

GDD

LOOPÉ - Jeu VR

Théo Chambost-Manciet - Ninon Soulagnet

Du 24 au 28 novembre 2025

Le premier niveau :	2
1. But :	2
2. Histoire :	2
3. Les suspects :	2
Environnement :	3
1. Salle de début et fin :	3
2. Niveau 1 :	4
Mécanique de jeu :	6
1. Les indices :	6
2. Fantômes :	7
3. Encyclopédie :	8
4. Système de vote :	8
Contrôles en VR :	8
Les choix principaux de notre game design :	9
1. Rappel du contexte :	9
2. Le nombre de suspects :	9
3. Forcer l'exploration (système de vote / temps limité) :	9
Organisation du travail :	10
1. Planning / Répartition des tâches :	10
Bilan :	10
Améliorations futures :	11
Ressources :	11
1. Les personnages :	11
2. Les assets environnement :	11
3. Objets	11
4. Autres :	12
Annexes :	12
1. Indices :	12

Loopé est un jeu d'enquête immersive en 3D VR où le joueur doit réussir différents niveaux en utilisant des outils magiques. Le succès d'un niveau est défini par la capacité du joueur à trouver, ou non, le véritable coupable, dans un univers différent à chaque fois.

Le premier niveau :

1. But :

Découvrir, grâce à une loupe aux multiples pouvoirs, qui parmi les 3 suspects a tué Berti, le yéti, dans son chalet-bar. En alternant vision normale et vision "passée", le joueur reconstitue progressivement la scène du crime, démasque le coupable et dévoile la vérité.

2. Histoire :

Berti, le yéti, est récemment l'heureux propriétaire d'un chalet-bar de haute montagne. Son installation bien que récente ne fait pas l'unanimité au sein des habitants de la montagne.

Un beau matin, il est retrouvé mort dans son commerce.

Mais qui aurait pu faire une chose pareille ?

3. Les suspects :



Takor, le vieux troll aigri propriétaire de la Grotte du Troll, une taverne rustique creusée dans la roche perchée sur la même montagne que le chalet-bar de Berti. Takor voit d'un mauvais œil l'arrivée de ce nouveau concurrent. Il accuse Berti de lui avoir volé son territoire...

Mais Takor avait-il une raison suffisante pour vouloir se débarrasser de lui ?



Galpire, le malicieux vampire, habitué du chalet-bar du Yéti. Pour lui, c'était l'endroit idéal : beaucoup de visiteurs la nuit, suffisamment pour étancher discrètement sa soif et passer inaperçu. Mais dernièrement, Berti voulait instaurer une politique nocturne stricte pour éviter les incidents (fermeture plus tôt, contrôle des allées et venues, moins de clients après minuit).

Une frustration qui s'accumulait... Au point de nourrir une rancœur envers Berti.

Aurait-il eu une raison de s'en prendre à lui ?



Alife, l'ami de longue date de Berti, qui a traversé de nombreuses aventures avec lui et partagé des années de camaraderie et de confiance. Mais récemment, Alife s'est retrouvé dans une situation financière délicate. Dans le besoin, il avait demandé un prêt à Berti... qui le lui avait refusé. Une décision difficile à accepter pour Alife qui ne comprenait pas ce refus, ce qui a créé une véritable fissure entre eux. Leur relation, autrefois solide, s'était transformée en silence pesant.

Alife aurait-il pu en vouloir suffisamment à Berti pour commettre l'irréparable ?

