

Dungeon  Trinity

Alpha

Julien Leseine

Pierre Guezlot

Valentin Goulmy



Preface

Dungeon Trinity Se joue a trois joueurs, chaque joueur choisit une des trois classes disponibles en jeu.

Compte tenu des problemes de Colliders auquel nous avons ete recemment confrontes, l'Alpha ne possede pas malheureusement de fin de jeu. Cependant la resolution des differentes phases de jeu est fonctionnelle malgre quelques bugs mineurs parfaitement identifies.

Le jeu fonctionne parfaitement en reseau, deux executables ont ete crees dans le dossier bin du repertoire. Un pour Android et un pour Windows.



Mode d'emploi

- 1-Le premier joueur vas creer la partie, tandis que les deux autres vont la rejoindre en cliquant sur rechercher une partie, la partie apparait alors dans la liste il suffit de la selectionner pour y entrer.
- 2-Selectionnez la classe que vous desirez jouer, les classes selectionnees en rouge son deja prise par d'autre joueurs.
- 3-La partie se lance lorsque tout le monde a choisi, le createur de la partie peut alors lancer la partie.
- 4-Une fois dans la partie vous pourrez vous disposez d'une time line en bas de l'ecran. Vous disposez egalement d'une barre de competence a gauche de l'ecran.
- 5-Selectionnez les competences que vous desirez realiser (la premiere en partant du haut n'est pas encore disponible ni la derniere, les deux suivantes ne sont pas encore resolues dans la phase de resolution. Le mouvement par contre fonctionne bien.
- 6-Cliquez sur la competence mouvement, celle-ci devrait se selectionner.
- 7-Cliquez droit (sur pc) ou bien poser un premier doigt, puis un deuxieme a l'endroit ou vous desirez vous deplacer. Le deplacement s'ajoutera a la time line dans les limites des 10 secondes maximales imposees a chaque tour
- 8-La phase de resolution s'activeras quand tous les joueurs seront prêts en haut a droite.



TODO :

- Remplir les competences de joueurs de maniere a avoir 3 competences d'attaque/defense + le mouvement actuellement testable + une action d'interaction avec l'environnement.
- Differencier les differents personnages selon leurs competences et leur apparence.
- Prefabs_Arcer, priest.
- Developpement de la classe skills.
- Creation des differents skills.
- Creation des Mobs.
- Developpement de L'ia. Declenchement des skills, des déplacements de l'ia.
- Resolution de la timeLine.
- Developpement des conditions de victoire.
- Developpement d'un boss.
- Passage d'un niveau a l'autre.
- Developpement d'un generateur de donjon aleatoire.