Projet Unity - Semestre 3 - 2013 / 2014

Projet LIBRE (à rendre le vendredi 10/01)

*Projet :* Megabirynthe

*Binôme :* Etudiant 1 : Grandclément Thibaut - Etudiant 2 : Pascal Guillaume

# Présentation / Utilisation / Tests :

*Si besoin, Expliquez le plus succinctement possible le Game Play / le but du jeu ou l’intérêt de l’application ou des scripts proposés.*

Le but du jeu est de se frayer un chemin dans un labirynthe en poussant des caisses ou en les faisant exploser, le tout en un minimum de temps. A l’arrivé, un sceptre doit être ramassé.  
Un tutoriel est disponible dans le jeu, il explique plus en détail les contrôles du jeu et ses différents éléments de gameplay.

# Utilisation / Tests :

*Expliquez comment tester au mieux votre jeu / application*Il est fortement conseillé de réaliser le Tutoriel proposé dans le menu principal avec d’essayer un des niveaux proposés.

*Quelle est la scène à lancer après chargement de votre projet.*La Scène à charger est : MenuScene.

*Quels sont les touches à utiliser, etc ….*

Z, Q, S, D et le déplacement de la souris pour se déplacer.  
Clic gauche pour lancer un item (bombe).  
Echap pour afficher le menu pause  
F1 (à maintenir) pour avoir une vue d’ensemble du niveau (vue de dessus).  
F2 pour switcher entre une vue 1ère personne et une vue 3ème personne.

# Valoriser votre projet

*Trois 3 éléments qui valorisent votre jeu, qui en montrent l’intérêt / l’originalité / la difficulté …. etc*

Le Tutoriel permet de prendre facilement le jeu en main.  
Les niveaux sont savamment élaborés et demandent une certaine réflexion au joueur.  
Il est possible de créer ses propres niveaux en écrivant des fichiers textes avec une syntaxe simple.

# Script avancé

*Reporter ici un script de votre application particulièrement intéressant.*

Un script intéressant est le BoxController.cs. Il gére les déplacements des caisses en déterminant si une autre caisse ou un mur doit bloquer le déplacement. (Sachant il n’est pas possible de pousser deux caisses à la fois).