

# A Way Out...

## Sommaire

Histoire .....	3
Le Jeu .....	3
La Cible .....	3
Univers.....	3
Personnages.....	3
Univers Sonore.....	4
Charte Graphique.....	4
Level Design .....	4
Gameplay .....	5
<b>MODE DE JEU n°1.....</b>	<b>5</b>
<b>MODE DE JEU n°2.....</b>	<b>5</b>
Game Mechanics .....	5
<b>CAMERA .....</b>	<b>5</b>
<b>DÉPLACEMENTS.....</b>	<b>5</b>
<b>INTERACTIONS.....</b>	<b>5</b>
Objets, interactions et utilisables.....	6
Features .....	6
Annexe 1 – Diagramme de Gantt:.....	8
Annexe 2- Diagramme de classes: .....	9
Annexe 3- Diagramme de cas d'utilisation: .....	10

## Histoire

Totalement inconscient de l'endroit où il se trouve, le personnage principal n'a aucune connaissance sur sa propre identité. Il n'a que deux choses en tête, un numéro, écrit sur une plaque d'identité qu'il porte autour du cou, et une image floue d'une créature effrayante, et sombre.

Elle est à votre poursuite... Il faut fuir. Mais faites attention, vous n'êtes manifestement pas le seul à être enfermé avec lui.

## Le Jeu

Il s'agit d'un jeu en multi-joueurs, dans lequel l'objectif du joueur est partagé entre la fuite, et l'affrontement. L'idée est de mettre le joueur sous la pression permanente à la fois par son adversaire et par son environnement. Le jeu se présente sous la forme d'un Moba en environnement 3D opposant deux joueurs, lâchés face à une IA immortelle et puissante. Il disposera de deux modes de jeu, de deux arènes différentes.

Chaque partie durera entre 5 et 8 minutes. Afin de garantir cela, le poursuivant gagnera en puissance jusqu'à attraper l'un des joueurs.

## La Cible

Le jeu se présentant sous la forme d'un jeu dit "de survival horror" il est possible qu'il contienne des séquences qui pourraient heurter la sensibilité des plus jeunes. La cible serait donc une part de la population suffisamment mature et âgée pour y jouer.

Autrement, les amateurs de jeux multi-joueurs online, de jeux d'horreur et de stratégie, et de sensations fortes sont la cible principale du jeu.

## Univers

Le joueur incarne un personnage dont le nom est inconnu. Nous ne connaissons rien de son histoire personnelle ni de son environnement. Il se retrouve dans différents lieux angoissants. Le premier d'entre eux ressemble aux couloirs d'un Hôpital/Asile Psychiatrique. Très vite, le joueur comprend qu'il n'est pas seul dans la zone et qu'il est suivi par une créature inconnue. Il cherchera alors à la fuir pour survivre, en essayant de distraire ce poursuivant. Le reste de l'univers et de l'histoire sont laissés volontairement inconnus au joueur pour lui donner un sentiment d'inconfort et d'insécurité, ne lui laissant aucunes bases sur lesquelles s'appuyer. Les deux protagonistes semblent seuls dans un lieu clos avec cette créature. Les lieux sont dévastés et la créature semble s'énervier de plus en plus, et gagner en puissance.

## Personnages

**Patient :** Le personnage que le joueur contrôle. Apparence basique, pas vraiment de traits très distinctifs. Nous ignorons tout de lui. Il semble être poursuivi par une force démoniaque, et

tente de s'en échapper. Son but ? Survivre à tout prix, quitte à attirer l'attention de cette bête noire sur son adversaire.

***Le poursuivant :*** Ici encore, nous ignorons tout de ce personnage qui est à la poursuite du joueur. D'une apparence très sombre, mais très simple (il semble porter un costume noir), il se déplace lentement dans la carte. Il semble gagner en puissance et se mettre en colère assez facilement. Entouré d'un halo d'ombre, son apparence sombre change et prend en ampleur au fur et à mesure que sa force croît. Cette chose n'est pas humaine.

Son but ? Comblent sa faim à tout prix. Il semble avoir une dent contre le joueur.

## Univers Sonore

Des ambiances sombres et irrégulières, contenant des fausses notes, alternant entre passages faibles lents, moments de silences, et passages forts et soudains, visant à faire sursauter le joueur. Bruits ambiants lointains, comme des cris de douleur qui disparaissent avec l'écho, ou des claquements de porte ou grincement de bois, etc... L'univers sonore fait appel à des percussions, des instruments synthétisés, et des sons éventuellement produits par des objets quotidiens ou d'autres instruments.

Lorsqu'un joueur est en danger, le rythme s'accélère, et il peut entendre les respirations de son avatar, ses battements de cœur, et le bruit que fait le poursuivant en se rapprochant.

