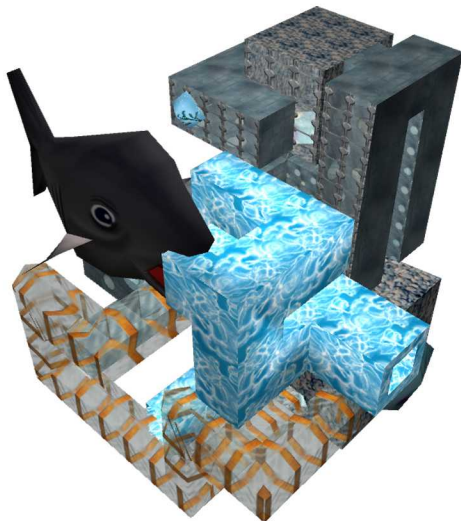


Description:

- Il s'agit d'un labyrinthe en 3D. Par définition un labyrinthe est fait pour que l'on se perde. Nous avons donc développé des principes qui perturbent les sens du joueur.
- Ici le labyrinthe est en 3D, il ajoute une dimension sur lequel nous n'avons pas l'habitude de nous déplacer.
- Le joueur doit donc être capable de se mouvoir dans cet environnement en 3D et pour cela nous avons changer les règles de gravité: le personnage peut marcher sur tous les murs en passant de l'un à l'autre.
- Les chemins ne restent pas fixes et certains murs viennent bloquer ou ouvrir des passages.
- Certains murs sont transparents pour permettre au joueur de voir les chemins qui l'entourent mais qui l'empêchent aussi de bien distinguer le chemin à suivre comme dans un labyrinthe de glace.
- Au niveau texture et modélisation nous n'avons pas toujours de référence "sol, plafond, mur" car visuellement l'univers n'est pas logique non plus.
- Scénario: Le but du labyrinthe est de retrouver 5 bonus (les 5 branches d'une étoile) pour reformer un vortex qui permet de sortir.

