

Escape the Asylum

Introduction

Dans ce jeu, le joueur incarne un patient d'un hôpital psychiatrique prêt à tout pour s'échapper de cet enfer. Cependant, cette évasion n'est pas de tout repos puisque des docteurs traquent sans relâche le patient qui tente de s'évader pour lui administrer de force une piqure de sédatif.

Pour survivre, le joueur va devoir user de ruse afin de mettre la main sur une arme ainsi qu'un moyen efficace de se défendre contre les dangers de l'asile.

Les éléments du jeu

Le Joueur :



Il possède 20 points de vies, voici ses commandes:

- Touche ZQSD/ Stick gauche de la manette : Se déplacer
- Touche Espace/ Bouton A : Sauter
- Touche E/ Bouton X : Interagir avec un objet
- Touche Maj / Bouton Stick Gauche : Sprinter
- Clic Gauche / Bouton ZR : Attaquer (nécessite une arme)
- Souris / Stick droit : Tourner la caméra (caméra orbital autour du joueur)

Chacune de ces actions possèdent une animation faite à la main, il y a un son et un système de particules pour ses pas, et il peut mourir ce qui conduit à un

Game Over.

Le Docteur :



Il possède 20 points de vies et poursuit le joueur pour lui infliger des dégâts dès qu'il s'approche trop près de lui.

Quand tout les ennemis d'un niveau sont morts, une porte apparaît et le joueur peut accéder au prochain niveau.

Coffre à médicaments



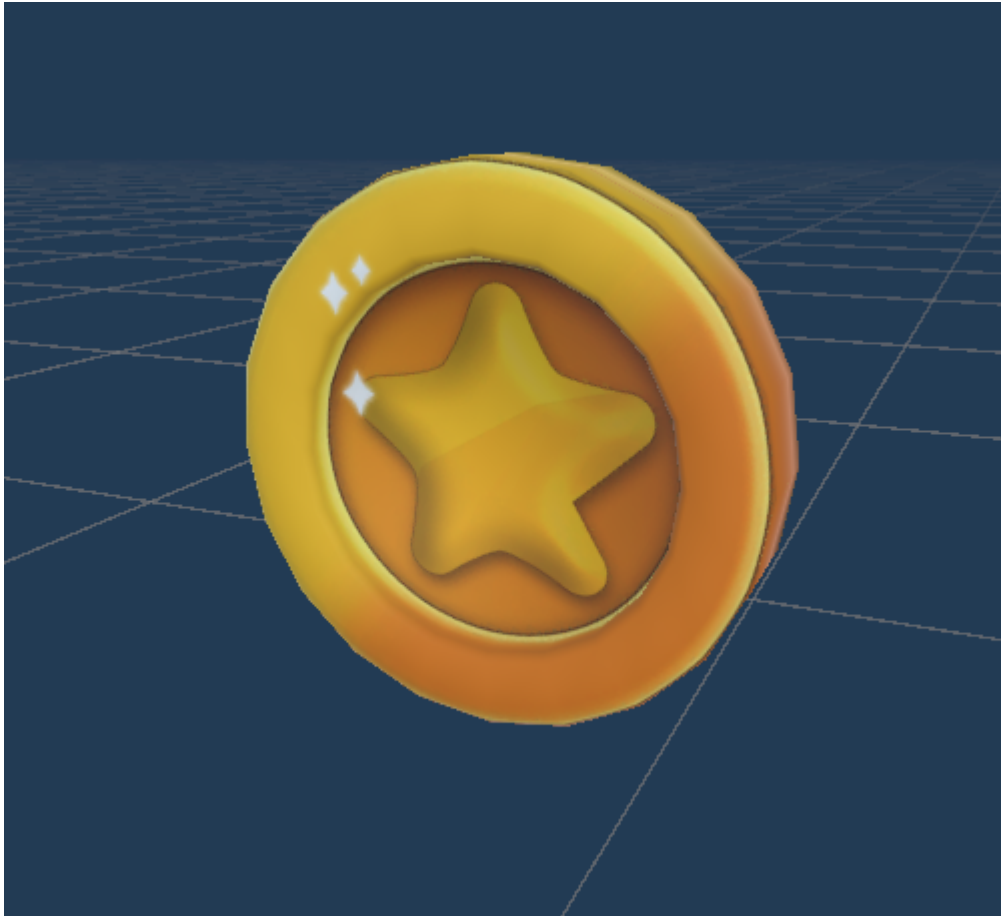
Le joueur peut attaquer le docteur avec une arme mais le docteur lui inflige des dégâts plus rapidement, le joueur doit donc d'abord ouvrir le coffre à médicaments, qui lui permet de devenir invulnérable jusqu'à la fin du niveau et de pouvoir le finir sans prendre de dégâts. Cependant, ce coffre est souvent difficile à accéder et nécessite une clé.

