

0. Hub :

0.1 Histoire du hub :

Le hub est l'équivalent du menu dans le off-world. Le hub permet de se déplacer de zone en zone. Il est l'endroit où les révélations se font via les vidéos sur le terminal.

0.2 Acteurs

personnage qui apparaît dans le hub : Joueur

0.3 Les chose unique qui apparaîtront dans le niveau

Le hub est une salle octogonale dans laquelle il y a des machines dont un pc qui permet de se transporter dans les différentes room ou niveau du off-world

0.3.1 Environnement : Episode 1

*INSERER CARTE *

La pièce est dans un style néon / néo-futuriste. La pièce est utile uniquement pour choisir et entrer dans un monde.

0.3.2 Graphique des objets : Épisode 1

Les objets qui doivent être prêt pour la jouabilité sont :

- Le terminal du off-world
- Le portail
- La table avec la clé

éléments vitaux	<ul style="list-style-type: none"> - Lumière - La pièce - Cartouche de jeu - CD - Clé USB - Table - Bureau - Terminal - Point de spawn (structure ?)
éléments non vitaux	<ul style="list-style-type: none"> - Plus de machine sur le bureau - Poster - Machine/tuyau/câble...
éléments supplémentaires	

1. Episode 1 :

1.1 Histoire de l'épisode 1 :

Préambule :

Les deux joueurs incarnent 2 enquêteurs travaillant sur la disparition de Kurt, un développeur informatique. Les 2 enquêteurs ont été appelés par Lara pour travailler sur l'affaire de la disparition de Kurt, ils iront dans son domicile en quête d'indices et tomberont sur une machine les transportant dans un monde informatique, le off-world. L'un des enquêteurs rentrera dans la machine seul, tandis que l'autre aura accès aux informations concernant le monde virtuel. Un jeu de piste pour retrouver les traces de Kurt débute alors, menant les joueurs à travailler en équipe pour venir à bout des salles et des mystères de ce monde informatique.

Dans le hub, une cartouche de jeu est disponible sur une table, une fois insérée dans la machine elle permet d'entrer dans le premier niveau, la salle d'arcade.

1.2 Acteurs

personnage qui apparaît dans l'épisode 1 : Lara / Joueur

1.3 Les chose unique qui apparaîtront dans le niveau

Le premier niveau se passe dans une salle d'arcade car c'est la première création de kurt. Lorsque le projet de création de monde virtuel a vu le jour, il s'est décidé en premier temps de réaliser son endroit préféré, la salle d'arcade de son enfance qui lui a insufflé sa passion pour les jeux vidéo.

solution :

- énigme 1 : Brancher une imprimante
- énigme 2 : Rétablir le courant
- énigme 3 : Ranger les trophées
- énigme 4 : mettre son âge dans le digicode
- énigme 5 : xxx

1.3.1 Environnement : Episode 1

*INSERER CARTE *

La salle d'arcade est dans un style néon

Graphiquement le niveau semblera pixelisé, c'est un style qui est expliqué et "imposé" par l'utilisation de la cartouche comme support du niveau, ce qui le limite en capacité comme une vraie cartouche

Le bâtiment est une salle d'arcade composé de 3 pièces :

Une salle de repos avec canapé, table basse, distributeur...

Une salle de staff avec un bureau, des étagères et une table pour les trophées/prix

La salle principale sera une grande salle remplie de table et de machines de jeu

1.3.2 Graphique des objets : Épisode 1

Les objets qui doivent être prêt pour la jouabilité sont :

- Le distributeur (énigme 1)
- Une machine d'arcade avec une interface "digicode" (énigme 2)
- Des trophées déplaçable, des étagères et des socles de couleurs (énigme 3)

éléments vitaux	<ul style="list-style-type: none">- imprimante- socle- Tableau électrique
-----------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> - Canapé - Table basse - Machine arcade - digicode et porte lié - Table de jeu (billards/palets/...) - Lara (hologramme) - étagère - Meuble pour les trophées - trophées - Lampes - Porte - La pièce
éléments non vitaux	<ul style="list-style-type: none"> - Seau et balais (salle staff) - Plante (salle de repos) - Poster - Bureau (salle staff) - Distributeur
éléments supplémentaires	<ul style="list-style-type: none"> - Différent type de machine d'arcade (diversité des décors) - Différente type de table (diversité des décors)

2. Episode 2:

2.1 Histoire de l'épisode 2 :

Le bar dans lequel le joueur viens d'évoluer est le bar dans lequel il a rencontrer sa femme. Kurt évoque dans ce niveau l'importance que ce lieu a et plus particulièrement l'importance de sa femme dans sa vie. On apprend aussi qu'ils ne sont plus ensemble depuis peu et qu'il songe a l'intégré dans le jeu pour retrouver la femme qu'il a perdu.

Dans le hub, une cartouche de jeu est disponible sur une table, une fois insérée dans la machine elle permet d'entrer dans le premier niveau, la salle d'arcade.

Une fois le premier niveau fini, un CD apparaît dans le hub, donnant l'accès au 2ème niveau : le bar.

