* Ambiance style Tim Burton
  + Sombre avec des couleurs, forme étrange
* Escape Game ?
  + S'échapper de la zone à l’aide d’indice caché ?
  + Labyrinthe ?
* Récompense
  + Gemmes
* Camera
  + 3ème personne
* Personnage
  + Principale : apparence humaine ou non ?
  + Gardien : apparence non humaine
* Objets récupérables
  + Les pierres à la fin de chaque niveau

Histoire :

On suit un mort qui erre dans les limbes et cherche à retourner dans le monde des mortels pour se venger de son meurtrier.

Ce que le personnage peut faire :

* Marcher
* Courir
* Sauter
* Attraper des objets
* Monter des pentes d’une certaine hauteur si y en a
* Monter des escaliers et les descendre si y en a
* Marcher sur des bosses si y en a (le terrain se pas forcément droit si c’est en extérieur)

Les niveaux :

Une pierre = un niveau / une énigme / une zone (/ un thème)

Les Pierres :

* Verte :
* Rouge :
* Jaune :
* Turquoise :
* Violette :
* Bleu :

Les Items :

* Les Pierres Magiques :
  + Ne peuvent pas être supprimé
  + Servent à retourner dans le monde des mortels lorsqu’elles sont toutes récupérer
  + Récupérable à la fin de chaque épreuve
* Les Gemmes
  + Money du jeu, permettront d'acheter des potions pour les épreuves suivante
* Les Potions
  + Soins : permet de récupérer des points de vies

Les épreuves :

* Epreuve 1 :
  + Facile
  + Labyrinthe : trouver la sortie et la Pierre Magique
    - Attention aux zones dangereuses (zone avec des pièges)

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

Retour des tests :

Session 1 :

* On se perd dans le labyrinthe donc trouver un moyen pour qu’on se repère à l’intérieur
* Gemme pas facile à trouver
* Piège pas très visible

Session 2 :

* Pas collider camera et mur mais plutôt mettre le mur en transparence quand la caméra est derrière
* Spooky pas très clair par rapport au reste
* Essayer de rendre possible le jeu a la manette
* Rendre plus clair les pièges et à quoi ils servent
* Améliorer le feedback de dégât
* Pour la quête ne pas avoir juste accépter
* Rendre le dialogue moins générique
* Augmenter les dégâts des pièges
* Rendre plus clair les objectifs