Clé



Tourne autour d'elle-même jusqu'à que le joueur la récupère.

Pièce



Permet d'augmenter son score.

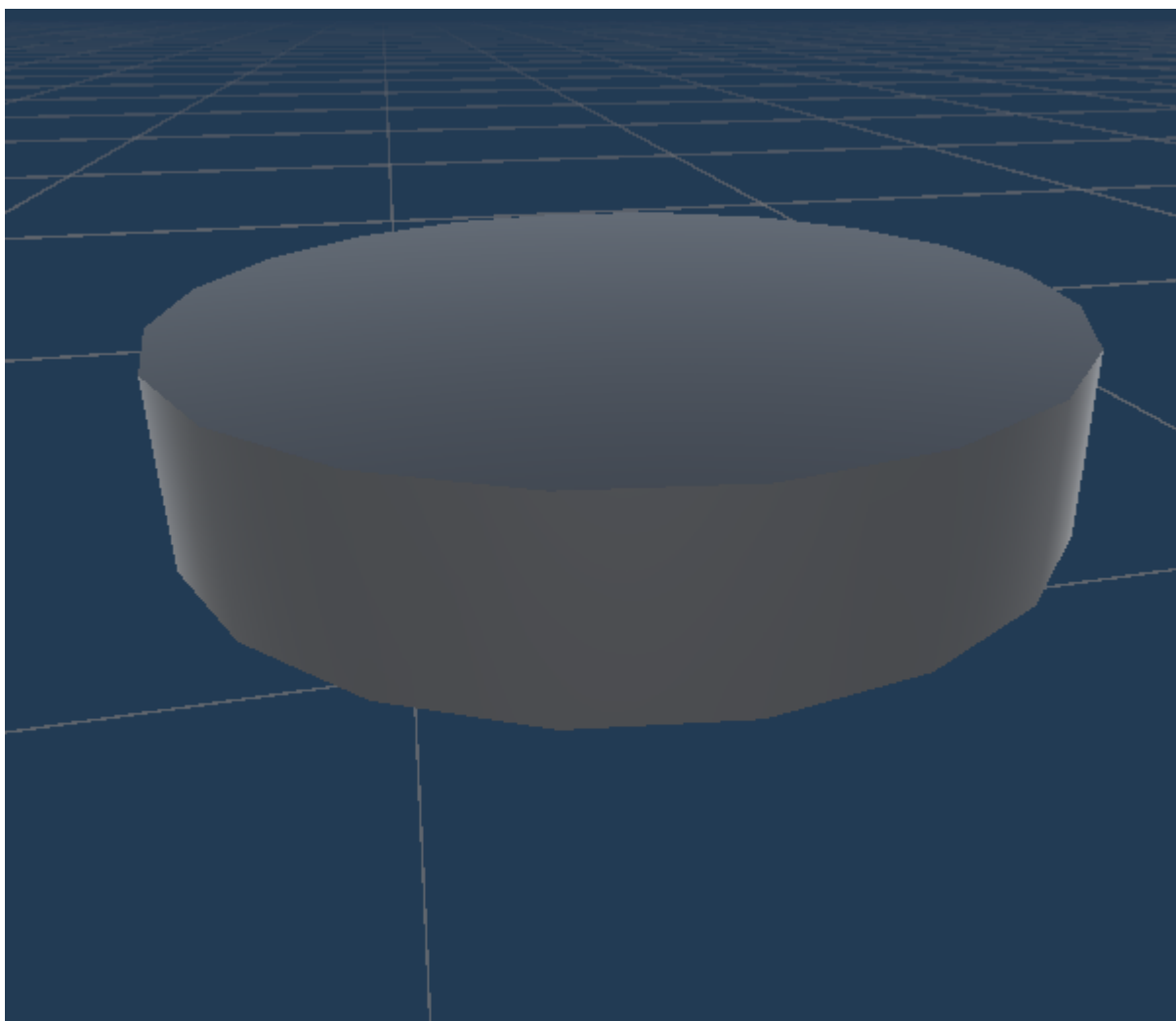
Pied de Biche



Peut être trouvé dans le niveau.

Récupéré, elle permet au joueur d'attaquer les docteurs

Téléporteur



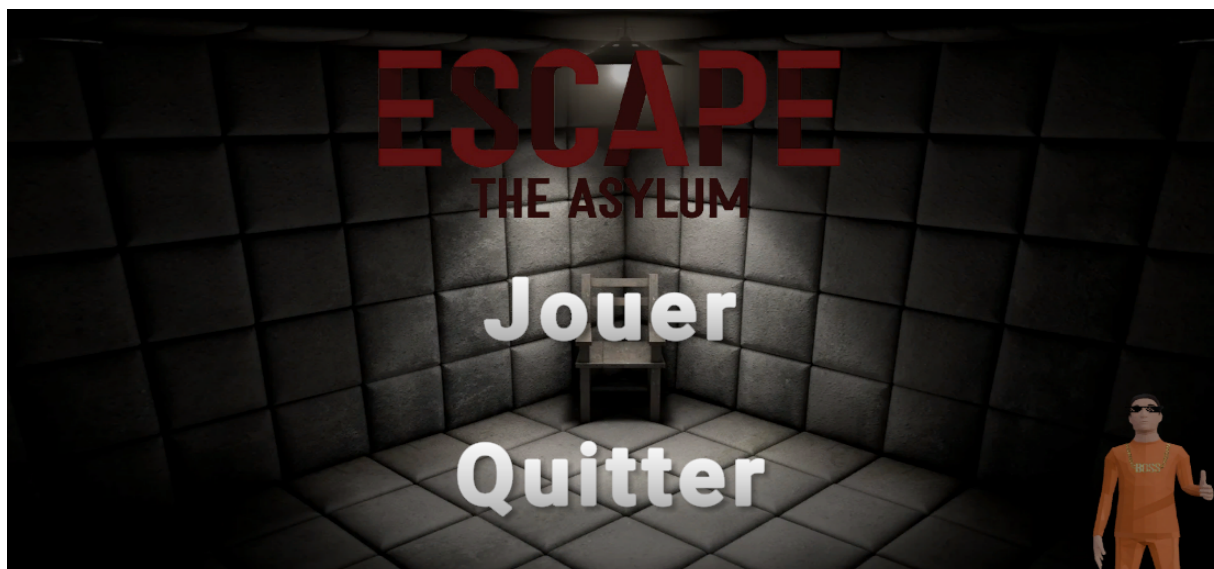
Une plateforme qui s'active lorsque le joueur est dessus, elle le téléporte vers un autre téléporteur dans le niveau avec un son et un effet de particule.

Porte



La porte agit ici comme le trophée attendu, lors que tout les ennemis d'un niveau sont tous morts, celui-ci apparaît et permet de passer au niveau suivant.