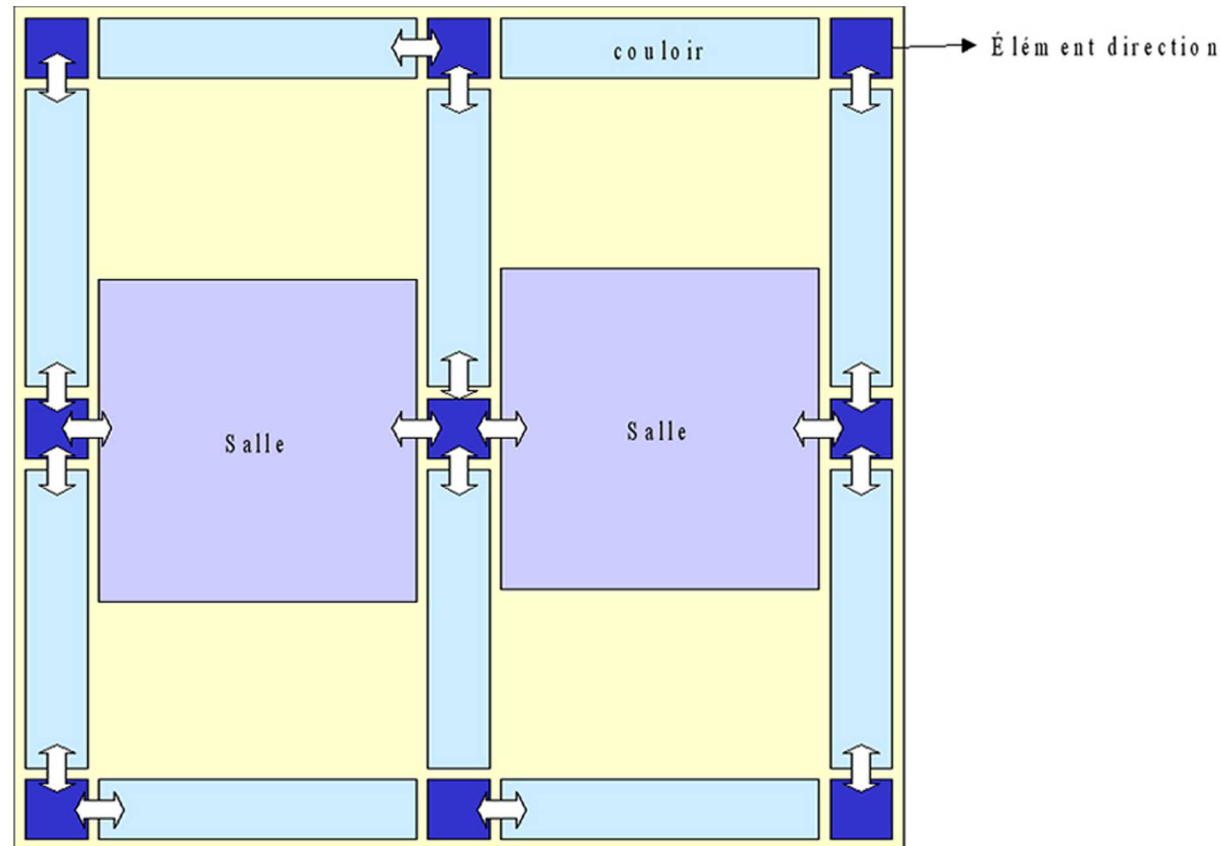


Création du labyrinthe

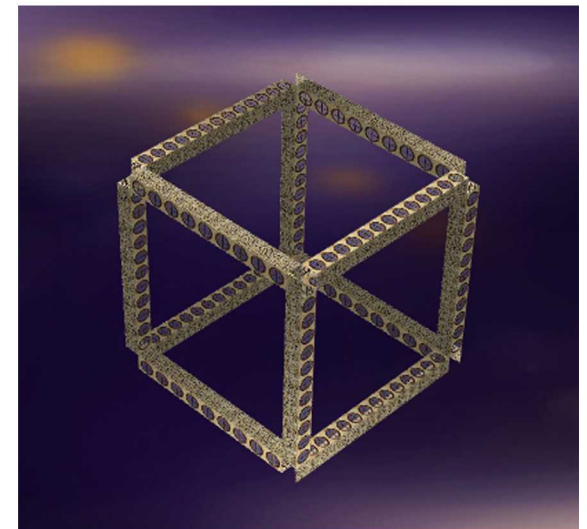
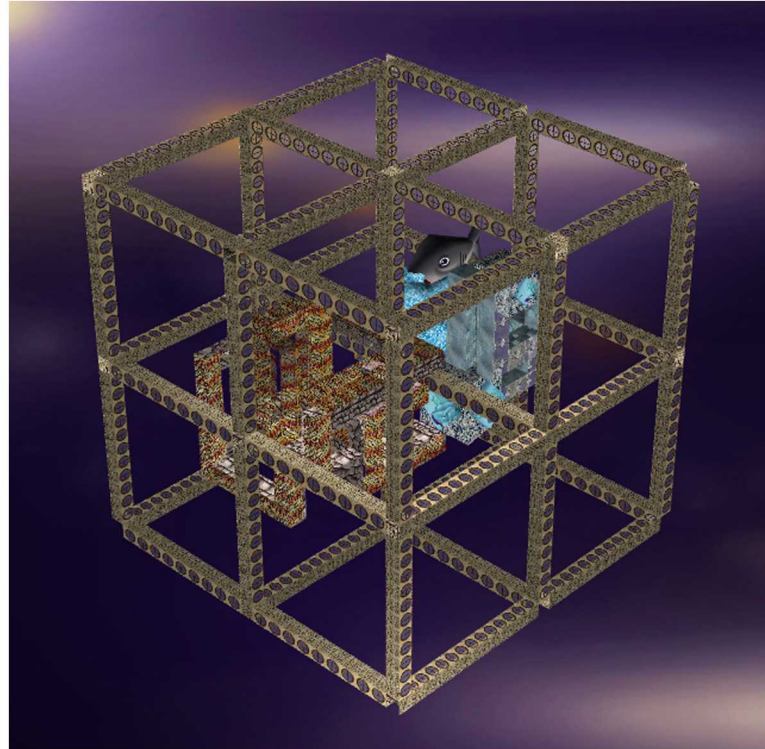
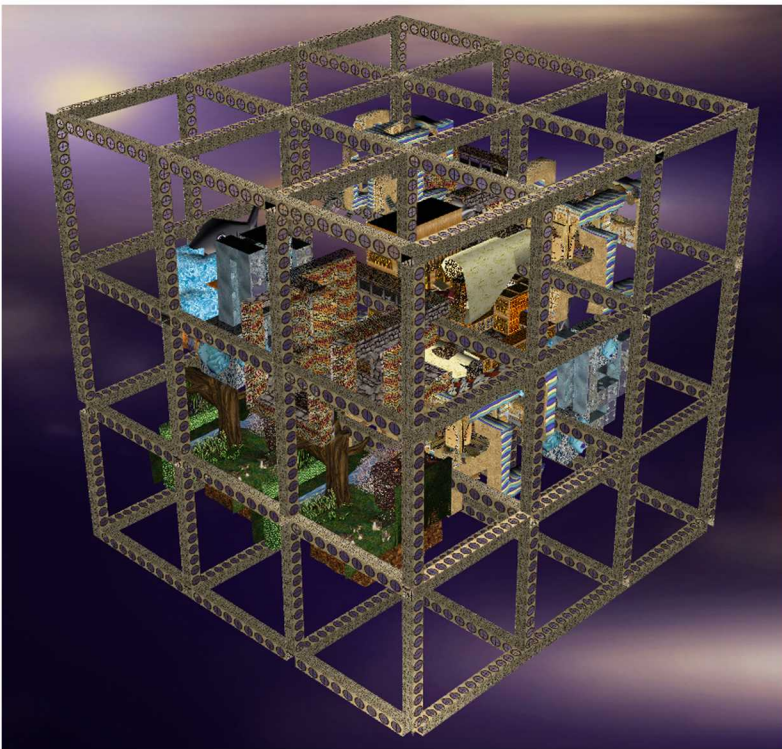
Le labyrinthe se construit de manière aléatoire grâce à un algorithme.

