GD / LD explanatory sheet

# Présentation

Attention, si vous voulez gardez 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’expériences est complète, il y a un début, une fin, un scénario simple mais qui se termine à la fin du jeu, avec plusieurs dénouements possibles en fonction des choix du joueur.

# 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 a ses conseiller 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 neufs 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.

# Game Design

* Vue et mouvement de type FPS
* Le pistolet permet de bouger certains murs d’un cran vers l’avant ou d’un cran vers l’arrière avec la molette de la souris. Clic gauche pour sélectionner le mur
* Les murs qui peuvent bouger son d’une couleur particulière
* 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. (Balais, objets bien rangé, écritures aux murs, etc…)

# Level Design

* Plan en annexe
* 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 débloque 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.