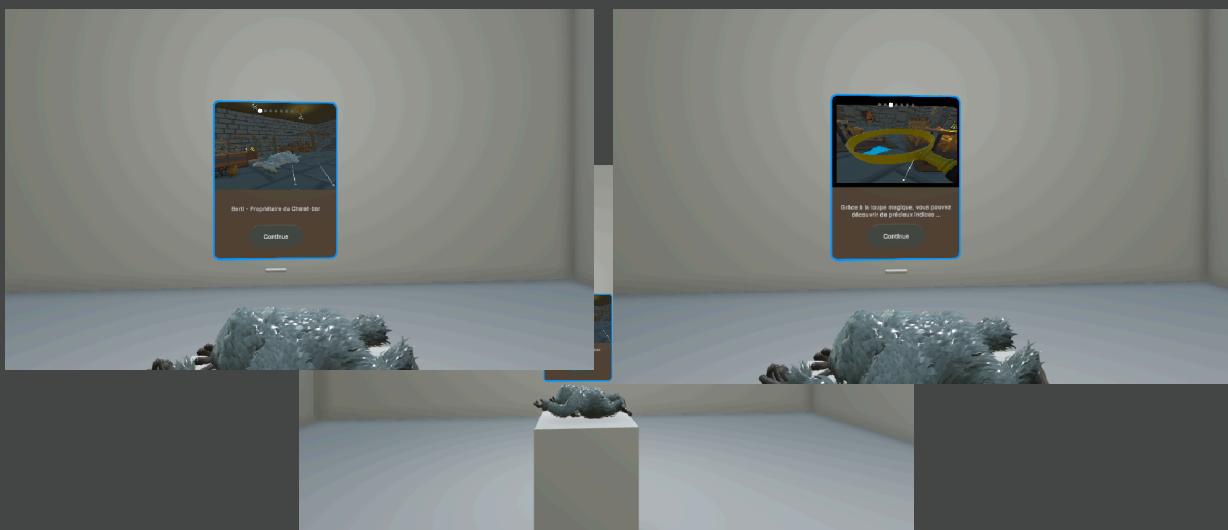
Environnement :

1. Salle de début et fin :

Au lancement du jeu, le joueur se retrouve dans une scène blanche où il peut choisir son niveau. Cette version est un prototype et nous avons donc réalisé seulement le premier niveau mais nous pouvons imaginer une infinité d'autres niveaux accessibles après avoir fini le précédent.

Dans cette pièce, un affichage montre au joueur les différents aspects qu'il doit connaître pour réussir le niveau. Une fois ces explications faites, le joueur peut débiter la partie et rentrer véritablement dans le monde du niveau.

Le joueur reviendra dans cette salle une fois qu'il aura voté, qu'il trouve ou pas le coupable.



2. Niveau 1 :

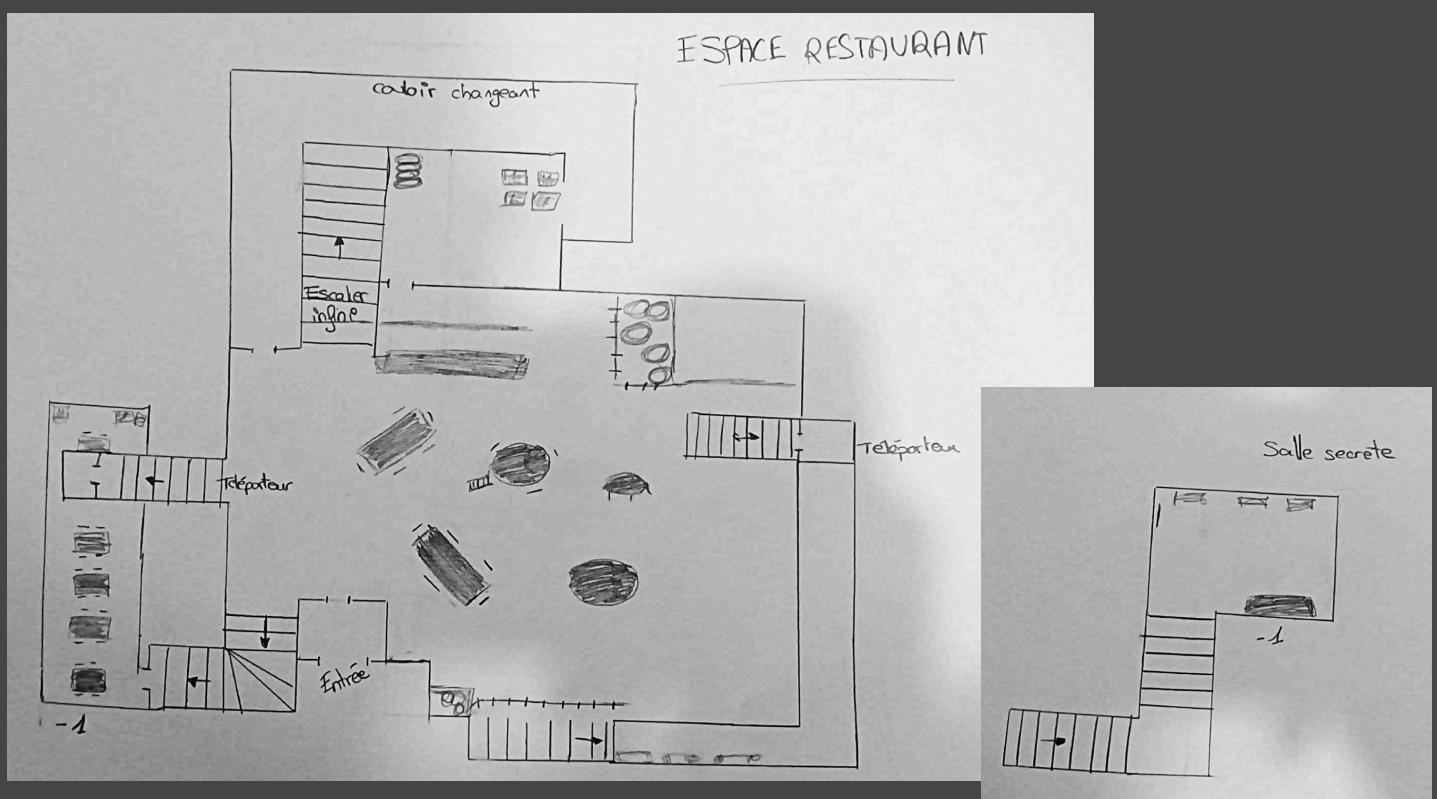
Le jeu se déroule dans sa totalité dans le chalet-bar de Berti, l'endroit du meurtre. C'est un chalet rustique à l'ambiance de taverne sombre aux murs gris et sombres. Seules quelques lumières apportent un peu de chaleur.

