

ESCAPE VERSE





Sommaire

- Concept général
- Cahier des charges
 - Structure et navigation
 - Interactivité
 - Interfaces de jeu et de menu
- Scénario général
- Description des 3 mondes



Concept général

- Jeu vidéo PC de type escape game basé sur la réalité augmentée et l'utilisation de QR codes
- A chaque fois que le personnage réussit les énigmes d'un monde et qu'il parvient à s'en sortir, il revient au menu d'accueil et peut sélectionner le monde suivant
- Le but du jeu est donc de résoudre trois Escape game en un



Cahier des charges

1. Structure et navigation

- 3 mondes indépendants => l'un après l'autre
- Navigation linéaire
- Touches ZQSD pour se déplacer et souris pour observer => Le joueur est donc libre de ses mouvements, de sa progression dans le jeu, ainsi que de ce qu'il voit à l'écran



Cahier des charges

2. Formes d'interactivité

- Clavier pour les déplacements et les interactions avec les objets
- Souris pour le champ d'observation du joueur
- QR code avec utilisation du téléphone (3ème monde)
- Manipulation d'objets en réalité augmentée sur l'application



Cahier des charges

3. Interfaces de jeu

- Environnement en 3D, très réaliste
- **Égypte** : le décor est un intérieur de pyramide (hiéroglyphes, ornements, statues de dieux égyptiens, sarcophages décorés ...)
- **Bateau pirate** : le décor est l'intérieur d'un bateau , les pièces qui ont dû être personnalisés étaient la cale, la salle du capitaine et l'extérieur du bateau et la mer a aussi été ajoutée comme environnement externe au bateau
- **Espace** : décor de station spatiale très futuriste présentant plusieurs salles avec des tons de couleurs froids et sombres

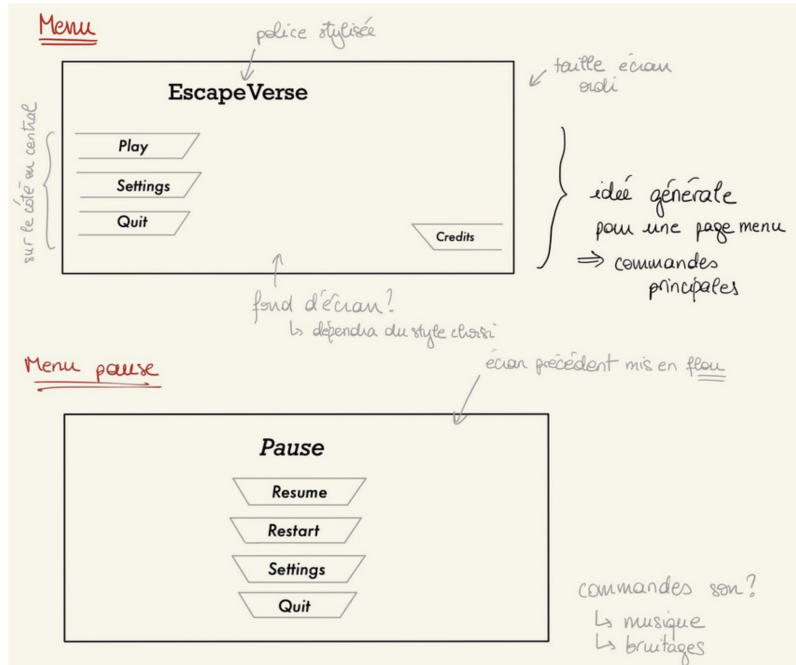


Cahier des charges

4. Interfaces de menu

- Présenter les commandes principales en premier plan et représenter l'identité visuelle du jeu en arrière-plan avec le nom du jeu
- Simple, efficace et intuitif => peu de commandes:
 - « Jouer »
 - « Crédits »
 - « Quitter »
- Image de fond rappelant le multivers + logo du jeu

