

# GAME DESIGN DOCUMENT

## “RITUEL”

### **Concept :**

Prenez place dans une expérience immersive poétique traitant de la reconnexion à la nature et au réel, dans un monde submergé par une routine moderne insensée.

### **Lettre d'intention :**

Nous souhaitons proposer une expérience immersive en réalité virtuelle, avec une intention artistique et contemplative. Nous souhaitons amener les visiteurs/observateurs à réfléchir sur l'importance qu'à le numérique et la technologie dans leur quotidien, en les confrontant au réel pour les reconnecter avec la beauté de la nature.

Pour cela, nous voulons apporter une dimension futile et insensée à la partie moderne et technologique pour créer un décalage notable entre les deux mondes.

En face du joueur se trouvera plusieurs écrans de télévision grésillantes, l'une d'elles affichera le temps qui défile, temps qui variera selon le monde que l'on observe et qui pourra être remis à zéro si l'on appuie sur le bouton centrale.

Derrière le joueur, au lieu de trouver le reste de la pièce, nous aurons accès à un champ typique provençal, le changement d'observation sera aussi fortement impacté par les sons ambiant ainsi que la musique pour renforcer l'impression de reconnexion et de changement de réalité.

Au niveau de l'ambiance, nous visons une expérience qui met le joueur au cœur du jeu en privilégiant l'immersion avec des feedbacks visuels et sonores satisfaisants.

## **Intéractions :**

Les interactions du jeu restent très simplistes et fun :

- Le joueur pourra prendre les objets qu'il trouve pour les observer et les jeter où il souhaite et si le joueur décide de prendre un objet sur le bureau et le jeter de l'autre côté, l'objet se transformera en un autre objet qui se rapproche de la nature.
- Près des télévisions se trouvera un bouton, si le joueur appuie, le temps affiché sur le compteur se remet à zéro, il n'y a pas d'autre finalité, cette mécanique apparaît pour mettre en évidence la perte de temps et les tâches quotidiennes répétitives. Sur un côté de la pièce se trouvera un tableau sur son chevalet, le joueur pour dessiner ce qu'il veut.
- Nous pourrons interagir avec une plante pour faire apparaître des arbres dans la nature aléatoirement.

## **Atmosphère :**

Nous avons décidé d'utiliser deux esthétiques bien distinctes pour séparer les deux parties de l'expérience VR. Un côté réaliste, sombre et dérangeant, pour le bureau et un côté cartoon, libérateur et très ouvert pour le champ typé provençal. L'intention est d'amener une nouvelle vision de la nature et de son charme via le changement de direction artistique. Le sound design renforce également cette distinction : pour le côté réaliste, des bruits de ville et des grésillements de télévision ajoutent une atmosphère oppressante, tandis que pour le côté cartoon, des bruits reposants comme le chant des cigales et le doux ruissellement de l'eau contribuent à créer une ambiance détendue et immersive.