Read me : Detective Master

Le jeu que nous avons pu réaliser durant la semaine est un jeu d’enquête se déroulant dans une ville (trouvée sur l’asset store). Vous incarnez un inspecteur (représenté par un cylindre) et vous devrez interroger la population sur le thème d’un meurtre ayant eu lieu la nuit précédente. Les PNJ à interroger sont représentés par des capsules. En appuyant sur Espace a proximité de ces PNJ, un texte apparaîtra au-dessus de ce dernier vous informant de ce qu’il/elle sait sur les événements. 6 PNJ sont à interroger pour faire la lumière sur l’affaire. Une fois sûr de votre réponse, vous devrez aller à la maison du commissaire (indiquée par un texte au-dessus) pour lui donner le nom du coupable. Il n’hésitera pas à vous renvoyer explorer la ville si votre suspect n’est pas le coupable !

Le reste des PNJ sont la foule, qui se dirige vers l’endroit du crime, les gardes du corps, qui vous laisseront passer si toutefois vous vous en approchez. Vous pourrez même observer des voitures de police qui se déplacent.

Dans tous les cas, un court brief vous sera fait par le commissaire avant le début de l’enquête.

Commandes : Z Q S D pour se déplacer

W et X pour faire tourner la caméra

Espace pour interroger un PNJ (capsule)

Bugs rencontrés :

* Les PNJ Gardes du corps qui se rejoignent en faisant la « ronde » après avoir activé leur NavMeshAgent

Résolution probable : Mettre un « target » différent pour chaque garde du corps.

* La voiture de police qui arrive au début du jeu qui ne suit pas toujours la route.

Résolution probable : Changer les « areas » pour le bake afin que chaque NavMeshAgent puisse suivre un chemin établi.

Anthony Bouraba

Philippe Grazina

Maximilien Bouchard

Idris Piers