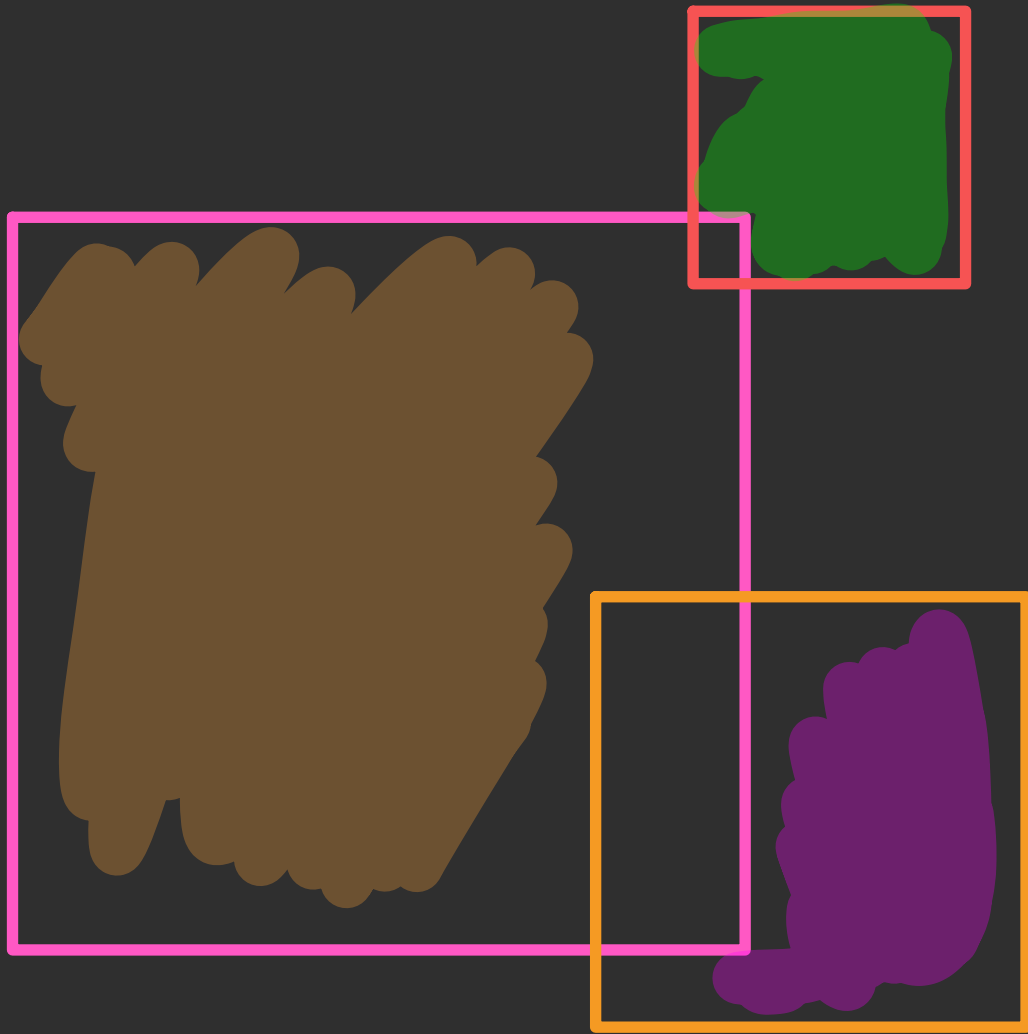


NE TE FAIS PAS ATTRAPER PAR ELON MUSK





GAME DESIGN

SOMMAIRE

I Introduction

- I.a Concept de Jeu.....P1
- Présentation succincte du concept de jeu, y compris son genre, sa mécanique principale, et son objectif.
- I.b Vision du Jeu..... P1
- Déclaration claire des objectifs du jeu et de l'expérience que les joueurs devraient ressentir.
- Énoncé des principes directeurs pour le développement du gameplay et du design.
- I.c Public Cible.....P1
- Profil démographique et psychographique des joueurs ciblés.
- Comment le design du jeu répondra aux attentes de ce public.

II Gameplay

- II.a Mécanique Principale.....P2
- Explication détaillée de la mécanique centrale qui définira l'expérience de jeu.
- Comment cette mécanique interagit avec le monde du jeu et les joueurs.
- II.b Système de Progression.....P2
- Méthodes pour récompenser les joueurs et les inciter à continuer.
- Niveaux de progression, compétences déblocables, ou améliorations.
- II.c Système de Combat.....P2
- Détails des mécanismes de combat, y compris les mouvements, les compétences, et les tactiques.
- Équilibre entre l'accessibilité et la profondeur stratégique.
- II.d IA et Systèmes d'Ennemis.....P2
- II.e Level design.....P2
- Comportement des ennemis et des alliés, adaptabilité à différentes situations.
- Niveaux de difficulté ajustables pour répondre à différents niveaux de compétence.

