



Game document - LPDAE

1. Vue d'ensemble

⇒ Points clés

Titre

- ▶ La prison des âmes égarées (LPDAE)

Genre

- ▶ Enquête, Aventure, Horreur

Nombre de joueur(s)

- ▶ Solo

Public cible

- ▶ 16+, tous types de genre, tous types de niveaux

Plateforme(s)

- ▶ TBD/Toutes plateformes

Game engine

- ▶ GameMaker ou Unity ou RPG Maker

Identité du jeu

- ▶ Un prisonnier se réveille menotté et découvre sa prison abandonnée. Pour avancer vers la sortie et sa clé il doit résoudre des enquêtes alors qu'il n'a plus l'usage de ses mains.

Graphic style (3D, 2D, cartoon, low poly, realistic, etc.)

- ▶ 2D, Semi-réaliste, effet papier, sombre

⇒ The 3Cs

Camera

- ▶ Vue du dessus (type Zelda ALTP)

Character

- ▶ Un prisonnier menotté. Tenue orange, cheveux longs marrons, cicatrices, grand.

Controller (quelles sont les commandes ? Écran tactile, boutons, souris, touches, etc.)

- ▶ Souris Clavier : WASD et flèches pour le déplacement, E pour interagir, Shift pour sprinter.

Manette : Stick gauche pour le déplacement, A pour interagir, ZR pour courir.

Écran tactile : Stick virtuel pour le déplacement, bouton tactile pour l'interaction, bouton tactile où il faut rester appuyé pour courir.

2. Le Jeu

Pitch et Histoire

► Un prisonnier se réveille menotté et découvre que sa prison a été abandonnée. Pour avancer lentement vers la sortie et sa clé il doit résoudre des enquêtes sur la prison données par les âmes égarées qui gardent chaque pièce, alors qu'il n'a plus l'usage de ses mains. Mais certaines âmes ne lui veulent pas forcément du bien et vont vouloir le saboter, voir, le tuer.

Piliers de la conception

► Enquêtes, Sombre, Sérieux

Mécanique coeur

► Le joueur avance par pièces. Chaque pièce est gardée par une ou plusieurs "âmes égarées", des fantômes de prisonniers, de leurs victimes ou proches. Il faut résoudre une enquête initiée par ces âmes pour sortir de la pièce, en y trouvant des indices. Ces indices serviront à répondre aux questions de l'âme et résoudre l'enquête. Les indices ne sont pas consultables hors de l'endroit où ils sont et le joueur doit les retenir sans aide du jeu. Les questions des âmes sont à répondre au fur et à mesure de la découverte d'indices, avec un nombre d'erreurs limité.

Esquisse du gameplay principal

► Le joueur voit son personnage dans la pièce qui prend tout l'écran ou plus selon sa taille. Les indices sont repérables par une couleur contrastée ou une surbrillance. Les boîtes de dialogues apparaissent en bas. L'observation des indices s'effectue au milieu de l'écran et rend le fond sombre.

Le bouton d'interaction apparaît au dessus des éléments avec lequel le joueur peut interagir.

Sur mobile, les commandes (sticks et boutons) sont aux deux coins de l'écran et disparaissent lors des dialogues/observations.

Progression dans le jeu

► Progression par pièce, augmentation croissante de la difficulté et complexité des énigmes. Les thèmes des enquêtes deviennent de plus en plus sérieux et abordent des sujets difficiles.

Conditions de victoire et de défaite

► Victoire : La pièce (niveau) est complétée quand toutes les questions de l'âme ont été répondues avec la bonne réponse, et l'enquête est résolue.

Défaite : Des âmes peuvent tuer le joueur et provoquer le game over. Donner trop de mauvaises réponses à une âme lui fait tuer le joueur.

Aspect et sensation

► Inspirations gameplay : Escape Academy, Ace Attorney, Série professeur Layton

Inspirations graphismes : Don't Starve Together, Subway Midnight, Sally Face

Musique et son

► Ambiance sonore basée sur les sons. Musique de boîte à musique, violon.

Template traduit en Français par **Chèvre**



Created by **Game Dev Tales**. Sharing tips and resources to help you dive into the world of game making. Join us for game dev insights and handy productivity templates!

► Follow us on

[Twitter](#) | [Reddit](#)

► If you find our content useful please support us on

[Patreon](#) | [BuyMeACoffee](#)



[More content](#) | [Website](#)