2.2 Acteurs

personnage qui apparaît dans l'épisode 2 : Kurt / Joueur

2.3 Les chose unique qui apparaîtront dans le niveau

etablissement : Si le 2ème niveau est un bar c'est parce que c'est l'endroit ou Kurt a rencontrer sa femme. Le bar est au même titre que la salle d'arcade l'un des endroits les plus symboliques de la vie de kurt, et il a voulu y rendre hommage en la développant aussi rapidement.

solution :

- 1ère énigme - Il y a sur le comptoire un TPE avec un cocktail. Le but est d'entrer le prix du cocktail sur le TPE en détectant de quel cocktail il s'agit via la carte du bar, disponible dans les documents
- 2ème énigme - Un papier avec un code est situé dans les toilettes, il faut le code puis le rentrer dans la chambre froide pour récupérer un objet. L'emplacement du code ainsi que l'endroit ou l'insérer se trouve dans une carte du batiment
- 3ème énigme - Récupérer l'objet de la chambre froide et casser la vitre dans la salle principal, l'emplacement est sur la carte
- 4ème énigme - Dans la cuisine il y a plusieurs ingrédients sur une table, il faut ajouter dans un récipient les ingrédients d'une recette précise présente sur la carte.

2.3.1 Environnement : Episode 2

*INSERER CARTE *

Le BAR est dans un genre néon - néo futuriste

Le niveau aura des graphismes low-poly. Le style est encore une fois lié au support (ici CD) qui fait référence aux jeux dans les années 2000.

Le bâtiment est un bar composé de 4 pièces

Une pièce principale du bar avec des tables etc...

Une pièce de toilette

Une cuisine

Et une chambre froide comprise dans la cuisine

2.3.2 Graphique des objets : Épisode 2

Les objets qui doivent être prêt pour la jouabilité sont :

- Le cocktail, le TPE avec une interface “digicode”
- La porte de la chambre froide ouvrable via digicode
- La fenêtre cassable
- Les ingrédients et le récipient pour l'énigme de la cuisine
- L'objet qui permet de casser la fenêtre

éléments vitaux	<ul style="list-style-type: none"> - Cocktail - TPE - Table - Chaise - Fenêtre cassable - Lampe - Comptoir - Toilettes - Cuisine - Porte - La pièce - Chambre froide avec porte et digicode - Objet pour casser la vitre (à déterminer) - Ingrédients de recette (5 ou 6 éléments à déterminer)
éléments non vitaux	<ul style="list-style-type: none"> - Seau et balais (pour les toilettes) - verres vides - Poster - Meuble à bouteille
éléments supplémentaires	<ul style="list-style-type: none"> - Différentes tailles de table (diversité des décors)

3. Episode One:

3.1 Histoire de l'épisode 3 :

Une fois le second niveau terminé, une clé USB sera proposée au joueur pour accéder au 3ème et dernier niveau, la ruelle.

Durant tout le niveau des indications sonores ou textuelles nous mèneront à penser que l'IA présente des problèmes (“Elle dépasse mes espérances”, “Son comportement en tant qu'algorithme est étrange”)

A la fin du niveau, on retrouve Kurt et on découvre aussi que l'intégration de sa femme a été compliquée. L'intelligence artificielle qui a été ajoutée lui a fait perdre la tête et il a voulu rester avec elle, le bloquant dans sa propre création.

3.2 Actors

personnage qui apparaît dans l'épisode 3 : Kurt / Joueur

3.3 Les chose unique qui apparaîtront dans le niveau

Le niveau représente une ruelle avec plusieurs bâtiments, dont un cinéma, un épicier et une laverie.

Cette ruelle représente les espoirs et l'idéal de Kurt qui s' imagine une nouvelle vie avec son ex-femme.

solution :

- 1ère énigme - Dans le document de la conversation téléphonique, il y a des indices sur plusieurs choses à faire dans le niveau. L'une de ces tâches est déposer un vêtement de la laverie dans une machine à laver
- 2ème énigme - Courrier à récupérer. La carte d'identité de Kurt permet de connaître le numéro de son appartement et donc d'interagir avec la boîte aux lettres dans le hall.
- 3ème énigme - Dans la conversation téléphonique, sa femme parle de lui offrir un bouquet de 3 roses. En mettant 3 roses à "l'épicerie" le TPE s'ouvre et débloque une note
- 4ème énigme - Il y aura dans le niveau 3 notes (mises en évidence) qui expliquent les comportements étranges de l'IA.
 - Emplacement des notes :
 - Une dans le courrier (boîte aux lettres)
 - Une en plein milieu de la rue par terre
 - Une est située dans le TPE du fleuriste
- 5ème énigme - Dans le cinéma, il y a un comptoir sur lequel nous pouvons via un digicode entrer notre place dans la salle. Via le ticket de cinéma dans les documents nous avons accès à la place

3.3.1 Environnement : Episode 3

INSERER CARTE

Descriptions graphiques

Le niveau est une ruelle comprenant 4 bâtiments visitables :

- Un genre d'épicerie
- Un hall d'immeuble
- Un hall de cinéma
- Une laverie

Chaque bâtiment est lié à une énigme.

Graphiquement la ruelle est dans un style toujours low-poly avec des inspiration néon et néo-futuriste, presque cyberpunk.

3.3.2 Graphique des objets : Épisode 3

Les objets qui doivent être prêt pour la jouabilité sont :

- Notes
- Boîte au lettre
- TPE
- Roses
- Digicode du cinéma
- Vêtement
- Machine à laver

éléments vitaux	<ul style="list-style-type: none">- Ruelle- Cinéma- Laverie- magasin- Hall immeuble- Lampadaire- Poubelle- Panneau néon- Comptoir cinéma- Machine a laver- Table (laverie)- Vêtement- Boîte aux lettres- Tpe- notes- Rose- escalier/ascenseur pour le hall- barrière (cylindre voiture la)- Machine paiement automatique (magasin)
éléments non vitaux	<ul style="list-style-type: none">- Autres poubelles- Poster- Rayon pour le magasin- voiture
éléments supplémentaires	<ul style="list-style-type: none">- Néon maddens