

# HERITAGE

## Game Design Document



# Sommaire



Présentation	Page 3
Le background	Page 4
Les composants	Page 5
Le game play	Page 6
Les fonctionnalités du Cardboard	Page 17
La direction artistique	Page 21
Les références jeux de société	Page 24
Les références jeux vidéo	Page 25
Les arguments clés de vente	Page 26



**Genre :** jeu de société asymétrique en VR augmentée

**Composants :** cartes à jouer, mobile VR (Cardboard)

**Durée :** 15-20 minutes

**Joueurs :** 4-9 joueurs

**Cible :** 12 + / curieux de la VR et casual gamers amateurs de jeux d'ambiance et d'identités cachées



**NOTRE PROMESSE :** Sociabiliser la VR, comme l'a fait *Keep Talking & Nobody Explodes*, en créant un jeu d'identités cachées s'inspirant du système de révélation progressive du jeu de société *Résistance*, pour générer encore plus d'interactions entre les joueurs grâce à la réalité virtuelle augmentée.



## LE BACKGROUND

Autant honorée par la communauté scientifique que crainte de ses voisins, tante Léonie s'est éteinte. Drôle de coïncidence, car elle était sur le point de finaliser le premier prototype de ce qu'elle concevait elle-même comme "sa plus grande invention" : le vériscopie. Cet instrument aux milles rouages, capable de confondre le plus doué des menteurs, attise depuis des mois toutes les convoitises. Tante Léonie disparue, c'est maintenant à son entourage que revient la lourde charge de protéger son invention.

Tante Léonie vivait si loin de sa famille dispersée aux quatre vents que le notaire a bien eu du mal à réunir les quelques proches qui la compose. Mais quelle n'est pas sa surprise quand il voit se présenter, le jour du partage, plus de proches que d'invitations envoyées. Qui plus est, un autre testament, en apparence tout à fait authentique, fait son apparition à cette occasion. Il comprend vite que des imposteurs doivent se dissimuler parmi les différents prétendants à l'héritage de Tante Léonie. Paniqué, il finit par appeler la police, qui est donc en chemin pour se saisir des usurpateurs. Avant de passer aux interrogatoires, encore faut-il déterminer qui ils sont...





## LES COMPOSANTS

### L'AR-VR

- Dans le casque de réalité virtuelle, le joueur est libre de regarder autour de lui, dans un monde qui lie rendus 2D et 3D.
- Le joueur voit apparaître les éléments scannés grâce à la camera frontale du smartphone (cartes « personnage », cartes « lentille »...)



