

Julien DUBOIS, Arnaud DHENIN, Nicolas FAURE, Kevin WASER

PLIC-LEAP-MOTION-OCULUS –RIFT-ESCAPE

4 Pages

13/06/2013

Version 1.0

Projet Rift Escape

SPECIFICATIONS

**Propriétés du document**

|  |  |
| --- | --- |
| **Auteur** | Julien DUBOIS, Arnaud DHENIN, Nicolas FAURE, Kevin WASER |
| **Version** | 1.0 |
| **Nombre de pages** | 4 |
| **Références** | PLIC-LEAP-MOTION-OCULUS –RIFT-ESCAPE |
| **Nom fichier** | Specifications |

**Historique du document**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date de révision** | **Version** | **Auteur** | **Changements** |
|  | 1.0 | WASER\_K |  |

Table des matières

[Présentation du projet 3](#_Toc411959407)

[Specifications 4](#_Toc411959408)

[Technologies utilisées 4](#_Toc411959409)

[Structure du projet 4](#_Toc411959410)

# Présentation du projet

Rift escape a pour prétention d’être une démonstration technique de la fusion entre les technologies d’immersion Oculus Rift et Leap motion. Ce sera un jeu dans le style « escape the room », où le joueur devra s’aider de son environnement pour sortir d’un appartement. Il pourra utiliser des objets proches de lui de manière intuitive grâce au Leap motion qui détectera ses mains et les projettera dans l’espace virtuel, et pourra se repérer dans l’espace plus facilement grâce à l’intégration de l’Oculus Rift.

# Specifications

## Technologies utilisées

Le projet « Rift Escape » sera un jeu vidéo réalisé en **C#** grâce au logiciel **Unity3D.** Le jeu se tourne autour de l’utilisation du **Leap Motion** et de l’**Oculus Rift**.

Architectures cibles : Windows 7 et 8 64 bits

## Structure du projet

Points principaux du projet :

* **Intégration Oculus Rift**

L’Oculus Rift sera l’un des premiers éléments à être intégré au projet. C’est à partir de lui que l’on va construire notre jeu. Le projet Unity3D comportera tous les prérequis afin de faire fonctionner l’Oculus Rift. Il sera utilisé pour contrôler la caméra du joueur.

* **Intégration Leap Motion**

Le Leap Motion va être étudié indépendamment de l’Oculus Rift. Il servira à contrôler les mouvements du joueur, ainsi que la partie interaction avec l’environnement qui va donc servir à résoudre les diverses énigmes du jeu.

* **Menu Principal**

Le Menu principal est le premier écran que le joueur verra en lançant le jeu, c’est à partir de celui-ci que l’on va pouvoir démarrer une nouvelle partie, charger une partie précédemment sauvegardée, accéder au menu option, visualiser les crédits du jeu et un bouton pour quitter le jeu afin de revenir vers le menu bureau.

* **Gestion des collisions**

La gestion des collisions sera une partie très importante dans le jeu car c’est ce qui va permettre au joueur de manipuler de manière ergonomique les différents objets de l’environnement.

* **Level design**

Afin de rendre l’expérience de jeu plus agréable, le jeu devra avoir un univers graphique cohérent. Cette problématique est renforcée par l’intégration de l’Oculus Rift.

* **Enigmes et Scénario**

Pour la démonstration du jeu, on organisera un niveau qui contiendra une ou plusieurs salles qui vont être agencées de façon à ce que le joueur ne résolve pas l’énigme facilement, mais qu’il éprouve un certain plaisir à le faire.