III Environnement et Monde du Jeu

- III.a Carte du Monde.....P3
- Cartographie détaillée de l'univers de jeu, mettant en évidence les zones clés.
- Intégration des éléments de l'histoire et des quêtes dans le monde.
- III.b Cycle Jour-Nuit et Climat.....P3
- Impact sur le gameplay et l'expérience visuelle.
- Changements dynamiques dans le comportement des PNJ et des ennemis.
- Monnaie et systèmes de troc.
- Commerçants et marchands, avec inventaire évolutif.

IV Interactivité et Interface Utilisateur

- IV.a Contrôles.....P4
- Configuration des contrôles pour les différentes plateformes.
- Mécanismes d'interaction avec le monde (ex. : ramasser des objets, interagir avec des PNJ).
- IV.b Interface Utilisateur.....P4
- HUD (Head-Up Display) et éléments d'interface.
- Mécanismes pour rendre l'interface conviviale et immersive.

V Multijoueur et Sociale (si applicable)

- V.a Modes Multijoueurs.....P5
- Description des modes multijoueurs disponibles.
- Systèmes de matchmaking et de classement.
- V.b Fonctionnalités Sociales.....P5
- Intégration avec les réseaux sociaux.
- Éléments interactifs favorisant la coopération ou la compétition entre joueurs.

VI Audiovisuel

- VI.a Direction Artistique.....P6
- Style visuel du jeu, avec des exemples visuels et des inspirations.
- Utilisation de l'esthétique pour renforcer l'histoire et le gameplay.
- VI.b Conception Sonore.....P6
- Bande-son, effets sonores et ambiance.
- Comment le son contribue à l'immersion et à l'expérience émotionnelle.

VII Tests et Réglages

- VII.a Tests et Évaluation.....P7
- Plan détaillé pour les phases de test, y compris les tests bêta.
- Mécanismes pour collecter les commentaires des joueurs.
- VII.b Réglages et Mises à Jour Post-Lancement...P7
- Mécanismes pour apporter des ajustements en fonction des retours des joueurs.
- Plan de mises à jour post-lancement pour maintenir l'engagement. I

I.Introduction

I.a Concept de Jeu

Titre : Ne te fais pas attraper par Elon

Musk

Genre : Horreur

Cibles : +18

Nombre de joueurs : Solo

Plateforme: PC



Le jeu, est un jeu d'horreur, angoissant et stratégique en 3D. Les joueurs incarnent Bill Gates, kidnappé par Elon Musk, déterminé à le transformer en humanoïde. L'objectif principal du jeu est de permettre à Bill Gates de s'échapper du labyrinthe géant du bunker en évitant Elon Musk, tout en récupérant des mots de passe, des clés, et en sauvant ses collègues, Jeff Bezos et Bernard Arnault, bloqués au sous-sol du bunker.

I.b Vision du Jeu

La vision du jeu est de créer une expérience immersive et terrifiante où les joueurs ressentent une tension constante tout en développant des stratégies pour échapper aux pièges d'Elon Musk. L'objectif est de procurer une montée d'adrénaline en offrant des mécaniques de jeu stratégiques et angoissantes. Les principes directeurs incluent la création d'une atmosphère immersive, la mise en place de pièges astucieux et la progression de l'histoire de manière captivante.

I.c Public Cible

Le public cible est constitué de joueurs amateurs d'horreur, de suspense et de jeux stratégiques en 3D. Le profil démographique visé est large, couvrant les adultes de diverses tranches d'âge, avec une inclinaison particulière pour les amateurs de jeux vidéo axés sur la narration et l'horreur. Le design du jeu répondra aux attentes du public en proposant des graphismes saisissants, une histoire intrigante et des mécaniques de jeu stimulantes, tout en tenant compte de la diversité des joueurs potentiels.

II. Gameplay

II.a Mécanique Principale

La mécanique principale du jeu repose sur l'évasion du labyrinthe géant du bunker tout en évitant Elon Musk. Les joueurs devront utiliser la furtivité, la résolution d'énigmes et la stratégie pour progresser. La mécanique interagit avec le monde du jeu en mettant en avant des éléments interactifs tels que la recherche de mots de passe, la collecte de clés et la coordination avec les collègues sauvés.

II.b Système de Progression

Les joueurs seront récompensés par des points d'expérience pour chaque étape franchie, chaque allié sauvé et chaque piège d'Elon Musk évité. Ces points permettront de débloquent de nouvelles compétences pour Bill Gates, comme la résolution rapide d'énigmes, l'amélioration de la furtivité, ou la capacité à déjouer les pièges plus efficacement.