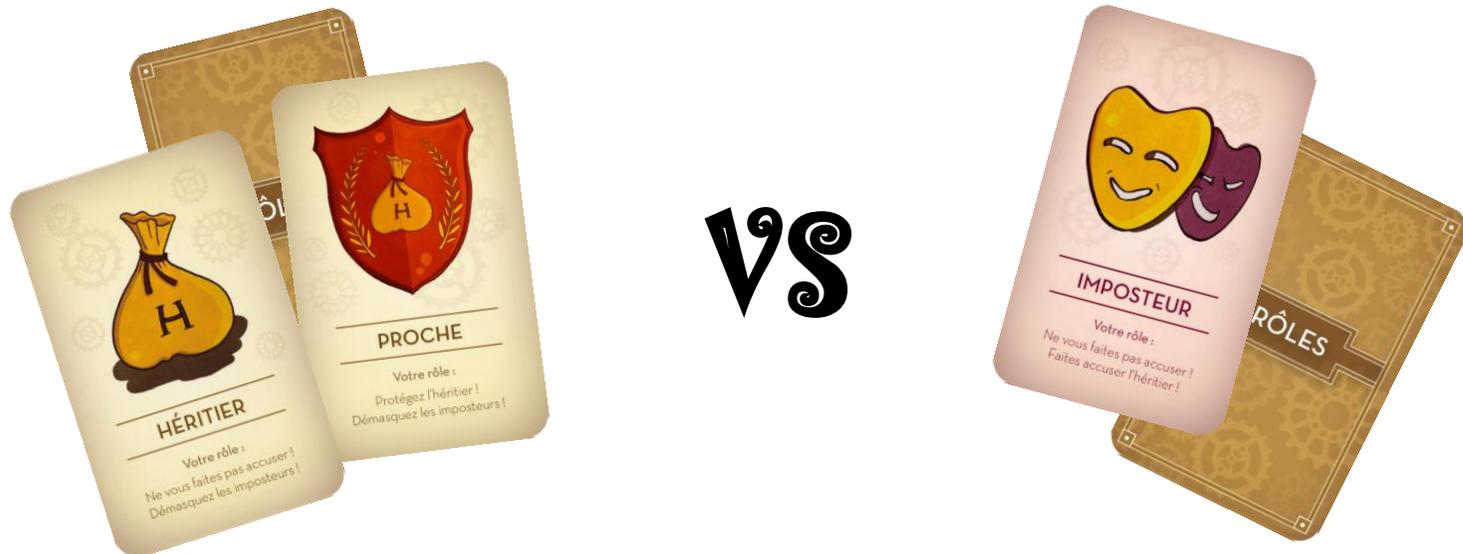
### LES CARTES

Les cartes sont optimisées en terme de rendues pour faciliter la détection par la caméra du smartphone



## LE GAME PLAY

**Le jeu voit s'opposer deux factions** : les proches de tante Léonie (dont l'héritier légitime) et les imposteurs. Même s'ils ne connaissent pas les rôles des autres participants, chaque joueur doit s'efforcer de collaborer au sein de sa faction pour s'accaparer l'héritage (à 5 joueurs : 2 proches, 1 héritier et 2 imposteurs).





## MISE EN PLACE

L'un des joueurs télécharge l'application sur son smartphone et l'insère dans le Cardboard. Il dispose ensuite les **deux cartes "lentilles"** au centre de la table.



Chaque joueur choisit enfin **une carte "personnage"** et prend un exemplaire de chacune des **trois cartes "rôle"** : héritier, proche et imposteur.





## DEBUT DE PARTIE

Chaque joueur se passe le Cardboard et scanne sa carte "personnage". Il se voit affecter un rôle par le Cardboard et conserve alors la carte "rôle" correspondante **face cachée** (les deux autres étant remises dans la boîte pour le reste de la partie).



Le joueur qui incarne le chien (ou tout autre carte choisie par les joueurs) prend le Cardboard et devient le premier enquêteur (chaque joueur aura l'occasion d'enquêter une fois). La partie peut commencer.





## LA PHASE D'ENQUÊTE – Etape 1 : le choix des suspects

L'enquêteur prend le vériscopie (le Cardboard). Après avoir échangé avec les autres joueurs, il annonce les noms de deux personnages sur lesquels il veut enquêter, et la personne qu'il va prendre comme assistant (différente des deux autres).





## LA PHASE D'ENQUÊTE – Etape 2 : le scan des cartes « personnage »

Une fois que l'enquêteur a le veriscope sur les yeux, les deux suspects présentent leur cartes "personnage" à la caméra frontale du Cardboard jusqu'à être reconnue par le smartphone. En cas d'erreur, les joueurs peuvent scanner les cartes jusqu'à ce que l'enquêteur voit les deux bonnes personnes dans le veriscope. Un son signale à tous que la carte est scannée correctement.





### LA PHASE D'ENQUÊTE – Etape 3 : le choix de la lentille

L'assistant choisit la lentille qu'il place sur le vériscopie :

- La **lentille immaculée** qui permet à l'enquêteur d'obtenir des informations fiables, ou
- La **lentille corrompue** qui inverse les données (les imposteurs apparaissent comme proches et les proches comme imposteurs, l'héritier apparaissant lui-même sous la forme d'un imposteur)

La carte "lentille" correspondante est présentée à l'ensemble des joueurs à l'exception de l'enquêteur, avant d'être présentée à la caméra frontale du Cardboard jusqu'à être reconnue par le smartphone. Un son signale à tous que la carte est scannée correctement.