## Charte Graphique

Univers sombre, avec peu de lumière. La charte graphique est censée accentuer le malaise et le stress du joueur, c'est pourquoi nous avons choisi de faire ça dans un endroit clos, à la tombée de la nuit. La présence de sang et d'éléments angoissants tels des événements spécifiques ne sont pas à exclure (mains qui attrapent le joueur, ombres inquiétantes). Les jeux de couleurs resteront sombres en allant du noir au gris et d'autres couleurs tel que le marron.

## Level Design

Il s'agit d'un niveau fermé sous forme de labyrinthe. Les joueurs apparaîtront aléatoirement et ne connaîtront pas leur emplacement. Le labyrinthe étant généré aléatoirement, le jeu propose une expérience unique à chaque partie. A l'intérieur seront disposés différentes sortes de mécanismes qui permettent de pousser le poursuivant du labyrinthe vers l'autre joueur ou de le ralentir.

On notera aussi la présence de portes dans les couloirs. Les portes seront fermées de bases et ouvrables à l'aide de l'attaque de base.

## Gameplay

### **MODE DE JEU n°1**

Le but du jeu sera de survivre au poursuivant du Labyrinthe tout en essayant d'attirer ce dernier vers l'adversaire. Le poursuivant devient de plus en plus rapide et agressif au fur et à mesure de la partie. Par ailleurs de petits mobs se promènent et permettent d'obtenir des malus et bonus (vitesse, ralentissement ...). La partie se termine lorsqu'un des deux personnages meurt (C'est à dire, au moment où il est attrapé par la bête noire).

### **MODE DE JEU n°2**

Le but du jeu sera d'atteindre la sortie du Labyrinthe située au milieu de celui-ci avant son adversaire. Pour pouvoir emprunter cette sortie il faudra rassembler 3 clés sur les 5 éparpillées sur la carte. Le poursuivant du Labyrinthe parcourront les zones autour de la sortie et des clés, celui autour de la sortie étant plus puissant. A chaque mort le personnage revit avec un temps de respawn de plus en plus long. Lorsqu'un des deux personnages atteint la sortie il enferme son adversaire dans le Labyrinthe, le condamnant à une mort certaine.

## Game Mechanics

### **CAMERA**

La vue sera une vue type STR (vue de haut). On pourra la déplacer en positionnant la souris sur un des bords et retourner sur notre personnage et locker la camera dessus en appuyant sur la touche Espace.

### **DÉPLACEMENTS**

On déplacera les personnages à l'aide des touches Z, Q, S et D. L'utilisation de deux touches simultanées permettra d'avancer en diagonale.

### **INTERACTIONS**

#### *Attaque basique*

Le clic droit servira à l'attaque. Les personnages auront pour seule attaque la possibilité de poser une cible sur l'adversaire pour attirer le poursuivant vers lui. Lors d'un affrontement le premier des deux joueurs à lancer son attaque pose sa cible. Le personnage touché est très légèrement ralenti et ne peut pas lancer d'attaque pendant quelques secondes. Si l'attaquant possédait une cible sur lui avant de toucher son adversaire elle disparaît à ce moment-là. Un seul personnage peut être victime de la cible à la fois. Le poursuivant sera attiré par le personnage ciblé.

#### *Utilisation d'objets et skills*

Les personnages pourront également utiliser des objets préalablement récupérés sur des éléments du décor, et bénéficieront de skills bonus, obtenus sur des minions se déplaçant aléatoirement sur la carte.

Pour utiliser un pouvoir il faudra le sélectionner parmi les pouvoirs disponibles à l'aide de la molette ou d'une touche clavier et le lancer avec le clic gauche de la souris. Une fois utilisé le pouvoir sera perdu.

## Objets, interactions et utilisables

**Levier** : Permet de gagner du temps et de barrer le chemin du poursuivant

**Sac de viande** : Permet, soit de faire perdre du temps au poursuivant soit de l'attirer vers l'autre joueur. Le poser par terre attirera le poursuivant vers cet endroit, et le nourrira pendant quelques secondes.

**Bouton de lumière** : Attire l'attention du poursuivant à un endroit aléatoire dans la carte.

**Fusée éclairante** : Touche le joueur adverse, et dévoile sa position. Dirige instantanément le poursuivant sur l'adversaire.

**Téléphone portable** : Objet mobile qui attire le poursuivant vers un endroit.

**Piège à loup** : Immobilise la victime sur une durée de une à trois secondes.

**Stèle mystique** : Échange votre place avec celle de l'adversaire (position, et cible du poursuivant).

**Clé** : Permet de fermer une porte. Il faudra 2 coups au poursuivant pour la casser et 4 pour l'adversaire (ou une clé correspondante).

