

# Document de conception de jeu

## Section 1 - Présentation du jeu

### 1.1 Titre du jeu :

L'apprenti

### 1.2 Genre du jeu :

Action/Aventure

### 1.3 Perspective du jeu :

1er personne type VR

### 1.4 Mode(s) de jeu :

Solo

### 1.5 Public cible :

A partir de 10 ans

### 1.6 Idée de base :

Vivre une expérience VR dans un mode de jeu inspiré de Star Wars tout en respectant les ressources limitées :

- Prendre en compte les limites de la VR (hardware).
- Uniquement 4 personnes pour développer le jeu.

### 1.7 Objectif :

Récupérer le droid A8 avec les plans et sortir du vaisseau vivant.

### 1.8 Sujet du jeu :

Survie/combat dans un vaisseau spatial.

## Section 2 – Contexte du jeu et déroulement du jeu

### 2.1 Contexte :

Le seigneur des pirates Zarlack a rassemblé ses vassaux de gré ou de force et prévoit envahir et piller la région Maratanis réputée pour ses richesses.

Ayant appris cette nouvelle agitation, Les Gardes de la Paix envoient un détachement pour stopper l'invasion.

Avec beaucoup de mal, le détachement parvient à trouver le Seigneur des pirates ainsi que son armada.

Durant l'attaque, deux maîtres abordent le vaisseau avec A8 ainsi qu'un groupe de peloton en quête d'arrêter Zarlack et de voler ses plans d'invasion.

Pendant les combats à l'intérieur du vaisseau, celui-ci se disloque en deux parties et A8 se retrouve isolé du groupe dans l'autre partie du vaisseau.

L'un des Maîtres contacte son apprenti en tout urgence pour venir récupérer A8 qui n'émet plus de signal.

### 2.2 Personnages Histoire de départ :

L'apprenti arrive à l'opposé du vaisseau duquel se trouve A8 à bord d'une capsule et débarque dans une succession de couloirs, la recherche débute, le temps est compté.

## Section 3 – Game Play

### 3.1 Objectif(s) :

- Naviguer dans le bâtiment.
- Chercher A8 et aller au DataRoom pour voler les plans.
- Se défendre et se battre au sabre laser contre les droïdes.
- Utiliser la force qui pourra aider le joueur durant sa quête (ouvrir des portes).
- Utiliser la force pour se défendre contre les droïdes (pousse, déplacement des objets et collision vers d'autres ennemis).

### 3.2 Logique du jeu :

- L'utilisation de la Force consomme la réserve de Force de l'apprenti, et se régénère au bout d'un certain temps d'inutilisation.

### 3.3 Mécanique :

- Déplacement à la 1<sup>er</sup> personne via le VR.
- Le joueur aura des points (réserve) de vie et des points (réserve) de Force.
- Utilisation de la manette droite pour pouvoir utiliser le sabre, se défendre et combattre avec.
- Utilisation de la manette gauche pour la force, le joueur verra apparaître une lueur aux contours des objets autour de lui lorsqu'il entrera en mode force.
- Selon le profil de droïde, le joueur devra réaliser un certain nombre de coups de sabre pour l'abattre.

### 3.4 Règles :

- Si la santé du personnage atteint zéro, alors le personnage meurt et le niveau doit être recommencer.
- Le joueur ne peut pas traverser les murs ou les portes qui sont fermées (ne brille pas).
- Le réserve de la force se régénère au bout d'un certain temps d'inutilisation.
- Utilisation du Bacta pour régénérer sa santé (à chercher dans l'environnement du jeu).

### 3.5 Aide et informations dans le jeu:

Lorsque le jeu démarre, le joueur est invité à effectuer les actions suivantes (initiation à la VR) :

- Se déplacer.
- Regarder autour de soi.
- Armer son sabre laser.
- Initiation à la Force (déplacé des boxs) .

### 3.6 Niveaux de difficulté:

- Plus il y aura d'ennemis, plus le joueur devra renvoyer les tirs.
- Dans la limite physique du joueur, les PNJ jaugent la fréquence des tirs en fonction du nombre de PNJ présent.

## Section 4 – Éléments du jeu

### 4.1 Environnement :

- Lieu du jeu est à l'intérieur du vaisseau spatial Zarlack, labyrinthe de couloirs.
- L'environnement sera dynamique et simulera l'effondrement progressive d'un vaisseau spatial sectionné en deux.
- Son en arrière plan sera celui d'un bataille spatial.

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

### 5.1 Commandes d'E/S de jeu :

- Manette VR
- Pour déplacer l'environnement autour :  
deux options possibles = comme Half-life Alyx ou par téléportation classique.
- Arrow down trackpad droite, armement laser dusabre (peut être déplacé ailleurs car peur d'éteindre malencontreusement son sabre)
- Button Grip right = lévitation du sabre vers la main
- Arrow left trackpad gauche permet d'accéder en mode Force. Selon la visée de la main, des objets se mettront à luire et en appuyant et maintiennent la gâchette gauche, il transportera et en relâchant la gâchette l'objet se projettera.

## **5.2 Interfaces GUI :**

### **5.2.1 Interface du menu principal :**

- Options : aucun
- Mode : Solo
- Niveau : aucun
- Options : audio, volume, vidéo, commandes
- Aide : différentes rubriques d'aide
- Statistiques :aucun
- 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**

### **6.1visuelles :**

- HUD : heads up display
- En haut à gauche - réserve de vie et de Force
- En haut à droite - vignette interface holo-phone
- Clignotement et extinction des lumières
- Scène de bataille à travers des hublots
- Etincelle électrique

### **6.2 Caractéristiques audio:**

- Bruits de pas
- Sabre laser activé
- Ouverture et fermeture des portes
- Bruit de la force pousse/saisi des objets
- Tir de blaster
- Renvoi des tirs de blaster
- Tir de blaster lourd
- Renvoi des tirs de blaster lourd
- Communication des droïdes entre eux
- Coup de sabre laser sur les droïdes
- Voix de A8
- Bruit de fond du vaisseau qui se désintègre (effondrement des ponts et déformation structurel du vaisseau)
- Bruit de fond des combats spatiaux autour du vaisseau

## Section 7 – Paramètres et exigences du système

### **Section 7.1 Configuration requise :**

- Clavier
- Souris
- Écran
- 1 G- de RAM
- Processeur double cœur
- Haut-parleurs (en option)
- Disque dur
- Mémoire graphique
- Windows XP ou Windows Vista ou Windows 7
- DirectX

**Pitch :**

- Je vous propose de vivre en immersion total d'un univers inspiré de SW
- Seigneur pirate Zarlack prépare une invasion et pillage de la région Maratanis réputé pour sa richesse
- Les gardes de la paix apprennent la nouvelle et se pressent de l'empêcher
- Durant d'intenses combats spatiaux, les Maîtres de gardes de la Paix font appel au jeune apprenti pour aller chercher et retrouver leur droïde qui a disparu à l'autre bout du vaisseau ennemi qui s'est disloqué en deux !
- Vous êtes l'apprenti, armé d'un sabre laser et de maîtrise de la Force, vous partez à sa recherche !

(comptant au moins 100 systèmes les plus fortunés de l'amas stellaire de la zone de la Galaxie)