## LA PHASE D'ENQUÊTE – Etape 4 : le résultat de l'enquête

Le résultat de l'enquête s'affiche dans le Cardboard. L'enquêteur doit alors communiquer un résultat aux autres joueurs... mais il peut mentir bien sûr !

Les joueurs (et les suspects en premiers lieux) ont intérêts à échanger sur les résultats (ne serait-ce que pour se disculper) en les comparant aux résultats des enquêtes précédentes.





## LA PHASE D'ENQUÊTE – Etape 5 : le tour suivant

L'enquêteur du tour passe ensuite le vériscopie au joueur à sa gauche qui devient enquêteur à son tour et un nouveau tour de jeu commence (retour à l'étape 1).

Une fois que chaque joueur autour de la table a endossé une fois le rôle de l'enquêteur, les joueurs passent à l'étape de résolution.





## LA PHASE DE RESOLUTION – Etape 1 : Le vote

La phase d'enquête se termine par l'arrivée de la gendarmerie qui frappe à la porte ! Les joueurs ont deux minutes pour discuter du rôle présumé de chacun. Tous les joueurs peuvent prétendre avoir un autre rôle que le leur pour éviter d'être démasqué, mais personne ne doit montrer sa carte « rôle ».



Après deux minutes de discussion, les joueurs votent. « Trois, deux, un, VOTEZ ! » : chaque joueur désigne simultanément un autre joueur du doigt, l'accusant d'être un « imposteur ».



## LA PHASE DE RESOLUTION – Etape 2 : Détermination de la faction victorieuse

La révélation des rôles se déroule ensuite comme suit :

- L'héritier se révèle. La personne qu'il accuse se fait emporter par la gendarmerie. L'accusé baisse son bras, il ne votera pas au moment de sa révélation.
- Le ou les proches se révèlent. Les personnes qu'ils accusent sont emportés par la gendarmerie. S'ils n'ont pas déjà voté, les accusés baissent leurs bras. Leurs votes sont annulés.
- S'il reste des imposteurs, ceux-ci se révèlent. Les personnes qu'ils accusent se font emporter par la gendarmerie.



Si l'héritier a été emporté à la fin des accusations les imposteurs gagnent, si l'héritier n'a pas été emporté, les proches remportent la partie.



## VARIANTES

Propositions a tester :

4 joueurs : 1 Héritier, 2 proches et 1 imposteur qui nécessite deux votes pour être éliminé

6 joueurs : 1 Héritier, 3 proches et 2 imposteurs qui se connaissent au début de la partie.

7 joueurs : 1 Héritier, 3 proches et 3 imposteurs qui ne se connaissent pas. Il faut 2 votes contre l'héritier.

8 joueurs : 1 Héritier, 4 proches et 3 imposteurs qui se connaissent. Il faut 2 votes contre l'héritier.

9 joueurs : 1 Héritier, 4 proches et 4 imposteurs qui ne se connaissent pas. Il faut 3 votes contre l'héritier.

## ADD-ON POSSIBLES

- une lentille « révélatrice » qui dévoile le résultat via le micro du smartphone une fois que l'enquêteur a annoncé le résultat
- deux assistants choisissent deux lentilles qui se combinent



## LES FONCTIONNALITES DU CARDBOARD

Tout joueur doit pouvoir comprendre le jeu et le fonctionnement de son interface de la façon la plus intuitive possible, qu'il soit initié ou non à la réalité virtuelle.

Il est important qu'il n'ait pas à mémoriser un système d'interaction complexe, qu'il n'ait pas besoin de demander de l'aide constamment ou qu'il puisse faire des erreurs sans bloquer le jeu.

