

Game Design Document

Nicolas

Confidential Disclaimer _____

Description

Un showroom/portfolio customisable en VR, destiné à présenter de façon ludique les différents projets que j'ai pu faire, et à présenter différentes interactions qui sont utiles pour le secteur du jeu vidéo, mais également pour d'autres entreprises qui pourraient s'en rapprocher (type serious game, etc...)

- Genre : Un jeu FPS
- Support : VR (possiblement WebGL)
- Inspiration : musée, exposition, galerie d'art, Foire, ...
- Narration : Le "joueur" sera dans une salle unique, avec plusieurs postes d'activité présentant un projet ou concept.
- Inspiration : visite virtuelle de musée, ex : <https://www.youtube.com/watch?v=5J2prRQz6zM>

Unique Selling Points

Ce showroom customisable VR aura plusieurs intérêts

- Présenter les différents projets que je souhaite mettre en avant de façon interactive.
- Fournir, pour chacun des projets présentés, un petit jeu en VR présentant des interactions, en thème avec le projet présenté.
- Le showroom, bien que présentant des jeux vidéo avec des mini-jeux, pourrait malgré tout être pertinent pour d'autres entreprises d'autres secteurs.
- La possibilité de customiser l'affichage.

Game loop

La boucle de jeu doit être très simple et aucune information ne doit être immédiatement accessible.

C'est pourquoi il n'y a aucune vraie récompense au mini jeu ou qu'il n'y a qu'une seule salle.

Game loop :

Le joueur ouvre une porte (façon dark souls) en automatique pour l'entrée en jeu => le joueur se déplace vers une des activités => la vidéo du projet se lance, et le joueur peut jouer au mini jeu associé => le joueur peut choisir une autre activité.