II.c Système de Combat

Le jeu intégrera un système de combat subtil, mettant en avant des mouvements furtifs et des compétences spéciales. L'équilibre entre l'accessibilité et la profondeur stratégique sera maintenu pour permettre aux joueurs de choisir entre l'évitement intelligent et la confrontation directe avec Elon Musk, tout en garantissant une expérience immersive.

II.d IA et Systèmes d'Ennemis

L'IA d'Elon Musk sera conçue pour être intelligente et adaptable, capable de réagir aux actions du joueur et d'ajuster ses stratégies en conséquence. Les ennemis, y compris Elon Musk, auront des comportements variés, créant ainsi une expérience dynamique et imprévisible pour les joueurs.

II.e Level design

Le level design sera crucial pour maintenir le suspense et la tension. Les niveaux seront conçus avec des embranchements, des cachettes, et des éléments interactifs pour encourager l'exploration et la stratégie. Le comportement des ennemis et des alliés sera adaptatif aux différentes situations, avec des niveaux de difficulté ajustables pour s'adapter aux compétences des joueurs.

III. Environnement et Monde du Jeu

III.a Carte du Monde

L'univers de jeu de "Ne te fais pas attraper par Elon MUSK" est soigneusement cartographié pour offrir une expérience immersive. La carte détaillée met en évidence les zones clés du labyrinthe, chacune présentant des défis uniques, des énigmes complexes, et des rencontres cruciales. L'intégration des éléments de l'histoire et des quêtes dans le monde renforce l'immersion, offrant aux joueurs une connexion profonde avec l'univers du jeu.

III.b Cycle Jour-Nuit et Climat

Le cycle jour-nuit et les changements climatiques dynamiques ajoutent une dimension réaliste au gameplay. Ces variations ont un impact significatif sur l'expérience visuelle, influençant la visibilité dans le labyrinthe et créant une atmosphère différente. Les changements dynamiques affectent également le comportement des personnages non-joueurs (PNJ) et des ennemis, ajoutant un élément de stratégie pour les joueurs qui doivent ajuster leur approche en fonction des conditions météorologiques.

III.c Monnaie et Systèmes de Troc:

"Ne te fais pas attraper par Elon MUSK" intègre un système économique avec une monnaie spécifique au jeu. Les joueurs peuvent collecter des ressources dispersées dans le labyrinthe, les échanger avec des PNJ ou les utiliser pour débloquer des améliorations. Les marchands et commerçants proposent un inventaire évolutif, offrant aux joueurs des options variées pour améliorer leurs compétences et augmenter leurs chances de survie.

III.d Commerçants et Marchands:

Des commerçants et marchands sont présents dans le labyrinthe, offrant aux joueurs la possibilité d'acheter des objets utiles, des indices, ou même des compétences spéciales. Leur inventaire évolue en fonction de la progression du joueur, incitant à la collecte continue de ressources. Ces personnages ajoutent une dimension sociale au jeu, créant des opportunités pour les joueurs de planifier leurs stratégies d'évasion.

En résumé, "Ne te fais pas attraper par Elon MUSK" offre un monde de jeu richement détaillé avec une carte élaborée, un cycle jour-nuit et des changements climatiques dynamiques influençant le gameplay. Le système économique, la présence de marchands, et l'intégration des éléments narratifs dans le monde du jeu contribuent à une expérience immersive et stratégique. Préparez-vous à explorer ce labyrinthe complexe, où chaque décision compte dans votre quête pour échapper à Elon Musk.

