



Game Concept

# THE DARK LABYRINTH

Par Robin Lefebvre et Céline Wang



# Fiche signalétique

Intitulé	Description
Titre	The Dark Labyrinth
Thème	Labyrinthe, Jeu hybride
Genre	Jeu hybride, stratégique et de recherche
Type de graphisme	Objets en 3D, projection 2D
Mode de jeu	Coopétition Local
Plateforme	Hybride, table avec projecteur et caméra
Cible	Grand publique
Modèle économique	Gratuit lors d'une exposition limitée



# PITCH ET SCÉNARIO

Enfuyez-vous d'un labyrinthe sur le point de s'effondrer. Déplacer votre pion pour découvrir le labyrinthe, remplir les objectifs et vous enfuir. Attention, le premier qui s'enfuit enferme les autres.



# EXPLICATIONS DU DISPOSITIF

## Le projecteur

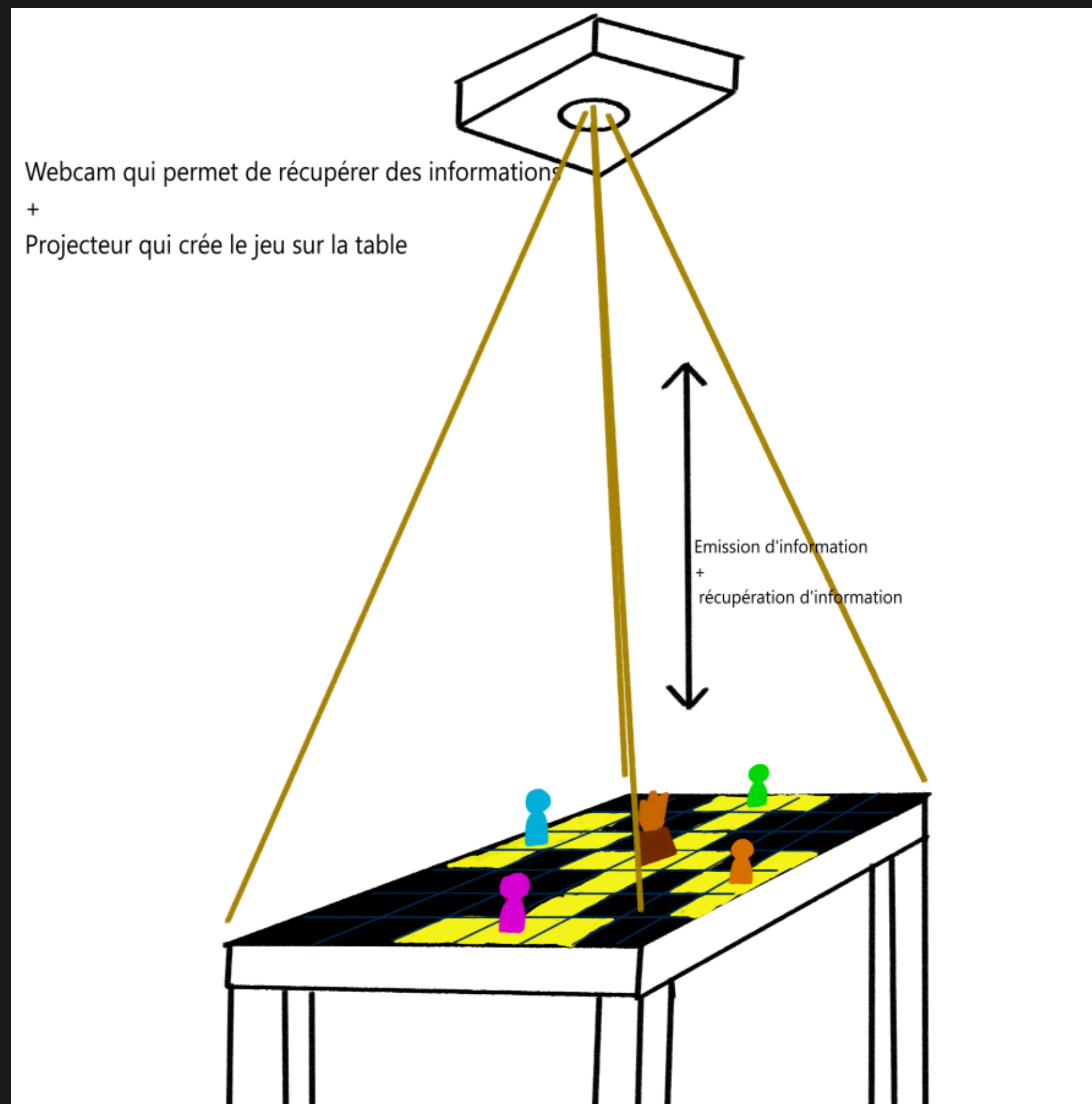
Le projecteur affiche le plateau, les informations nécessaires au bon déroulement du jeu et les effets des actions des joueurs sur le plateau.