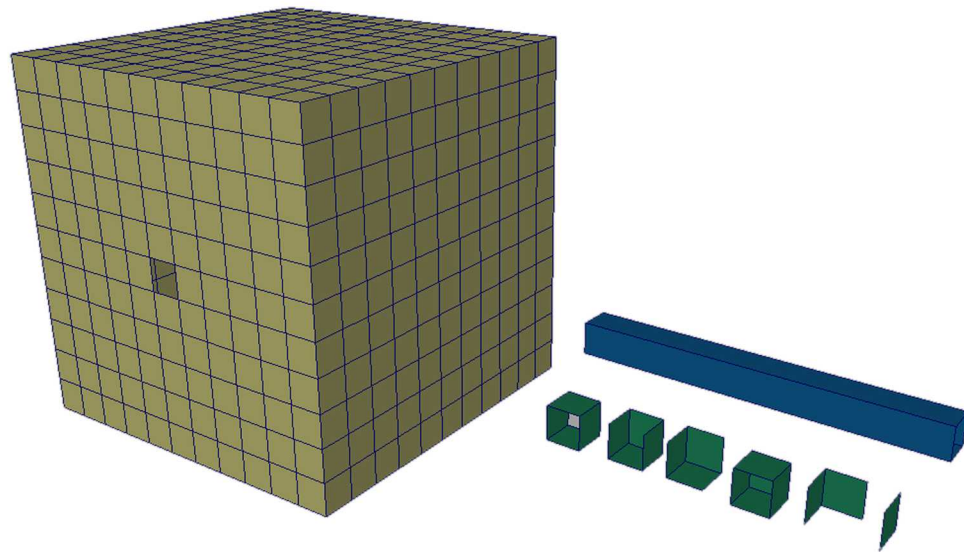
Il est créé à partir de 6 cubes de même unité de base, de couloirs et de salles, qui servent à construire le cheminement du labyrinthe (élément de direction, élément de couloir et élément de salle).

