

Get the F*ck out

Scénario - Le personnage (Jason) s'est introduit dans un donjon afin d'y récupérer tous les trésors qu'il pourra y trouver. Une fois arrivé au bout, il a les bras tellement chargés qu'il ne peut se servir de son arme, Il doit alors s'enfuir du donjon en évitant les squelettes, aveugles, mais capables de l'entendre, et si possible amasser les trésors qui lui auraient échappé lors de l'aller.

"Le personnage traverse un labyrinthe en faisant du bruit"

"La puissance du bruit est proportionnelle à la quantité de trésors trouvés à cet étage"

"Les squelettes parcourent au hasard l'étage et réagissent au bruit"

Victoire : Sortir du donjon avec le butin

Défaite : Se faire rattraper par les squelettes

Les 3C - Quels sont les liens entre les options choisies

Character - Déplacements, ramassage d'objets

Controls - CLavier => Une touche pour chaque direction plus une pour les interactions

Camera - 3D Objective (Vue du dessus) => Permet d'avoir une vue sur le terrain, le personnage et les squelettes proches

Signes & Feedback

Bruit à chaque pas dont la taille augmente à mesure des trésors amassés.
Onde depuis le personnage signalant le bruit engendré.

Grognement du squelette quand le bruit généré par le personnage est entendu par un squelette.

Traitement de Boucle de jeux (Micro => Moyenne => Macro)

Micro :

- Objectif : Eviter le(s) squelette(s) de garde
- Challenge : Le(s) Squelette(s) a(ont) besoin d'un coup pour tuer le personnage
- Récompense : Continuer à amasser du butin

Moyen :

- Objectif : Passer à l'étage en dessous
- Challenge : Labyrinthe + Squelettes
- Recompense : Zone de bruit causé par le loot revient à la normale

Macro :

- Objectif : Sortir de la maison avec le Butin
- Challenge : Plus on avance plus les niveaux sont difficiles
- Récompense : Score total du joueur