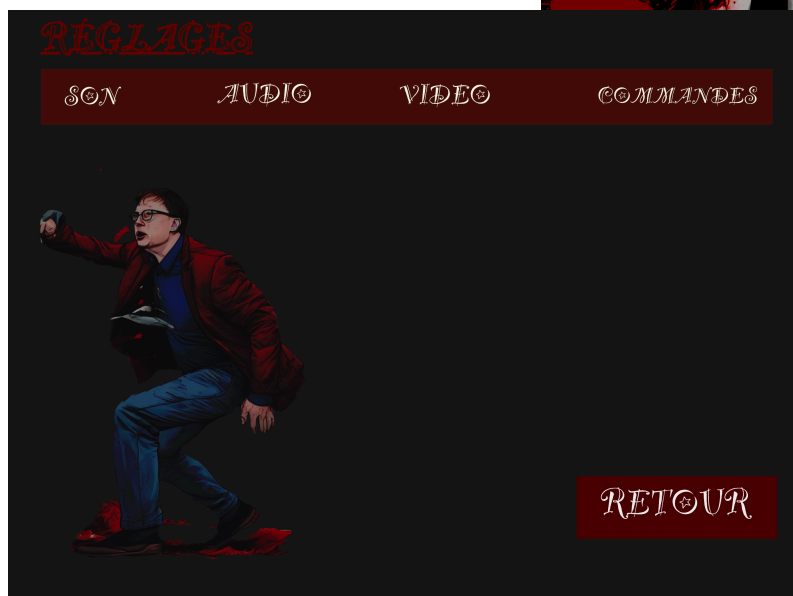
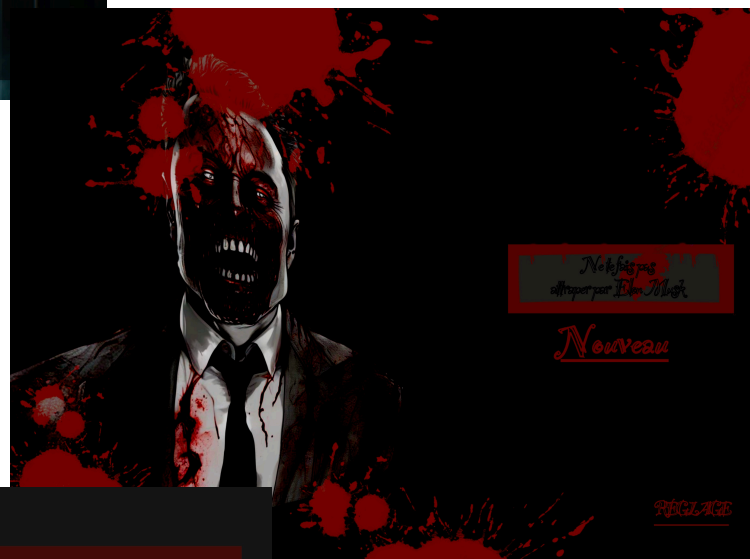
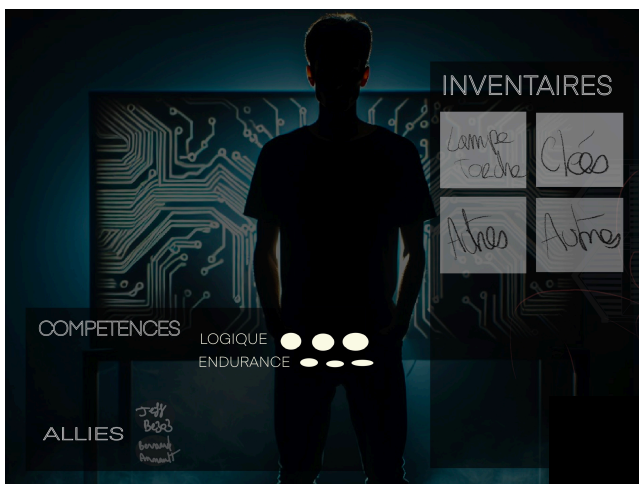
IV. Interactivité et Interface Utilisateur

IV.a Contrôles

Les contrôles seront configurés de manière intuitive pour différentes plateformes, garantissant une expérience fluide sur consoles, PC et autres dispositifs. Les mécanismes d'interaction avec le monde incluront la possibilité de ramasser des objets, d'ouvrir des portes, de résoudre des énigmes et d'interagir avec des PNJ. L'objectif est d'offrir une expérience de jeu immersive, mettant l'accent sur la facilité d'utilisation des commandes.

IV.b Interface Utilisateur

L'HUD (Head-Up Display) sera conçu de manière à fournir des informations essentielles sans surcharger l'écran. Des éléments d'interface, tels que la santé, les compétences déverrouillées et les objectifs de quête, seront présentés de manière claire et esthétique. Des mécanismes interactifs, comme des indications visuelles pour les objets interactifs, contribueront à rendre l'interface conviviale tout en maintenant l'immersion du joueur dans l'horreur du bunker.



V. Multijoueur et Social

V.a Modes Multijoueurs

Le jeu offrira plusieurs modes multijoueurs, notamment :

- Mode Coopératif : Les joueurs peuvent s'allier pour s'échapper du bunker ensemble, en travaillant en équipe pour résoudre des énigmes, éviter les pièges et vaincre les obstacles.
- Mode Versus : Les joueurs peuvent s'affronter dans des défis compétitifs, mettant en valeur leurs compétences en furtivité et en stratégie pour échapper au bunker ou pour capturer les autres joueurs.

Les systèmes de matchmaking et de classement seront mis en place pour garantir des sessions équilibrées et compétitives, permettant aux joueurs de trouver des partenaires de jeu adaptés à leur niveau de compétence.