L'endroit est découpé en **3 espaces distincts** :

- **Espace restaurant** : la pièce la plus grande et la plus vaste avec le plus d'éléments à voir.
- **Couloir changeant** : espace accessible uniquement par une porte bloquée au préalable par des caisses en bois à enlever. Cet espace est mystérieux car une fois passé une première fois, il change pour laisser apparaître un indice crucial dans l'enquête.
- **Salle secrète** : cachée par un jeu de stencil, visible d'un certain point de vue et dissimulée sous un tapis. Cette salle délivre l'indice le plus important du jeu. Après cet indice, il ne devrait plus y avoir de doute sur le coupable.

Le joueur est libre de se déplacer comme il le souhaite dans ces espaces. Rien ne le contraint à suivre un chemin établi. Sa liberté d'action est priorisée.

Néanmoins, l'environnement est aussi conçu pour "perdre" le joueur. Le jeu devait également être un "espace impossible". Dans notre cas, cela s'est traduit par l'ajout d'espaces cachés (couloir, salle secrète), mais aussi d'éléments plus simples comme un escalier infini ou des portes reliées par un téléporteur, qui n'ont virtuellement aucun intérêt si ce n'est de rendre l'exploration intrigante. Toutes les voies ne sont pas forcément les bonnes et tous les espaces ne contiennent pas nécessairement des indices.





Mécanique de jeu :

Notre jeu trouve son originalité dans l'utilisation de la loupe magique. Cette loupe permet au joueur de découvrir des indices invisibles sinon. Lorsque le joueur regarde un objet important du jeu, un texte explicatif l'accompagne, lui permet de comprendre l'importance de l'objet dans la résolution de l'enquête.

1. Les indices :

Ils sont disséminés un peu partout dans le chalet-bar pour pousser le joueur à l'exploration et à la découverte des lieux tel un vrai détective. Certains indices sont uniquement visibles avec la loupe et d'autres sont visibles et font apparaître d'étranges choses.

