

Projet de jeu Unity S2 :

Le Traquenard

Résumé de jeu :

Notre joueur veut s'échapper d'une soirée ennuyante dans un immeuble à New York. Pour cela, il va devoir parcourir les salles de cet immeuble et parler à des PNJ qui donneront des quêtes diverses et parfois absurdes en échange d'indices pour la sortie. Grâce aux indices donnés, le joueur poursuit son but ultime : sortir de cette soirée interminable.

Le jeu se termine quand le personnage réussit enfin à sortir de cette soirée.

3 salles :

1. Un salon avec des invités
2. Une salle de bain
3. Une terrasse avec des invités et des escaliers

Description technique

Concernant l'environnement de jeu 3D, nous avons réalisé une scène chacun avec des logiciels comme Blender ou 3ds Max. Quelques assets ont été utilisés pour fournir les salles, notamment au niveau des meubles (chaises, plantes...). Les animations (idle, walk etc...) de déplacements viennent de l'asset Store d'Unity.

Aucun asset de script n'a été utilisé mais plusieurs tutoriels (Youtube) nous ont aidé à personnaliser nos scripts.

Missions :

L'objectif du jeu est de sortir de cette soirée interminable. Pour ce faire, le joueur va devoir obtenir la clé de l'appartement pour pouvoir s'échapper.

Quête 1 : Il faut trouver le propriétaire pour lui demander les clés de l'appartement et sortir. Le propriétaire se trouve dans la salle de bain.

La salle de bain est fermée. Il faut donc trouver la clé de la salle de bain dans un endroit précis de l'appartement : à côté du téléviseur du salon. On accède ensuite à la salle de bain.

Quête 2 : Vous retrouvez le propriétaire, inconscient dans la salle de bain. Inconscient par l'effet de l'alcool à votre arrivée, vous devez le réveiller pour lui demander les clés.

Il se réveille engourdi et vous dit qu'il accepte de vous donner les clés à condition que vous lui apportiez son gobelet violet. A vous de remonter la trace de son gobelet, il se trouve sur la table.

Quête 3 : Après avoir trouvé le gobelet violet sur la terrasse, vous retournez voir le propriétaire de l'appartement qui boit le contenu du gobelet et qui, juste avant de retomber dans les vapes, vous dit : "Je pense que Bobby sait où elles sont. Dit que tu viens de la part d'Arturo, il t'écouterà !". Vous devez maintenant trouver Bobby sur la terrasse.

Gameplay technique :

Le jeu est en point and click pour les déplacements.

La caméra est fixe, elle ne suit pas le joueur dans ses déplacements, elle se focalise sur la salle pour que le joueur puisse avoir une vision d'ensemble des éléments de la pièce et ainsi trouver les éléments qui lui permettront de remplir les quêtes.

La touche "E" permet d'interagir avec les PNJ, pour les différentes discussions de quêtes. Pour attraper un objet de quête et le mettre dans votre inventaire, il suffit de cliquer dessus quand vous êtes proche.

Éléments de jeu :

- Un inventaire
- Des PNJ et des interactions/animations qui leur sont propres
- Un journal de quêtes
- Des objets autour du joueur
- Des portes qui permettent de changer de salle (changement de scènes)

Inspiration :