Pour éviter toute collision entre les éléments, on a choisi le type de construction suivant:



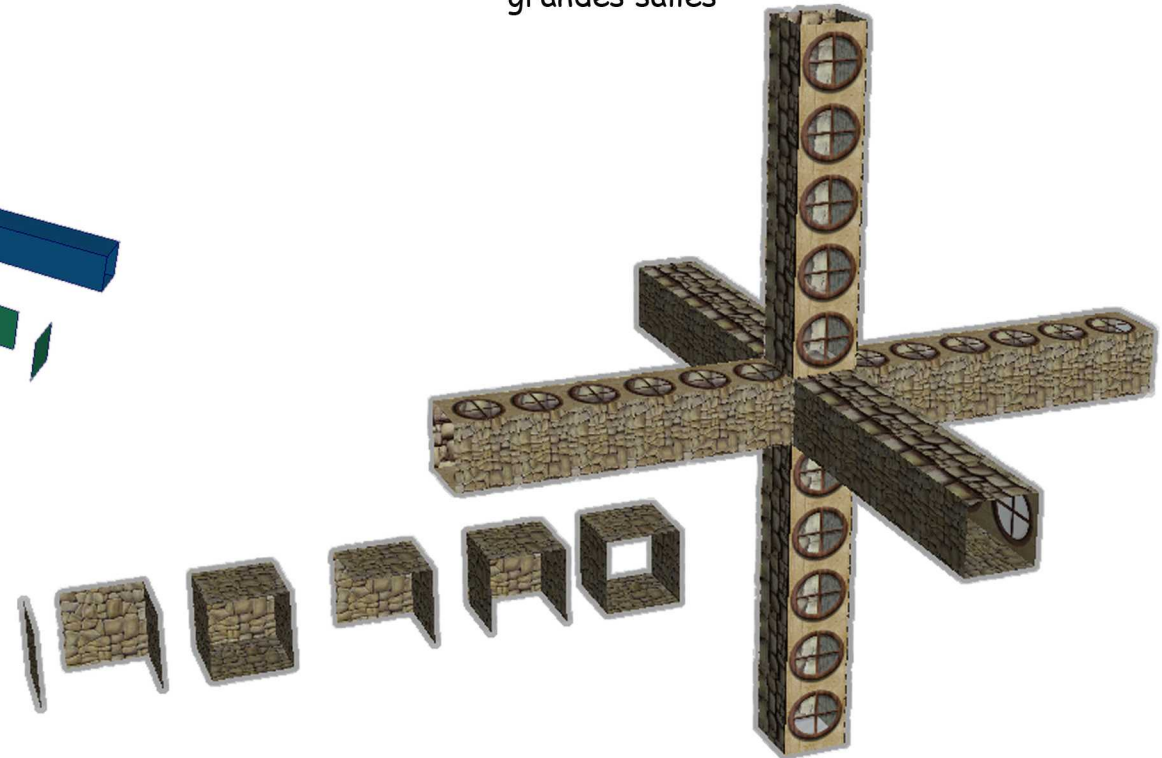
On peut augmenter le schéma précédent en rajoutant des blocs, afin de découvrir plus de salles et offrir au joueur un labyrinthe plus ou moins grand. Le programme du labyrinthe permet de choisir la taille de celui ci et son nombre de salles, ce paramètre augmente la difficulté du jeu.





Le labyrinthe se compose de:

- couloirs
- plateformes entre chaque couloirs
- grandes salles



Les plateformes sont constituées d'une unité largeur, longueur, hauteur (un mètre).

Les couloirs sont constitués d'une unité largeur, hauteur (un mètre) et de onze unités longueurs.

Les salles sont en onze unités largeur, longueur, hauteur.

Les salles sont créées avec cette unité pour nous permettre de modéliser par nous mêmes plusieurs types de salles.

Le labyrinthe comporte 6 plateformes tournantes qui changent de position aléatoirement tous les certains temps, ce qui modifie temporairement la possibilité de progression.

