

GDD

plateforme : PC

Genre : infiltration, enigme

Nbr de joueur : 1



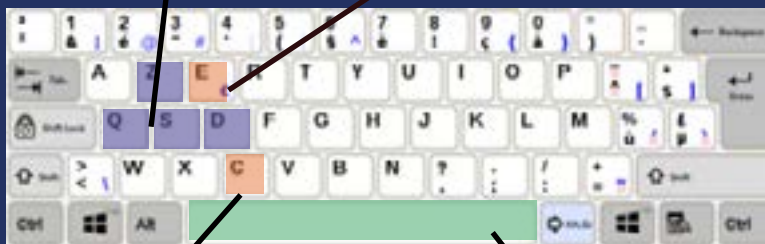
Caméra : 3 ème personne

Controller :

ZQSD : Déplacement

haut/gauche/bas/droit

E : power-up : rotation



c : power-up: invisible

Intercation : interupteur et objet

jeu :

Vous avez dérobé un livre au pouvoir inconnue, dans un lieu interdit .
Vous avez un temps limité (disont 30 min) pour sortir de ce labyrinthe hautement surveiller.

La sortie ce trouve au centre du labyrinthe qui est fermer par un mécanisme, il faut actionner trois interrupteurs pour ouvrir la porte de sortie.

Les interrupteur sont contament sous surveillance, il vous faudra trouver un pouvoir qui vous permettra de vous dissimulé au yeux de la surveillance fixe.

Attention au sentinelles qui circule dans les couloirs du labyrinthe, si elles vous voient vous serez rammené a l'entrer, ce qui vous fera perdre du temps.
Une page, d'un pouvoir qui vous permettra de controler la sentinelle pour lui faire faire demi-tour, est quelque par dans le labyrinthe.

Une fois les interrupteurs actionner, vous pouvez vous dirriger vers le centre de la carte pour trouver la liberter , enfin, je l'espère pour vous .

carte vue du haut :
la map est plus ronde mais carré

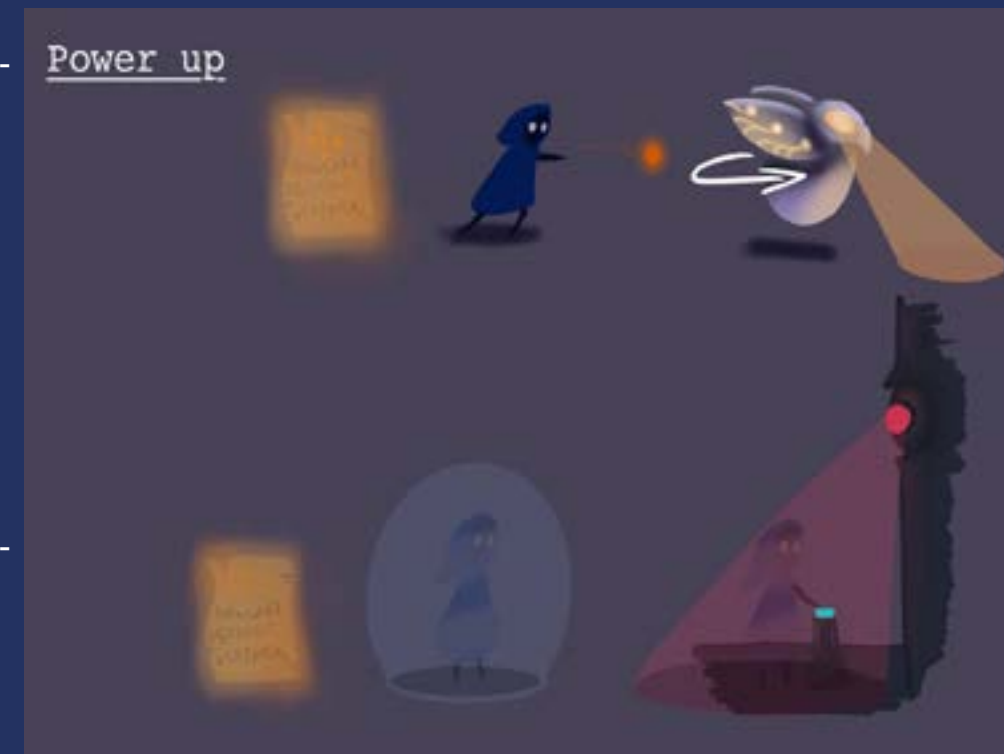


Rotation:

une fois que vous avez récupéré ce power-up, il vous sera possible en appuyant sur **E** de lancer une boule d'énergie qui si elle touche une sentinelle, elle fait demi-tour.

