

ECLIPSE VR

Change Log 1.3.0.11

SOMMAIRE

 Éclaircissements/simplification 	3
- Amélioration du puzzle de la pompe	4
- Icônes pour les étages	5
- Aller et retour	6
 Informations de téléportation 	7
- Amélioration de la passerelle mobile du jardin	8
- Menu Serveur	9
- Tableau des scores	10
- Correction de bugs	11
- Utilisation avancée	12
- Contacts	17



ECLAIRCISSEMENTS/SIMPLIFICATIONS

- La nacelle entre Eclipse 1 et Eclipse 2 a maintenant un écran tactile avec des instructions.
- Certaines instructions sont maintenant visibles sur l'écran vidéo du cockpit d'Eclipse 2.
- Un écran d'instructions a été ajouté dans le cockpit d'Eclipse
 1.
- Des instructions sont rajoutées sur ces écrans (cockpit 1 et 2) ainsi que sur divers écrans tout au long de l'expérience afin de ne pas être perdu.
- Lors de la répartition d'énergie, il n'est plus nécessaire de valider la proposition.









AMELIORATION DU PUZZLE DE LA POMPE

 Les niveaux sont plus visibles avec notamment un feedback coloré.

 Les boutons ont maintenant un feedback qui aide à comprendre quand appuyer dessus.







ICONE POUR LES ETAGES

 Lorsque notre objectif se situe à un étage spécifique, une icône de l'étage apparaitra correspondante aux icônes de l'ascenseur.







ALLER ET RETOUR

- Les équipes peuvent prendre la nacelle pour retourner sur Eclipse 2.
- Le SAS d'Eclipse 2 peut être ouvert et fermé avec le bouton.





INFORMATIONS DE TELEPORTATION

- Un mod POD est disponible pour le jeu (voir page 14).
- Un panneau d'explication a été ajouté dans le lobby afin d'expliquer le système de téléportation (icône uniquement pour le Vive).





AMELIORATION DE LA PASSERELLE DU JARDIN

• La passerelle est maintenant contrôlée à l'aide d'un joystick.





MENU SERVEUR

- Il est maintenant possible pour les joueurs de créer et rejoindre un serveur. Pour cela, il faut utiliser l'argument « -UseServerMenu » (voir page 16).
- Un écran dans le lobby est présent afin de permettre aux joueurs de choisir leur équipe (rouge au bleu).
- Quand au moins un joueur par équipe est prêt et que les conditions sont respectées, n'importe quel joueur peut lancer la partie.
- Conditions :
 - o 1 à 2 joueurs de chaque coté
 - o Les joueurs sont présents sur leur emplacement.



On choisit un serveur ou on en crée un



Création de serveur

New Session :

YukiFys

Normal

License error: LoginFailed

Français

CREATE

Easy

English

CANCEL

Hard

Rejoindre un serveur



TABLEAU DES SCORES

- Il est maintenant possible d'afficher un écran des scores dans le lobby une fois la partie finie. Cela ce fait grâce à l'argument « -Leaderboard ».
- Lors de leur retour au lobby, les joueurs pourront voir la liste des objectifs accomplis, ainsi que le temps qu'ils ont mis pour accomplir leur mission.
- Un tableau permet de comparer leur résultat avec celui des précédentes équipes.
- Il est recommandé de bien rentrer le nom des joueurs afin qu'ils puissent bien identifier leur équipe.

North Mayer Mayer B Nayer B Nayer A Complete May Nayer A 1 Vadaya 000 000 000 000 000 1 Vadaya Nayer B Nayer A Complete May 000 000 000 000 1 Vadaya Nayer B Nayer B Nayer A Complete May 000 <td

Tableau des scores

13 min 40 sec	
C	
d Eclipse) power () e navigational chart in Eclipse) d the cables to the cryopod () he cryopods	



Récapitulatif de la partie

CORRECTION DE BUGS

- Le problème des communications toujours ouvertes entre les équipes a été résolue.
- Il est désormais impossible de mettre deux fois les coordonnées de la terre et donc de créer un bug.
- Pour certains utilisateurs, la communication du Game Master vers les joueurs était problématique. Nous avons donc rajouté une option sur le serveur afin de changer la sensibilité du micro. Cela permettra de palier le problème et de configurer cette option en fonction de votre matériel.
- Nous avons aussi ajouté une icône micro afin de pouvoir avoir un feedback quand le GM parle.