Cela passe par :

- Une vision à la première personne pour incarner le personnage qui regarde dans le vériscopes
- Des interactions dans le Cardboard qui se font par la combinaison du regard et d'un clic limitée à quelques fonctionnalités





## INTERACTIVITE

Les fonctionnalités utilisant le bouton du Cardboard sont :

- 1 - l'ouverture et le recentrage automatique de la scène dans le casque (un clic)
- 2 - obtenir de l'aide du notaire à l'oral sur la prochaine étape (cibler le notaire et un clic)
- 3 - le déclenchement de la lentille (cibler les personnages et appuyer en continu + 5 secondes)
- 4 - la sortie de l'application (cibler la porte de la pièce et appuyer en continu pendant 3 secondes)



## Storyboard de la boucle de gameplay dans le casque



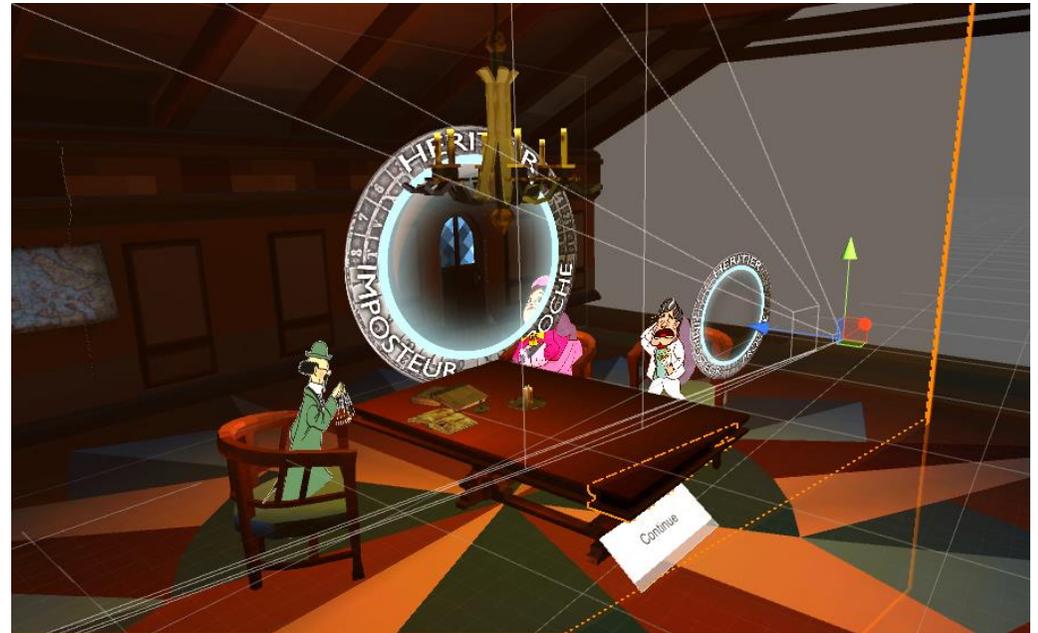


## INTERFACE

Le joueur étant en immersion dans le monde d'Héritage, il faut éviter d'utiliser autant que possible des HUDs (interfaces « collées » à la caméra donnant des informations de jeu).

Les HUDs fonctionnent très bien dans des jeux traditionnels, mais en VR, ils sont soit trop distrayants pour le joueur, soit complètement ignorés, et demandent au joueur de changer constamment sa « distance focale » (distance perçue du point qu'il fixe de l'œil).

La seule chose s'apparentant à un HUD est la lentille du vériscop, projetée dans le monde virtuel pour qu'il n'y ait pas d'ajustement de focale pour le joueur.





## GESTION D'ERREUR

Les joueurs font souvent des erreurs (à cause de méconnaissance des règles notamment). L'utilisation que nous faisons de la détection de cartes amène aussi le risque d'un déclenchement non intentionnel. Les logiciels étant moins permissifs que des cartes et jetons, il est donc important de fournir au joueur la possibilité de corriger ses erreurs sans perdre un tour de jeu ou pire, forcer l'interruption de la partie.

