



Release Note The Prohibeast (POC ver 0.6.0.11)

Support

Plateforme : **PC**

Système d'exploitation : **Windows**

Résolution : **16:9**

Contenu V.0.6.0.11

- Main Menu :

Contenu :

- Boutons (Neutral/Rollover/On Click) WIP
- Écran Titre WIP
- Fond interactif
- Un bouton "Quit" WIP : quittant le jeu
- Loadings screens entre le menu et le niveau

- Salle de Gym :

Contenu :

- GymRoom en maintenance donc inaccessible

- Scène Prototype :

Contenu :

- Amélioration graphique de la scène
- Modification de la cinématique d'introduction
- Modification de l'usine permettant plus d'accès aux toits
- Ajout d'un panneau à faire tomber en utilisant la Thompson d'Eliot

Players :

- Ajout de VFX lors de l'utilisation des armes à feu

Ennemis (Loup + Vautour) :

- Modification du rendu du cône de vision des ennemis (feedback visuel plus propre)
- Modification de certaines rondes ennemis
- Agrandissement des zones de détection par l'odorat des loups

UI :

- Ajout des objectifs sur la mini-map

SFX :

- Ajout de SFX (son d'ambiance, fontaine, bruits de pas, coup de feu, voiture, sortie et rangement d'arme,

Contenu mis à jour V.0.6.0.0

- Main Menu :

Contenu :

- Boutons (Neutral/Rollover/On Click) *WIP*
- Écran Titre *WIP*
- Fond *WIP*
- Un bouton "Level-StuckInTheLoop" *WIP* : menant au niveau du prototype.
- Un bouton "Quit" *WIP* : quittant le jeu

- Niveau du Prototype :

Caméra :

- Cinématique au début du niveau (*elle peut être passé avec la touche Espace si besoin*)

Curseurs de jeu (*actifs lorsqu'un personnage est sélectionné*):

- Tous les curseurs de jeu

Highlight :

- Effet de glow des objets interactifs

HUD :

- Bouton d'activation du Journal
- Menu Pause
- Écran de Game Over
- Mini Map
- Accélération du Temps (*Touche X*)
- Balise (*maintenir cliquer droit sur les sols ou sur un ennemi*)

Objectifs :

- Ajouts des objectifs de mission (*Repérable via l'icône *)

Ennemis (Loup + Vautour)

- Maj des IAs
- Ajout des armes à feu
- Ajout de l'état Assommer
- Ajout de l'état Ligoter (*Touche Ctrl + clic sur un ennemi assommé*)

Compétences d'Eliot :

- Ajout de la compétence létal (*Coup de couteau*)
- Ajout de la compétence de Thompson (*tir utilisable plusieurs fois avant le rangement de l'arme*), munition illimitée.
- Ajout de la compétence de Frisbee (*Lancée à charger pour lancer plus loin, le Frisbee est lancée directement après le relâchement du clic*).

Compétences d'Eager :

- Ajout de la compétence de corps à corps (*juste un changement d'animation par rapport à celle d'Eliot, Eager peut seulement assommer les ennemis avec*)
- Ajout de la compétence de Tir Repoussant, munitions illimitées.
- Ajout de la compétence Pièce d'Eager.
- Ajout de la compétence de Soin d'Eager.

Objectif

- Ajout du Jerrican / Boîtes de viandes / Zone d'objectif, visible par une icône (*interactifs*).

Cachettes :

- Ajout des Bennes (*interaction possible avec les joueurs et les corps inertes*).

Contenu V.0.5.4.5

- Main Menu :

Contenu :

- Boutons (Neutral/Rollover/On Click) WIP
- Écran Titre WIP
- Fond WIP
- Un bouton "GymRoom" WIP : menant à la salle de Gym.
- Un bouton "Quit" WIP : quittant le jeu

- Level : Stuck in the loop :

Contenu :

Caméra :

- Changement d'orientation et de placement
- Changement de distance du sol et de la distance du zoom
- Fade des bâtiments avec l'orientation de la caméra
- Clamp de la caméra aux bords de la salle de gym

Déplacements des PC :

- Nouvelles animations
- Animation de montée et de descente des échelles
- Son émi lors du déplacement

Cachette :

- Buissons (*Cache un/des PJs lorsqu'ils sont baissés dedans*).
- Ajouts des poubelles

Sélection des personnages :

- Nouvelle marque de déplacement des personnages jouables

Curseurs de jeu (activable lorsqu'un personnage est sélectionné):

- Curseur de base
- Curseur de compétence
- Curseur de montée/descente d'échelles
- Curseur de ramassage

Highlight :

- Activation globale des Highlights de la scène (sauf PJ)

HUD :

- Bouton pour activer les Highlights
- Bouton de zoom et de rotation de la caméra sur le côté de la mini-map
- Bouton de la compétence de corps à corps (la même pour Eliot et Eager actuellement)

Ennemis (Loup + Vautour)

- Montée et descente des échelles
- Equilibrage des ennemis
- Détection par l'odeur des Loups
- Détection par la vue des ennemis des PJ et des corps inertes
- Animation des ennemis
- Rondes des ennemis
- Système d'alarme en zone
- Affichage des zones de détections

Compétence de Corps à Corps

- Animation de la compétence

Objectif

- Pop-Up de fin d'objectif

Interaction avec les corps inertes

- Port d'un corps inerte
- Disparition des corps inertes dans les buissons

Contenu V.0.2.5.2

- Main Menu : Bouton (Neutral/Rollover/On Click) WIP, écran titre WIP, un bouton "Scène Graph" WIP, un bouton "Scène Gameplay" WIP.
- Scène Graph

Contenu : une ruelle de 15m/15m, un character animé pouvant se balader librement dans la scène.

