

GD / LD EXPLANATORY SHEET

PRESENTATION

Attention, si vous voulez garder l'expérience de jeu intact, veuillez jouer au jeu en premier avant de lire ce document. Ce document a pour but de présenter la façon dont j'ai fait et penser le jeu que je vous ai fournis.

Mon but était de créer un jeu dont l'expérience est complète, il y a un début, une fin, un scénario simple mais qui se termine à la fin du jeu, avec deux dénouements possibles en fonction des choix du joueur.

Le GD, LD, code (blueprint), shaders ont été fait à la main par moi-même. Seul les images, les sons et les modèles 3D ont été récupéré sur internet. Ils sont tous sous une license qui me permet de les utiliser légalement.

GAME DESIGN

- Vue et mouvement de type FPS
- Clic gauche : sélectionner le mur avec le pistolet
- Molette avant (avec mur sélectionné) : avancer le mur dans la direction de sa flèche
- Molette arrière (avec mur sélectionné) : avancer le mur dans la direction inverse de sa flèche
- Les murs qui peuvent bouger ont une couleur particulière avec une flèche de chaque côté
- Le joueur trouvera sur son chemin des indications narratives qui lui permettront de comprendre l'histoire du Minotaure : Les constructions de briques faites par les enfants (destructible, ce qui énerve le minotaure) ainsi que des éléments de décors montrant que Minotaure aime la propreté et le rangement. (Labyrinthe aux murs orthogonaux, écritures aux murs, etc...)

LEVEL DESIGN

- J'ai fait un plan avant de commencer à produire qui se nomme LevelDesign.PDF
- Le début ne comporte pas de murs mouvants pour laisser le joueur prendre connaissance des contrôles basiques
- S'ensuit un mur qu'il faut simplement pousser (mouvement le plus intuitif) puis un autre mur tout de suite après qui donne envie au joueur de réessayer mais qui est une impasse pour expliquer au joueur que les murs ne sont pas forcément une indication du bon chemin à prendre.
- Ensuite le joueur va tomber sur des murs qu'il faut tirer, des murs qui débloquent de nouveaux embranchements
- Puis des murs qu'il faut pousser PUIS tirer pour avancer
- Et enfin des murs de tailles différentes
- Pour finir sur la salle du Minotaure

NARRATION

Tous les neuf ans, une terrible tragédie survient. Egée, roi de Néo-Athènes doit envoyer quatorze enfants dans un labyrinthe pour éviter la colère du Minotaure qui est enfermé à l'intérieur. Ce jour-ci, Thésée, fils d'Egée est tiré au sort dans la liste des candidats.

Le roi acceptera alors son horrible sort mais il demanda à ses conseillers de fabriquer une machine capable d'aider son fils dans le labyrinthe. Les conseillers auront réussi à fabriquer en hâte un robot Ar.14 de troisième génération.

Thésée en arrivant dans le labyrinthe fera la connaissance de Ar.14n°3 qui lui apportera des conseils et l'outil qui a permis à Dédale de fabriquer le labyrinthe : le pistolet à mouvoir les murs.

Le Minotaure est un monstre de propreté. Son labyrinthe brille de mille feux et tout est très bien ordonné. Son labyrinthe est une énorme salle de jeux où les enfants envoyés tous les neuf ans gardent leur jeunesse éternelle. Mais le Minotaure n'accepte aucun désordre et n'hésite pas à dévorer les enfants qui ne rangeraient pas leurs jouets.

Thésée va alors utiliser le pistolet à mouvoir les murs pour arriver jusqu'au Minotaure. Le Minotaure aura alors deux comportements différents en fonction de la façon de jouer du joueur. S'il a mis le désordre, Minotaure le tuera. Sinon il lui demandera de tout ranger et de repartir par l'entrée.

Les treize autres enfants sont coincés ici et sont obligés de jouer toute leurs vies. Le temps est arrêté et ils ne pourront plus jamais mourir. La plupart sont morts tués par le Minotaure suite à une crise de colère. Certains enfants ont même décidé de déranger leurs affaires pour se suicider sous la main du Taureau pour éviter l'éternel souffrance.

Thésée va faire la rencontre d'un enfant qui est là depuis très longtemps. Peut-être des centaines d'années, il ne le sait plus. Aposiphe. Aposiphe s'est retrouvé blessé suite à un désordre qu'il avait causé. Le Minotaure pensant l'avoir tué l'avait laissé dans un coin. Mais Aposiphe a réussi à survivre de ses blessures et même s'il ne lui reste plus qu'une jambe, il compte bien sortir d'ici.

Aposiphe va alors demander à Thésée de le sortir de ce labyrinthe tout en se vengeant du Minotaure et des autres enfants qui ont réussi à survivre ou qui sont aveuglés par l'éternité. Son but sera alors de faire en sorte que chaque enfant restant soit tué par la colère du Minotaure puis de s'enfuir par la porte principale.

Pour se faire, Thésée sera alors tirailé par le choix de tuer les autres enfants et de libérer Aposiphe, de raisonner Aposiphe ou dans le pire des cas, de se débarrasser de lui. (Cela peut-être un choix pour le joueur dans la narration et ainsi donner différentes fins).

Le moment où Aposiphe sort du labyrinthe et revient à Néo-Athènes, le temps reprend le dessus et les années d'Aposiphe reviennent posséder son corps de mortel. En quelques secondes, Aposiphe meurt de vieillesse en regardant de nouveaux le ciel de sa cité.