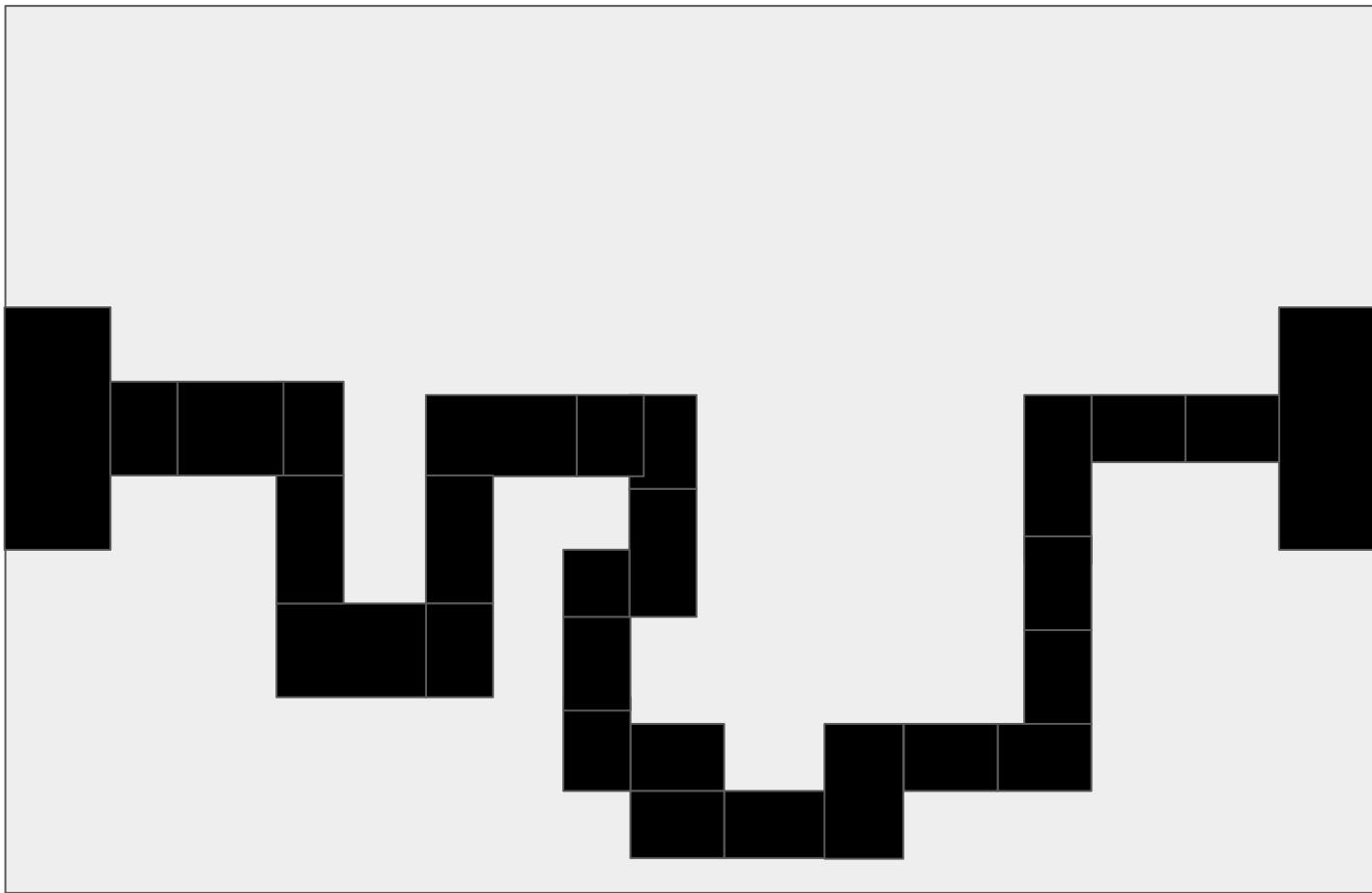


LD Vue



Entrée

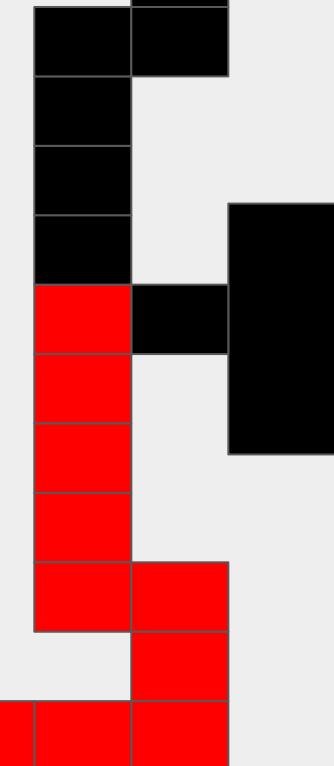
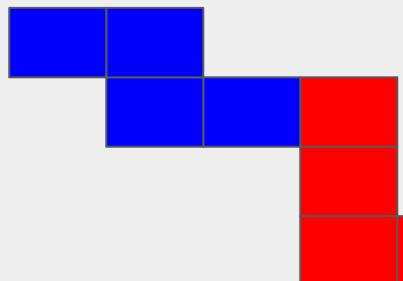
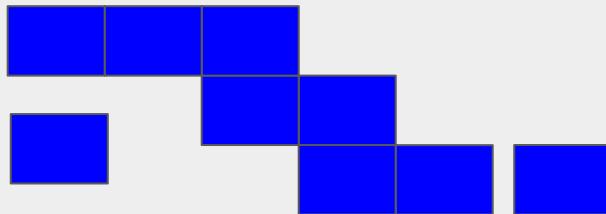
# LD Odorat