Cahier des charges





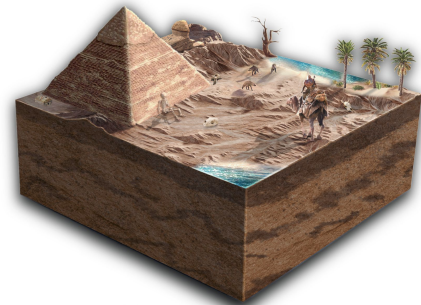
Scénario

Principe général

- L'objectif est de sortir des mondes, chacun d'eux ayant un scénario d'escape game thématique classique
- Le personnage (The Benefactor) a une apparence différente dans chaque monde et résout les différentes énigmes pour envoyer les différents personnages vers le monde final où ils collaborent pour sortir de l'univers
- Il faut donc voir les trois mondes comme trois mini-jeux séparés, avec trois types de scénarios différents



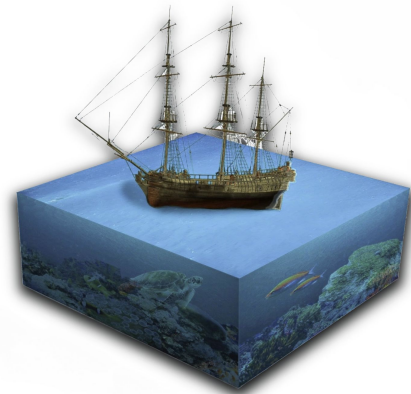
Description des mondes



1. Egypte

- The Benefactor réveille l'esprit colérique de la divinité Apophis (déesse égyptienne de la nuit) et va devoir résoudre une série d'énigmes pour mettre fin à la malédiction de la déesse
- A la fin du niveau, The Benefactor est confronté à Apophis en personne et doit diriger vers elle 3 faisceaux de lumières (en déplaçant leurs réflexions) pour la faire disparaître à tout jamais

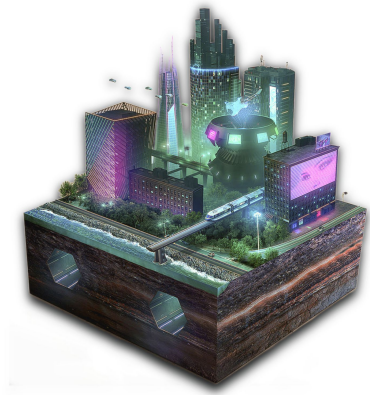
Description des mondes



2. Bateau pirate

- Dans le monde Pirate, il faut résoudre une énigme dans chaque pièce (cale, salle du capitaine et extérieur du bateau) afin d'obtenir trois coordonnées => avec ces coordonnées The Benefactor connaîtra l'emplacement de la clé qui permettra d'ouvrir le coffre caché
- La menace ici est la montée des eaux, car le bateau pirate a fait naufrage et l'eau s'infiltré par la coque

Description des mondes



3. Station spatiale

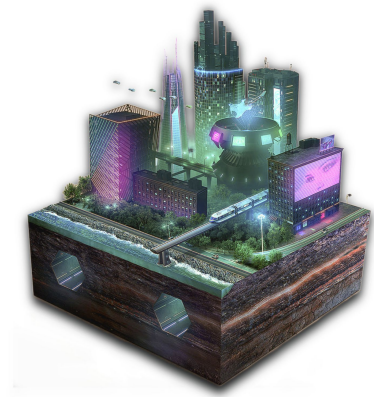
- Dès le début de la partie The Benefactor se bloque et s'adresse directement au joueur => il va l'informer qu'il est lassé de sauver une n-ième fois ce monde virtuel et qu'il sait par cœur comment mener à bien la mission

The Benefactor alerte le joueur qu'il est l' élu et qu'il est le seul à avoir les capacités pour le faire sortir de ce jeu EscapeVerse pour rejoindre le monde réel

- Dans ce monde on retrouve les deux autres versions du personnage (mondes Égypte et Pirate) et on peut échanger de points de vue => les 3 personnages coopèrent pour résoudre les énigmes



Description des mondes



4. Dénouement

- Les énigmes du monde Espace se résolvent grâce à l'application AR qui sera téléchargée grâce à un QR code présent dans le monde Espace.
- La combinaison des solutions des énigmes va permettre d'accéder au Core.
- Dans le Core, il y a un ordinateur grâce auquel nous pourrions récupérer le code permettant de libérer The Benefactor du monde virtuel.