COMMUNICATIONS 💸 🧕 🖨





!!ATTENTION!!, N'UTILISEZ CES OPTIONS QUE SI VOUS COMPRENEZ ABSOLUMENT CE QUE VOUS FAITES.

En effet, ces arguments peuvent entrainer des difficultés d'exploitation si vous ne les utilisez pas correctement.

Si vous avez besoin de plus amples informations, n'hésitez pas à nous contacter.

Plusieurs options sont disponibles pour lancer Eclipse et permettent de configurer la partie.

Ces options sont cumulables.

A noter que les options prendront le dessus sur le fichier de configuration si vous en utilisez un.



En mode serveur (sur l'ordinateur Serveur):

• Server :

- Permet de lancer le jeu en tant que serveur
- Exemple : NotesOfSpace.exe server
- GameDuration :
 - Temps de la partie en minutes
 - Exemple : NotesOfSpace.exe -GameDuration 35

• Difficulty :

- Difficulté de la partie :
 - Hard : Pas d'indices et pas de solutions
 - Normal : Indices présents mais pas de solutions
 - Easy : Indices et solutions présents
- Exemple : NotesOfSpace.exe -Difficulty Normal
- GameLanguage :
 - Langue dans laquelle le jeu sera joué
 - French : Le jeu sera joué en français
 - English : Le jeu sera joué en anglais
 - Note : La langue est commune à tous les joueurs. Vous ne pouvez pas avoir une joueur en anglais et un autre en français.
 - Exemple : NotesOfSpace.exe -GameLanguage French
- SinglePlaySpace :
 - Les joueurs jouent tous dans un seul grand espace de jeu.
 - Exemple : NotesOfSpace.exe -SinglePlaySpace

PlaySpaceX :

- Dimension en X (en mètres) de la salle de jeu, permet de déterminer quelle surface utiliser
- Exemple : NotesOfSpace.exe -PlaySpaceX 3.5

PlaySpaceY :

- Dimension en Y (en mètres) de la salle de jeu, permet de déterminer quelle surface utiliser
- Exemple : NotesOfSpace.exe -PlaySpaceY 5

Remarque :

Pour la taille de la zone de jeu, 2 tailles sont actuellement accessibles :

- Taille normale : -PlaySpaceX 3.5 -PlaySpaceY 4.5
- Taille réduite : -PlaySpaceX 2.5 -PlaySpaceY 5

Le paramètre **-SinglePlaySpace** va fusionner les salles des deux équipes en une seule qui sera deux fois plus large. Il est cependant important de ne pas doubler la largeur (PlaySpaceX) en paramètre dans ce cas. **PlaySpaceX** et **PlaySpaceY** représente la taille de l'espace dans laquelle chaque équipe sera limitée.

Par exemple, pour une seule salle de 5m x 5m partagée par les deux équipes, utilisez les arguments suivants :

NotesOfSpace.exe – SinglePlaySpace - PlaySpaceX **2.5** - PlaySpaceY 5



• **Pod** :

- Les joueurs jouent en se téléportant. Si cet argument est présent, les arguments SinglePlaySpace, PlaySpaceX et PlaySpaceY ne sont pas pris en compte. (forcés à -SinglePlaySpace -PlaySpaceX 3.5 -PlaySpaceY 4.5)
- Exemple : NotesOfSpace.exe Pod
- ShowTrailer :
 - Affiche le trailer du jeu sur un deuxième écran.
 - Exemple : NotesOfSpace.exe ShowTrailer
- MutePlayersOnStart :
 - Mute les joueurs sur le serveur dès lors qu'ils se connectent à celuici.
 - **Exemple** : *NotesOfSpace.exe MutePlaysOnStart*