Pour toutes les phases de gameplay pouvant être perturbées par une erreur de l'utilisateur, nous devons nous assurer qu'une correction est possible au sein du jeu :

- si le joueur VR scanne une carte par erreur, il peut continuer à en scanner jusqu'à avoir sélectionné les cartes souhaitées sans bloquer la phase de jeu.
- les actions qui amènent une révélation ne peuvent être annulées afin de préserver l'expérience de jeu.

## TUTORIEL

En plus des aides de jeu fournies avec les règles, le joueur peut interpeler le notaire dans l'application pour lui demander des conseils sur les différentes étapes du jeu (assets sonores à compléter)



## LA DIRECTION ARTISTIQUE

L'action d'Héritage se déroule dans une France imaginaire de la fin du XIXe siècle ou du début du XXe. Le thème du jeu évoque les découvertes scientifiques réalisées par des inventeurs autodidactes inconnus ou des héros de la science moderne comme Pierre et Marie Curie.

L'univers d'Héritage s'inspire de ceux de Jacques Tardi, et notamment de sa bande dessinée « Adèle Blanc-Sec » et du film animé « Avril et le monde truqué ».

L'inspiration de l'œuvre de Jacques Tardi se situe dans le côté étrange, loufoque et poétique de son travail, et dans le style steampunk des décors et des objets.



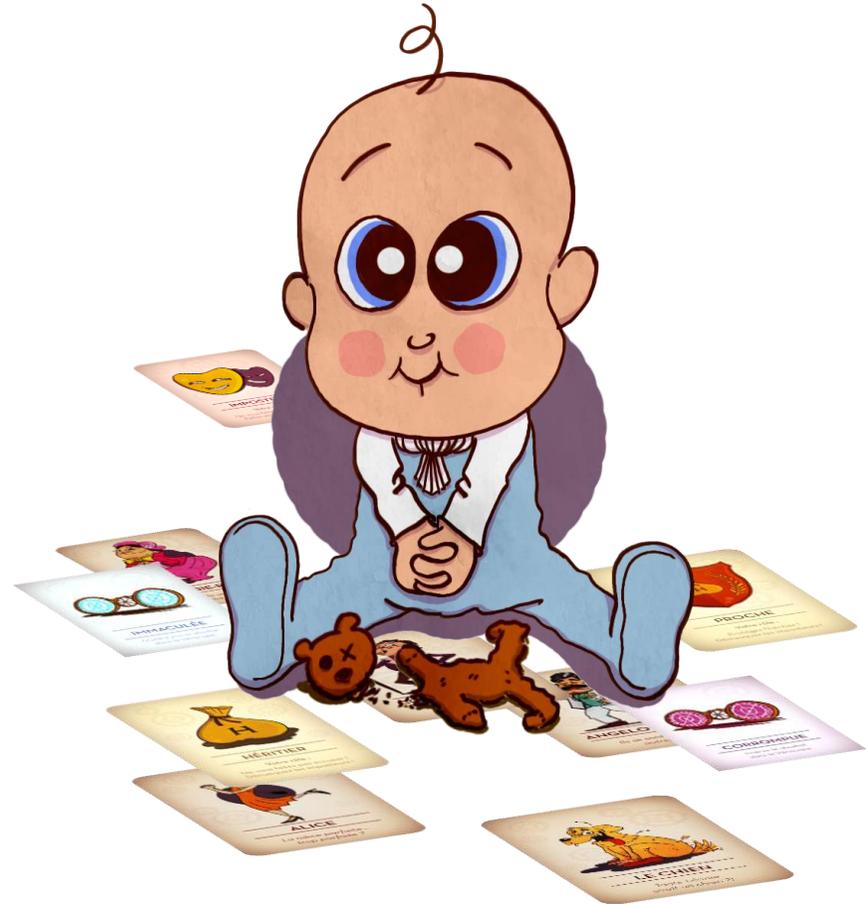


## LES CARTES

Dans le traité graphique des cartes (personnages, rôles et lentilles), l'influence est à chercher du côté de la BD belge. Ce style graphique doit contribuer à communiquer sur l'aspect amusant du jeu, dédramatisant le thème de la famille déchirée par un héritage houleux.