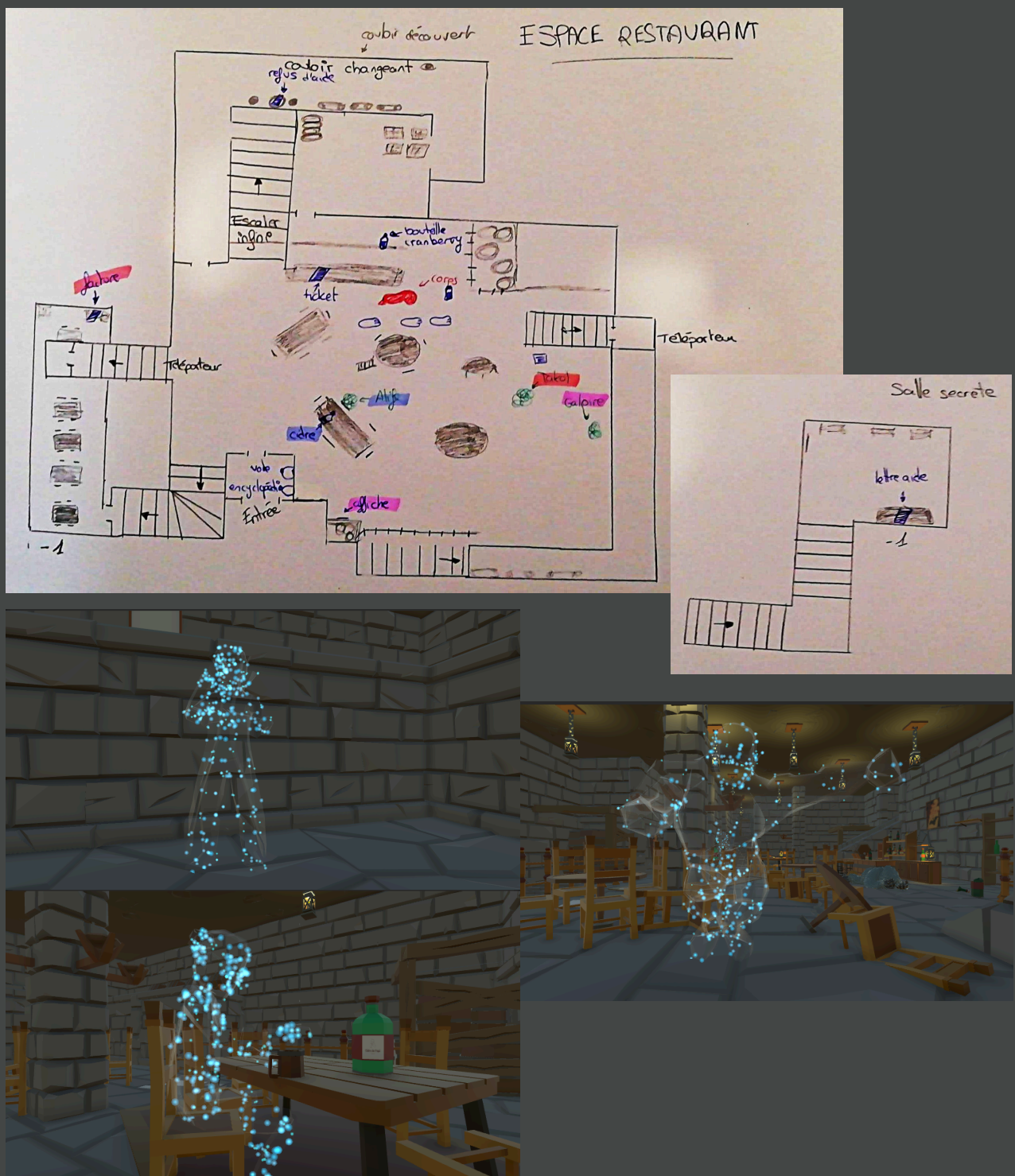
- Empreintes de pas de Takol retrouvées près du corps de Berti uniquement visibles à la loupe 🔍.
- Facture floue pour réparation de porte pour cause de destruction posée dans la salle (-1) appartenant à Berti ⇒ 🔍 la facture est lisible
- Lettre colérique type corbeau de Takol à Berti : "*Je vais te faire regretter de t'être installé ici*" uniquement visible à la loupe 🔍.
- Morceau de la cape de Galpire retrouvé par terre
- Bouteille cassée avec un liquide suspect faisant penser à du sang ⇒ c'est en réalité une bouteille de sirop de cranberry. Cette conclusion est tirée après que le joueur ait remarqué les bouteilles similaires derrière le bar.
- Ticket de caisse appartenant à Alife : Verre de cidre payé ⇒ 🔍 ce ticket est en réalité impayé
- Lettre d'Alife à Berti lui demandant une aide financière uniquement visible à la loupe 🔍.
- Réponse floue de Berti à Alife : "*Cher ami, je suis désolé mais je ne peux pas t'aider. Berti*" ⇒ 🔍 lettre lisible
- Bouteille de cidre ouverte récemment sur la table

Sur certains indices, une petite indication visible à la loupe a été mise en place pour indiquer au joueur que cet objet est important à prendre en compte.