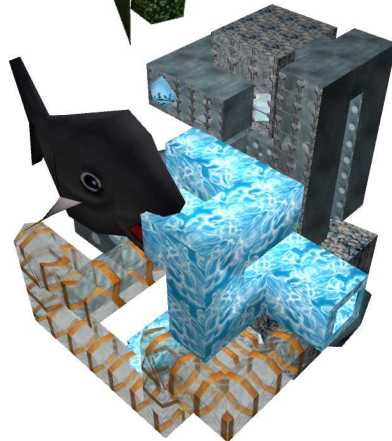
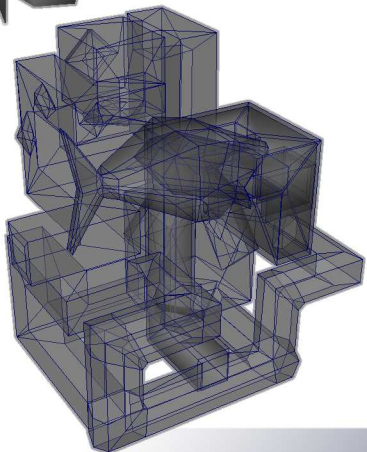
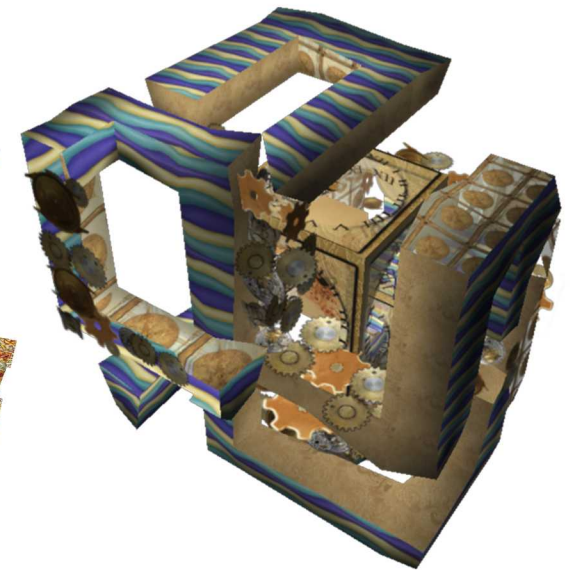
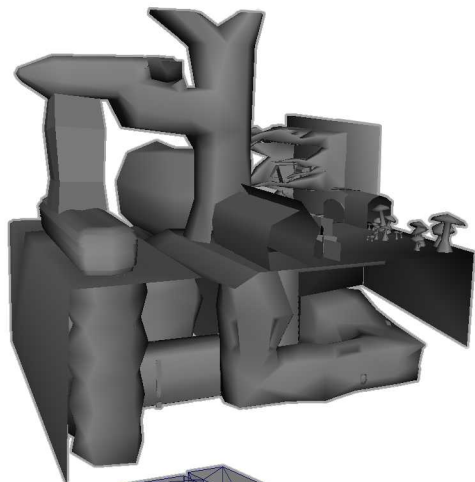
Salles

Dans chaque salle, le joueur se retrouve à nouveau dans un mini labyrinthe, qui n'est pas aléatoire puisque nous l'avons modélisé.

Elles nous permettent d'apporter une touche personnelle sur le labyrinthe et de compliquer le chemin.