Menu principal



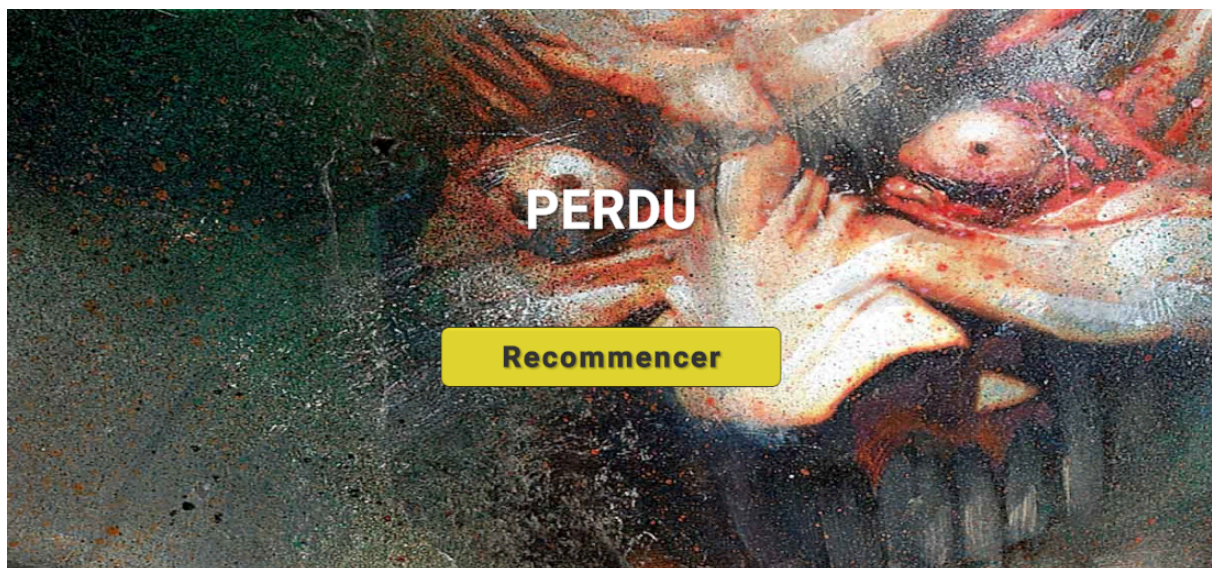
Le menu principal contient le logo du jeu ainsi que les boutons permettant de jouer au jeu ce qui va charger le premier niveau ou de quitter le jeu tout simplement.

Menu en cas de victoire



Le menu ci-dessus apparaît lorsqu'un niveau est terminé. Il y a un bouton niveau suivant qui permet de passer à la scène suivante.

Menu en cas de défaite



Le menu ci-dessus apparaît lorsqu'un meurt dans le niveau. Il y a un bouton recommencer qui permet de retourner au menu principal afin de retenter depuis le début. (Il n'y a pas de checkpoint entre les niveaux, sinon c'est trop facile 😊).

Répartition du Travail :

ESSALHI Ayoub : Animation, Scripts du Joueur, Script de Téléportation, Script d'Armes, Script d'Objet Interactif, Scripts de Collectibles.

DITLECADET Michaël : Blender, Scripts de Zone Dangereuse, Scripts des Ennemis, UI, Visuel, Idée de Gameplay.

Sources :

Model de base pour le patient et le médecin:

<https://www.blenderkit.com/get-blenderkit/f2329b67-240f-4875-a3d9-9fe6445bc86f/>

Model pour le pied de biche:

<https://sketchfab.com/3d-models/crowbar-v2-dfb5981c576d4fd9b3fa6870d745abe3#downloadModel>

Model pour la porte:

<https://sketchfab.com/3d-models/door-d23ec435af454cf985292778dbd65c9e>

Model pour la pièce:

<https://sketchfab.com/3d-models/stylized-coin-8cd6f95c44994ed5944a42892d0ffc10#download>

Model pour la clé:

<https://sketchfab.com/3d-models/key-3ebf41c7d1a54acfa901b6ba34ff7be4>

Model pour le coffre:

<https://sketchfab.com/3d-models/low-poly-treasure-chest-set-8531db503d434c5fb2a52b9e9dd64858>