

R-602



L'AFFAIRE DEVEREAUX

Louna Boulade - Nino Leliege

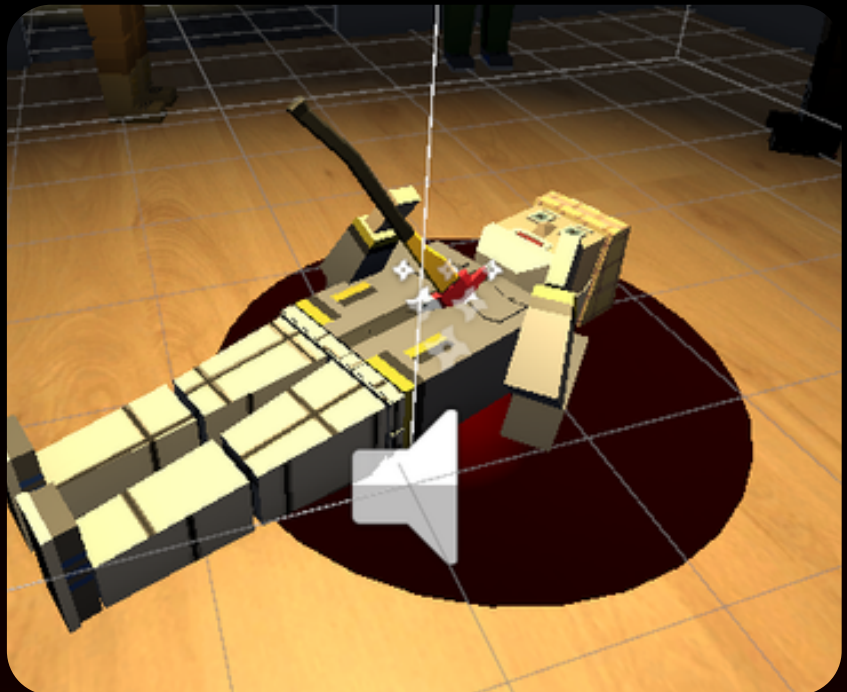
SOMMAIRE

- DESCRIPTION DE L'APPLICATION
 - Objectifs
 - Gameplay
- DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS IMPLÉMENTÉS
 - Interactions possibles
 - Immersion du joueur
- DEMO

DESCRIPTION DE L'APPLICATION

Objectifs

Notre jeu est un jeu d'enquête/thriller. Vous incarnez un détective et vous êtes appelé dans la demeure des Devereaux. En arrivant sur les lieux, vous pourrez rencontrer le majordome avec lequel vous comprendrez la situation. En effet, il vous expliquera qu'il y a eu un meurtre et c'est donc la raison de votre venue, il vous présentera ensuite tous les coupables présents sur les lieux lors du crime. Ce sera donc à vous de fouiller la maison pour y découvrir des objets cachés qui peuvent vous donner des indices. Mais aussi et surtout d'interroger les personnes, pour un total de neuf coupables. Et tout ça dans une limite de temps de 25 minutes.



Alors à vous d'arriver à réunir tous les indices que vous pourrez récolter pour essayer de trouver le meurtrier le plus vite possible.

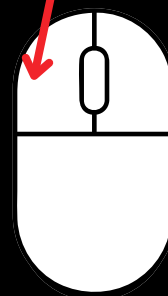
DESCRIPTION DE L'APPLICATION

Gameplay

Z,Q,S,D - Touche directionnelle

C - Ouvrir/Fermer le Carnet

Clic gauche - Interagir



Barre espace - Sauter

Active Input Handling* Both

Actions	+
▼ Move	+
▼ WASD	
Up: W [Keyboard]	
Down: S [Keyboard]	
Left: A [Keyboard]	
Right: D [Keyboard]	
Up: Up Arrow [Keyboard]	
Down: Down Arrow [Keyboard]	
Left: Left Arrow [Keyboard]	
Right: Right Arrow [Keyboard]	
Left Stick [Gamepad]	
▼ Look	+
Delta [Pointer]	
Right Stick [Gamepad]	
▼ Jump	+
Space [Keyboard]	
Button South [Gamepad]	
▼ Sprint	+
Left Shift [Keyboard]	
Left Trigger [Gamepad]	

Les touches de déplacements ont été faites automatiquement par l'asset Starter Asset, cet l'asset est celui qui permet de jouer à la première personne.

Pour la touche "C", c'est nous qui avons mis en place cette commande avec un script.

Pour le clic gauche, l'Asset Dialogue Editor, l'a fait automatiquement.

DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS IMPLÉMENTÉS

Interactions possibles



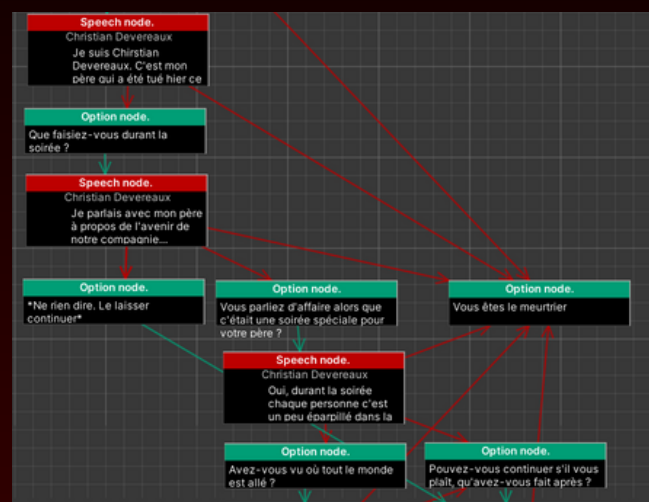
On peut interagir avec 2 types d'objets. Les personnages en cliquant dessus il y a un Box Collider appliqué dessus pour avoir la possibilité d'interagir avec.

Toute l'interface est conçue par l'asset Dialogue Editor, qui peut être ajustée, mais nous avons choisi de la conserver telle quelle. Tous les scripts sont déjà codé par l'asset, il y a une Window exprès qui permet de faire plus facilement les dialogue et les différentes options.

L'interaction est aussi possible sur certain objet comme le téléphone et le couteau.

Nous avons eu un problème pour bloqué la caméra à l'interaction avec un Objet, pour éviter que la vue suive la souris à ce moment là mais c'était compliqué de le mettre en place.

Et à cause de cela une fois l'interaction activée, elle pouvait être lancée sans faire exprès. Donc pour éviter ce problème nous avons mis un cooldown avant de pouvoir reparler à cette même personne.



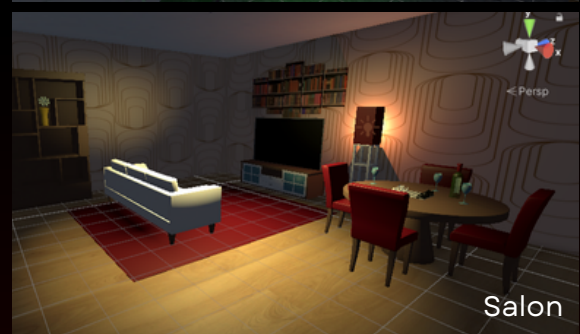
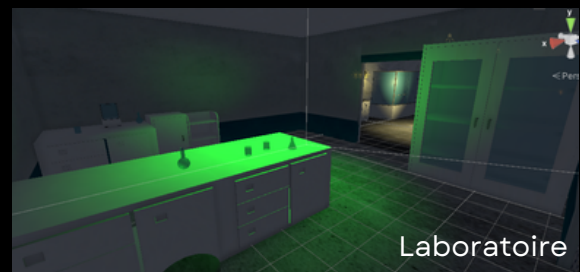
DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS IMPLÉMENTÉS

Immersion du joueur

Concernant les éléments d'immersion du joueur, nous avons voulu rendre l'environnement le plus réaliste possible. C'est pour quoi, pour tout ce qui va être des meubles, nous avons pris des assets, cela nous a permis de gagner énormément de temps, car nous n'avions pas à les faire nous-mêmes. Dans la maison, nous avons un total de 10 pièces. Étant chacune authentiques, en allant d'un salon, une chambre, une bibliothèque, une cuisine, un jardin, une salle de bain, un laboratoire, une salle de jeux et la pièce du mort, où vous pourrez retrouver des exemples ci-contre. Concernant le choix des textures,

Materials", comme il n'était pas dans les assets qui nous avons choisi, c'est donc nous qui avons pris cette responsabilité.

Concernant les personnages, ils sont animés et se déplacent en continu. Pour ce faire, nous avons défini leurs itinéraires grâce à des points de passages. L'animation de déplacements des personnages est déjà compris dans l'asset.



DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS IMPLÉMENTÉS

Immersion du joueur

Pour pousser le plus possible l'immersion du joueur dans notre jeu, nous avons joué sur quelques fonctionnalités.

Son d'ambiance



Pour commencer, nous avons choisi une musique légèrement sombre et crispante pour accentuer l'aspect thriller de notre jeu

Sons à certains intervalles



Pour renforcer ce sentiment de stress chez le joueur, nous avons rajouté des sons à intervalles prédéfinis, comme par exemples des cris crispants.

Jeux de lumières



Toujours pour renforcer le côté thriller du jeu, nous avons ajouté des jeux de lumière. Avec une ambiance tamisée et sombre. Mais le plus impressionnant reste certaines lumières qui clignotent sans arrêt.

Vue à la 1^{re} personne



Pour le jeu, nous avons opté pour une vue à la 1^{re} personne, pour augmenter l'aspect d'immersion.

Projection de sang



Sur le cadavre, nous avons rajouté des particules de sang grâce à un asset qui utilise Particule System, ce qui permet d'ajouter du mouvement.

VIDEO DÉMO

<https://youtu.be/Y7qRLx1MjbQ>

R-002

L'affaire Devereaux - Projet Unity



Copy link

L'AFFAIRE
DEVEREAUX

Watch on  YouTube

de - Nino Leliege