Seilamoney OUM

Groupe 0001

**Travail Pratique Final – Projet Libre (40%)**

Travail présenté à monsieur François PARADIS du professeur

Programmation de Jeux Vidéo II

420 -W51-SF

Département de l’informatique

Programme Techniques de l’information – Programmation Web, Mobile et Jeux Vidéo

Cégep de Sainte-Foy

18 décembre 2023

Concept

Backstory

Le jeu est nommé « La Cabine de Romerwall ». Le joueur se réveille dans une petite cabine inconnue sans aucun souvenir de ce qui s'est passé. En tentant de quitter cette cabine, il réalise qu'il s'est enfermé à l'intérieur. Il doit d'abord s'échapper de la chambre, puis de la cabine complètement. Bien que le joueur doive chercher des outils pour remporter la partie, il a également la possibilité de collecter des informations sur le propriétaire de cette cabine, bien que cela ne soit pas obligatoire pour gagner la partie ou plutôt pour s'échapper. Le joueur dispose de 7 minutes pour s'échapper avant l'arrivée de son kidnappeur. Nous ne pourrons pas immédiatement savoir le sort réservé à notre personnage s’il n’a pas pu échapper à temps, mais les indices collectés peuvent nous donner une idée de ce qui pourrait lui arriver. Cela sera laissé à notre interprétation. Pour la collecte d'indices sur son kidnappeur, je m'inspire du jeu Slenderman où l'on rassemble des papiers fournissant des informations vagues sur le vilain. Quant à la thématique de l'évasion de la cabine, elle s'inspire du jeu Escape Room, où il faut trouver des outils dans des endroits complexes pour s'échapper.

Gameplay

On utilise la souris et le clavier pour contrôler le joueur.

* Flèches : Déplacement
* Bouton droite de la souris : Récupérer un objet, Ouvrir la porte, Débloquer un obstacle, liquer sur un bouton
* Souris : Déplacer la caméra (de haut au bas seulement)
* Bouton « Space » : Debout/Accroupi
* Bouton « P » : Mettre en pause le jeu/Continuer le jeu après la pause
* Bouton « Enter » : Changer de scène
* Bouton « Escape » : Quitter le jeu au complet

L’élément complexe choisi

* Cliquer sur un GameObject pour un effet
* UI avancé (Interagir avec des boutons)

Assets

<https://pixabay.com/sound-effects/item-equip-6904/>

<https://mixkit.co/free-sound-effects/doors/>

<https://pixabay.com/sound-effects/horror-transition-141077/>

<https://pixabay.com/sound-effects/pushing-chair-96107/>

<https://pixabay.com/sound-effects/chainsaw-92374/>

<https://pixabay.com/sound-effects/floorboard-creak-107880/>

<https://www.chosic.com/download-audio/58183/>

<https://pixabay.com/fr/sound-effects/ui-click-43196/>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/body-splatter-parts-17408>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/tools/dirty-chainsaw-154761>

<https://assetstore.unity.com/packages/p/crowbar-20500>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/environmental-asset-pack-170036>

<https://assetstore.unity.com/packages/p/simple-keys-231162>

<https://assetstore.unity.com/packages/p/paintings-free-44185>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/paintings-free-44185>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/suitcase-3d-free-264886>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/qa-books-115415>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/tools/survival-game-tools-139872>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/wasteland-cabin-94865>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/worn-wooden-crate->

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/free-cans-pack-122374>

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/free-horror-ambience-2-215651>

Rétrospective

Mon projet de jeu s'est généralement bien déroulé même si j'ai travaillé seule dessus. Les éléments de complexité que j'ai inclus sont plus faciles à implémenter que je ne le croyais, donc c'est agréable. Je dirais que mes principales difficultés ont été d'essayer de rendre le jeu le plus réaliste possible en cherchant de la logique dans l'histoire, non seulement pour permettre au joueur de s'échapper, mais aussi pour déterminer comment le kidnappeur peut l'enfermer en utilisant les Assets gratuits de Unity. De plus, l'organisation des scripts prend beaucoup de temps pour mettre en place la logique (par exemple : rendre les scripts aussi courts que possible, établir des liaisons entre deux ou plusieurs scripts et essayer de déterminer quel GameObject possède tel script). Malgré tout, je pense que le développement final de mon projet est conforme à mon idée de jeu.