

The Escaping Balls - Multiplayer

Opis

Gra zręcznościowa, w której wcielamy się w małą kulkę. Naszym zadaniem jest uciekanie przed „złymi” kulkami. Każda zdobyta moneta zwiększa liczbę wspólnych punktów. W pełni działa „Multiplayer”, ale TYLKO w sieci LAN - serwer dla dwóch osób.

Wskazówka

Kulki, które można nazwać „złymi” posiadają większą prędkość, ale również większy poślizg przez co sztuczna inteligencja nie jest w stanie nas dogonić!

Instrukcja rozgrywki „Multiplayer” – TYLKO w sieci LAN

1) Ustawienia serwera

- Port domyślny 7777 (musi być odblokowany).
- Klikamy „START”.
- Wymagane konto użytkownika z prawami „Administratora”.

2) Ustawienia klienta

- Analogicznie port domyślny 7777 (musi być odblokowany).
- Podajemy IP (IPv4 serwera w sieci).
- Klikamy „JOIN”.

Przykład połączenia dwóch komputerów przy pomocy skrzętki sieciowej

1) Serwer

☒ Użyj następującego adresu IP:

Adres IP:	192 . 168 . 2 . 1
Maska podsieci:	255 . 255 . 255 . 0
Brama domyślna:	192 . 168 . 2 . 1

2) Klient

☒ Użyj następującego adresu IP:

Adres IP:	192 . 168 . 2 . 2
Maska podsieci:	255 . 255 . 255 . 0
Brama domyślna:	192 . 168 . 2 . 1

- * Jeśli wystąpią problem z połączeniem należy wyłączyć „Zaporę Systemu Windows” lub dodać do tejże „Zapory” wyjątek.
- * Na serwer przypada 2 osoby – klient-serwer.

Zgodnie z wpisem na forum Unity3D

“Can I use Unity Multiplayer without Unity Relay Server and Unity Matchmaking? Sure! You can continue to use the Low Level and High Level API and stand up your own servers or try NAT punchthrough yourself. At that point, you’re just paying for your Unity License (if you are paying for a Unity License).” - https://forum.unity.com/threads/unity-multiplayer-launch-faq-march-2016.392474/?_ga=2.130552591.1654061704.1524296861-344596289.1523904138

- * W tym przypadku nie płacę za licencje Unity (Unity Personal - FREE), a także nie płacę za „Multiplayer”, ponieważ samodzielnie próbuje NAT lub własny serwer.

The Escaping Balls 2 - Multiplayer

Opis

Utworzyłem kolejną wersję gry z całkowicie nową mapą w kolorze niebieskim (poprzednia wersja mapy z innym rozstawieniem blozków i innym kolorze - zielonym). Podana wersja gry również wspiera „Multiplayer”, a także „AI”.