

GDD Fuite Atomique

I. Introduction

Le but du jeu est de s'enfuir le plus loin possible de l'usine nucléaire avant l'explosion. Le joueur aura des indices tout le long de ses essais. Et grâce à ses indices (objets, ...) ou informations, il pourra potentiellement augmenter son score durant l'essai suivant.

II. Spécification

a. Concept

GAMER MOTIVATION MODEL



					
Action "Boom!"	Social "Let's Play Together"	Mastery "Let Me Think"	Achievement "I Want More"	Immersion "Once Upon a Time"	Creativity "What If?"
Destruction Guns. Explosives. Chaos. Mayhem.	Competition Duels. Matches. High on Ranking.	Challenge Practice. High Difficulty. Challenges.	Completion Get All Collectibles. Complete All Missions.	Fantasy Being someone else, somewhere else.	Design Expression. Customization.
Excitement Fast-Paced. Action. Surprises. Thrills.	Community Being on Team. Chatting. Interacting.	Strategy Thinking Ahead. Making Decisions.	Power Powerful Character. Powerful Equipment.	Story Elaborate plots. Interesting characters.	Discovery Explore. Tinker. Experiment.

Excitement : 20%

Challenge : 40%

Story : 40%

b. Histoire

Le jeu se déroule dans le monde actuel. Le but est de découvrir comment s'enfuir le plus loin possible de la centrale nucléaire.

c. Eléments du jeu

Centrale nucléaire, véhicules, énigmes, extérieur (autour de la centrale)

d. Joueurs

Le joueur est placé à la première personne (incarnation immersive du joueur + meilleure perception des détails). Et il sera en troisième personne lorsqu'il utilisera un véhicule.

Le jeu est jouable seulement en solo.

e. Action

Le joueur peut se déplacer à pied ou utiliser différents objets dans l'espace.

f. Objectifs

Le joueur devra atteindre différentes zones de sécurité pour gagner plus de points. L'objectif est d'atteindre un meilleur score à chaque essai.

g. Easter Egg

Le joueur pourra découvrir une fin alternative au cours de ses essais qui est la possibilité d'éteindre la centrale nucléaire.

III. Ciblage

a. Plateformes

PC, Android, iOS, PS4/5, Xbox

b. Joueurs

12-35 ans

Logique et apprentissage

IV. Aspects Techniques

a. Type de jeu

Jeu en 3D avec des éléments graphiques en 2D

Vue à la première personne

b. Monde

Le joueur commencera dans la salle de contrôle de la centrale nucléaire avec un compte à rebours d'explosion imminente. Ensuite, il devra sortir de la centrale en résolvant des énigmes.

Une fois à l'extérieur, il devra se débrouiller pour trouver différents objets qui l'aideront à atteindre de meilleures zones valant plus de points.

A l'extérieur, il y aura différents véhicules ainsi que des bâtiments pour le décor.

V. Gameplay

a. Touches utiles = Mouvements

Mouvements de la souris = Rotation de la caméra

Z = Avancer

S = Reculer

Q = Aller à Gauche

D = Aller à Droite

Espace = Sauter

Echap = Pause Menu

E = Entrer/Sortir d'un véhicule

Clic Gauche = Ramasser/Utiliser/Déposer un objet

(B = Danser)

b. Canvas

- Menu :

Image ou cinématique d'introduction

Titre du jeu

Bouton Play

(Bouton Tableau des scores)

Bouton Option

Bouton Quit

- Option :

Description des touches

- Affichage de jeu :

Affichage au début du jeu d'un écran rouge "FUYEZ"

Barre déroulante qui décrit le temps avant explosion

Affichage des points (nombre de mètres parcourus par rapport au centre du réacteur)

Affichage des touches utilisables

- Pause :

Bouton Reprendre

Bouton Recommencer

Bouton Option

Bouton Menu Principal

- Fin Perdu

Nombre de points (mètres parcourus)

Zone atteinte

- Fin Gagné

Affichage Félicitation

Affichage du succès accompli (éteindre la centrale ou prendre la fusée)

c. Enigme

Pour sortir de la centrale nucléaire :

- Premier SAS : Badge à prendre dans la salle de contrôle
- Deuxième SAS : Trouver le code réparti dans le couloir sur les murs

- Trappe pour atteindre le centre de la centrale : trouver le levier sur un des murs
- Boutons rouges pour ralentir l'explosion du réacteur

Une fois à l'extérieur :

- Premier véhicule : Skateboard électrique dans un cabane à outil fermé avec un cadenas et la clé est en dessous d'un pot de fleur retourné

- Deuxième véhicule : Vélo dont il manque la chaîne. La chaîne est située par terre sur le trajet pris par le skateboard.