Curseurs.

Sélection du character.

Caméra : rotation.

- Scène Gameplay

Inventaire : récupération d'item et HUD.

Hud in game rework : sélection de character

La Minimap : la position des joueurs et la position de la caméra avec ce qu'elle voit.

La caméra : centrer la caméra sur un character, caméra "drag movement".

Les PNJ : Ennemis IA (système de ronde + réaction à la vue d'un character + activer/désactiver le cône de vision)

La sélection des personnages jouables : Par le HUD

Highlight : actifs lorsqu'un character est sélectionné et en roll over des objets interactifs

Le déplacement des personnages jouables : les échelles, animation de déplacement

Éléments interactifs : cachettes (Placard, Poubelle), indication lorsqu'un character est caché (Poubelle).

Contenu V.0.1.0.0

- Scène Gameplay

Mouvement de la caméra : Rotation, Déplacement avec la souris, les flèches directionnelles.

Les PNJ :

- Civils AI : Réaction aux sons, réaction aux coups de feu.
- Ennemis AI : Système de ronde. Détection du joueur par : la vue, l'odorat, le son.

La sélection des personnages jouables : Avec un carré de sélection, par clic.

Les déplacements des personnages jouables : Échelle, long saut, se faufiler. verticalité.

Les intérieurs : Transparence des murs.

Éléments interactifs : Caisse en bois, cachette (placard).

Comment jouer :

Zone Objectifs 1 à 2 :

Objectif 1

Objectif 2

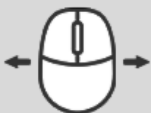
















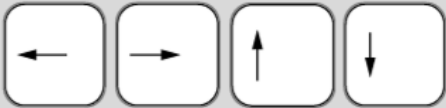
Zone Objectifs 3 :

Objectif 3



Key Mapping

| Touche | Action |
|---|--|
| Basique | |
|  | Bouger la souris : Déplacer le curseur / déplace la caméra si le curseur est positionné sur un bord d'écran |
|  | Clic : <ul style="list-style-type: none"> Déplace le / les PJ(s) sélectionné(s) jusqu'au point de déplacements Double-clic : <ul style="list-style-type: none"> Déplace le / les PJ(s) sélectionné(s) jusqu'au point de déplacements. Le / Les PJ(s) courent |
|  | Clic : <ul style="list-style-type: none"> Sur un PJ : le sélectionne ; Dans le vide : annule : → Les déplacements du / des PJs ; Sur un ennemi : active/désactive son cône de vision. Clic droit maintenu plus mouvement : Rectangle de sélection : <ul style="list-style-type: none"> Sur plusieurs PJs : les sélectionne ; Clic droit maintenu : Ajoute une balise |
|  | Accroupi le / les PJs sélectionnés Passe la cinématique |
|  | Fait apparaître le " curseur interaction ". |
|  +  | Maintenir Ctrl + Clic Gauche : Permet d'interagir avec toutes les entités interactives (porter/lâcher un corps, utiliser une échelle, rentrer/sortir d'une poubelle) |
| H | Active/Désactive l'Highlight des objets interactifs de la scène |

| | |
|---|--|
|  | <p>Clic : Sélectionne Eliot.</p> <p>Double-clic : Centre la caméra sur Eliot.</p> |
|  | <p>Clic : Sélectionne Eager.</p> <p>Double-clic : Centre la caméra sur Eager.</p> |
|  | Active/Désactive la première compétence du PC sélectionné. |
|  | Active/Désactive la seconde compétence du PC sélectionné. |
|  | Active/Désactive la troisième compétence du PC sélectionné. |
|  | Active/Désactive la quatrième compétence du PC sélectionné. |
|  | Accélération du temps . |
| ESC | Ouvre le menu pause |
| Caméra | |
|  | <p>Maintenir Alt + Clic Gauche + Déplacer la souris : Effectuer une rotation de la caméra</p> |
|  | Flèche directionnelle : Déplacer la caméra |

Bugs Connus

Ennemis :

- Après leur animation de mort, certains ennemis se retrouvent dans des objets ou au-dessus du vide.
- Après une phase d'alerte, le remplissage du cône de vision des ennemis se réinitialise au lieu de descendre progressivement.
- Il y a parfois un délai entre l'utilisation d'une compétence et l'impact de cette dernière sur un ennemi.
- Le son des bruits de pas des ennemis est légèrement trop rapide.

Player :

- Les PCs ont parfois du mal à ramasser le jerrican.
- La compétence de tir d'Eliot a du mal à se focaliser sur le panneau.
- Lors de l'utilisation du sniper d'Eager on peut tirer à travers les obstacles pendant une courte période de temps.

HUD :

- Le menu pause peut causer des problèmes.