**Game Design – Evasion**

Mise en situation :

Le joueur commence en chute libre et atterrit dans une salle obscure. Il ne sait pas comment il en est arrivé là. Il sait juste qu’il doit passer ces épreuves afin de sortir de ce lieu. Le but du jeu est de sortir de ce donjon infernal. (Le jeu s’inspire des films « Saw » pour les salles, mais à une inspiration pour le jeu « Portal » pour la fin.)

Déroulement de la partie :

* Première salle – Fall : Chute libre et arrivé dans une salle assombri. La pièce est complètement fermé, mais dès que l’on s’approche d’un mur, celui-ci s’ouvre et
* Les 3 salles de Test :

Salle 1 – Labyrinthe : Un Labyrinthe classique dans un lieu fermé avec des pièges mortels et des culs-de-sac. Exemple de pièges : un mur écraseur… seule sortie possible, un seul chemin correct. Comme le Minotaure, on se fait poursuivre par une chose qui vit dans ce Labyrinthe (en l’occurrence, 5 zombies).

Salle 2 – Invisible Jumps : Une salle simple où il faut juste sauter au-dessus de trous remplis de lave, mais il y a des murs invisibles qui bloquent le passage à certains endroits au-dessus du vide, qui font automatiquement chuter. Ou alors, des sauts impossibles car une plaque invisible se situe au bord du trou, et il faut atterrir dessus pour pouvoir passer. Et le dernier trou possèdera les deux éléments précédents, c’est-à-dire un trou deux fois plus grand, avec des murs invisibles en hauteur, et une plaque invisible au milieu du trou. Il y a une prison où sont enfermés quelques zombies pour, peut-être, les futurs arrivants.

Salle 3 –Monster’s House : Vers le début de la salle, il y a une plaque à activer. Des ennemis vont apparaître, puis le joueur doit arriver de l’autre côté de la pièce en traversant la pièce très rapidement. Le but est d’arriver de l’autre côté de la salle sans se faire toucher, où au moindre contact, on réapparaît au début de la salle, qui est rempli de monstre

* Dernière salle – The Cake is a lie : On arrive dans une salle où il n’y a plus rien. Il est marqué « The Cake is a lie » au-dessus de « Free ». Une torche s’allume, et le mot « Free » apparaît sur la droite de la torche. Un emplacement est disponible pour la torche que l’on possède. Le mur s’abaisse dès que la torche est placée (le mur qui a le mot « Free » inscrit dessus) et la forêt se présente en quittant ce donjon. La vraie récompense est la liberté après avoir surmonté ces épreuves.

Gameplay :

Vue en première personne, contrôle de mouvement libre avec touches de contrôle classique « ZQSD » (ou « WASD » pour les claviers « QWERTY »). Souris pour les mouvements de caméra. C’est un jeu style « Die and Retry », tant que l’on ne connait pas la solution, on recommence jusqu’à que l’on avance, ou si on a de la chance de tomber sur la solution du premier coup. Il y a un point de sauvegarde au début de chaque salle. On n’a qu’une vie. Pas de dégâts de chute. Ça se passe la nuit, donc on a une visibilité réduite. La seule lumière est la lumière que l’on possède.

Signe :

La lumière est le seul moyen d’aide du joueur, il va devoir trouver la sortie avec ce seul éclairage. Quelques mots seront notés sur les murs, mais ce seront plus du décor que des éléments de gameplay, cela dépend de la salle et de l’épreuve.

Environnement :

C’est un endroit qui semble souterrain, mais qui se situe en réalité à la surface. On est éclairé seulement par la nuit et par la lumière de son corps. La nuit réduit la visibilité de l’environnement. Murs en pierres et sol en obsidienne englobe ce lieu.