

GAME DESIGN JEUX DONJON

Fiche Signalétique

Titre : EscapeNow

Genre : Exploitation/Fuite

Support : PC/MAC

Cible : 12+

Concept

Emprisonné sans motif valable, Moh doit réussir à s'échapper de la prison tout en survivant aux différents assaillants qui l'en empêcheront. Un choix devra être pris mais Moh ne pourra s'enfuir que s'il l'emporte sur le Chef du donjon.

Conditions Victoire/Conditions Défaite

Victoire : Il faut battre le chef des surveillants pour s'enfuir véritablement.

Défaite : Si Moh se fait battre par l'un des adversaires, il retourne en cellule et il faudra recommencer du début.

Gameplay Principal

Environnement

Il y aura différents décors selon les salles, mais cela restera dans le monde carcéral avec des murs gris et des barreaux. On peut gagner un objet à utiliser qui diffère selon la salle empruntée.

Contrôle du jeu

Le jeu se joue à la 3ème personne. Le joueur incarne le personnage Moh, prisonnier inculpé à tort. Moh possède une barre pour se défendre ainsi qu'un oreiller pour se protéger des différents adversaires et 50 points de vie. Le joueur peut courir, frapper avec l'arme à sa disposition, s'accroupir.

Salles du jeu

Salle de départ : La salle de départ correspond à la cellule de Moh. Devant lui apparaît 3 portes, comportant une inscription, qui chacune emmènera le joueur vers une des 3 salles de défi.

Salle du cuisinier : « Résistez à la loyauté du personnel et gagnez en santé ». Cette salle est accessible par la porte comportant l'inscription précédente. Elle représente le réfectoire de la prison et est aménagée d'objets divers pouvant aider Moh dans sa fuite. Le but consiste à éviter le surveillant, en prenant garde au bruit, ou de l'attaquer pour ensuite franchir la porte. Si l'une des deux conditions est remplie, après avoir franchi la porte, la santé de Moh monte à 100 points de vie.

Salle de l'infirmier : « Soignez-vous ou périssez ». Cette salle est accessible par la porte comportant l'inscription précédente. Elle représente l'infirmerie de la prison et le sol est criblé de pièges empoisonnés pouvant ralentir Moh dans sa fuite. Le but est de trouver le chemin adéquate pour

éviter les pièges pour atteindre l'officier. Vous franchissez la porte avec 25 points de vie et 5 points de dégâts en plus.

Salle de l'informateur : « Défendez votre honneur ou devenez comme ceux que vous détestez ». Cette salle est accessible par la porte comportant l'inscription précédente. Vous vous retrouvez dans la cellule de l'informateur de la prison, celui qui a mis les gardes à vos trousses. L'objectif est simple, il faut se défaire de l'indic pour franchir la prochaine porte et gagner +10 de points de dégâts.

Sortie de prison salle du chef des surveillants : En fonction du défi affronté, Moh affrontera le boss du donjon avec l'objet ou l'attribut qu'il aura gagné. Arrivé devant la porte de la prison, Moh fait face au chef des surveillants et sans le vaincre, il est impossible de s'enfuir. Il possède 100 points de vie et peut se protéger des attaques d'une façon aléatoire. Après l'avoir vaincu, Moh traverse la porte et une cinématique de fin apparaît mais en cas de défaite, l'écran devient progressivement noir et des barreaux apparaissent pour ensuite recommencer du début avec une disposition des portes aléatoire, si le joueur ne veut plus lire les inscriptions.

USP

Faire le bon choix et s'adapter au milieu.

Ambiance Graphique et Sonore

L'ambiance sonore correspond aux scènes d'émeutes dans les prisons, où la cohue est à son apogée, et résonne dans les bruits de pas et les actions des différents personnages. L'ambiance graphique reste fidèle au milieu carcéral mais elle change en fonction des salles, comme l'aspect médicale de la salle de l'infirmier ou le combat contre le boss à l'air libre devant la porte principale.