

GAME DESIGN DOCUMENT

LUDOVIC ARDIN - LOUIS GAUDET - MARVIN JACQUES -
ALICE KHLOK - VICTORIA TAING



PITCH

Deux joueurs s'affrontent au coeur d'une autoroute labyrinthique, scindée en deux zones. Chacune des zones possède une couleur différente (rouge/bleu par exemple). Chacune des zones appartient à l'un des joueurs.

Le but du jeu est de parvenir à rejoindre la zone de l'adversaire le plus rapidement possible.

Dans leur parcours, les joueurs sont confrontés à deux contraintes :

- perdre un bidon quand on touche les parois de l'autoroute-labyrinthe et ainsi faire baisser sa barre de vie
- arriver le premier dans la zone adverse

Bonus : on peut gagner un bidon si on en trouve un sur son chemin, et ainsi augmenter sa barre de vie.

INTENTIONS D'EXPÉRIENCE

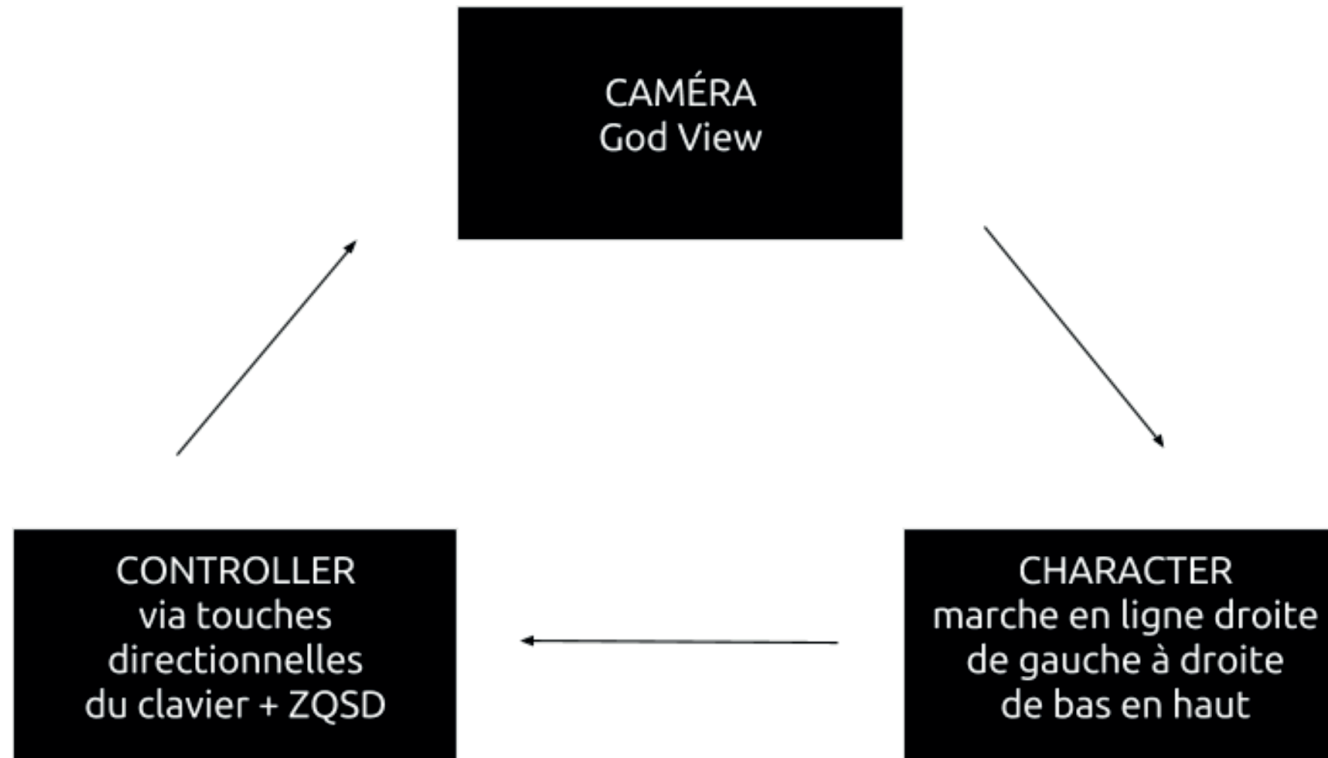
The Maze est un jeu de labyrinthe 2D en vue de dessus, tel que se présente le jeu Pac-Man. Les notions-clés que nous souhaitons développer dans ce jeu sont les notions de :

- Navigation dans l'espace du labyrinthe
- Quête des bidons de vie
- Fuite par rapport à l'adversaire
- Concentration pour éviter de perdre des vies / pour se diriger correctement dans le labyrinthe
- Rapidité pour arriver en premier dans le camp adverse

Puisque le jeu serait disponible sur un site d'hébergement en ligne, idéalement sur jeux.fr ou Steam, le jeu The Maze s'adresse à un large public : les enfants comme les adultes pourraient ainsi bénéficier d'une expérience interactive et ludique.