Invisible :

une fois que vous avez récupéré ce power-up, il vous sera possible de devenir invisible pendant quelque seconde en appuyant sur **C**



Si vous etes vue, vous serez amenée à l'entrer et le livre que vous aviez dérober ce trouve sur la surveillance d'une des sentinelles circulante **et vous perdez tout les pouvoir récupérer, il est toujours possible de circuler dans tout le labyrinthe, c'est juste plus compliquer et vous n'avez pas acces au interrupteur qui ouvre la sortie.**

il faudra récupérer le livre avant de pouvoir réutiliser vos pouvoir si vous aviez récupéré les page avant.

pour le récuperez il faut se faufiler derrière la sentinelle, quand vous etes assez près il vous faudra appuyer sur la barre espace .

Il faut avoir le livre pour sortire car pour lui que le personnage c'est infiltrer dans ce lieu interdit.



Le paterne du labyrinthe est fixe (je compte pas le changer aléatoirement à chaque partie) les powers-up aussi sont au même endroit à chaque nouvelle partie

Mouvements des Sentinelles :

Les sentinelles ont un parcours fixe qui se croise pas (je pense que 4 sentinelles c'est bien pour commencer , a voir si c'est trop facile)

je pense changer la vitesse de déplacement au fur et a mesure qu'elles sont proche de centre de la map

La sentinelle qui circule au centre a un comportement un peu différents, chaque coins de son parcours elle s'arrete et regarde les 2 couloirs avant de continuer son parcours.



Zone de surveillance et lumière :

Pour essayer de limité l'utilisation de la lumière , le joueur devras éviter le cercle au sol qui imite le champs de vision des sentinelle .

La zone de vision des éléments de surveillance, fixe ou mouvante, sera défini par un cercle au sol que le joueur ne pourra pas passer.



Caméra :

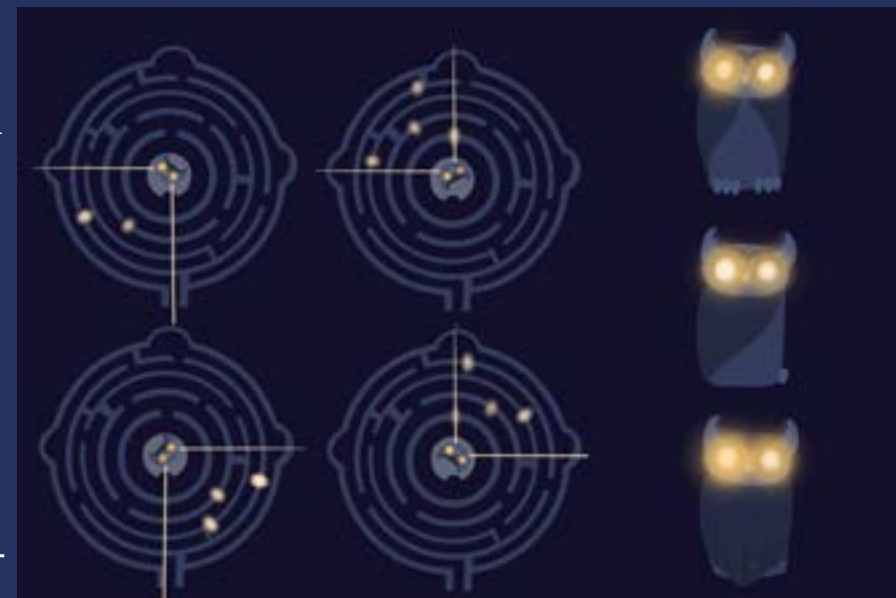
Pouvoir manipuler la camera avec la souris. faire en sort qu'a une intersection le joueur puisse regarder le couloir à droite et à gauche pour voir si une sentinelle arrive.



essai 3D de la sentinelle

il y a aussi un sentinelle spécial qui reste au centre de la carte et sa zone de surveillance prend un quart du cercle que forme le labyrinthe et aperçoit que les interstices des couloirs, là où les sentinelles qui circulent ne voient pas.

tout les X temps (disons 10 secondes) elle tourne sa zone de surveillance un quart de cercle. il y a un passage qui est surveillé deux fois, parce que c'est le dernier passage



quelques dessin d'idée sur le jeu.



un teste 3D du personnage.