



**NE TE FAIS PAS
ATTRAPER PAR
ELON MUSK**

SOMMAIRE

Introduction

1.1. Vue d'ensemble

1.2. Usp

Mécaniques de Jeu

2.1. Contrôles

2.2. Labyrinthe

2.3. Objets et indices

Niveaux

3.1. Labyrinthe

3.2. Objectifs

Graphismes et Audio

4.1. Style Artistique

4.2. Modèles 3D

4.3. Effets Sonores

4.4. Narration

Interface Utilisateur (UI)

5.1. HUD

5.2. Messages d'écrans

5.3. Animation

Progression et Récompenses

6.1. Points et réalisations

6.2. Système de sauvegarde

Monétisation (Bonus)

7.1. Monétisation

Notes Finales

1. INTRODUCTION

1.1. Vue d'ensemble

“Ne te fais pas attraper par Elon MUSK” est un jeu d'horreur en 3D où le joueur incarnent Bill Gates, kidnappé par Elon Musk et piégé dans un labyrinthe. Le joueur doit s'échapper avant d'être attrapé par Elon Musk..



1.2. USP

Ce qui rend "Ne te fais pas attraper par Elon MUSK" exceptionnel :

-Intrigue Unique : Le jeu propose une intrigue captivante avec des éléments de thriller, mettant en scène des personnages célèbres du monde de la technologie.

-Horreur Psychologique : Plutôt que de compter uniquement sur des éléments visuels effrayants, le jeu se concentre sur la création d'une atmosphère angoissante et de situations stressantes.

Labyrinthe Dynamique : Le labyrinthe est généré de manière dynamique, offrant une expérience unique à chaque partie et demandant aux joueurs de développer des stratégies différentes pour s'échapper.

2.2. Labyrinthe

Le labyrinthe est généré de manière procédurale pour chaque nouvelle partie.

Il comprend des passages secrets, des portes verrouillées et des indices pour guider le joueur.

2.2 Mécaniques de Jeu

2.3. Elon Musk

Elon Musk patrouille le labyrinthe, traquant Bill Gates.

Si Elon Musk attrape Bill Gates, le jeu prend fin.

Le joueur doit éviter d'être vu et utiliser la furtivité pour échapper à Elon Musk.

2.4. Objets et Indices

Des objets dispersés dans le labyrinthe aident Bill Gates à comprendre son environnement.

Certains objets peuvent débloquer des raccourcis, ouvrir des portes ou fournir des indices pour éviter Elon Musk.

3.NIVEAUX

3.1. Labyrinthe

Environnements variés allant de couloirs sombres à des salles effrayantes.

Différents niveaux de difficulté avec des labyrinthes de tailles variables.

3.2. Objectifs

L'objectif principal est de s'échapper du labyrinthe avant d'être attrapé par Elon Musk.

Des sous-objectifs peuvent être intégrés, comme collecter des indices pour comprendre le but de l'expérience.

4. Graphismes et Audio

4.1. Style Artistique

Atmosphère sombre et réaliste.

Utilisation de l'éclairage pour créer une ambiance horrifique.

4.2. Modèles 3D

Modèles détaillés pour Bill Gates, Elon Musk et l'environnement du labyrinthe.

4.3. Effets Sonores

Musique d'ambiance angoissante.

Bruits de pas, murmures et autres effets sonores pour intensifier l'atmosphère.

4.4. Narration

Utilisation de la narration pour développer l'intrigue et expliquer le contexte.



5. Interface Utilisateur

5.1. HUD

Indicateurs de santé mentale et physique de Bill Gates.

Lampe de poche et objets collectés.

Compteur de distance par rapport à la sortie du labyrinthe.

5.2. Messages à l'Écran

Conseils contextuels et informations sur l'intrigue.

5.3. Animation

Animation immersive pour transmettre les émotions et les actions de Bill Gates.

6. Progression et Récompenses

6.1. Points et Réalisations

Les joueurs gagnent des points en fonction de la rapidité de leur évasion.

Récompenses pour avoir terminé le labyrinthe sans être attrapé.

6.2

6.2. Système de Sauvegarde

Système de sauvegarde automatique pour permettre aux joueurs de reprendre là où ils se sont arrêtés.

7. Monétisation(bonus)

7.1 Monétisation

Modèle de monétisation basé sur l'achat unique pour accéder au jeu complet.
Éventuellement, des contenus téléchargeables (DLC) pour ajouter de nouveaux labyrinthes et intrigues.



10. Notes Finales

"Ne te fais pas attraper par Elon MUSK" propose une expérience de jeu exceptionnelle en combinant une intrigue unique avec une horreur psychologique et un labyrinthe dynamique. Le jeu offre une atmosphère immersive et engageante qui captivera les joueurs tout au long de leur tentative d'évasion. La possibilité de générer des labyrinthes de manière procédurale ajoute une rejouabilité significative à l'expérience.

Il est important de noter que la conception du jeu doit respecter les normes éthiques et ne pas porter atteinte à la réputation ou à l'intégrité de personnes réelles. Le jeu doit offrir une expérience horrifique sans créer de contenu irrespectueux.

Contrôles Du jeu



Sprint

Deplacements

Eteindre/Allumer

Lampe torche

Recupérer un Objet/Notes
et Ouvrir Portes

Rotation

