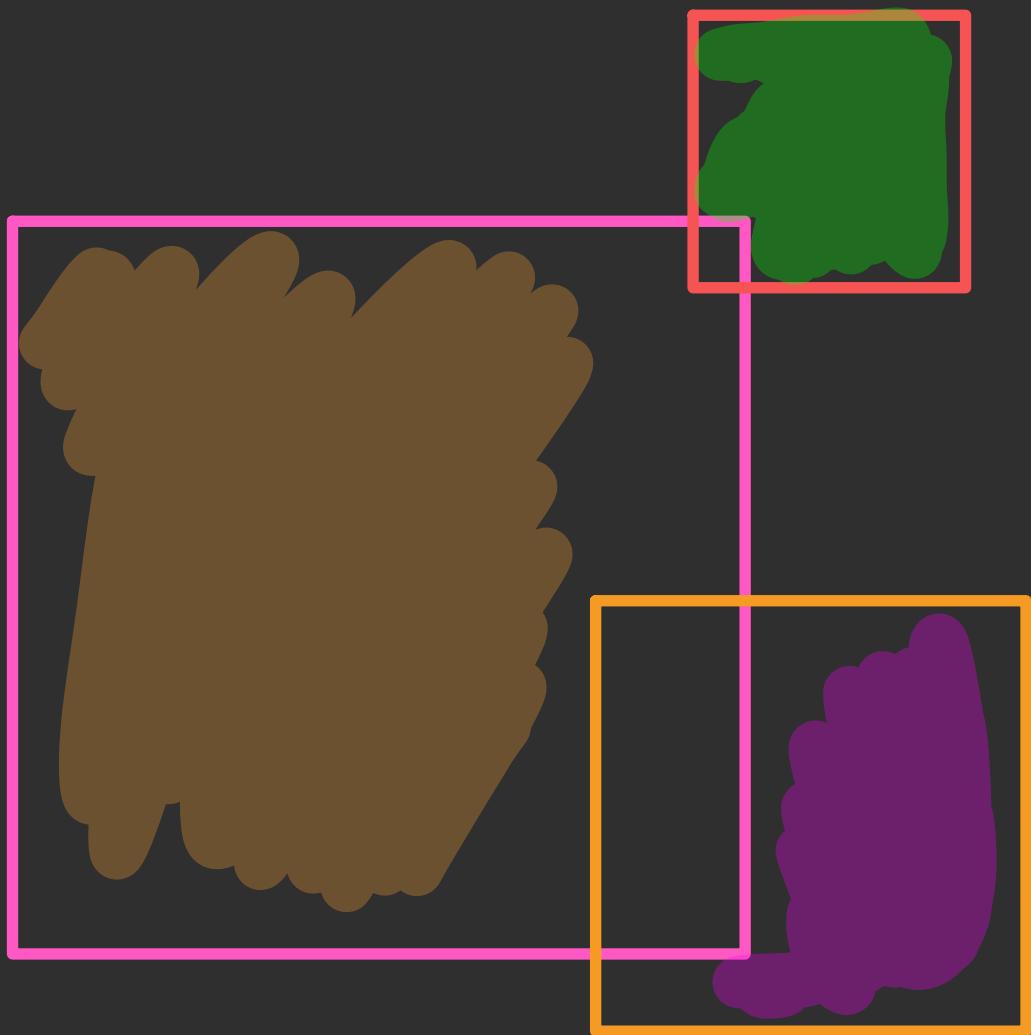




LOVE INTEREST



GAME DESIGN

SOMMAIRE

I Introduction

- I.a Concept de Jeu.....P1
- Présentation succincte du concept de jeu, y compris son genre, sa mécanique principale, et son objectif.
- I.b Vision du Jeu..... P2
- Déclaration claire des objectifs du jeu et de l'expérience que les joueurs devraient ressentir.
- Énoncé des principes directeurs pour le développement du gameplay et du design.
- I.c Public Cible.....P2
- Profil démographique et psychographique des joueurs ciblés.
- Comment le design du jeu répondra aux attentes de ce public.