**Peau de banane** : Permet de faire glisser l'adversaire, qui sera assommé pendant 1 seconde + 2 secondes pour tomber et se relever.

**Coin coin le canard** : Fait du bruit lorsqu'une entité pose le pied dessus. Attise la vigueur du Poursuivant pendant 5 secondes, et l'attire vers soi.

**Somnifère** : Peut être placé dans la viande ou dans les potions de bonus, ralentit pendant 7 secondes l'utilisateur.

**Potion de Bonus** : Peut être pris et lancé (sur l'adversaire ou le poursuivant) ou activé sur soi pour avoir les effets bonus  
fléchette hypodermique : endort le poursuivant ou ralentit l'adversaire pour 3 secondes.

## Features

**La boîte de dialogue, ou Chat** : Le joueur dispose d'un chat, grâce auquel il peut s'adresser directement à son adversaire. Une telle feature permet aux deux joueurs de discuter ensemble, et permet de troubler son adversaire (en lui envoyant des menaces par exemple ou en le narguant).

Il sera accessible via la touche Enter, qui ouvrira une ligne de texte au dessus de la boîte de dialogue. Une fois le message composé, une seconde pression sur le bouton Enter enverra le message qui apparaîtra sur la boîte de dialogue.

**Le Niveau de jeu** : La carte de jeu, basée dans un lieu donné, sera générée aléatoirement. Chaque terrain généré aléatoirement disposera obligatoirement de différents itinéraires permettant aux joueurs de se retrouver, et de ne pas rester bloqués. Pour cela, nous définirons des chemins de base, et des chemins secondaires qui pourront, ou pas, être bloqués par des murs ou des objets lors de la génération du monde. Le poursuivant apparaîtra lui aussi, à un point aléatoire de la carte.

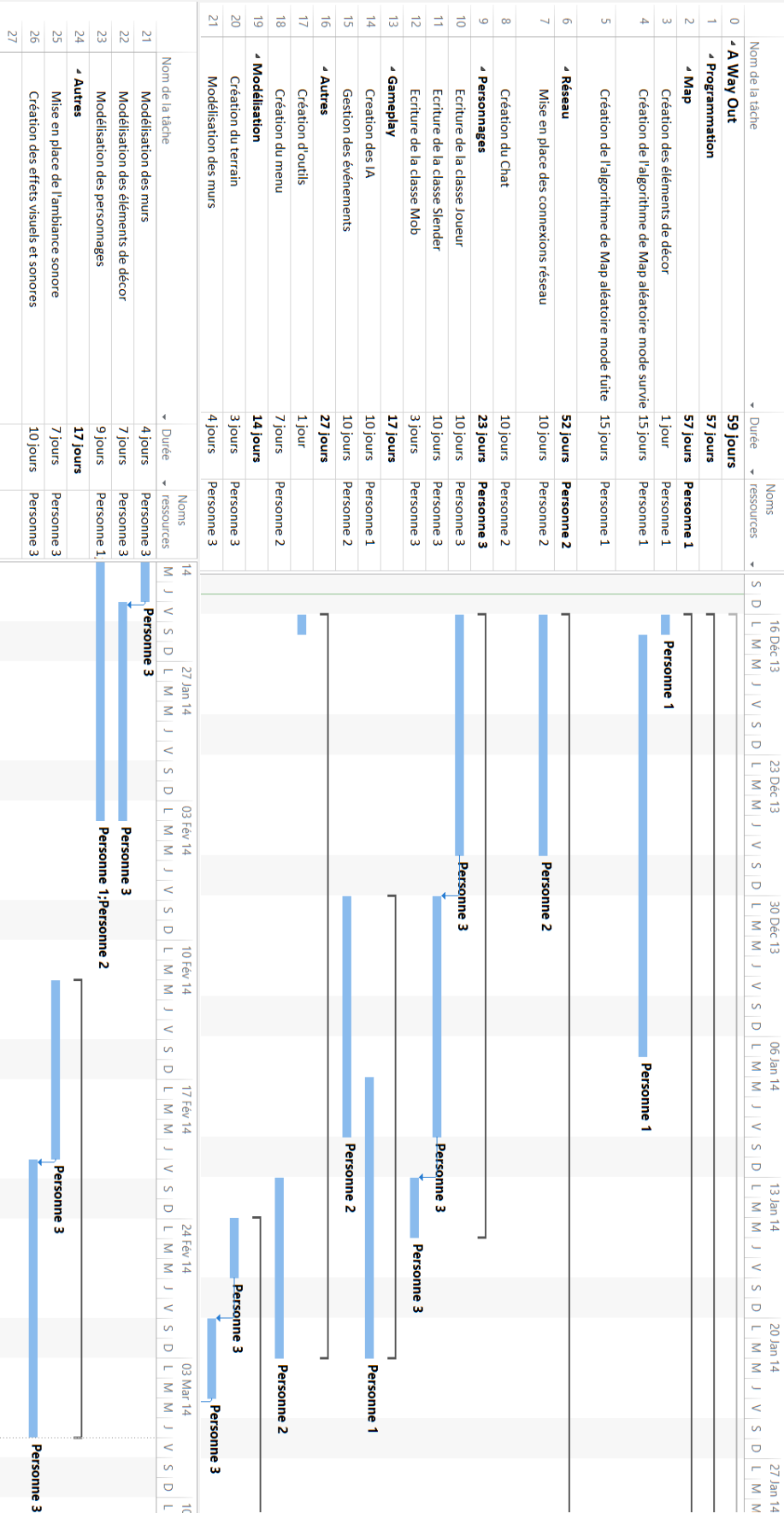
# Annexes:

Annexe 1 - Diagramme de Gantt

Annexe 2- Diagramme de classes

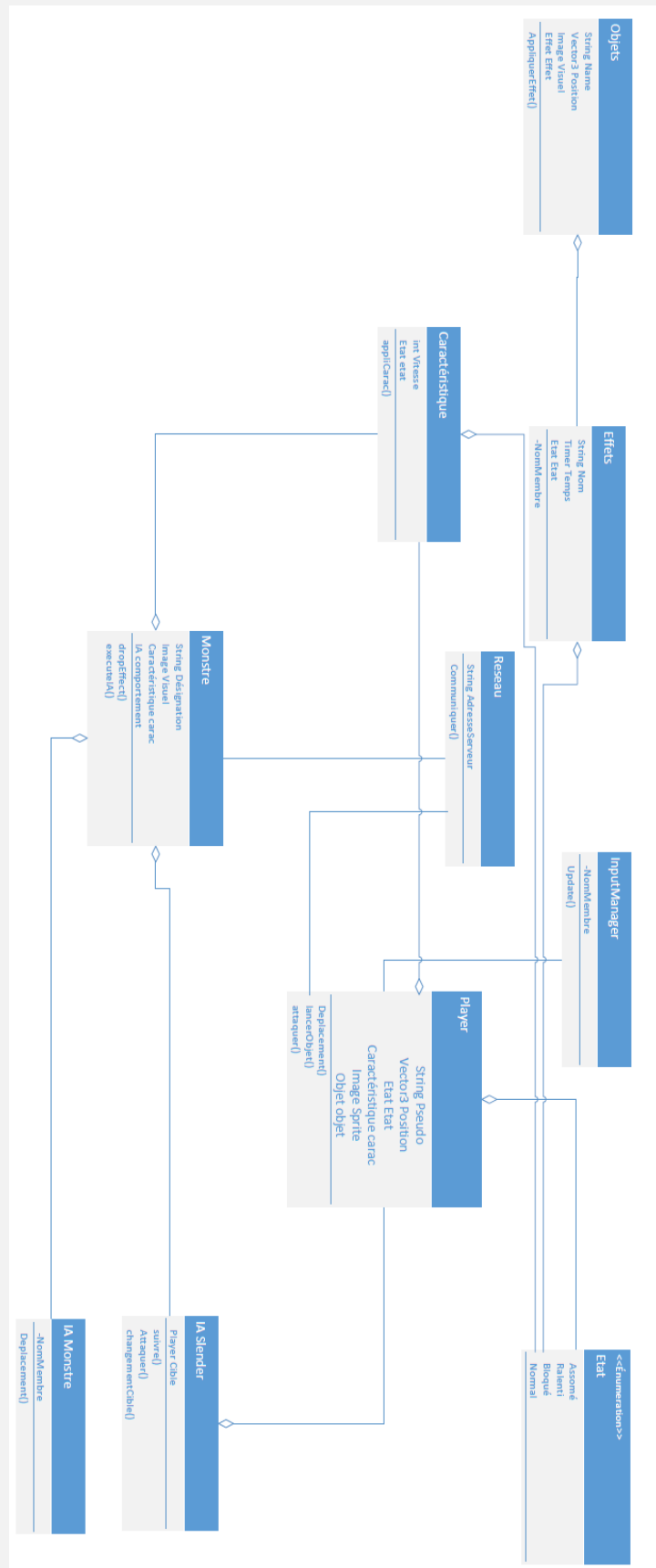
Annexe 3- Diagramme de cas d'utilisation

Annexe 1 - Diagramme de Gantt:





## Annexe 2- Diagramme de classes:



### Annexe 3- Diagramme de cas d'utilisation:

