

Document de Conception de la Séquence — Escape the Cult

Contexte Général

Escape the Cult est un jeu conçu lors d'une game jam de 36 heures sur le thème "cult". Le projet a été réalisé par une équipe de trois développeurs et un artiste 3D. Le but principal du jeu est de permettre au joueur de s'échapper d'un village dirigé par un culte, tout en créant une atmosphère de tension et d'immersion. Le joueur doit explorer le village pour trouver la clé permettant d'accéder à l'église verrouillée, tout en évitant des ennemis qui patrouillent activement.

Objectifs Initiaux et Contraintes

Objectifs Initiaux :

1. Créer une carte immersive avec plusieurs maisons interactives, chacune contenant des énigmes variées pour enrichir le gameplay.
2. Proposer une narration environnementale riche en indices et mystères sur le culte.
3. Offrir plusieurs chemins pour atteindre la fin, en favorisant la rejouabilité.

Objectifs Réellement Atteints ::

1. Une seule maison propose des éléments interactifs et une vraie énigme.
2. Les autres maisons servent principalement de décors, avec des éléments narratifs limités et inachevés.
3. La fin alternative avec l'armoire est présente, mais les chemins et options sont moins nombreux que prévu.



Menu principale du jeu

Description de la Carte

Le village est inspiré de Resident Evil 4 et comprend les éléments suivants :

- **Maison de départ** : Point initial du joueur contenant une armoire verrouillée. L'armoire peut être débloquée avec un code trouvé ailleurs dans le village, offrant une fin alternative.
- **1 maison interactive** : Contient la clé de l'église et des éléments interactifs. Cette maison est essentielle à la progression.
- **Autres maisons** : Essentiellement décoratives, avec quelques éléments narratifs rudimentaires.
- **L'église** : Objectif final. La clé permet d'ouvrir ses portes et de conclure le jeu.
- **Environnement extérieur** : Comprend des chemins reliant les bâtiments, des cachettes potentielles et des zones de patrouille des ennemis.



Direction Artistique

Le style artistique s'inspire des jeux PS1, avec :

- **Shader spécifique** : Reproduisant des effets graphiques basiques, comme un rendu basse résolution et une palette de couleurs limitée.
- **Modèles 3D et textures** : Volontairement simplistes et vieillots, renforçant l'esthétique nostalgique.
- **Ambiance** : Le choix artistique contribue à créer une atmosphère oppressante et déroutante, en cohérence avec le thème du culte.



Déroulement de la Séquence

1. Introduction :

- Le joueur se réveille dans une maison barricadée avec un tutoriel rapide lui expliquant les mécaniques de base (exploration, discrétion, interaction).
- L'armoire verrouillée attire immédiatement l'attention du joueur, introduisant l'idée d'une fin alternative.

2. Exploration :

- Le joueur doit explorer la maison interactive et les chemins extérieurs tout en évitant les ennemis.
- Les autres maisons offrent peu d'interactions, renforçant le sentiment d'abandon du village.

3. Enigmes et Objets :

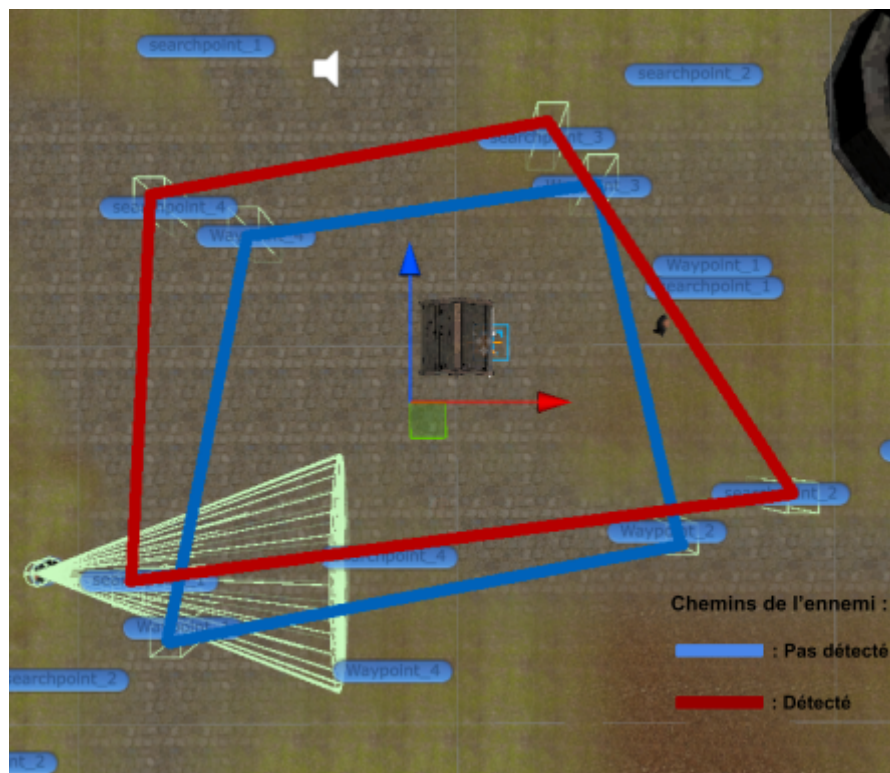
- **Clé de l'église** : Dissimulée dans la maison interactive.
- **Code de l'armoire** : Trouvé dans le moulin.

4. Détection et Réaction :

- Si un ennemi repère le joueur, il alerte les autres en sonnant la cloche de l'église.
- Les ennemis intensifient leur patrouille, augmentant la tension.

5. Dénouement :

- Le joueur peut choisir d'utiliser la clé pour ouvrir l'église et conclure la séquence.
- Alternativement, il peut débloquer l'armoire pour une fin différente au moment où il se trouve à l'église.



Justification des Choix de Design

1. Ennemis et Tension :

- Les ennemis créent une tension permanente grâce à leurs patrouilles et leur capacité à déclencher une alerte globale. Cela pousse le joueur à choisir entre exploration prudente et prise de risque.

2. Multi-Fin :

- Le code de l'armoire et la clé de l'église introduisent une dimension stratégique et narrative, encourageant le joueur à explorer au-delà de l'objectif principal.

3. Simplification des énigmes :

- En raison des contraintes de temps, les énigmes ont été réduites pour maintenir un rythme fluide et favoriser l'exploration.

4. Direction Artistique :

- Le style PS1 ajoute une identité unique au jeu tout en réduisant le temps nécessaire pour créer des modèles et des textures complexes.
-

Conclusion

La séquence conçue pour **Escape the Cult** vise à offrir une expérience immersive et tendue malgré les limitations de temps imposées par la game jam. Les mécaniques de tension, d'exploration et de narration environnementale sont au cœur du gameplay, avec des choix de conception stratégiques pour maximiser l'impact narratif et ludique. La direction artistique PS1 contribue à créer une ambiance unique, renforçant l'immersion et la nostalgie.