## Partie 1



Bleu = Inversement des contrôles

Rouge = Chemin miroir



LD Odorat  
Partie 2

Violet = Mix des deux



LD Toucher



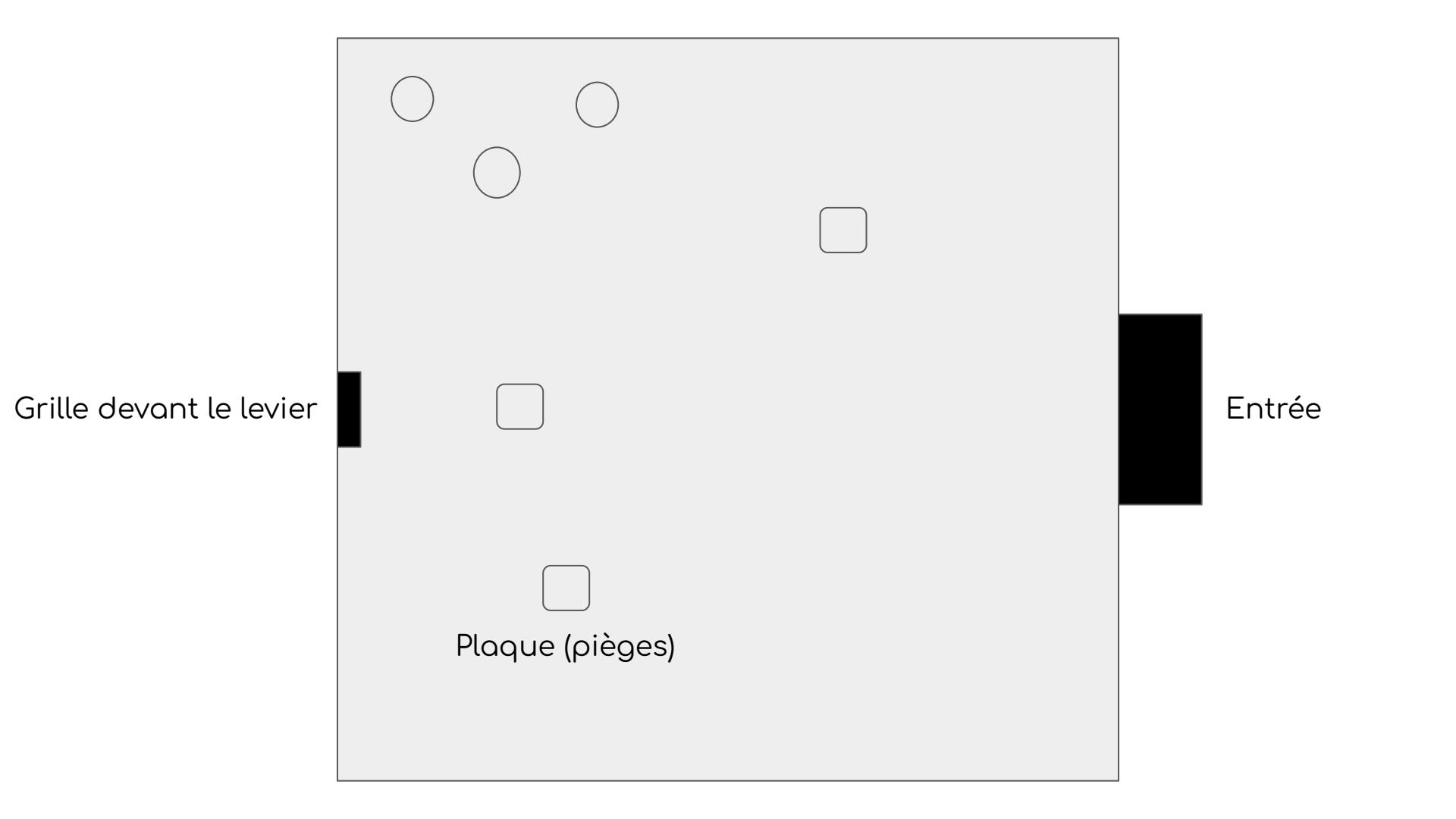
## Salle de l'ouïe

Son en continu avec des indices. Salle illuminée en désordre, pleins de trucs. Quand le joueur interagit avec un objet, il se casse. Des bruits qui indiquent des directions, si il casse un truc où il n'y a pas de levier, poudre qui fait des dégâts. Il faut trouver le bon