2. Fantômes :

Les **silhouettes** des suspects apparaissent sous forme de **fantômes** au fur et à mesure que le joueur regarde certains **éléments significatifs** des individus. Les fantômes bougent en fonction des déplacements du joueur, si le joueur ne bouge pas, ils sont comme figés dans le temps.

- Affiche du théâtre des vampires ⇒ Galpire apparaît en train de chanter sur scène.
- Bouteille de cidre sur la table ⇒ Alife est en train de boire tranquillement un verre.
- Facture de la porte cassée ⇒ Takol (qui est le coupable des dommages) apparaît en train de danser devant la performance de Gapire.



3. Encyclopédie :



À tout moment du jeu, le joueur peut consulter l'encyclopédie des suspects. Cette fiche rassemble l'ensemble des informations sur les suspects pour permettre au joueur de faire le lien entre les indices consultés et les suspects. De cette liaison, le joueur pourra tirer ces conclusions sur le potentiel coupable.

4. Système de vote :

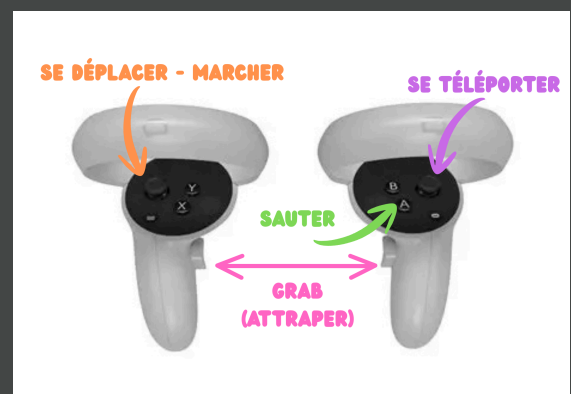
Une fois que le joueur a découvert un minimum d'indices, nous avons fixé ce nombre à 5, le joueur peut voter. Toutefois, il n'est pas dans l'obligation de le faire. Le joueur peut bien entendu continuer à découvrir et explorer l'environnement car bien plus que 5 indices se cachent dans cette scène de crime. Cela permet d'éviter qu'il vote immédiatement au hasard et recommence jusqu'à trouver la bonne réponse. Nous voulons ainsi encourager un minimum d'exploration.



Contrôles en VR :

Le jeu se jouant en VR, nous utilisons les deux manettes pour interagir dans le jeu.

- Se déplacer : pour ce faire, il faut utiliser le joycon de la manette de gauche.
- Se téléporter : il est possible de se téléporter dans la salle principale, pour se faire il suffit d'utiliser le joycon de la manette de droite
- Sauter : appuyer sur A, manette de droit, bouton du bas
- Grab / Attraper des objets : utiliser les boutons situés sur les côtés des deux manettes



Les choix principaux de notre game design :

1. Rappel du contexte :

Ce jeu a été réalisé avec une contrainte de temps (une semaine de travail effective), la première semaine ayant essentiellement servi à la création de ressources et à la réalisation d'exercices. Le thème général était « espace impossible », ce qui peut évidemment être interprété de multiples façons. Dans notre cas, cela s'est traduit par l'utilisation d'une loupe permettant de révéler des indices « impossibles » à observer autrement.

2. Le nombre de suspects :

Le nombre de suspects a été sujet à débat. Plus on ajoute de personnages différents, plus le jeu gagne en complexité, mais un jeu limité à seulement deux suspects semble trop binaire. Nous avons donc choisi d'en proposer trois, principalement en raison de la contrainte de temps et de notre volonté de raconter une histoire intéressante en une semaine.

Cependant, le jeu développé en une semaine ne représente que le premier niveau, et il pourra par la suite être amélioré pour proposer un nombre plus élevé de suspects, et donc un niveau plus complexe, accompagné d'un environnement et d'une narration plus riches.

En résumé, notre choix est le résultat de deux facteurs :

- les contraintes de temps ;
- notre volonté de proposer une histoire cohérente et intéressante, tout en laissant la possibilité d'évoluer et de s'enrichir ultérieurement.

