

# GET-OUT

## GAME DESIGN DOCUMENT



# CONTENU :

APERÇU DU JEU .....
CONCEPT .....
POINTS DE VENTES UNIQUES .....
CONFIGURATION MINIMALE REQUISE .....
SYNOPSIS .....
OBJECTIFS DU JEU .....
RÈGLES DU JEU .....
STRUCTURE .....
GAMEPLAY.....
GAME CONTROL .....
PARAMETRES DE LA CAMERA .....
JOUEUR .....
DESIGN DU JOUEUR .....
MÉTRIQUES DU JOUEUR .....
ETATS DU JOUEUR .....
PNJ .....
DESIGN DU PNJ .....
MÉTRIQUES DU PNJ .....
ETATS DU PNJ .....
ART .....
DESCRIPTION DE LA CARTE .....
MVP .....
WISHLIST .....

# **APERÇU DU JEU :**

TITRE : GET-OUT

PLATEFORME : WINDOWS, PLAYSTATION4, PLAYSTATION5

GENRE : ESCAPE GAME

CLASSIFICATION : RP (ESBR)

CIBLE : JOUEURS OCCASIONNELS

DATE DE SORTIE : 25/06/2022

EDITEUR : UNITY TECHNOLOGIES

## **RÉSUMÉ :**

GET-OUT EST UN JEU DE SURVIE À LA TROISIÈME PERSONNE DANS LEQUEL VOUS INCARNEZ UN ÉTUDIANT DE L'USTHB QUI SE RETROUVE DANS L'INSTITUT D'INFORMATIQUE EN PLEINE NUIT ET QUI DÉCOUVRE QUE LA PORTE DE LA FACULTÉ EST FERMÉE.

IL FAUDRA DONC SE DÉPLACER DANS TOUT L'INSTITUT À LA RECHERCHE DES DIFFÉRENTES CLÉS QUI NOUS PERMETTRONT D'OUVRIR LA PORTE PRINCIPALE QUI PERMETTRA AU JOUEUR DE SORTIR, RÉCUPÉRER SES AFFAIRES DANS LA SALLE DE CONFÉRENCES AVANT DE S'ENFUIR PAR LE PARKING. CEPENDANT, IL FAUDRA ÉVITER DE CROISER LE CHEMIN DES AGENTS QUI S'OCCUPENT DE LA SÉCURITÉ DE NUIT EN SILLONNANT LES ALENTOURS.

## **CONCEPT :**

GET-OUT MET LE JOUEUR AU SEIN DE L'INSTITUT D'INFORMATIQUE, LE BUT EST DE S'EN ÉCHAPPER ET RÉCUPÉRER SES AFFAIRES EN TROUVENT LES CLÉS QUI OUVRENT LA PORTE PRINCIPALE LE PLUS VITE POSSIBLE.

IL FAUT FAIRE ATTENTION À ÉVITER LES AGENTS QUI RÔDENT DANS LE COULOIR EN SE CACHANT DERrière LES MURS, S'ACCROUSSIANT DERrière LES MURETS ET EN ESSAYANT DE LES SEMER EN COURANT.

# **CONFIGURATION MINIMALE REQUISE :**

**(A DÉTERMINER APRES LE RENDU)**

## **POINTS DE VENTES UNIQUES :**

- FREE-TO-PLAY
- MULTI PLATEFORME
- HISTOIRE ORIGINALE

## **COMPETENCE TITLES :**

**JEU D'ÉVASION PAR UNITY TECHNOLOGIES.**

## **SYNOPSIS :**

QU'EST CE QU'ON FAIT À L'UNIVERSITÉ AUSSI TARD ?  
LE MANQUE DE SOMMEIL NOUS FAIT IL DORMIR  
JUSQU'APRÈS LA FIN DES COURS ? C'EST UN RÊVE ?  
CE QUI EST SUR C'EST QU'IL FAUT SORTIR DE L'INSTITUT  
ET RÉCUPÉRER MES AFFAIRES AVANT QU'ON NE NOUS  
VOIT SINON ON RISQUE D'AVOIR DE GROS PROBLÈMES,  
SAUF QU'IL Y A DES AGENTS PARTOUT ...