Chaque personnage doit avoir sa propre personnalité, sa propre attitude, avec toujours quelque chose d'un peu louche, dans l'attitude ou dans le regard.

Pour que le joueur puisse s'identifier tout du long de la partie à son personnage, celui-ci est représenté sur le côté face de la carte avec son nom et un petit texte d'accroche. Pour limiter les scans intempestifs des cartes « personnage », c'est le dos de la carte qui est reconnu par la caméra. Le personnage y figure en gros plan, réagissant à l'accusation.





## LA SCENE EN REALITE VIRTUELLE

La scène représente une pièce du manoir de Tante Léonie à mi chemin entre un salon et un laboratoire. Elle contient une table et quatre fauteuils (un pour le joueur, un pour le notaire, deux pour les suspects).

La pièce est truffée d'éléments de l'univers de Tante Léonie : les prototypes du Vériscopes, des plans, des schémas, des inventions loufoques, etc. Derrière le fauteuil de l'enquêteur on peut voir une porte qui permet de sortir du jeu en pleine partie et des portraits de Tante Léonie et de ses aïeux qui ressemblent parfois à certains personnages. Sur la table est étalé le mode d'emploi et les schémas du Vériscopes.

Il s'agit de mélanger les assets 2D et 3D, en optimisant au maximum les capacités techniques du Cardboard (50 000 polygones maxi).





## LES REFERENCES JEUX DE SOCIETES



Les jeux à identités cachées, mais aussi de nombreux autres jeux, comme **Mysterium** ou le **Cluedo**...

Dans **The Resistance**, un groupe de résistants s'oppose à un gouvernement puissant et corrompu. Composez vos équipes avec grand soin pour partir en missions. La résistance saura-t-elle démasquer les espions à temps ?

Dans **Loup Garou pour une nuit**, les joueurs se glissent dans la peau d'un des douze rôles différents : Qui est un redoutable Loup-Garou ? Qui est un inoffensif villageois ? Vous n'aurez qu'une seule chance de le découvrir ! Une application gratuite peut aussi remplacer le Maître du Jeu.

Dans **Bang!** Un shérif, des hors-la-loi et un renégat s'affrontent dans l'impitoyable Far West. Alors que les hors-la-loi veulent éliminer le shérif et réciproquement, le renégat a pour objectif de tuer les hors-la-loi puis de prendre la place du shérif.



## LES REFERENCES JEUX VIDEO

**Keep Talking and Nobody Explodes** est un jeu de société coopératif au gameplay asymétrique, empruntant au jeu vidéo le casque de réalité virtuelle, pour plonger les joueurs dans un environnement minimaliste et efficace.

Le joueur ayant le casque de VR sur les yeux fait face à une bombe, celle-ci étant composée de plusieurs modules, chaque fois aléatoirement choisis.

Le joueur ne sait pas comment désamorcer la bombe. Il a donc besoin de décrire les modules à un ou plusieurs partenaires en charge de rechercher les techniques de désamorçage dans le manuel du démineur fourni.

Le chrono tourne, chaque seconde compte...



Mais aussi les mini-jeux de la **Playstation VR** et **Space Team**, un jeu coopératif sur mobile...



## LES ARGUMENTS CLES DE VENTE

- Le premier jeu de société utilisant la réalité virtuelle augmentée
- Des parties courtes et intenses favorisant l'interaction entre joueurs
- Un jeu qui donne l'occasion à tous les joueurs d'utiliser le casque à chaque partie
- Un thème qui parle à tout le monde pour une immersion immédiate
- Un jeu tenant compte des standards de coûts de production du marché