V.b Fonctionnalités Sociales

Le jeu sera intégré avec les réseaux sociaux, permettant aux joueurs de partager leurs réalisations, leurs captures d'écran et leurs expériences de jeu avec leurs amis. Des éléments interactifs favoriseront la coopération ou la compétition entre les joueurs, tels que des défis d'escapade chronométrés, des classements de performance et des récompenses spéciales pour les équipes les mieux classées.

VI. Audiovisuel

VI.a Direction Artistique

La direction artistique du jeu adoptera un style visuel sombre et oppressant, avec des décors délabrés et des éclairages contrastés pour créer une atmosphère angoissante. Des exemples visuels pourraient inclure des couloirs étroits et sombres, des salles abandonnées, et des zones technologiques futuristes. L'esthétique sera utilisée pour renforcer l'histoire en reflétant le chaos et la tension du bunker, tout en améliorant le gameplay en fournissant des indices visuels et des repères pour la navigation.

VI.b Conception Sonore

La conception sonore du jeu comprendra une bande-son immersive, des effets sonores réalistes et une ambiance sonore évocatrice. La bande-son sera composée de musiques d'ambiance sombres et de thèmes stressants pour intensifier la tension. Les effets sonores seront utilisés pour signaler les dangers imminents, tels que les pas d'Elon Musk s'approchant, les alarmes de sécurité et les grincements sinistres du bunker. Le son contribuera à l'immersion en créant une expérience sensorielle captivante, renforçant ainsi l'expérience émotionnelle du joueur en le plongeant au cœur de l'horreur du bunker.