## La caméra

La caméra détecte les actions des joueurs (déplacement des pions, posage des objets...) et envoie ces informations au projecteur.

## La table

La table permet au projecteur d'afficher le plateau sur une surface plane. Elle permet aussi aux joueurs de jouer à la bonne hauteur.




Vue général du dispositif

# CoreGameplay

Le gameplay principal consiste à se déplacer dans un labyrinthe obscur afin de remplir les objectifs montrés par le jeu.

Il y a un objectif de groupe qui doit impérativement être rempli afin de débloquent la porte de sortie. Il y a également un objectif secondaire qui permet de s'enfuir. Le joueur va devoir alterner entre la quête de groupe qui ouvrira la porte pour tout le monde et une des quêtes secondaires qui lui permettra de partir. Le joueur pourra choisir la quête secondaire qu'il voudra accomplir pour avoir la possibilité de s'enfuir.

Attention, les joueurs pourront prendre la même quête secondaire, il faudra bien choisir sa quête afin de ne pas se faire dépasser. De plus une fois accomplie, la quête secondaire disparaît et donne la possibilité de sortie au joueur qui la accomplit.



# Mécaniques – Le labyrinthe

- Le labyrinthe est généré aléatoirement à chaque début de partie. La sortie n'est donc pas fixe.
- Des pièges existent dans le labyrinthe, lorsqu'un joueur tombe dans un piège, il passe son prochain tour.
- Des objets à récupérer sont disséminés un peu partout dans le labyrinthe. Ces objets servent à remplir l'objectif de groupe et les quêtes secondaires.
- Certains objets sont cachés derrière des mécanismes qui nécessitent la coopération de plusieurs joueurs pour être débloqués (ex : plaque de pression)
- Attention, le labyrinthe est sur le point de s'effondrer, le premier joueur qui sort de ce labyrinthe fera s'effondrer le labyrinthe. Il ne faudra pas trainer non plus car au bout de 20 tours le labyrinthe s'effondre.



# Mécaniques – Les objets et actions

Lorsque les joueurs déplacent leur pion, 4 cases en forme de croix s'illuminent tout autour du pion et les cases illuminées précédemment s'obscurcissent.

Les joueurs ont la possibilité de poser des murs et des pierres afin de ralentir la progression des autres joueurs et également des torches pour aider les joueurs :

