

# GameEngine Illusion : Game Design Document

---

## Genre

---

Plateformer 3D, puzzle

## Camera

---

3ème personne derrière le character, suit la tête. Discuter de la position de la caméra par rapport au personnage pour voir les objets devant lui.

## Controls

---

- Zqsd mouvement personnage
- Souris mouvement caméra
- Clic gauche attraper/activer un objet
- Clic droit lâcher un objet en direction de là où pointe la caméra
- Space pour sauter

## Character

---

Au mieux, bipède.

## Histoire / But

---

Le bâtiment s'est en partie effondré, il faut sortir de là.

## Ambiance

---

Sombre, nuances de gris, flèches bleu en effet "gloom" (néon), objets interactifs avec une surbrillance colorée (orange par exemple), son ? (si moteur de son).

## HUD

---

Rien.

## Game World

---

Dans un bâtiment sans vie. Une suite de salles qui jouent sur la verticalité, où on a l'impression qu'il y a de la vie alors qu'en fait non, créant des zones de gouffre où le personnage peut tomber.

## Gameplay

---

- Sauter par dessus une plateforme
- Sauter par dessus un obstacle
- Grimper/escalader
- Pousser des objets
- Récupérer un objet
- Inventaire virtuel non accessible pour le joueur (un booléen : clé ? ok)
- Activer/Désactiver des éléments

- Pas de lampe que le personnage pourrait tenir

## Mécaniques

---

- Quand un objet, se trouvant près du personnage, peut avoir une interaction (pousser, récupérer, activer), il se mets alors en surbrillance.

## Puzzles

---

- Deux plateformes éloignées, le vide entre les deux (mort si chute), pour voir le labyrinthe de planches il faut regarder vers le bas
- Trouver une clé pour ouvrir une porte
- Pousser un objet pour libérer le passage/sur des activateurs
- Escalader une succession de plateformes gauche-droite pour aller à un niveau au dessus
- Si on regarde sur le chemin normal on voit pas une flèche qui indique un escalier ou une plateforme, il faut se mettre dans l'autre sens

## Inspirations

---

Resident Evil

Superluminal

Inside

Limbo

White Night