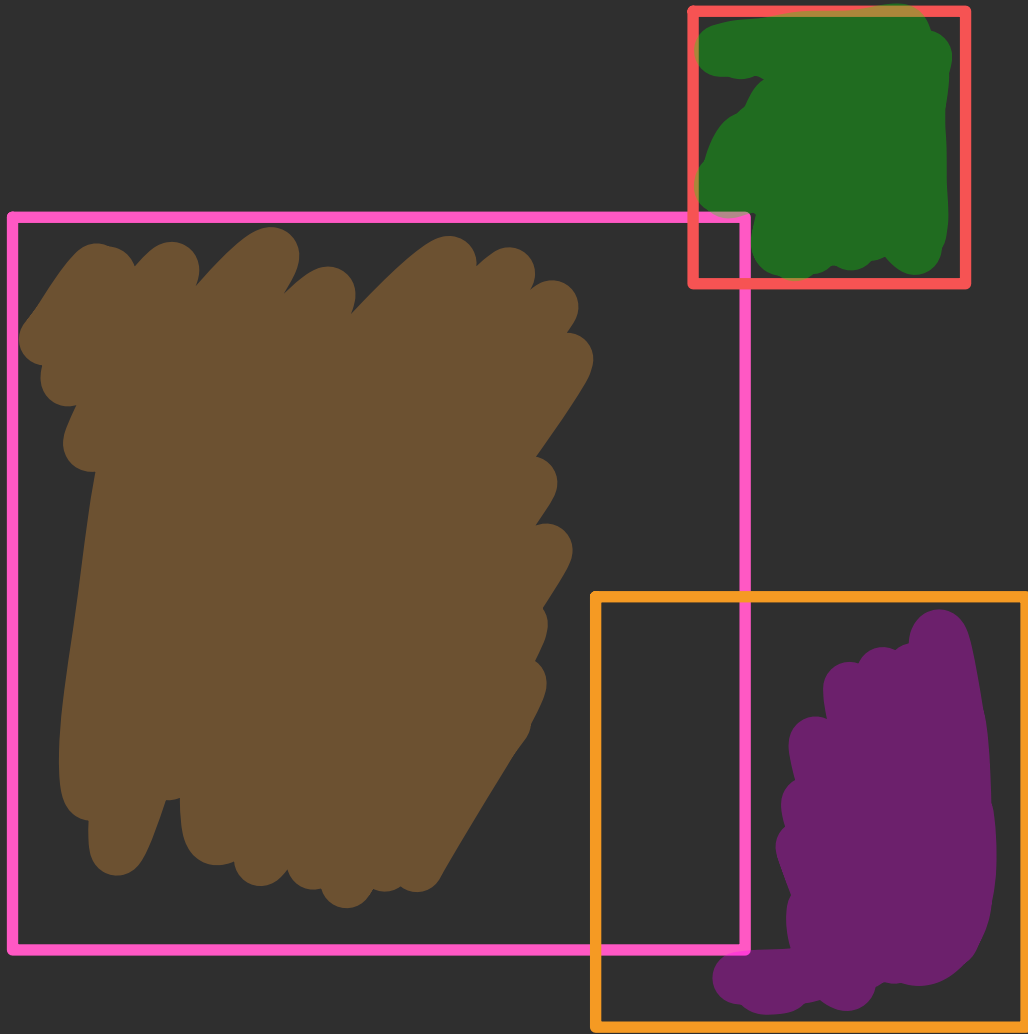
VII. Tests et Réglages

VII.a Tests et Évaluation

Un plan détaillé pour les phases de test, y compris les tests bêta, sera mis en place pour garantir la qualité du jeu avant son lancement. Les mécanismes pour collecter les commentaires des joueurs comprendront des sondages, des forums en ligne dédiés et des sessions de jeu en direct avec les développeurs. Ces retours seront analysés pour identifier les problèmes potentiels, les bugs et les suggestions d'amélioration.

VII.b Réglages et Mises à Jour Post-Lancement

Des mécanismes seront en place pour apporter des ajustements en fonction des retours des joueurs, notamment des correctifs de bugs, des équilibrages de gameplay et des ajouts de contenu. Un plan de mises à jour post-lancement sera élaboré pour maintenir l'engagement des joueurs et améliorer l'expérience de jeu au fil du temps. Les retours des joueurs continueront d'être pris en compte dans le processus de développement pour assurer la satisfaction de la communauté de joueurs.



NARRATIVE DESIGN

I Introduction

- I.a Présentation du Monde du Jeu.....P8
- Description détaillée de l'univers, incluant géographie, culture, histoire, et éléments distinctifs.
- Introduction aux factions, races ou groupes présents dans le monde.
- I.b Introduction des Personnages Principaux.....P8
- Profil approfondi des protagonistes, y compris leur passé, motivations, et traits distinctifs.
- Liens et relations entre les personnages principaux.
- I.c Établissement de l'Ambiance Générale du Jeu..... P8
- Exploration des thèmes principaux (ex. : mystère, aventure, dystopie, fantasy).
- Style visuel, musical et sonore pour immerger le joueur dans l'atmosphère.

II Développement de l'Intrigue Principale

- II.a Présentation de l'Objectif Principal du Jeu.....P9
- Explication claire de la quête ou de la mission centrale du joueur.
- Motivations des personnages principaux pour atteindre cet objectif.
- II.b Développement des Défis et des Obstacles.....P9
- Introduction des antagonistes et des forces hostiles.
- Étapes clés où le joueur doit surmonter des obstacles majeurs.
- II.c Progression de l'Histoire à Travers les Niveaux ou les Chapitres.....P9
- Division de l'histoire en segments, chaque segment introduisant de nouveaux éléments et challenges.
- Évolution des personnages principaux et des environnements au fil du jeu.
- II.d Développement des Intrigues Secondaires.....P9
- Introduction des Personnages Secondaires et de Leurs Histoires
- Profils des personnages secondaires et leurs liens avec l'intrigue principale.
- Création de Quêtes ou de Missions Secondaires
- Objectifs annexes qui approfondissent l'histoire et offrent des récompenses.

III Point Culminant

- III.a Confrontation Finale ou Défi Majeur.....P10
- Présentation du climax de l'intrigue principale.
- Confrontation épique avec l'antagoniste ou résolution du problème central.
- III.b Révélations Majeures de l'Intrigue.....P10
- Révélations inattendues ou retournements de situation.
- Moments qui transforment la compréhension du joueur sur l'histoire.

IV Conclusion

- IV.a Résolution de l'Intrigue Principale et des Intrigues Secondaires.....P11
- Comment l'intrigue principale est résolue, avec des conséquences sur le monde et les personnages.
- Clôture des intrigues secondaires en fonction des choix du joueur.
- IV.b Conclusion de l'Histoire des Personnages.....P11
- Évolution finale des personnages principaux et secondaires.
- Impacts des événements sur leur futur.
- IV.c Établissement de la Fin du Jeu.....P11
- Type de conclusion (heureuse, triste, ouverte) et comment elle affecte le monde du jeu.
- Éventuels éléments qui influent sur les futures itérations du jeu.

V Épilogue (Facultatif).....P12

- Que Se Passe-t-il Après la Fin du Jeu ?
- Destin du monde et des personnages après l'intrigue principale.
- Teaser pour une Suite Possible
- Indices ou événements qui pourraient conduire à une suite.
- Attiser la curiosité du joueur pour le futur.

Annexes :Voir fichier : Scenarios dans GItHub.

