, à lire notre présentation, en espérant que nous ayons réussi à vous convaincre sur notre capacité à produire la version jeu vidéo de Pandemic Rapid Response. Nous attendons avec impatience un réponse de votre part.