***The Escape Game***

**Phonesavanh Kévin**

***Introduction***

*The Escape Game* est un jeu de puzzle/parcours type RPG en 3D pour PC. L’histoire se déroule dans un entrepôt ressemblant vaguement au *Koezio* (un véritable Escape Game en France), bien entendu le jeu s’en inspire fortement. Le héros de notre jeu doit secourir sa famille kidnappée par le FBI, il doit pour cela réussir le parcours en accomplissant diverses épreuves tels qu’un labyrinthe, une épreuve de tir et un parcours d’obstacles au péril de sa vie.

Le joueur commence avec 3 vies, si le personnage meurt (PV = 0), il recommencera au tout début de la salle. A la fin de chaque salle, le joueur regagne tous ses PV. Le joueur ne dispose pas d’armes durant les phases de parcours et énigmes mais lorsqu’il affrontera les ennemis au cours de la salle « combat », il disposera d’une arme à distance pour tuer les différents agents présents dans cette salle.

Enfin le joueur devra manier sens de l’orientation et dextérité tout le long du jeu afin de libérer sa famille.

# *Game loop (micro + macro)*

## *Macro :*

### Histoire :

* Le joueur devra progresser et survivre de pièce en pièce pour compléter le jeu

### Combat :

* Le joueur ne dispose pas d’armes durant les phases de « parcours », il aura une arme uniquement dans la salle de combat
  + Parcours de type « plate-forme »
  + Parcours de type « labyrinthe »
  + Arme à distance
  + Ennemis à battre :
    - Victoire : PV Ennemi = 0
    - Défaite : PV Joueur = 0

### Challenge :

* Résoudre l’énigme et s’échapper du labyrinthe pour atteindre la deuxième salle
* Battre les ennemis de la deuxième salle
* Réussir le parcours et ne pas tomber (mort)

### Récompense :

* Sauver sa famille
* S’échapper sain et sauf
* Avoir vaincu les agents du FBI qui s’en prenait à vous

## *Micro :*

### Labyrinthe :

* Résoudre l’énigme en trouvant les symboles cachés dans le labyrinthe afin d’ouvrir la porte
* Accéder à la prochaine salle en ouvrant la porte

### Salle de combat :

* Le joueur aura une arme afin d’affronter l’ennemi
* Réussite : passe au parcours « plate-forme » / Niveau suivant
* Echec : le joueur recommence le combat

### Combat :

* L’affrontement est en 1v4, l’ennemi attaquera automatiquement le joueur
* Eviter les coups permettent de ne pas prendre de dégâts
* Réussite : Passage au niveau suivant
* Echec (Toutes vies perdues) : Retour au début du combat, vies remises à 3 (reset total)

# *2) La règle des 3C : Camera Controls Character*

### Caméra :

* 3D
* Vue première personne
* Bras/arme visible
* HUD : PV, niveau actuel

### Contrôles :

* Clavier + souris
* Manette

### Character :

* Déplacement
* Attaque
* Saut

# *3) Les conditions de victoire/défaite*

### Conditions de victoire macro :

* Réussir un niveau
* Battre les ennemis

### Conditions de victoire micro :

* Réussir un parcours
* Battre un ennemi

### Condition de défaite macro :

* Perdre toutes ses vies

### Condition de défaite micro :

* PV = 0 contre un ennemi / parcours

# *4) Signe et feedback*

### Sonore :

* Sons d’attaque du joueur et de l’ennemi
* Effet sonore lors de la réussite d’une salle
* Effet sonore lors de la réussite d’un parcours
* Sons de pas
* Son d'ennemi qui meurt
* Son de porte

### Visuel :

* Animation à l'attaque
* Barre de vie qui descend
* Indicateur du nombre de vies totales
* Particules sur impact de coup (dégât)