- Troisième véhicule : Voiture 4x4 dont il manque une roue. Repérez la roue de secours à l'arrière du 4x4.

- Quatrième véhicule : fusée

VI. Rôles

Main Dev : Yanis

Assistant Dev : Anatole

Direction Artistique : Anatole

VII. Dead-Line

Vendredi 18 octobre : Finir l'UI

Mercredi 23 octobre : Centrale Nucléaire créée

Vendredi 25 octobre : Version Alpha

Dimanche 27 octobre : Vidéo Finale + Version Bêta (voire finale)

VIII. Nom

Fuite Atomique (fr)

Atomic escape (en)

VIII. Liste d'Assets 3D

Les indispensables:

Intérieur centrale:

- salle de contrôle
- badge
- porte qui s'ouvre avec le badge
- levier
- trappe qui s'ouvre avec levier
- Couloir qui mène vers le réacteur
- Couloir qui mène vers l'extérieur
- 4 numéros éparpillés dans le couloir
- Digicode
- Porte du digicode qui donne vers l'extérieur

Extérieur:

- route
- barrières/arbres
- cheminée réacteur
- bâtiment intérieur centrale (vue de l'extérieur)
- pot de fleur
- clé
- cabane à outils
- skate board
- chaîne de vélo
- vélo
- voiture
- roue de voiture
- fusée

IX. Narration

Contexte de la Centrale Nucléaire en Danger

- **Sabotage par Dr. Viktor Reinhardt**
 - **Cause** : Dr. Viktor Reinhardt, ancien ingénieur de la centrale, a sabordé les systèmes de sécurité par désespoir.
 - **Motivation** : Convaincu que l'énergie nucléaire est dangereuse et que la centrale causera une catastrophe, Viktor a décidé d'agir pour empêcher un désastre qu'il pense inévitable.
 - **Conséquence** : Les systèmes de refroidissement ont été compromis, déclenchant un compte à rebours pour l'explosion imminente de la centrale.

Personnages Principaux

1. **Antagoniste Principal : Dr. Viktor Reinhardt**
 - **Rôle** : Ancien ingénieur de la centrale devenu désespéré.
 - **Personnalité** : Intelligent, déterminé mais tourmenté par ses convictions.
 - **Actions** : A saboté les systèmes de sécurité, laissant des indices sur son intention de détruire la centrale.
2. **Personnage Secondaire : Ingénieure Marie Dubois**
 - **Rôle** : Collègue du joueur, responsable de la maintenance.
 - **Personnalité** : Calme, compétente et déterminée à sauver la centrale.
 - **Actions** : Guide le joueur en fournissant des indices et des objectifs pour désactiver le sabotage.

Trailer vidéo (cinématique initiale):

Voix Off (Protagoniste) : "Il y a quelques heures, tout semblait normal à la Centrale Nucléaire de Nogent. Mais maintenant, le chaos règne."

[Vue aérienne de la centrale au crépuscule, lumières clignotantes]

Voix Off : "Je suis [Nom du Joueur], l'ingénieur de maintenance de la centrale. Mon travail est de garantir la sécurité de cette installation."

Scénario:

[Musique dramatique commence, bruit d'alarmes en arrière-plan]

[Le joueur est montré dans la salle de contrôle, vérifiant les systèmes]

[Canva affiche "Appel entrant de Marie Dubois - Collègue ingénieure"]

Marie (via radio, stressée) : " Allo, Kacem, tu me reçois?
Ouf... Heureusement que ton transpondeur est activé."

Nous avons une panne critique au système de refroidissement.

Les niveaux de radiation montent en flèche!

Viktor est peut-être impliqué, regarde ce qu'il m'a envoyé après être partie de la salle de contrôle"

[Écran "Audio de Dr. Viktor Reinhardt"]

Viktor (enregistrement audio) : "Vous ne pouvez pas m'arrêter. Cette centrale doit être stoppée, peu importe le coût."

[Flashbacks de Viktor sabotant les systèmes, image photo d'une caméra]

Marie : "Viktor croyait que l'énergie nucléaire était notre perte. Il a tout planifié pour provoquer cette catastrophe.

Tu dois évacuer immédiatement!

Trouve le badge d'accès au SAS et sort d'ici avant que l'explosion ne se produise

Ta survie dépend de tes décisions. Fuis avant qu'il ne soit trop tard."

[Le joueur commence à chercher le badge, l'écran affiche le compte à rebours]

Texte à l'écran : "Ta survie dépend de tes décisions. Fuis avant qu'il ne soit trop tard."

[Canva affiche "Fin d'appel"]

[Bouton "Commencer" apparaît]