

# Jeu Geek's House

## Rôles :

- Chef projet : Studio
- Développeur(s) : Studio
- Modélisateur(s) : Stryfe, Mee , Volko, LDami
- Directeur Artistique: Stryfe
- Scénariste(s) : Johnny, Stryfe, Meee, Volko, Studio
- Musicien: LDami

## Brainstorming :

3D en low poly

## Brouillon :

Un jeu d'aventure

On se réveille dans un lieu (à déterminer je propose le labo dans la forêt), puis découverte du lieu, découverte du contexte.

But : s'échapper du lieu(labo ?) en résolvant des énigmes

annexe :

Idée n°1:

Personnage: Chercheur du laboratoire

Époque: Contemporaine

Présence de PNJ: Oui

Mort possible du personnage: Oui

On démarre dans le laboratoire, quelques phases d'énigmes pour voler des documents (ou un objet type anti-gravitation ou tout autre objet SF qui servirait pour le gameplay) et sortir sans se faire repérer du laboratoire, puis exploration dans la forêt avec l'armée/le gouvernement fouillant la forêt. Il faudra allier phase d'énigme pour piéger les ennemis et phase survivaliste où il faudra trouver et fabriquer divers objets pour utiliser différents mécanismes dans la forêt (pour piéger les ennemis).

A voir si les ennemis nous suivent, ou s'ils sont dispersés dans la forêt(ils nous suivent) et il faudra les éviter ou les tuer( on les tue pas)(différentes manière de les tuer).

Partir du principe que c'est le personnage principal qui a organisé le vol donc il aura une carte et de quoi s'échapper (objets dissimulés dans la forêt).

-----

----

Labo scientifique (genre camps de prisonnier)

forêt

fin

Époque: Contemporain

Présence de PNJ: ?ducoup oui vu qu'il y a les ennemis

Mort possible du personnage ? Est-ce que l'échec d'une énigme peut le tuer ? Ben oui c des pieges mortels et les militaires vont pas etre sympa si il t'attrapent a voler des objets aux services secret

Montres hostiles: ? (Si oui, un seul gros monstre ou plusieurs ?)

Ben les millitaires qui gardent la base

Science-Fiction ou Réalisme: Réaliste à l'extérieur et présence de SF dans le labo

Plusieurs petites scènes ou une grande map: Monde ouvert avec une ligne directrice

Props à modéliser :

Sans rig :

Arbres

Labo

Documents

Mécanismes de pièges

Elephant (fait volko)

Girafe (fait volko)

Outil a voler qui inverse la gravité (fait volko)

Route (fait volko)

Arbres (fait volko)

Avec rig :

Perso principal (mec en blouse blanche)

Autres chercheurs du laboratoire (homme/femmes en blouse)

Ennemis (Militaires ?)

Scénario

### INTRO + Tuto :

variante : Vous recevez une lettre de mission qui vous envoie dans un complexe secret de l'armée pour participer à des recherches dans le domaine militaire (genre zone 51 mais sans les aliens). Vous arrivez au complexe scientifique, vous devez rejoindre votre dortoir (tuto déplacements) vous vous habillez puis partez au laboratoire de recherche. Vous apprenez à manier les items , fabriquer

Vous vous réveillez, vous êtes dans un labo, des personnes dans le dortoir se réveillent, vous allez vous habiller, puis vous vous dirigez vers une salle. Vous manipulez des objets

→ Apprendre déplacement, utiliser les objets (inventaire si il y a)

### Elément déclencheur :

Lors de la manipulation, un homme vous prend à l'écart, vous donne des indications sur un objet à faire disparaître (élément déclencheur). Vous vous en allez, vous le voyez se faire emmener par les gardes.

### Gameplay dans le labo :

A partir de maintenant vous serez attrapés par les gardes s'ils vous détectent (infiltration). Vous devrez vous faufiler dans le labo en évitant les gardes, grâce à des diversions, des stratagèmes, vous devrez résoudre des énigmes pour déverrouiller des portes, construire certains objets de diversion etc (gameplay infiltration + énigmes).

### Gameplay une fois échappé :

Une fois sorti, vous avancerez dans une forêt, avec des obstacles pour se cacher, des objets pour construire des diversions, des ennemis à pieds arriveront de plus en plus, puis des hélicos (cercles blancs sur le sol) vous chercheront, cachez vous, faites diversion. Vous devrez arriver au point d'extraction pour finir le jeu

Réunion du 15/07 :

Travail sur le scénario, partie INTRODUCTION :

variante : Vous recevez une lettre de mission qui vous envoie dans un complexe secret de l'armée pour participer à des recherches dans le domaine militaire (genre zone 51 mais sans les aliens).

Vous arrivez au complexe scientifique, vous devez rejoindre votre dortoir (tuto déplacements) vous vous habillez puis partez au laboratoire de recherche. Vous apprenez à manier les items , fabriquer

Vous vous réveillez, vous êtes dans un labo, des personnes dans le dortoir se réveillent, vous allez vous habiller, puis vous vous dirigez vers une salle. Vous manipulez des objets

→ Apprendre déplacement, utiliser les objets (inventaire si il y a)

Mise en contexte :

Montrer un scientifique, qui travaille dans un labo type gouvernement. Il marche dans un couloir quand un homme arrive. Il est essoufflé, il fuit. Il lâche quelques mots au joueur puis des gardes arrivent, l'attrapent, l'emmènent alors que l'homme crie. Cet événement éveille votre intérêt et vous commencez à enquêter sur ces paroles.

→ Début du jeu