

GDD — Dernier Métro Avant Minuit

Mini-jeu narratif SFML / C++

1 — Pitch / Fantasme joueur

Paris, minuit passé.

Tu es coincé sur la ligne 13.

3 stations.

7 indices.

1 seul train mène à la sortie.

Les autres refont la boucle.

Fantasme : comprendre un puzzle narratif sous pression — “je découvre le sens caché avant que le métro parte”.

2 — Core Loop

Exploration → marcher A / D entre NPC + panneaux

Interaction → E → dialogue (SPACE pour avancer)

Déduction → combinatoire mentale

Résolution → prendre train → loop ou fin

Mécanique centrale : le jeu ne se gagne pas par réflexe mais par compréhension.

3 — Système narratif (flow)

time limit 5min

- Début → station 1 → bruit sur rails

- Station 2 accessible seulement si HEARD_NOISE

- Station 3 accessible seulement si LOST_WATCH

- Flags débloqués par étapes (multi)

- 7 flags = toutes infos

Conditions de sortie :

- bon train + 7 flags = GOOD END (fade blanc)

- mauvais train + 7 flags = GAME OVER (fade noir)

- pas tous flags = retour station 1

4 — Public cible

- étudiants game dev

- joueurs narrative short form

- joueurs qui aiment lire / déduire

5 — Inputs / Feedback

A / D = déplacement

E = interaction

SPACE = avancer dans dialogues

feedback :

- icône E → au dessus entité
- bleep par ligne
- timer rouge
- fade noir/blanc fin

6 — Risques identifiés

- joueur ne comprend pas logique flags → mitigation : dialogues plus clairs
- trop de texte → calibrage strict
- SFML3 paths → assets stricts

Conclusion :

jeu = boucle de compréhension, pas d'action mécanique