Brouhaha : Chuchotements + directions

## Dialogues

Salle de la vue	Le chemin tu trouveras, dans l'obscurité tu seras, la vue tu perdras
Salle du goût	Écoute et comprend mon histoire, de quoi me sustenter je veux recevoir, apporte moi ce que tu arrives à voir
Salle de l'odorat	Essaye de combattre ta peur, traverse et ressent les odeurs, afin de t'éviter un possible malheur
Salle du toucher	Ton dessein est de t'échapper, tu devras pour cela user de ton toucher, cherche par delà les murs modifiés
Salle de l'ouïe	A toi de distinguer le vrai du faux, parmis cette salle remplie d'écho, trouve et casse avec attention le bon pot



Grille devant le levier

Entrée

Plaque (pièges)

## Salle du goût

L'histoire d'un dieu maya est racontée, au fil du vocal, des aliments seront cités. L'objectif est de donner les aliments présents dans la salle dans le bon ordre à une statue. A la fin de l'histoire, il est dit : "Mon dernier a une valeur que personne ne peut comprendre" = il faut donner à la statue un fruit pourri : Référence au calice d'Indiana Jones

### Malus a trouver

Je vais vous conter l'histoire du dieu Tonatiuh Itza. Il a façonné de son esprit la civilisation maya et construit des temples pour que les habitants y vivent sereinement, c'était le fruit de son travail. Pour remercier leur dieu, les habitants de la cité maya se réunissaient tous les jours pour le vénérer. Les fidèles se mettaient en rang d'oignons sur les marches du temple pour rejoindre une salle dédiée au dieu. Pour les remercier, Tonatiuh Itza leur offrait des épisodes de pluie pour permettre aux habitants de la cité de cultiver des aliments. Si heureux de recevoir ce don du ciel, les habitants de la cité aux coeurs d'artichaut ne pouvaient s'arrêter de pleurer. Malheureusement un beau jour, une maladie inconnue dévasta la cité et ses habitants. Il était courant de croiser quelqu'un tomber dans les pommes. Tonatiuh Itza était tiraillé entre aidé les habitants de la cité ou les laisser trouver un moyen ou un remède pour arrêter la maladie. Il décida de couper la poire en deux et envoya un message dans la cité expliquant les ingrédients à réunir pour arrêter la maladie. A la fin du message était écrit : Le dernier ingrédient, sûrement le plus important n'est pas celui que vous pensez.

Idée sur le jeu

Toutes les salles sont disponibles sauf celle menant à la sortie

5 salles : 1 pour chaque sens /  
Une fois les 5 faites : Quelque chose se débloque dans la salle centrale

Une fois les 5 salles faites : La porte dans la salle centrale s'ouvre, le joueur s'enfuit

Léger lore au début des salles

# Sons / Musiques

- Bruit de fond sourd (salle principale) : <https://lasonotheque.org/detail-0401-toc-toc-sur-un-mur-carrele.html>  
<https://opengameart.org/content/scary-ambient-wind>
- Bruit de gouttes d'eau (salle de la vue) : <https://lasonotheque.org/detail-1387-gouttes-eau-4.html>
  - Bruit pot cassé, personnes qui parlent, droite gauche(salle de l'ouïe) :  
<https://lasonotheque.org/detail-1643-assiette-cassee-1.html>  
<https://lasonotheque.org/detail-1647-assiette-cassee-5.html>  
<https://lasonotheque.org/detail-1645-assiette-cassee-3.html>  
<https://lasonotheque.org/detail-1644-assiette-cassee-2.html>  
<https://lasonotheque.org/detail-1650-assiette-cassee-8.html>  
<https://lasonotheque.org/detail-0218-battements-de-coeur.html>  
<https://www.freesoundslibrary.com/whispering-sounds/>
    - Directions : A nous de le faire
- Bruit levier : <https://lasonotheque.org/detail-1231-grincements-frein-a-main-de-remorque.html>
  - Bruit de mort, cri :  
<https://opengameart.org/content/aargh-male-screams>
    - Musique Game Over
  - <https://opengameart.org/content/death-of-a-ninja-game-over>
- Bruit de pas : <https://lasonotheque.org/detail-0514-pas-cours-en-chaussure-sur-beton.html> /  
<https://lasonotheque.org/detail-0606-pas-chaussure-sur-escalier-en-pierre.html>
  - Bruit fumée :  
<https://lasonotheque.org/detail-1486-fuite-d-air.html>
    - Musique menu :
  - <https://opengameart.org/content/free-music-pack> = les deux
- Bruit statue qui mange : Réussi = <https://opengameart.org/content/ui-accept-or-forward>  
- Raté = <https://opengameart.org/content/ui-failed-or-error>