

Description des outils réalisés pour CrossQuest Studio en 2018-19

Le projet : Les chroniques de Volarela :

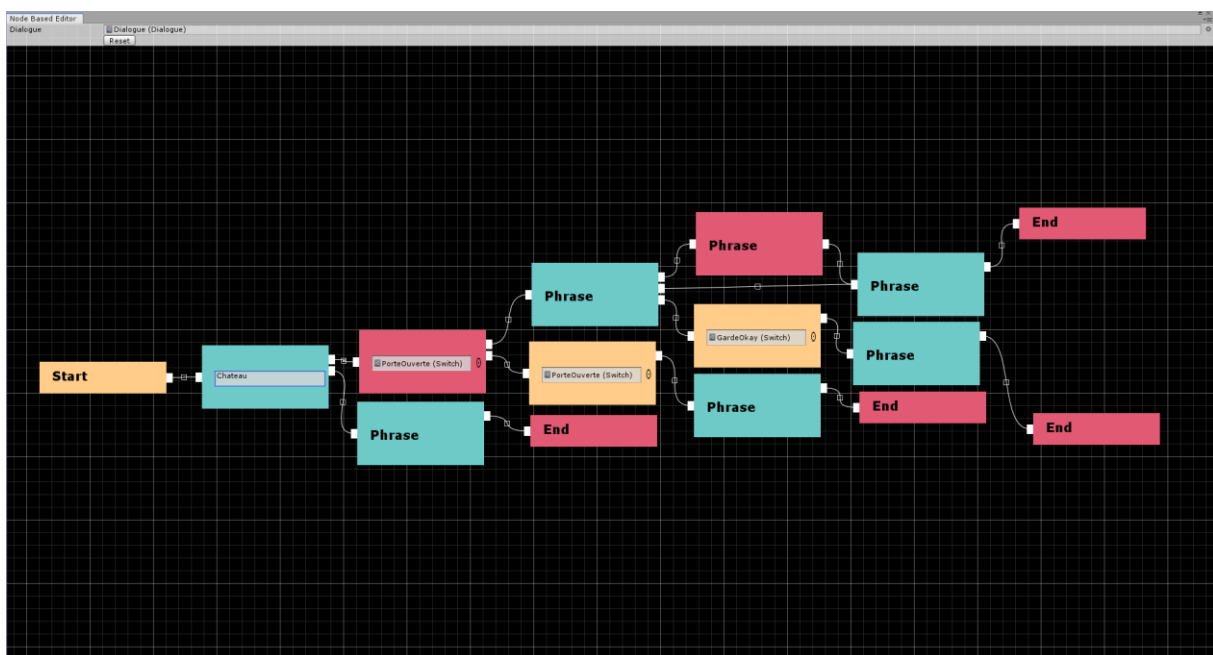
Volarela est un jeu éducatif d'enquête qui mixe jeu vidéo et support physique. La narration et la gestion d'inventaire sont deux aspects essentiels de ce jeu. J'ai donc créé des outils facilitant leur implémentation.

Un outil de création de dialogue :

Cet outil permet à son utilisateur de mettre en place des dialogues appelés grâce à un petit script plaçable n'importe où.

Cet outil comprend :

- Une gestion des personnages qui parlent ainsi que leurs émotions.
- Une gestion de questions/réponses permettant au dialogue de s'étendre sur plusieurs branches.
 - Dont un système qui reconnaît ce que le joueur entre sur son clavier avec un degré d'acceptation réglable (par exemple en fonction du réglage shameau peut être accepté pour chameau)
- Un système d'interrupteur qui donne aux dialogues une influence sur le jeu (exemple après avoir parlé au Personnage A la porte de l'usine B s'ouvre)
- Une compatibilité doublage qui permet à l'utilisateur de lier ses phrases avec des fichiers audio



Un outil de créations d'objets d'inventaire pour le jeu.

Le jeu demande au joueur d'amasser des informations et des objets qui sont stockés dans son inventaire. Cet outil permet aux Game Designers de créer de nouveaux objets pour le jeu.

Cet outil permet de :

- Gérer l'apparence et la description des objets dans le menu.
- De n'avoir qu'un seul préfab Objet à placer dans les scènes et qui aborde le bon comportement du bon collectable simplement avec un énum.