# OBJECTIF DU JEU :

L'OBJECTIF DU JEU EST DE RÉCUPÉRER LES AFFAIRES ET DE QUITTER L'INSTITUT LE PLUS TOT POSSIBLE EN ÉVITANT LES AGENTS.

# RÈGLES DU JEU :

GET OUT EST UN JEU SEMI OPEN-WORLD DANS LEQUEL IL EST POSSIBLE DE SE DÉPLACER LIBREMENT À L'INTÉRIEUR ET AUX ALENTOURS DE LA FACULTÉ D'INFORMATIQUE DE L'USTHB, DANS LE BUT DE RÉCUPÉRER LES CLÉS QUI SONT CACHÉES DANS LES DIFFÉRENTES SALLES, AUX DIFFÉRENTS ÉTAGES DE LA FACULTÉ D'INFORMATIQUE ET DANS LA SALLE DE CONFÉRENCES, TOUT EN ÉVITANT LES DIFFÉRENTES CONFIGURATIONS DES AGENTS POSSIBLES (VOIR CARACTÉRISTIQUES PNJ). LE JOUEUR A 3 TENTATIVES POUR SORTIR EN RÉCUPÉRANT SES AFFAIRES.

# STRUCTURE DU JEU :

**GAMEPLAY**



**PERDRE**

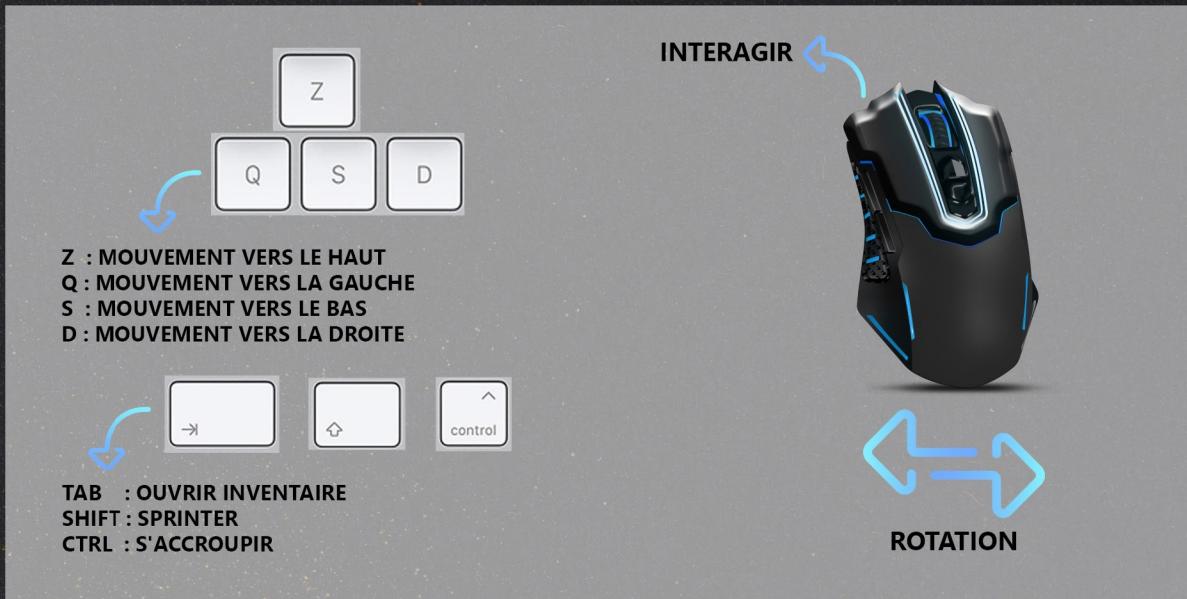


**GAGNER**

(SE FAIRE ATTRAPER) (SORTIR DE L'UNIVERSITÉ)

# GAMEPLAY :

## GAME CONTROLS (PC) :



## GAME CONTROLS (MANETTE) :



# PARAMÈTRES DE LA CAMÉRA :

AU DÉBUT DE LA PARTIE, LE PERSONNAGE EST DANS UNE SALLE DE TP. LA CAMÉRA EST SITUÉE DERRIÈRE LUI. ELLE SUIT LE DÉPLACEMENT DU PERSONNAGE, ET EFFECTUE DES ROTATIONS EN FONCTION DE CELLES DU PERSONNAGE.