- Scenarios :
Chapitre 1 : Prologue

I. Introduction

I.a Présentation du Monde du Jeu

Le monde du jeu est un lieu sombre et oppressant, un bunker labyrinthique où règne la terreur et la tension. Situé dans un environnement désolé et isolé, le bunker se dresse comme un monument à la folie de son créateur, Elon Musk. À l'intérieur de ses murs sinistres, les couloirs étroits et les salles abandonnées sont hantés par l'écho de l'angoisse et de la désolation. Les systèmes de sécurité défectueux et les pièges mortels témoignent du désespoir des tentatives d'évasion précédentes.

Les factions principales présentes dans le bunker incluent les partisans d'Elon Musk, des fanatiques dévoués à sa vision futuriste, ainsi que des groupes de résistants qui cherchent à s'échapper du bunker ou à révéler ses sombres secrets. Parmi ces factions se trouvent des ingénieurs talentueux, des scientifiques déçus, et des prisonniers désespérés, chacun luttant pour sa survie dans ce monde cauchemardesque.

I.b Introduction des Personnages Principaux

Les personnages principaux comprennent Bill Gates, le protagoniste emblématique déterminé à échapper à son ravisseur et à sauver ses collègues captifs. Bill est un homme d'une intelligence exceptionnelle, dont la détermination et la résilience sont mises à l'épreuve dans ce combat pour la liberté. Il est accompagné de Jeff Bezos, le magnat de la technologie, et de Bernard Arnault, le magnat de l'industrie, tous deux captifs d'Elon Musk et désireux de retrouver leur liberté.

Les liens entre les personnages principaux sont forgés par le désir commun de survie et de liberté, ainsi que par les épreuves qu'ils affrontent ensemble dans leur lutte contre Elon Musk. Des alliances fragiles se forment et se brisent au fil de leur parcours, alors qu'ils s'efforcent de surmonter les obstacles et de déjouer les plans de leur ravisseur.

I.c Établissement de l'Ambiance Générale du Jeu

L'ambiance générale du jeu est imprégnée de mystère, de tension et de désespoir. Les thèmes de la survie, de la trahison et de la résilience se mêlent dans une atmosphère étouffante de danger et de suspense. Le style visuel du jeu est sombre et oppressant, avec des décors délabrés et des éclairages contrastés qui renforcent le sentiment d'isolement et de désolation.

La bande-son accompagne l'expérience de jeu avec des musiques d'ambiance sinistres et des effets sonores évocateurs, créant une immersion totale dans l'horreur du bunker. Les sons de grincements, de pas furtifs et de respirations oppressantes contribuent à maintenir la tension et à stimuler l'adrénaline du joueur alors qu'il explore les profondeurs inquiétantes du bunker.

II. Développement de l’Intrigue Principale

II.a Présentation de l'Objectif Principal du Jeu

L'objectif principal du jeu est pour Bill Gates et ses alliés de s'échapper du bunker, tout en sauvant leurs collègues Jeff Bezos et Bernard Arnault. Leur motivation est ancrée dans le désir de liberté et de survie, ainsi que dans le refus d'être asservis par Elon Musk. Pour Bill Gates, cette quête représente également un acte de rédemption, une occasion de prouver sa valeur en tant qu'homme et en tant que leader.

II.b Développement des Défis et des Obstacles

Les antagonistes principaux sont les partisans d'Elon Musk, dévoués à protéger le bunker et à empêcher toute tentative d'évasion. Des pièges mortels, des systèmes de sécurité sophistiqués et des gardes patrouillant les couloirs représentent des obstacles majeurs à surmonter. Les étapes clés où le joueur doit faire face à ces obstacles incluent la récupération de mots de passe, la résolution d'énigmes pour accéder à de nouvelles zones, et la coordination avec ses alliés pour éviter la détection.

II.c Progression de l'Histoire à Travers les Niveaux ou les Chapitres

L'histoire est divisée en segments, chaque segment représentant une étape cruciale dans la quête de liberté de Bill Gates et de ses alliés. Au fil du jeu, les personnages principaux évoluent en apprenant de nouvelles compétences, en renforçant leurs liens et en découvrant des vérités surprenantes sur le bunker et son créateur. Les environnements évoluent également, passant de couloirs sombres et étroits à des salles de haute technologie et à des zones secrètes cachées.

II.d Développement des Intrigues Secondaires

Les personnages secondaires incluent d'autres prisonniers du bunker, chacun ayant son propre passé et ses propres motivations. Parmi eux se trouvent des ingénieurs brillants, des scientifiques désabusés et des agents secrets ayant des connaissances vitales pour aider Bill Gates dans sa quête. Des quêtes secondaires, telles que la récupération d'objets perdus ou la résolution de conflits entre les prisonniers, offrent des récompenses et approfondissent l'histoire du bunker et de ses habitants.

