

GDD

plateforme : PC

Genre : infiltration, enigme

Nbr de joueur : 1



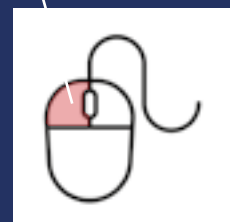
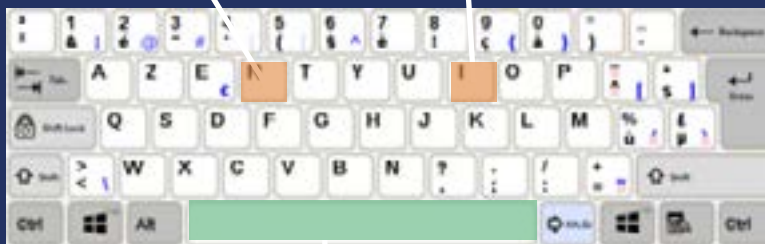
Caméra : 3 ème personne

Controller :

R : power-up: rotation

I : power-up : invisible

Déplacement



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 :



Rotation:

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

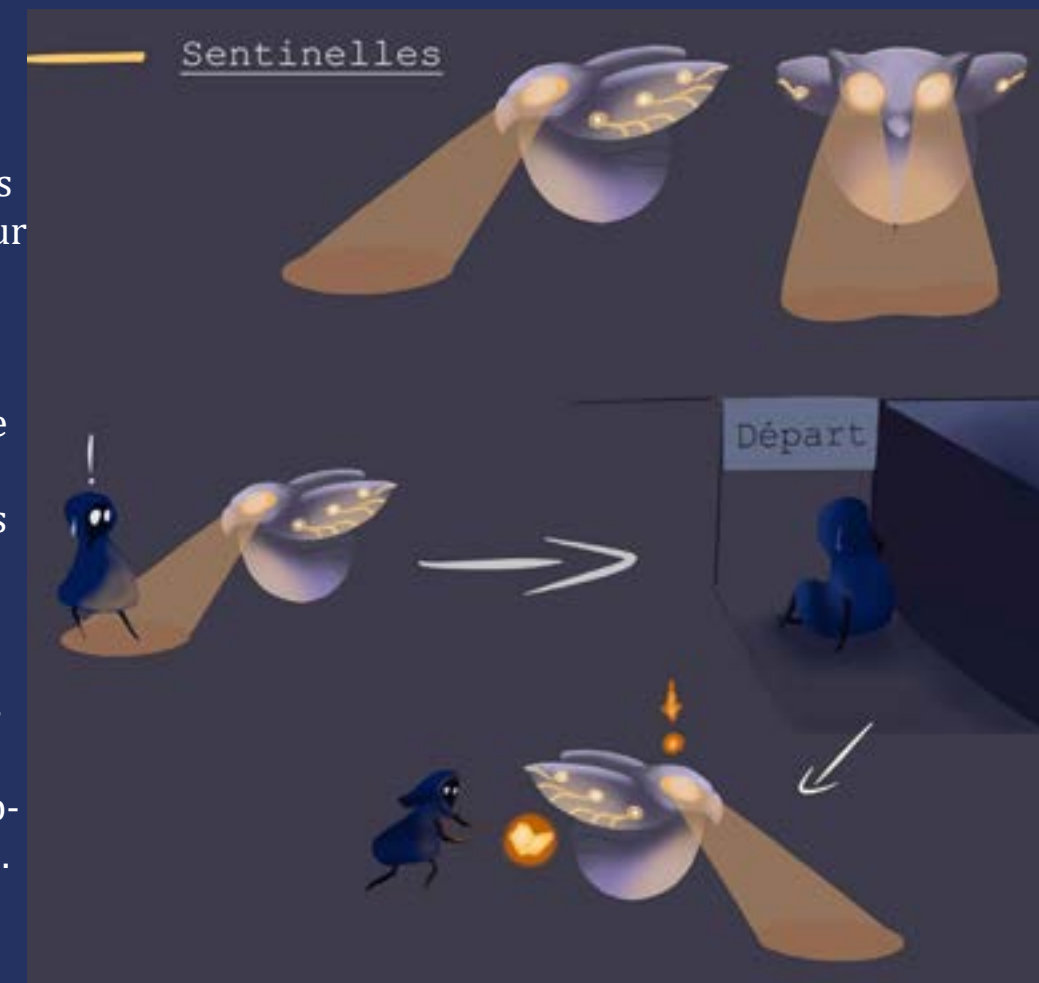
Invisible :

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



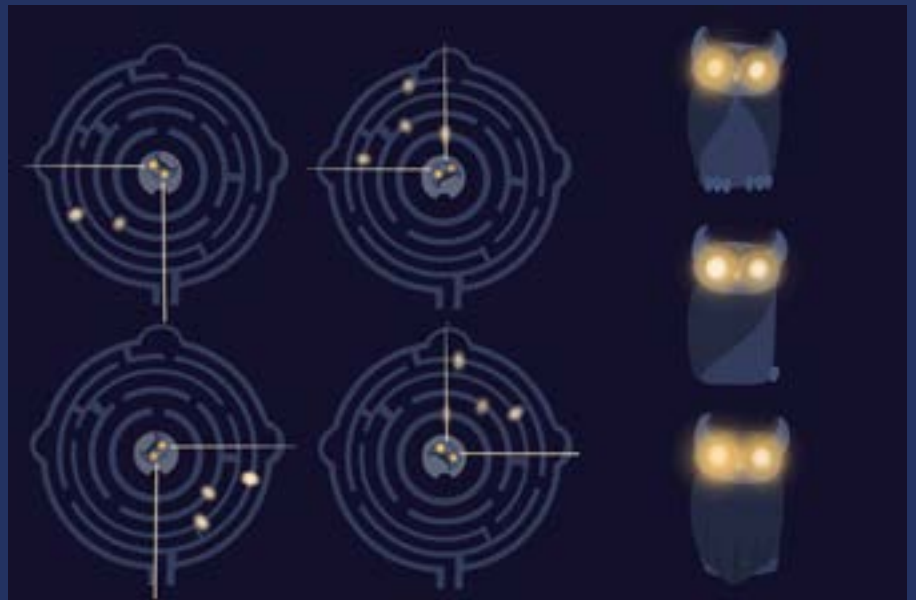
Si vous etes vue, vous serez amenée à la case départ et le livre que vous aviez dérober ce trouve sur la surveillance d'une des sentinellec circulante aléatoirement.
il faudra récupérer le livre avant de pouvoir réutiliser vos pouvoir si vous les aviez récupéré.

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



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 interstice des couloir, là où les sentinelles qui circules ne voient pas.

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



quelques dessin d'idée sur le jeu.



un teste 3D du personnage.