# JOUEUR :

## DESIGN DU PERSONAGE :

LE PERSONNAGE EST UN ÉTUDIANT EN MASTER INFORMATIQUE QUI S'EST ENDORMI DANS UNE SALLE SANS S'EN APERCEVOIR ET QUI DOIT RÉCUPÉRER SES AFFAIRES ET QUITTER LES LIEUX SANS SE FAIRE ATTRAPER.



## MÉTRIQUES DU JOUEUR :

VITESSE PENDANT LA MARCHE : 5

VITESSE EN COURSE : 12

HAUTEUR DU SAUT : 0,5

NOMBRE DE VIES : 3

## ETATS DU JOUEUR :

**INACTIF** : LE JOUEUR EST AU REPOS, ON REMARQUE DE LEGERS MOUVEMENTS LIÉS A LA RESPIRATION.

**EN MOUVEMENT** : LE JOUEUR SE DÉPLACE DANS LES 4 DIRECTIONS PRINCIPALES EN PLUS DES DIAGONALES ET A LA POSSIBILITÉ DE SAUTER S'ACCROUPIR ET COURIR.

# **PNJ :**

## **DESIGN DU PNJ :**

IL EXISTE DEUX TYPES DE PNJ ENNEMIS QUI SONT ÉPARPILLER DANS TOUTE LA CARTE, LEUR BUT EST DE SURVEILLER L'UNIVERSITÉ PENDANT ET DONC SE METTENT A POURSUIVRE LE JOUEUR DÉS QU'ILS L'APPERÇOIVENT. LE JOUEUR AURA UN TEMPS LIMITÉ AVANT QUE L'AGENT NE SE METTE A LE POURSUIVRE.

## **METRIQUES PNJ ENNEMIS :**

### **AGENT -1- :**

VITESSE PENDANT LA MARCHE : 4  
VITESSE EN COURSE : 10

### **AGENT -2- :**

VITESSE PENDANT LA MARCHE : 4  
VITESSE EN COURSE : 15



## **ETATS DES PNJ ENNEMIS :**

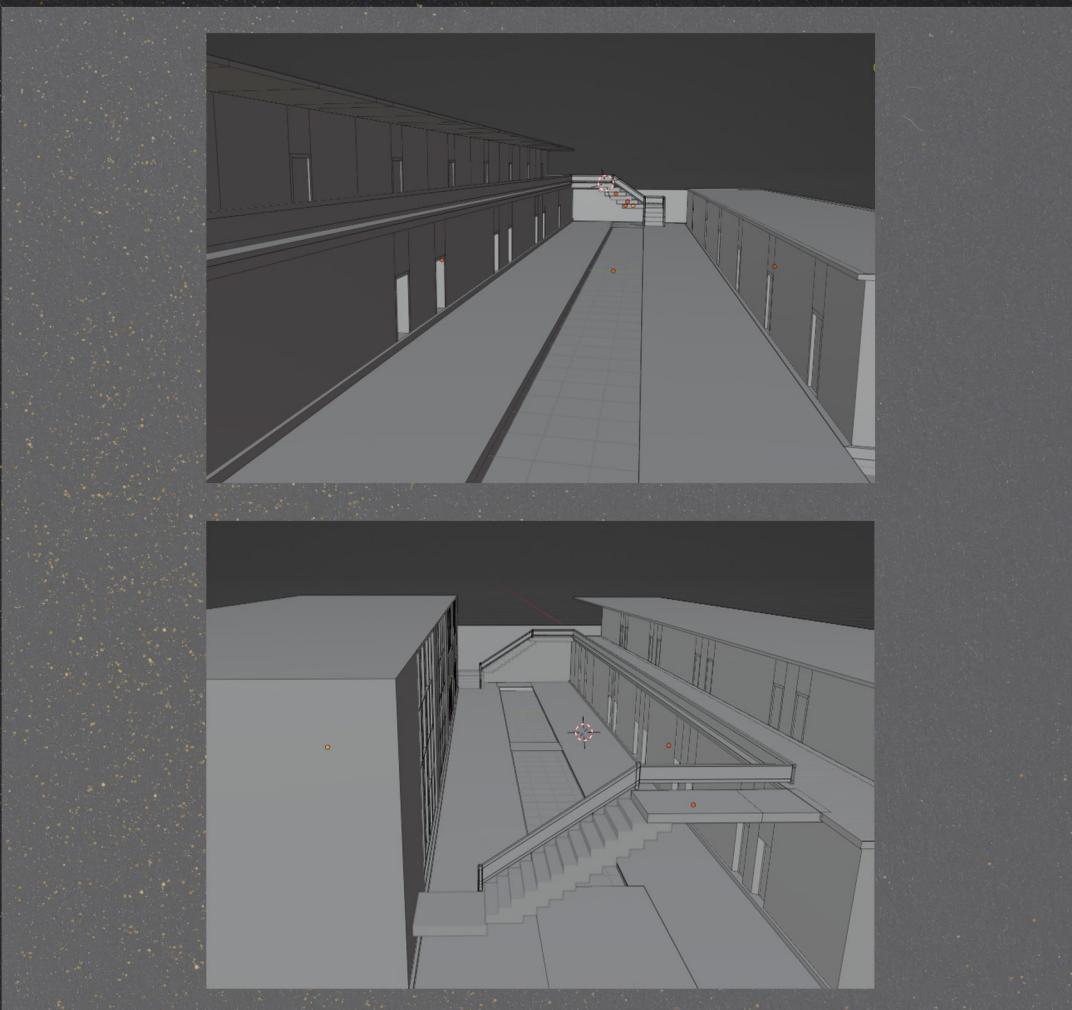
**PATROUILLE :** L'AGENT FAIT DES ALLER RETOURS CONSTANTS EN LIGNE DROITE DANS LA ZONE QU'IL SURVEILLE.

