

- **What is the art style or aesthetic you're going for?**

Nous visons un style d'aventure réaliste avec une touche de mystère. L'esthétique sera dominée par des paysages désertiques vastes et arides, parsemés de technologies rudimentaires et usées, créant une atmosphère intrigante et immersive.

- **What inspires you for this project?**

Notre inspiration provient de l'idée de l'exploration et de la découverte dans des environnements extrêmes. Nous sommes fascinés par les histoires où des individus doivent faire preuve de courage et d'ingéniosité pour survivre avec des ressources limitées. Les récits d'explorateurs perdus, les mystères du désert et les légendes de trésors cachés nourrissent également notre imagination.

- **Style or aesthetic that we are joint for :**

Nous recherchons une esthétique captivante et proche de réalisme, avec des couleurs terreuses et des textures authentiques qui donnent vie au désert. Les éléments technologiques, comme le drone et le bateau, auront un design simple mais fonctionnel, portant les marques du temps et des conditions difficiles. Cette approche crée une ambiance de découverte et de survie, où chaque détail contribue à l'immersion du joueur dans ce monde mystérieux et hostile.

Inspirations : Histoire d'Antoine de Saint-Exupéry

Environment

- **Item 1** : Désert vaste et aride avec des dunes de sable.

Props

- **Item 1** : Parachute usé trouvé près du drone.
- **Item 2**: Bouton d'alerte à l'intérieur du bateau.

Character

- **Item 1** : Explorateur en quête de secours dans le désert.

Sound

- **Item 1** : Bruit du vent soufflant dans le désert.
- **Item 2**: Son mécanique du drone en mouvement.

VFX

- **Item 1** : Effets de poussière soulevée par le vent du désert.
- **Item 2**: Effets visuels pour les collisions du drone.

UI

- **Item 1** : Interface de contrôle du drone à l'écran.
- **Item 2**: Indicateur de santé du drone montrant les collisions restantes.

Animations

- **Item 1** : Mouvement fluide du drone explorant l'environnement.
- **Item 2**: Animation du bouton lorsqu'il est activé pour appeler les secours.

What are the key interactions?

Réveil et Exploration Initiale :

- **Interaction avec l'environnement immédiat** : Le joueur doit pouvoir regarder autour de lui et se déplacer.
- **Interaction avec les flèches** : Les flèches servent de guide pour diriger le joueur vers le drone.

Découverte et Prise du Drone :

- **Interaction avec le drone** : Le joueur doit être capable de ramasser le drone.

Pilotage du Drone :

- **Contrôles de base du drone** : Monter, descendre, avancer, reculer, tourner, etc.

Exploration avec le Drone :

- **Interaction avec l'environnement** : Le drone peut se déplacer dans l'espace, rencontrer des obstacles et des éléments interactifs.
- **Détection d'objets clés** : Le drone doit pouvoir identifier le bateau.

Pénétration dans le Bateau :

- **Contrôle précis du drone** : Le drone doit entrer dans le bateau en évitant les collisions.

Gestion des Collisions :

- **Détection et comptage des collisions** : Chaque collision doit être détectée et comptée jusqu'à un maximum de 5.
- **Game Over** : Si le drone subit plus de 5 collisions, afficher un écran de fin de partie.

Finalisation et confirmation l'appel de secours :

- **Confirmation de l'appel de secours** : Une fois le bouton pressé, déclencher une séquence de fin.

Once a user flow is established, sketch out (wireframe) what UI is needed when thinking about what actions the player takes throughout the experience. Include UI art inspiration.

Note: UI can also be on 3D objects in VR!

- **Écran de commencement :**

- **Écran d'Exploration :**

- **Écran de réussite :**

- **Écran découverte de drone :**

- **Écran de Découverte du Bateau :**

- **Écran Game over :**

An environment sketch (whether as an aerial or isometric view) is helpful here to map out and show how player moves through the space. Sketch each level.

There can also be a section for character design.

Helpful Questions

- How does the player start? Onboarding?
- How does the player know when they've completed the level?

Level
1

Explorer les environs
Chercher le drone
Le faire fonctionner

Level
2

**Explorer les environs
avec le drone**

bateau trouvé,
trouver les secours

**éviter de casser le
drone car à partir de
5 collision drone ne
fonctionne plus**

Level
3

**appuyer sur le
bouton, appeler les
secours**

Once a user flow is established, sketch out (wireframe) what UI is needed when thinking about what actions the player takes throughout the experience. Include UI art inspiration.

Note: UI can also be on 3D objects in VR!

- **Écran de commencement :**

- **Écran d'Exploration :**

- **Écran de réussite :**

- **Écran découverte de drone :**

- **Écran de Découverte du
Bateau :**

- **Écran Game over :**