Le jeu se contrôlerait à l'aide des touches directionnelles du clavier pour le premier joueur + les touches ZQSD pour le deuxième joueur.

3CS

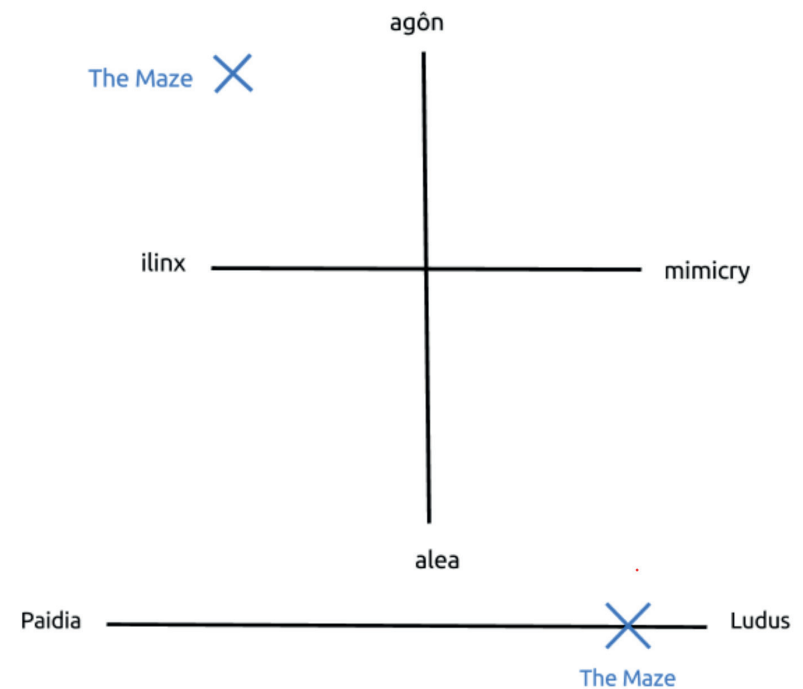


TYPOLOGIE DE CAILLOIS

Notre proposition de jeu inclut une expérience ilinx, c'est-à-dire que le joueur concentre son attention sur son environnement à l'instant présent plutôt que sur lui-même. Il doit en effet se focaliser sur l'environnement du labyrinthe dans lequel il va devoir se diriger. Il peut y avoir un léger effet de vertige dû à l'environnement labyrinthique, typiquement fait d'imbrications, d'embranchements, de "pièges" visuels entre autres.

Aussi, notre jeu fait également vivre une expérience agôn au joueur puisque celui-ci se trouve en compétition constante avec le joueur adverse durant le jeu. Même s'il n'y pas de corps-à-corps, de face-à-face direct ni de luttes violentes avec l'autre joueur dans le labyrinthe, il s'agit tout de même d'une compétition et donc, d'une course contre la montre par rapport à la rapidité du joueur adverse.

Le jeu fait aussi appel à une expérience ludus, puisque le joueur ne doit pas réellement lutter contre un ennemi physique : il doit plutôt lutter contre la rapidité de son adversaire. Le repérage dans le labyrinthe est aussi une forme de mémorisation.



TYPOLOGIE DE CAILLOIS

Notre proposition de jeu se situe dans la branche du jeu progressif. Bien que le joueur se déplace librement dans l'environnement du labyrinthe, ses actions restent "cadrées", c'est-à-dire qu'il peut simplement se déplacer en ligne droite, de haut en bas et de gauche à droite dans un environnement labyrinthe, donc fermé.

Cependant, les actions du joueur ne sont pas prédéfinies : on ne sait pas quand le joueur partira en quête momentanée d'un bidon pour augmenter sa barre de vie (peut-être qu'il va attendre d'avoir perdu 3 bidons sur 5 et non pas 1 pour se décider à en chercher un autre par exemple).