**MODE COURSE :** L'AGENT SE MET A COURIR QUAND L'ÉTUDIANT RESTE DANS SON CHAMP DE VISION ASSEZ LONGTEMPS.

# **ART :**

## **DESCRIPTION DE LA CARTE :**

LE JEU SE DEROULE DANS DEUX BATIMENTS PRINCIPAUX DE L'INSTITUT D'INFORMATIQUE, A SAVOIR LE DÉPARTEMENT ET LA SALLE DE CONFÉRENCE ET AUSSI LES DIFFÉRENTES SALLES ET BUREAUX DU DÉPARTEMENT. LE POINT DE SORTIE SERA LE PARKING ENSEIGNANTS.



## **MVP :**

- 1 TYPE ETUDIANT
- 2 TYPES D'AGENTS
- VERSION PC UNIQUEMENT

# WISHLIST :

- AJOUTER UNE BOUTIQUE PAYANTE, AFIN DE PERMETTRE AUX JOUEURS DE SE DÉMARQUER ET PERSONNALISER LEURS PERSONNAGES EN TERMES D'HABITS ET D'ACCESSOIRS.
- CRÉATION D'UN MODE COOPÉRATIF, OÙ LES JOUEURS PEUVENT JOUER EN ÉQUIPES DE 4 ET S'ENTRAIDER POUR ARRIVER PLUS VITE VERS LA SORTIE.
- CRÉATION D'UN MODE BATTLE ROYALE, 30 JOUEURS SONT BLOQUÉS À L'INTÉRIEUR DE L'UNIVERSITÉ : LE PREMIER QUI SORT OU LE DERNIER QUI SE FAIT ATTRAPER PAR LES AGENTS A GAGNÉ.
- AJOUT D'AUTRES TYPES D'AGENTS AVEC DES CAPACITÉS DIFFÉRENTES QUI DEVRAIENT FORCER LE JOUEUR A AFFINER SA STRATÉGIE POUR VENIR À BOUT DE LA PARTIE.
- METTRE À JOUR LA MAP EN AJOUTANT LES AUTRES BLOCS, A COMMENCER PAR LES PARTIES LIMITROPHES DE LA ZONE REPRÉSENTÉE ACTUELLEMENT, AYANT COMME OBJECTIF D'ÉTENDRE LA CARTE A L'ENSEMBLE DU CAMPUS UNIVERSITAIRE.
- INSATLLER UN SYSTÈME DE MONNAIE (QUI SERA GAGNÉE EN FONCTION DES VICTOIRES) ET BOUTIQUE VIRTUELLE AFIN DE PERMETTRE AU JOUEUR D'ACHETER DES OBJETS IN-GAME.