

Document Technique de conception de jeu

Santé :

- Capsule Collider qui s'ajustera en fonction de la hauteur du casque
- Si le joueur n'est pas en mode Défense, chaque tirs blaster enlèvera 10PV.
- Bacta = +50PV

Les mains :

- Le joueur verra deux mains (vide de base) virtuel devant lui qui suivra les manettes VR
- La main droite manipulera le sabre laser
- La main gauche manipulera la Force lorsque le joueur sera en mode Force

Main droite :

- Button Grip Right = lévitation du sabre vers la main
- Arrow down trackpad droite = activation du laser du sabre
- Arrow Left Trackpad droite = Mode défense (repousse automatique des tirs de blaster)

Main gauche :

- Arrow forward trackpad gauche = utilisation capacité Poussé
- Gachette gauche + TouchDown = illumination des objets là ou tente de visé le joueur avec la main = rester fixe durant 2 sec = lévitation de l'objet = déplacement avec la manette (haut bas gauche droite) = Gachette gauche + TouchUp = dépôt de l'objet
- Gachette gauche + TouchDown = illumination des objets là ou tente de visé le joueur avec la main = rester fixe durant 2 sec = lévitation de l'objet = déplacement avec la manette (haut bas gauche droite) = Gachette gauche + TouchDown + Arrow Forward trackpad gauche = poussé de l'objet vers la direction forward de la main gauche

Caractéristique du sabre laser : ??

Script pour Droïde Battle et Droïde Super Battle :

- Instantiater des groupes de PNJ lorsque le joueur entrera dans le "compartiment"
- Via Raycast : suivi en permanence du joueur et réaction élimination à partir de 10m du joueur

réaction élimination :

- Se dirige vers le joueur et restera à une distance de 5m
- Ouvre le feu sur le joueur
- Diminuera la cadence en fonction du nombre de PNJ autour de lui jusqu'à atteindre le seuil minimum
- S'écroulera via Physic une fois éliminé par le joueur

Script pour A8 :

- Parlera en BIPBIP lorsqu'il rencontrera le joueur pour la 1er fois et de temps en temps durant tout le long du jeu.
- Se dirige vers le DataRoom pour voler les plans
- Se cache lors qu'il verra les ennemis sauf lorsque le piratage est en cours
- Après avoir volé les plans, A8 suivra le joueur jusqu'à la fin du jeu.

Script pour le corridor :

- Scintillement des lumières
- Chute des câbles électrique avec étincelles
- Des tuyaux pour stimuler l'effondrement
- Evacuation des gaz
- Gestion des portes

Script pour la caméra du joueur :

- Secousse pour stimuler l'effondrement
- Réserve de vie et du joueur

Script du level :

- Gestion du son de fond (combat spatial et effondrement du vaisseau)
- Gestion des chargements et déchargement des Prefabs selon l'emplacement du joueur

Script UI :

- Gestion de réserve de la Vie
- Gestion de réserve de la Force