3. Forcer l'exploration (système de vote / temps limité) :

Notre implémentation du système de vote est là pour **forcer** le joueur à "jouer", à explorer et à découvrir, afin d'éviter qu'il ne relance la partie et ne vote immédiatement. Mais dans la conception, nous ne savons pas quel système serait le mieux : un minimum d'indices pour voter, ou un temps limité pour l'exploration puis un vote. L'effet sera légèrement différent et sa perception aussi : avec un système à temps limité, le jeu devient plus un escape game ou un rush pour découvrir, alors qu'un nombre minimum d'indices est pour nous un bon compromis.

En définitive, ce genre de **choix de game design ne peut se faire qu'après des playtests** des différentes méthodes, même si nous avons des pressentiments.

Organisation du travail :

1. Planning / Répartition des tâches :

Jour 1	● Réflexion autour du game design / histoire du niveau ● Importation de l'environnement ● Tests du système d'affichage objets ● Début des tests en VR
Jour 2	● Changement d'environnement complet car difficulté avec le précédent ● Création des indices - bouteilles ● Mise en place de la loupe interactive ● Mise en place des premiers indices papier visibles à la loupe
Jour 3	● Gestion des lumières dans l'environnement ● Importation de VFX ⇒ effet fr particules fantômes ● Apparition d'objets ● Ajout des autres indices visibles
Jour 4	● Création des panneaux de vote et d'encyclopédie ● Création d'un début et d'une fin ● Mécanique de fonctionnement du panneau de vote ● Ajout du texte explicatif des indices
Jour 5	● Peaufinage de l'environnement ● Derniers tests ● Création du fichier de build
Légende	Théo Chambost-Manciet / Ninon Soulagnet / Ensemble

Bilan :

Ce projet nous a beaucoup appris sur le fonctionnement et la création d'un jeu totalement en VR. Nous n'avions jamais fait cela auparavant même si nous avons été amenés à réaliser des jeux en 2D. La VR est un autre moyen de jouer. Le joueur est plus acteur et a une grande liberté de mouvement. Tous ces points ont été à prendre en compte dans la création du jeu.

Le début du projet a été plus difficile car nous n'avions pas d'idées de ce que l'on voulait faire. La phrase de brainstorming a été plus compliquée que prévu mais une fois l'idée en tête tout a suivi.

Nous sommes quand même contents du rendu final du projet.

Améliorations futures :

- **Intégration d'un système de temps** : le joueur n'a plus qu'un temps limité pour explorer et enquêter pour découvrir qui est le meurtrier. (playtest nécessaire pour décider)
- Les **menus de vote et d'encyclopédie** qui se dévoilent à la position du joueur quand il le souhaite pour qu'il puisse les consulter à tout moment, facilitant sa déduction.
- L'**ajout d'autres niveaux** : soit en gardant la loupe comme principal outil d'enquête, soit en changeant l'objet tout en gardant la même mécanique.
- L'ajout d'une **ambiance sonore** pour rajouter de l'immersion au niveau.
- Une **optimisation des performances** en plusieurs étapes : -optimisation des **vfx**
-optimisation de l'**environnement** ou découpage de celui-ci en plusieurs scènes - une optimisation des **lumières** avec une lightmap
- Que la **loupe** suive le joueur ou qu'elle soit **considérée comme une main** pour que le joueur n'ait pas à la déplacer à chaque fois qu'il souhaite l'utiliser.
- Rajouter une **musique d'ambiance** pour plus d'immersion dans ce mystérieux monde.
- Ajout d'un objet, une "**tablette**" ou un livre, qui affiche le texte des indices. Cela permettrait de rendre le jeu plus cohérent : toutes les informations textuelles qu'on obtient avec la loupe seraient affichées sur cette tablette (objet physique).

Ressources :

1. Les personnages :

- Model 3D Vampire : <https://skfb.ly/oM96F>
- Model 3D Elfe : <https://skfb.ly/oNqln>
- Model 3D Troll : <https://skfb.ly/6ZwTG>
- Model 3D Yéti : <https://skfb.ly/oVtqo>

2. Les assets environnement :

- <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/bar-interior-functional>
- <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/dungeons/n-gonforge-dungeon-low-poly-303819>

3. Objets

- Model 3D Loupe : <https://skfb.ly/ooQwx>
- Morceau de cape : <https://skfb.ly/oFKBP>

4. Autres :

- Font :

<https://fonts.google.com/specimen/Macondo?categoryFilters=Feeling:%2FExpressive%2FVintage>

Annexes :

1. Indices :

