

Game Design Document

Section 1 - Présentation du jeu

1.1 Titre du jeu :

Cost of Freedom

1.2 Genre du jeu :

Action

1.3 Perspective du jeu :

VR

1.4 Mode(s) de jeu :

Solo

1.5 Public cible :

A partir de 16 ans

1.6 Idée de base :

Vous êtes un pilote avec son robot, prisonnier d'un complexe de haute sécurité.

1.7 Objectif :

S'échapper

1.8 Sujet du jeu :

Réflexion/Action

Section 2 – Contexte du jeu et déroulement du jeu

2.1 Contexte :

Envoyé en reconnaissance dans le territoire ennemi, vous êtes repéré et neutralisé avec une arme IEM. Séparé de votre titan modèle LEG-414 vous êtes maintenant prisonnier, vous devez fuir ...

2.2 Personnages Histoire de départ :

Le personnage est un pilote de robot issu de la section commando Vanguard, un régiment de pilotes d'élite. Après une formation dans un camp militaire, le protagoniste fut sauvé par un pilote lors d'une bataille, ce qui le décida à le devenir également. Il atteignit vite le rang de soldats d'infiltration lui permettant de participer aux missions du même nom.

Section 3 – Game Play

3.1 Objectif(s) :

- Détruire les 4 générateurs pour désactiver le champ de forces qui vous empêchent de sortir.
À chaque générateur le robot récupère un pouvoir via un effet de “surtension” qui fait “muter” son logiciel.
- Détruire le dépôt de munitions.
- Libérer les vaisseaux alliés retenus prisonnier
- Détruire la salle des serveurs (attention à son protecteur)
- Fuir le complexe

3.2 Logique du jeu :

- Le complexe sera des niveaux assez simple, extérieur et intérieur.
- Des tourelles et drones de combat peuvent être sur votre chemin.
- Les points de vie régénèrent avec le temps.
- Le titan possède des capacités spéciales (super saut, télékinésie, super course ...) récupérées tout au long du jeu.

3.3 Mécanique :

3.3.1 Règles :

- Le personnage ne peut pas sortir du titan.
- Si la santé du personnage atteint zéro, alors le personnage meurt et le niveau doit être recommencer

3.3.2 Aide et informations dans le jeu:

- Lorsque le jeu démarre, le joueur est invité à effectuer les actions suivantes (pour l'aider à comprendre comment jouer au jeu) :
 - Se déplacer
 - Regarder autour de vous
 - Tirer
 - Interagir avec des objets

- Conseils/aides :

- L' aide est accessible via le menu principal. Cela inclura de l'aide sur les sujets suivants :

- Objectifs du jeu
- Niveaux du jeu

3.5 Progression du jeu :

3.5.1 Niveaux de jeu :

- La complexe
- L'aile militaire
- La zone de confinement
- Le coeur
- La frontière

- Pour terminer un niveau :

- Le joueur doit atteindre la sortie

3.5.2 Niveaux de difficulté:

- Normale
- L'utilisateur ne peut pas choisir le niveau de difficulté

3.6 Économies :

- Rien

Section 4 – Éléments du jeu

4.1 Environnement :

- Le lieu du jeu est un complexe sécurisé
- Monde fermé

4.2 Personnages :

4.2.1 Joueurs Personnages :

- Le joueur est un pilote retenu prisonnier.

4.2.2 Personnages non-joueurs :

- Tourelles
- Drones
- Protecteur des serveurs

4.3 Armes à collectionner :

Niveau un :

- Missiles

Niveau deux:

- Missiles
- Gatling

Niveau trois:

- Missiles
- Gatling
- Railgun

Niveau Quatre:

- Missiles
- Gatling
- Railgun

Niveau Cinq:

- Missiles
- Gatling
- Railgun
- Décharge électrique

Pouvoirs Titan:**Niveau un:**

- SuperJump

Niveau Deux:

- Télékinésie

Niveau trois:

- SuperRun

Niveau Quatre:

- ForceField

Section 5 – Commandes d'E/S de jeu et interfaces GUI

5.1 Commandes d'E/S de jeu :

- Matériel VR connecté à un PC

Touches spéciales :

- Collision = interaction (p. ex. portes ouvertes)
- Gachette de la manette : tirer
- Mouvement = frapper avec l'arme
- Esc = pause

5.2 Interfaces GUI :**5.2.1 Interface du menu principal :**

- Options :
- Options : audio, volume, vidéo, commandes
- Quitter : quitter le jeu

5.2.2 Menu Pause :

- Options :
- Reprendre : reprendre le jeu
- Options : audio, volume, vidéo, commandes
- Quitter : retour au menu principal

Section 6 – Caractéristiques visuelles et audio

6.1 Visuelles :

- HUD : heads up display
- A droite - Munitions restante
- En bas au milieu - barre de santé

6.2 Caractéristiques audio:

- Bruits des robots et tourelles
- Utilisation d'armes
- Explosions
- Vaisseaux
- Générateurs électrique
- Voix du titan (optionnel)
- Voix du héros (optionnel)

Section 7 – Paramètres et exigences du système

Section 7.1 Configuration requise :

- VR Headset
- 16G- de RAM
- Processeur double cœur
- Haut-parleurs (en option)
- Disque dur
- Mémoire graphique
- Windows 10 -11
- DirectX

© Copyrights Anthony LEGEARD