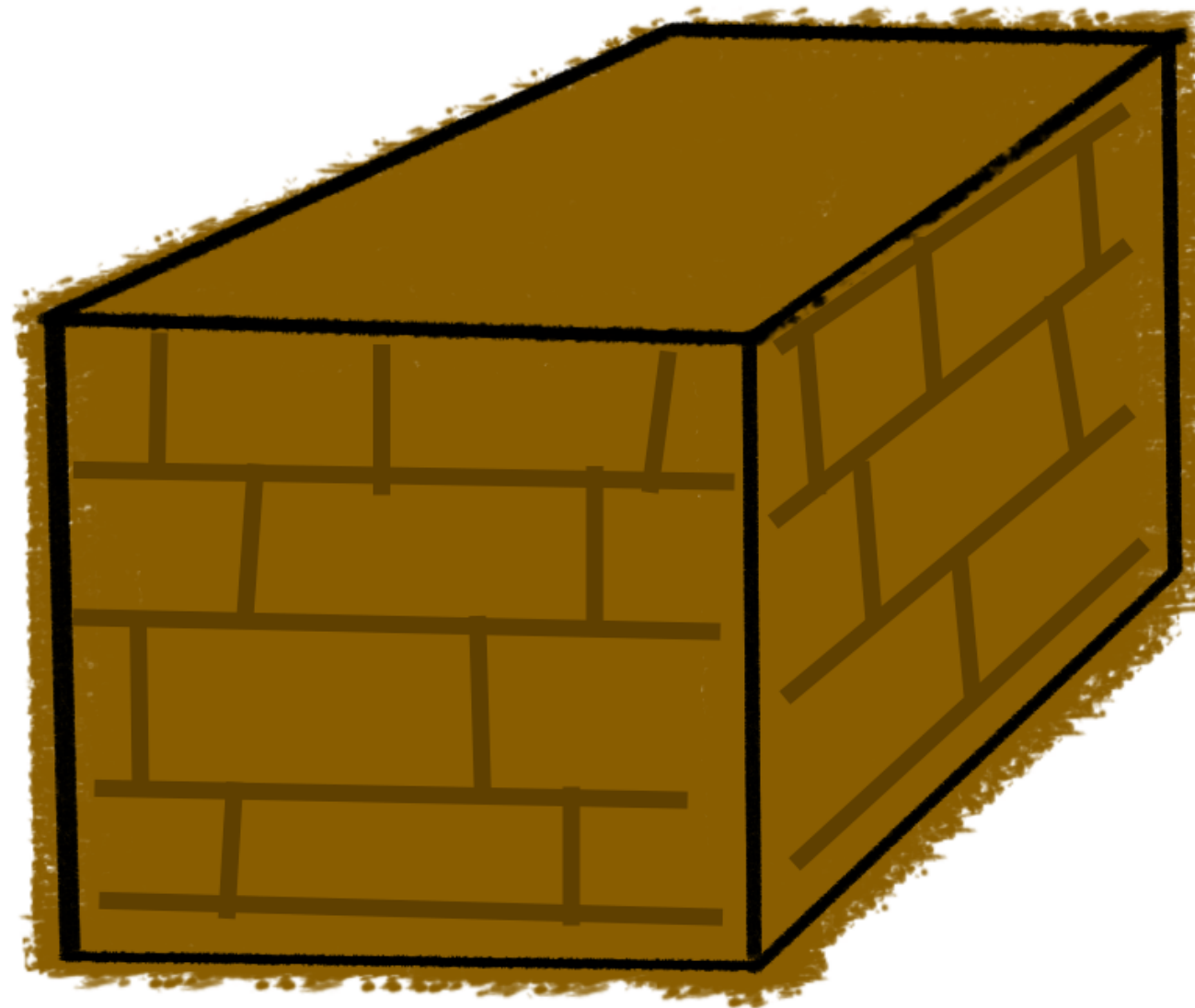
- Les objets et les pions sont des objets physiques.
- Chaque joueur possède 3 murs, 2 pierres et 2 torches pour chaque partie.
- Pendant un tour, chaque joueur peut faire 2 actions : déplacer son pion ou poser un objet. Le joueur peut passer son tour.



# Mécaniques – Les murs

Le mur peut être posé n'importe où, sauf sur un joueur ou sur la sortie et permet de bloquer le passage pendant 3 tours.

Mur de la taille d'une case



# Mécaniques – Les pierres

La pierre peut être posée n'importe où sauf sur la sortie, lorsqu'elle est posée sur un joueur, le poseur a le droit de choisir la direction dans laquelle va être envoyé le joueur ciblé. (pratique pour envoyer un joueur dans un piège). Après l'envoi du joueur, la pierre va jouer le rôle d'un mur et dure 1 tour.