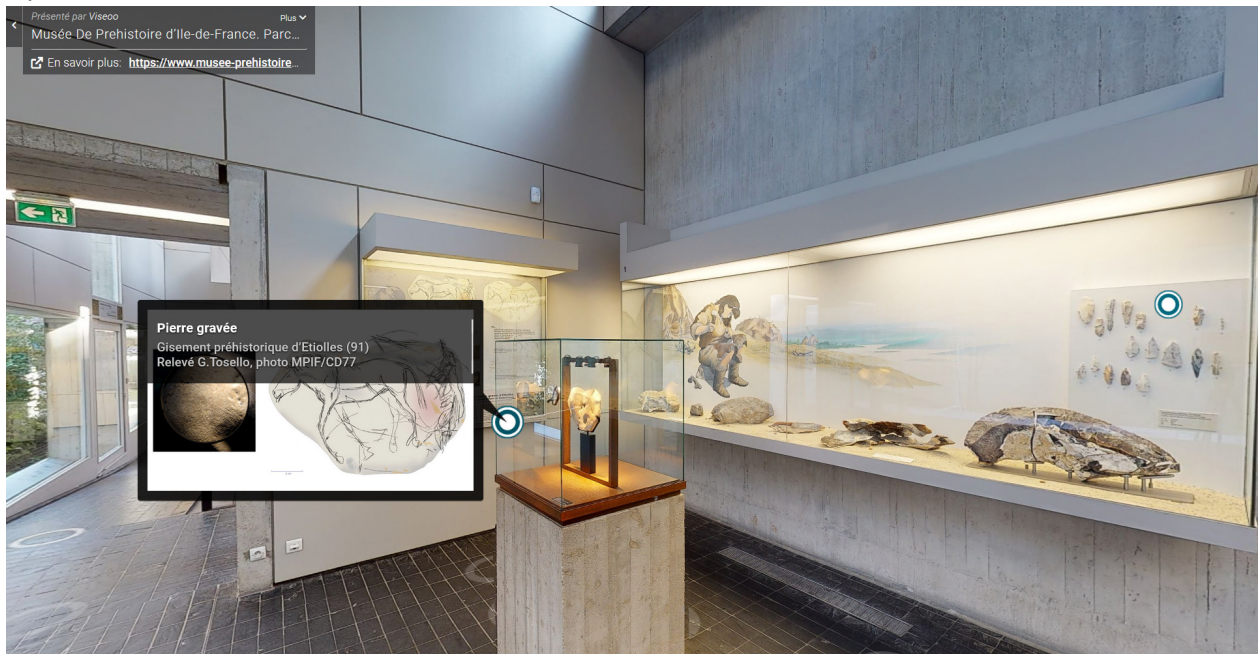
Scope

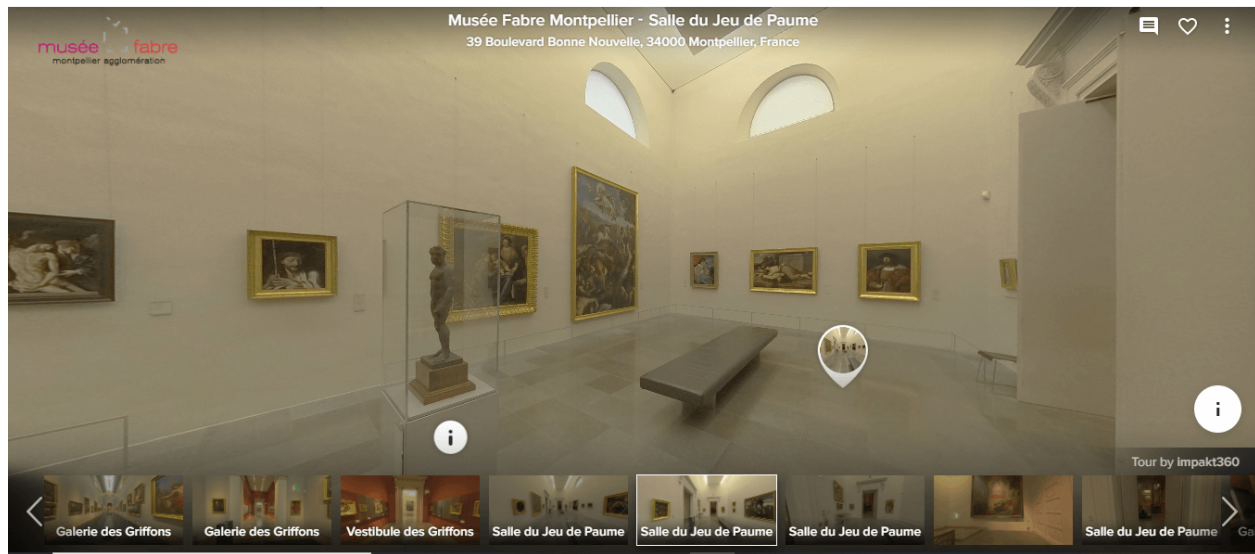
Here's just a few important questions to answer in this section. Be elaborative!

- How long ? rapide, tout doit être rapidement accessible.
- Combien d'activités ? une par projet que je veux montrer, au début deux activités, mais le projet devrait être adaptable pour rajouter d'autres projets au fur et à mesure du temps.
- Objectif : pour le joueur, juste avoir les informations.
- Combien de thèmes différents : dans un premier temps, un seul.

Style visuelle

Style visuel d'un musée, avec différents "tableaux"





Planning

- ❖ Look & Feel (3j)
 - Découverte Toolkit 1j
 - Salle avec déplacement 2j
- ❖ First Playable (5 jours et demi)
 - Mise en place et lecture de vidéo 1j
 - Affichage d'information 1j
 - Création d'interactions simple (grab, lancer, ...) 1j
 - Création du mini jeu (jeux de batterie) 1j
 - Mise en place d'un projet (game jam) 1/2j
- ❖ Améliorations (1 jours et demi)
 - Création du deuxième mini jeu (jeu de quille) 1j
 - Mise en place du deuxième projet (roll a ball) 1/2j

Project Vitals

- Cycle de développement (12 jours)
- Lancement : le 10 Mars