

GetOut - Notice utilisateur

Quentin Duchemin et Aurélie Digeon

4 janvier 2018

Get Out ! Vous vous réveillez enfermé dans une pièce étrange qui semble abandonnée depuis longtemps. Impossible de savoir où vous êtes, et toutes les issues sont condamnées. Vous êtes coincés ici. À moins que... une vieille télévision vous apprend à interagir avec votre environnement : cherchez les indices, découvrez les secrets de la pièce et résolvez les énigmes ! Arriverez-vous à sortir ?

1 Contexte

Get Out est un *escape game*, c'est-à-dire un jeu d'évasion. Le but est de parvenir à s'échapper d'une pièce en résolvant une série d'énigmes qui mettront à l'épreuve l'ingéniosité, la rapidité et l'esprit de déduction du joueur.

2 Matériel

Get Out est un jeu conçu pour être utilisé dans un environnement de VR (Virtual Reality) et plus particulièrement avec le casque et les contrôleurs HTC Vive. Ce matériel se constitue d'un casque et de deux manettes.

Pour un meilleur confort de jeu et une meilleure immersion, nous vous recommandons également l'utilisation d'un casque qui vous permettra de profiter pleinement de l'ambiance sonore du jeu.

3 Manipulations

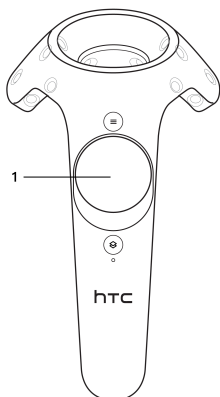


FIGURE 1 – Manette gauche

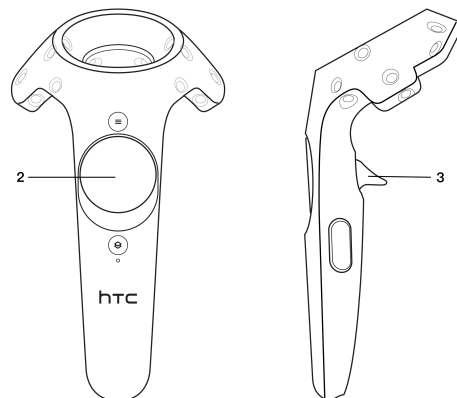


FIGURE 2 – Manette droite

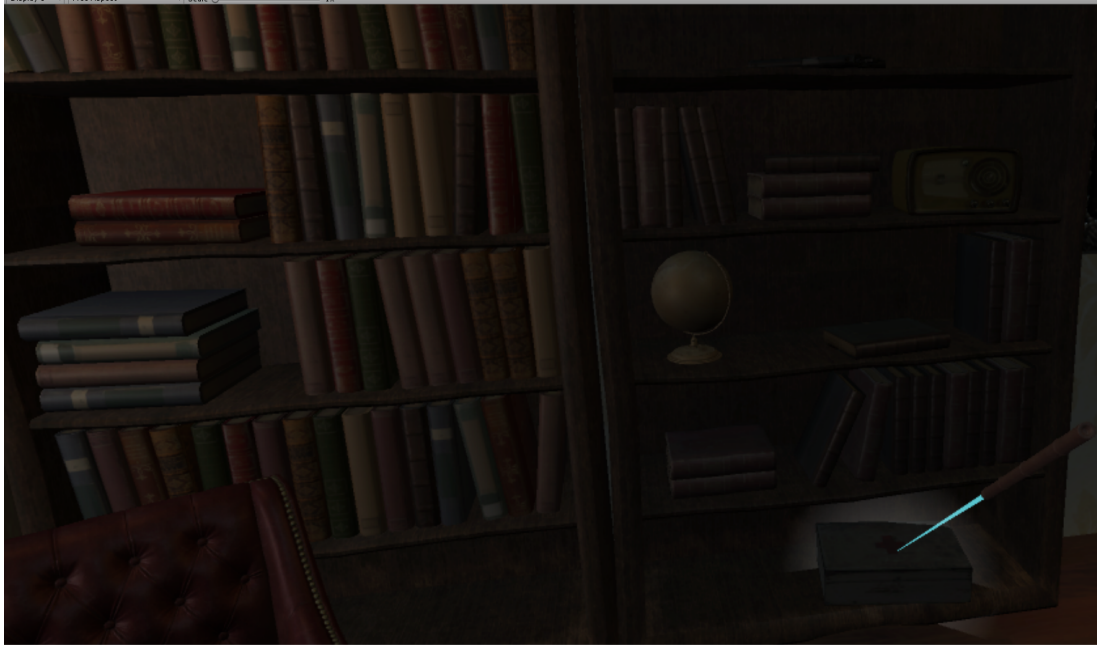


FIGURE 3 – Raycast et activation du halo d’un objet.

3.1 Déplacements

Pour vous déplacer dans le jeu, vous pouvez vous déplacer physiquement, ou bien utiliser la *joystick* de la manette gauche (numéroté 1 sur le schéma 1). Le déplacement s’effectuera alors dans la direction vers laquelle vous regardez.

3.2 Observation

Il est possible d’observer un grand nombre d’objets du jeu. Pour cela, il suffit de pointer l’objet avec votre baguette, qui suit les mouvements de la manette droite, et de laquelle s’échappe un rayon bleu. Quand ce rayon entre en contact avec un objet avec lequel vous pouvez interagir, cet objet se retrouve entouré d’un halo, comme montré sur la figure 3. Il suffit alors d’appuyer sur le bouton central de votre manette droite (numéroté 2 sur le schéma 2) pour voir apparaître à l’écran une description associée à l’objet, comme montré figure 4.

3.3 Utilisation

Certains objets du jeu peuvent être utilisés. Pour les utiliser, il suffit de les toucher avec la baguette, suivant les mouvements de votre manette droite. À titre d’exemple, la figure 5 montre comment appuyer sur une touche du piano en la touchant avec la baguette.

3.4 Ramassage et déplacement

Pour déplacer un objet, il vous suffit de le toucher avec la baguette, puis de maintenir enfoncée la gâchette de la manette droite (numéroté 3 sur le schéma 2). L’objet suivra alors les mouvements de la baguette, jusqu’à ce que vous relâchiez la gâchette.

4 Déroulement

4.1 Tutoriel

Lors du lancement du jeu, vous vous retrouvez dans une première pièce qui a pour but de vous familiariser avec la dynamique du jeu. Dans cette pièce, il faut suivre les indications présentes sur la télévision pour apprendre comment interagir avec l’environnement et surtout comment accéder à la pièce principale, où le jeu pourra vraiment commencer.



FIGURE 4 – Observation d'un objet.



FIGURE 5 – Appui manuel sur une touche du piano.



FIGURE 6 – Avant le ramassage d'un objet.