Pierre de la taille d'une case



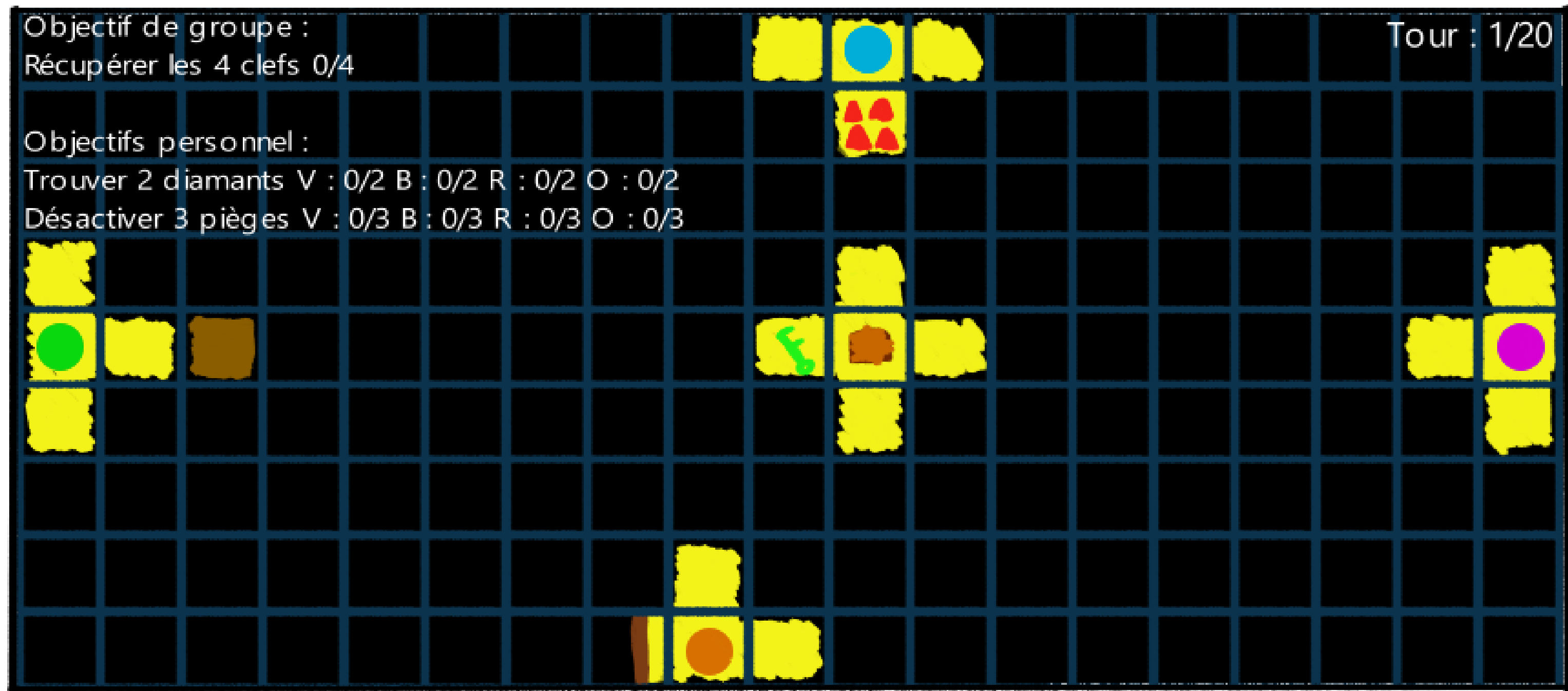
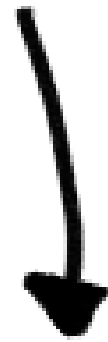
# Mécaniques – Les torches

Les joueurs ont aussi la possibilité de poser des torches qui permettent d'illuminer définitivement une zone en forme de croix.

Torche qui fait la taille d'une case



Texte qui devient transparent ou se déplace en fonction de si  
un joueur joue à cette endroit ou si des informations importantes sont en-dessous



Vue du haut du plateau de jeu

# CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

## **Victoire**

Le joueur réussi à sortir en premier.

## **Défaite**

Les joueurs ont attendu trop longtemps ou un joueur s'est enfui.

**MERCI D'AVOIR LU  
CE GAME CONCEPT**