OrientedByBounds :

- Oriente le joueur non pas par rapport à l'orientation de sa Play Area SteamVR (comme par défaut dans n'importe quel jeu) mais plutôt par rapport aux points du chaperone. Ceci a été intégré pour un setup VEX. En effet, la play area n'est pas forcément bien configurée, mais les quatre coins du chaperone sont toujours placés de la même manière.
- Exemple : NotesOfSpace.exe OrientedByBounds
- Leaderboard :
 - Ajoute un écran des scores à la fin du jeu lors du retour au lobby.
 - Exemple : NotesOfSpace.exe -Leaderboard



En mode client (sur l'ordinateur Joueur) :

- Team :
 - o Détermine dans quelle équipe le joueur sera
 - Blue: Le joueur sera dans l'équipe bleue
 - Red: Le joueur sera dans l'équipe rouge
 - Exemple: NotesOfSpace.exe -Team Blue
- UserName :
 - Le nom du joueur qui sera affiché sur l'interface du game master et dans les retours écran si celui-ci est dans l'équipe rouge
 - Exemple: NotesOfSpace.exe -UserName Toto

Autres :

- SpectatorAdmin :
 - Cette option permet à un PC spectateur de se connecter au serveur et de peut controller l'interface GM.
 - Exemple: NotesOfSpace.exe SpectatorAdmin
- IPLauncher :
 - **Spécifique à Wanadev** : **Uniquement sur le PC client** : Cette option permet de renseigner aux clients l'adresse IP du serveur de jeu.
 - Exemple: NotesOfSpace.exe -IPLauncher 192.168.10.116
- SessionName :
 - Cette option spécifie un nom pour la session réseau. Cela permet de jouer à plusieurs parties d'Eclipse en même temps sur le même réseau. Les clients lancés avec l'argument de SessionName Partie1 vont se connecter au server qui a été lancé avec ce même argument.
 - Exemple: NotesOfSpace.exe -SessionName NomDeSession



ClientServer :

- Si un client est lancé avec cette option, il va automatiquement créé un serveur dédié et se connecter dessus. Le client peut donc être aussi lancé avec les arguments d'un serveur comme SinglePaySpace ou GameDuration. Une fois dans le lobby, le joueur peut voir un écran lui permettant de choisir son équipe lorsqu'il se place sur des empreintes de pied (emplacement pour démarrer).
- Exemple: NotesOfSpace.exe ClientServer

UseServerMenu :

- Si un client est lancé avec cette option, il ne sera pas automatiquement connecté à un serveur. En effet, le joueur verra un clavier qui lui permet de rentrer son nom. Puis il verra un menu lui permettant de créer une nouvelle session ou de rejoindre une session déjà existante.
- Exemple: NotesOfSpace.exe -UseServerMenu

Exemple :

Lancement d'un serveur :

Avec comme options :

- Une partie qui durera 15 minutes
- En français
- Une difficulté en difficile (pas d'indices, pas de solutions)
- Dans un espace de 2.5x5m
- Avec une salle de jeu partagée
- Avec une vidéo trailer sur l'écran secondaire

C:\OZ_EXPERIENCE\ECLIPSE_1.3.0.9\NotesOfSpace.exe -GameDuration 15 -GameLanguage French -server -Difficulty Hard -PlaySpaceX 2.5 -PlaySpaceY 5 -SinglePlaySpace –ShowTrailer

Lancement d'un client :

Avec comme options :

- Nom de joueur Toto
- Dans l'équipe bleue

C:\OZ_EXPERIENCE\ECLIPSE_1.3.0.9\NotesOfSpace.exe -UserName Toto -Team blue





CONTACTS

Besoin d'aide?

Rejoignez notre serveur Discord & notre section ECLIPSE.

https://discord.gg/PvkBKWEX2J

Notre équipe commerciale license@backlight.fr



by **BackLight**