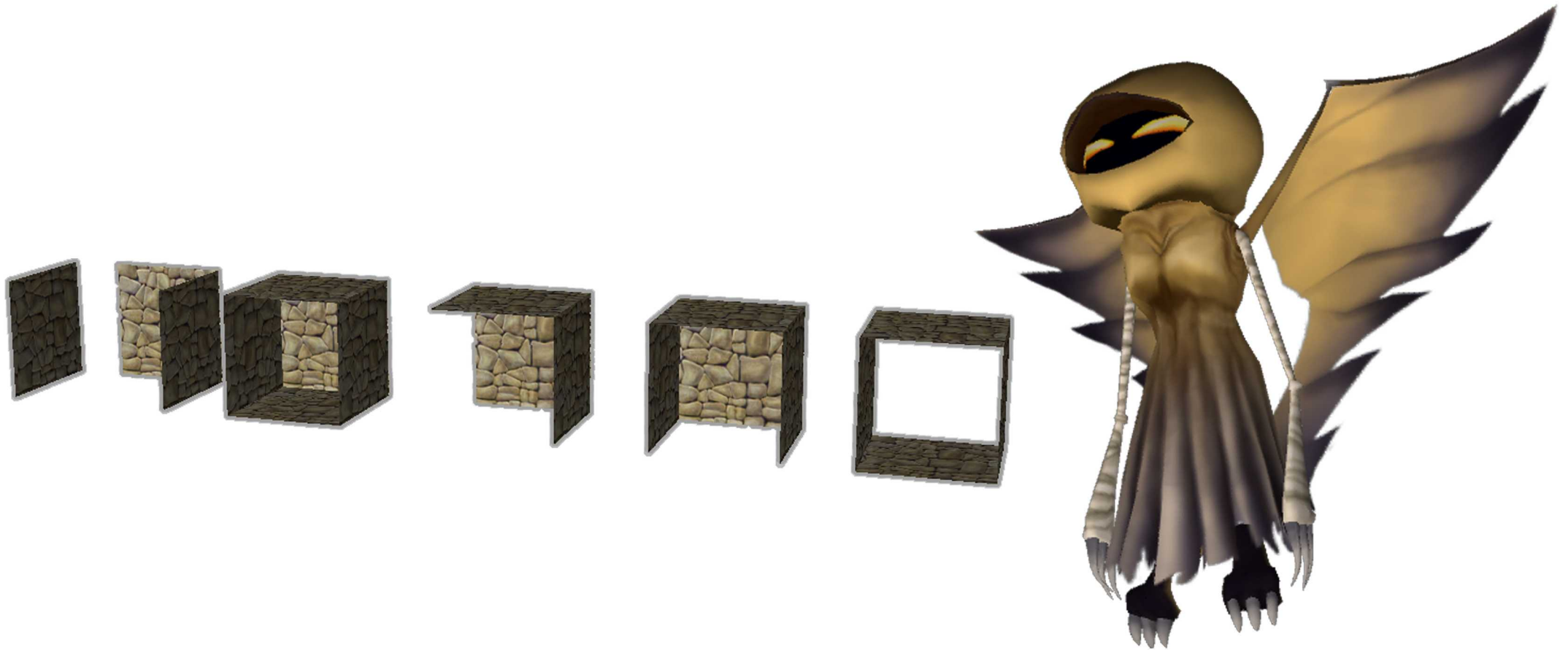
Il y a donc plusieurs types de salles qui sont placés dans le grand labyrinthe de manière aléatoire avec chacune la même unité pour éviter tout problème lors de la conception.

Ces salles permettent aussi de donner une autre dimension au cheminement dans le labyrinthe pour un peu sortir des cubes et des couloirs.



Gameplay

Gravité: Le personnage peut marcher sur le sol, le mur et le plafond. La gravité se déplace en fonction du déplacement du personnage. Pour une question de pratique, le personnage est volant, il flotte légèrement au-dessus du sol sur lequel il se trouve mais ne peut pas pour autant quitter le sol. Donc pour passer au plafond, il passe par le mur.



Diriger le personnage:

support: Clavier

Touches directionnelles pour déplacer le personnage

Le personnage change de sol lorsqu'il se met en face du mur.

Le joueur peut bouger la vue de la caméra avec le clic droit de la souris.



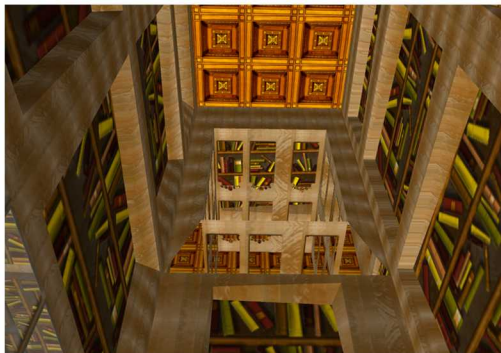
Graphisme

Décors

Les sens du joueur, se déplacer ds un espace 3D, ainsi que la possibilité de marcher sur les mur sont des notions que le joueur n'a pas l'habitude de rencontrer.

Pour les décors, nous nous sommes inspirés d'un chateau. Nous avons donc pensé aux ambiances des Castlevania ainsi que les graphismes de Tim Burton. En plus, nous voulons non seulement perdre le joueur au niveau sensoriel mais aussi au niveau temporel, d'où l'idée d'avoir des salles avec des ambiances complètement différentes et aussi l'idée de créer une sortie en vortex comme un voyage dans le temps, un changement d'espace.

Les différentes ambiances sont: le temps, le jardin, l'aquarium, le planétarium, l'église, la prison/cave, la réception et la bibliothèque.



Personnage

Pour le personnage, nous avons en référence le héros de Soul Reaver, les dieux de la mort dans Death Note et Vivi dans Final Fantasy 9.

