Une image contenant meubles, violette, intérieur, Magenta

Description générée automatiquement

WIZ-OUT

Of

GAME DESIGN DOCUMENT

Anthony LEGEARD, Fridawis TCHABODI et Anaïs MEIRONE

Sommaire

[1. Caractéristiques du jeu 2](#_Toc162536314)

[2. Résumé du concept 2](#_Toc162536315)

[3. Scénario approfondi 2](#_Toc162536316)

[4. Eléments du jeu 3](#_Toc162536317)

[5. Interfaces 3](#_Toc162536318)

[6. Caractéristiques visuelles et audio : 4](#_Toc162536319)

[7. Contenu supplémentaire : 4](#_Toc162536320)

[8. Technologies : 4](#_Toc162536321)

# Caractéristiques du jeu

|  |  |
| --- | --- |
| **Genre** | Escape room/adventure |
| **Mode** | Solo |
| **Perspective** | 1ère personne |
| **Public cible** | + 13 ans |
| **Niveau de difficulté** | Facile |

# Résumé du concept

* **Scénario de base :** Un magicien amnésique se réveille dans son atelier/bureau de sa maison et il ne peut plus en sortir. Un objet est tombé de l’étagère au-dessus de lui et l’a assommé la veille, il ne se souvient plus de rien.
* **Objectif principal :** Trouver tous les indices pour sortir de la pièce
* **Utilité de la VR :** Immersion complète et se mettre à la place du magicien

# Scénario approfondi

**Début :** Le magicien se réveille dans le bureau, il fait noir, seule la lueur à travers la serrure de la porte lui montre la bougie (halo de lumière).

**Objectif 1 : Révéler la pièce**

**Tâche :** Rendre la pièce visible

**Solution** : Le joueur doit prendre la bougie par terre, une flamme s’allume dans sa main, et instinctivement le joueur fait converger les deux pour allumer la bougie.

**Résultat** : la pièce se révèle, le grimoire et le chaudron sont devant lui sur le bureau.

**Objectif 2 : Trouver les pages manquantes du grimoire de magie (de sorts)**

**Tâche 1** : Trouver la page 1

**Solution** : La page 1 est dissimulée dans un tiroir du bureau fermé à clé. Le joueur doit trouver la clé cachée dans la pièce.

**Résultat** : La page 1 indique un indice pour trouver l’ingrédient 1.

**Tâche 2** : Trouver la page 2

**Solution** : La page 2 est enfouie dans un coffre dans un coin de la pièce. Le joueur doit résoudre un puzzle ou une énigme pour obtenir le chiffre et le déverrouiller.

**Résultat** : La page 2 contient une image montrant l’emplacement de l’ingrédient 2 dans un bocal sur le bureau.

**Tâche 3** : Trouver la page 3

**Solution** : La page 3 se situe tout en haut de l’étagère du bureau, dans un livre spécifique.

**Résultat** : La page 3 indique un indice pour trouver l’ingrédient 3.

**Objectif 3** : **Rassembler tous les ingrédients dans le chaudron**

Le joueur est invité à les mettre dans le chaudron magique et à tourner le levier pour fabriquer la potion finale.

**Fin :** Une fois la potion finale prête, le magicien fait fondre la serrure magique de la porte. La porte s’ouvre, le magicien s’avance et boum il se réveille dans son lit avec les volets ouverts et le chant des oiseaux etc.

# Eléments du jeu

* **Environnement**

Représentation 3D du bureau :

Une image contenant texte, capture d’écran, cercle, logo

Description générée automatiquement

Représentation 3D de la chambre :

Une image contenant texte, capture d’écran, Logiciel multimédia, logiciel

Description générée automatiquement

* **Personnage :** Magicien
* **Interactions :**
* Prendre des objets
* Ouvrir et versé des potions
* Verser le chaudron dans un “entonnoir” pour créer la potion, via un levier sur le côté du chaudron
* **Sorts :**
* Boule de feu (allume la bougie et le chaudron à distance)
* Indice (Ampoule fait briller un objet important que le joueur a raté)
* **Objets interactifs :**
* Baguette
* Bougie
* Livre
* Ingrédients animés (exemple de tentacules…)
* Clés
* Chaudron
* Potions déjà prêtes pour s’amuser (liquide, fumée, feu/explosion)

# Interfaces

* **Menu principal**

Panneau paramètres : réglages audios et sonores

Fenêtre principale : Titre du jeu et un bouton “start” pour commencer le jeu

Panneau informations : Description du jeu et de son objectif

* **Menu pause**

Fenêtre en plein milieu de l’écran ou bien sur le bras du joueur avec le menu. Il contient trois boutons :

* Reprendre le jeu,
* Retour au menu principal
* Quitter le jeu.

Une image contenant texte, Bleu Majorelle, violet, capture d’écran

Description générée automatiquement

Une image contenant capture d’écran, Bleu Majorelle, violet, violette

Description générée automatiquement

# Caractéristiques visuelles et audio :

* **Audio**
* Chute d’un objet
* Musique d’ambiance
* Lancement de sort
* Ouverture de la porte
* Ouverture et fermeture de tiroir, coffre, livre…
* Chaudron : remuer le chaudron, interaction avec d’autres objets
* Voix off ?
* **Visuel** :
* Post processing : blur, halo de lumière, brume/poussière

# Contenu supplémentaire :

* Animal de compagnie png accompagnant pour le guide du jeu
* Utilisé un portail pour aller ailleurs (monde enchanté par exemple)
* Proposition de débloquer plusieurs pièces
* Rétrécissement du personnage principal et l'exploration d'autres espaces pour récupérer des objets
* Niveau de difficulté différents : par exemple ajout d’un timer sur les objets pour qu’ils disparaissent et réapparaissent ailleurs pour jouer sur le fait que la mémoire du magicien s’efface

# Technologies

|  |  |
| --- | --- |
| **Moteur de jeu** | Unity 3D VR, version 2022.3.9f1 |
| **Technologie VR** | Oculus Quest 2 |
| **Langage de programmation** | C# |
| **Outils** | Blender, Photoshop |
| **Assets** | TekHouse, AssetStore, Auto-Hand |
| **Plateformes de distribution** | Steam VR, Oculus Store |