

GAME DESIGN DOCUMENT

Le 26 avr. 2024

Nom du jeu
Very Bad Game (VBG)

Genre
Chasse au trésor

Thème assets
Fantastic Pack Interior

Joueur(s)
1 joueur à la fois maximum

1. Spécifications techniques

Forme technique : 3D
Vue : vue à la première personne
Plateforme : Meta Quest 2 (casque de réalité virtuelle)
Langage : C#, Unity

2. Gameplay

2.1. Mode normal : la chasse aux trésors

Le joueur est confronté à deux salles de jeu, chacune remplie d'objets. Dans chaque salle, le joueur doit retrouver 5 objets spécifiques en 10 minutes. Une liste d'objets à retrouver est générée aléatoirement parmi ceux cachés dans la salle. Une phrase accompagnée d'une voix indique le premier objet à trouver. Une fois trouvé, une nouvelle phrase apparaît pour indiquer le suivant. Si le joueur sélectionne un mauvais objet, il perd un cœur de sa barre de vie (trois cœurs au total). Les objets de sauvetage peuvent être trouvés pour récupérer un cœur perdu. Gagner permet de passer à la salle suivante, perdre signifie recommencer la même salle avec une nouvelle liste.

2.2. Mode sombre : la chasse aux diplômes

Dans ce mode, le joueur incarne Maxime, chargé de retrouver les diplômes PRE MSC perdus. Il y a 14 diplômes cachés dans une salle et Maxime doit tous les retrouver en cinq minutes. Chaque diplôme est nommé et une phrase accompagnée d'une voix annonce le premier diplôme à trouver. Gagner assure la reconnaissance de la promotion de PRE MSC, perdre entraîne une défaite avec une voix décevante.

2.3. L'interface utilisateur

L'interface utilisateur comprend des scènes, préalablement élaboré avec les éléments du thème fourni Fantastic Interior Pack. Cette interface comprend également des indications visuelles et audio pour les objets à trouver, les cœurs de vie et les messages de progression. Les contrôles sont adaptés à la réalité virtuelle, basés sur les mouvements et les actions du joueur avec les contrôleurs Meta Quest 2.

3. Document design

3.1. Design guidelines

Le jeu se concentre sur l'immersion et l'interaction directe avec l'environnement en réalité virtuelle. Les mécanismes de jeu sont conçus pour offrir une expérience captivante et intuitives.

3.2. Définitions et conception du jeu

Pour gagner, le joueur doit retrouver tous les objets spécifiques (les 10 objets dans la liste générée aléatoirement) dans le délai imparti. Perdre survient lorsque tous les cœurs de vie sont perdus ou lorsque le temps imparti est écoulé sans avoir terminé l'objectif.

3.3. Organigramme du jeu

- Menu
- Mode normal
 - Scène 1
 - Scène 2
- Mode sombre
 - Scène 1
- Contrôles du joueur
- Game Over (gagner et perdre)
- Réglages
 - Réglage volume

3.4. Définition du joueur

Dans le mode normal, le joueur principal est celui qui porte le casque de réalité virtuelle, cherchant les objets à retrouver dans les salles spécifiques du jeu. Avant de commencer une partie, le joueur à trois cœurs et à une liste à retrouver avec dix objets.

Dans le mode sombre, c'est Maxime le joueur principal, cherchant les diplômes à retrouver dans l'unique salle dédiée à ce mode de jeu. Avant de commencer une partie, Maxime à un seul cœur, et une liste de 14 diplômes à retrouver.

3.5. Propriété du joueur

Chaque propriété affecte le jeu en fonction des actions du joueur :

- Santé : la santé diminue en sélectionnant des mauvais objets et la santé est récupérée en trouvant des objets de sauvetage.
- Réussite : gagner en trouvant les objets ou les diplômes dans le temps imparti

3.6. Récompenses du joueur

Les objets de sauvetage sont des récompenses permettant de récupérer des cœurs de vie perdue. En cas de victoire lors d'une partie, le joueur peut continuer le jeu en débloquant une nouvelle salle.