III. Point Culminant

III.a Confrontation Finale ou Défi Majeur

Le climax de l'intrigue principale survient lors de la confrontation finale entre Bill Gates et Elon Musk, le créateur dément du bunker. Après avoir surmonté d'innombrables obstacles et déjoué les pièges d'Elon Musk, Bill Gates se retrouve face à face avec son ravisseur dans la salle de contrôle principale du bunker. Dans une confrontation épique, Bill doit utiliser toutes ses compétences et sa ruse pour vaincre Elon Musk et s'échapper enfin de sa prison souterraine. Cette confrontation représente non seulement la résolution du problème central du jeu, mais aussi la réalisation de la quête de liberté et de rédemption de Bill Gates.

III.b Révélations Majeures de l'Intrigue

Au cours du point culminant, des révélations majeures éclatent, éclairant les zones d'ombre de l'histoire et bouleversant la compréhension du joueur. On découvre que le bunker cache des expériences scientifiques horribles menées par Elon Musk, qui cherche à transcender les limites de l'humanité à tout prix. Les motivations tordues d'Elon Musk et les secrets sombres du bunker sont révélés, lançant une lumière nouvelle sur les événements qui ont conduit à la captivité de Bill Gates et de ses collègues. Ces révélations inattendues changent la perception du joueur sur l'histoire, l'amenant à remettre en question ses croyances et ses alliances tout au long de l'aventure.



IV. Conclusion

IV.a Résolution de l'Intrigue Principale et des Intrigues Secondaires

L'intrigue principale se résout avec la défaite d'Elon Musk et l'évasion réussie de Bill Gates et de ses alliés du bunker. Cependant, les conséquences de leurs actions sur le monde et les personnages sont profondes. La clôture des intrigues secondaires dépend des choix du joueur, avec différentes répercussions pour les personnages rencontrés tout au long du jeu.

IV.b Conclusion de l'Histoire des Personnages

À la fin du jeu, les personnages principaux et secondaires connaissent une évolution finale significative. Bill Gates, libéré de son captivité, trouve la rédemption et la liberté qu'il cherchait, mais ses expériences au bunker laissent des cicatrices indélébiles. Jeff Bezos et Bernard Arnault reprennent leurs vies, mais avec une nouvelle appréciation de la liberté et de la camaraderie. Les impacts des événements sur leur futur sont variés, reflétant les choix du joueur tout au long du jeu.

IV.c Établissement de la Fin du Jeu

La conclusion du jeu peut être ouverte, laissant la possibilité d'explorer davantage le monde du jeu et ses personnages dans des futures itérations. Selon les actions du joueur et le chemin qu'il a choisi, la fin peut être heureuse, triste ou ambiguë, reflétant les thèmes sombres et complexes du jeu. Des éléments laissés en suspens peuvent également influencer les futures itérations, offrant aux joueurs la perspective d'une continuation de l'aventure dans un monde en constante évolution.



V. Épilogue (Facultatif)

Que Se Passe-t-il Après la Fin du Jeu ?

Après la fin du jeu, le monde et les personnages sont confrontés à un avenir incertain. Le bunker, symbole de l'oppression et de la folie d'Elon Musk, reste un mystère pour le monde extérieur. Les personnages principaux, libérés de leur captivité, doivent faire face aux conséquences de leurs actions et reconstruire leur vie dans un monde qui a changé à jamais.

Destin du monde et des personnages après l'intrigue principale

Le destin du monde dépend des révélations faites par Bill Gates et ses alliés sur les expériences horribles menées par Elon Musk. Les autorités mondiales enquêtent sur les activités du bunker et tentent de remédier aux dommages causés par ses expériences. Pour les personnages principaux, la liberté retrouvée offre à la fois une chance de renouveau et de guérison, mais aussi un fardeau de responsabilité pour le rôle qu'ils ont joué dans la lutte contre l'oppression.

Teaser pour une Suite Possible

Des indices subtils laissent entendre qu'il reste encore des secrets à découvrir sur le bunker et sur les motivations d'Elon Musk. Des rumeurs circulent sur d'autres installations secrètes disséminées à travers le monde, révélant un réseau complexe de conspirations et de complots. Alors que les personnages se lancent dans de nouvelles aventures, ils découvrent que le bunker n'était que la pointe de l'iceberg, et que des défis encore plus grands les attendent.

Attiser la curiosité du joueur pour le futur

Le teaser pour une suite possible titille la curiosité du joueur en introduisant de nouveaux personnages, des mystères non résolus et des enjeux encore plus élevés. Les événements du jeu laissent des questions en suspens et des pistes à suivre, incitant les joueurs à envisager ce qui pourrait arriver ensuite et à anticiper avec enthousiasme les développements futurs de l'histoire.