II Gameplay

- II.a Mécanique Principale.....P3
- Explication détaillée de la mécanique centrale qui définira l'expérience de jeu.
- Comment cette mécanique interagit avec le monde du jeu et les joueurs.
- II.b Système de Progression.....P3-P4
- Méthodes pour récompenser les joueurs et les inciter à continuer.
- Niveaux de progression, compétences déblocables, ou améliorations.
- II.c Système de Combat.....P5
- Détails des mécanismes de combat, y compris les mouvements, les compétences, et les tactiques.
- Équilibre entre l'accessibilité et la profondeur stratégique.
- II.d IA et Systèmes d'Ennemis.....P5
- II.e Level design.....P6
- Comportement des ennemis et des alliés, adaptabilité à différentes situations.
- Niveaux de difficulté ajustables pour répondre à différents niveaux de compétence.

III Environnement et Monde du Jeu

- III.a Carte du Monde.....P7
- Cartographie détaillée de l'univers de jeu, mettant en évidence les zones clés.
- Intégration des éléments de l'histoire et des quêtes dans le monde.
- III.b Cycle Jour-Nuit et Climat.....P7
- Impact sur le gameplay et l'expérience visuelle.
- Changements dynamiques dans le comportement des PNJ et des ennemis.
- Monnaie et systèmes de troc.
- Commerçants et marchands, avec inventaire évolutif.

IV Interactivité et Interface Utilisateur

- IV.a Contrôles.....P8
- Configuration des contrôles pour les différentes plateformes.
- Mécanismes d'interaction avec le monde (ex. : ramasser des objets, interagir avec des PNJ).
- IV.b Interface Utilisateur.....P9
- HUD (Head-Up Display) et éléments d'interface.
- Mécanismes pour rendre l'interface conviviale et immersive.

V Multijoueur et Sociale (si applicable)

- V.a Modes Multijoueurs.....P10
- Description des modes multijoueurs disponibles.
- Systèmes de matchmaking et de classement.
- V.b Fonctionnalités Sociales.....P10
- Intégration avec les réseaux sociaux.
- Éléments interactifs favorisant la coopération ou la compétition entre joueurs.

VI Audiovisuel

- VI.a Direction Artistique.....P11
- Style visuel du jeu, avec des exemples visuels et des inspirations.
- Utilisation de l'esthétique pour renforcer l'histoire et le gameplay.
- VI.b Conception Sonore.....P11
- Bande-son, effets sonores et ambiance.
- Comment le son contribue à l'immersion et à l'expérience émotionnelle.

VII Tests et Réglages

- VII.a Tests et Évaluation.....P12
- Plan détaillé pour les phases de test, y compris les tests bêta.
- Mécanismes pour collecter les commentaires des joueurs.
- VII.b Réglages et Mises à Jour Post-Lancement...P12
- Mécanismes pour apporter des ajustements en fonction des retours des joueurs.
- Plan de mises à jour post-lancement pour maintenir l'engagement.

I. Introduction

I.a Concept de Jeu

Titre : Love Interest
 Genre : Strategy/Simulation
 Cibles : Fan de Dark romance
 Nombre de joueurs : Solo/Multijoueur
 Plateforme: PC/Mobile
 Durée : Environ 3h



"Love Interest" plonge les joueurs dans une expérience captivante de dark romance, située dans un environnement carcéral oppressant. En incarnant une prisonnière désespérée, le joueur doit naviguer à travers des choix moraux difficiles, des intrigues mystérieuses, et une romance complexe pour élaborer un plan d'évasion et échapper à une peine de mort imminente.

Mécanique Principale:

Le jeu se base principalement sur l'interface utilisateur (UI) pour guider les joueurs à travers l'histoire immersive. Les interactions se font par le biais de choix textuels et de décisions morales qui influencent le déroulement de l'intrigue. L'objectif principal est de séduire l'un des gardiens énigmatiques afin de mettre en place un plan d'évasion astucieux.

Objectif du Jeu:

L'objectif ultime de "Love Interest" est de permettre à la prisonnière de s'échapper de sa peine de mort imminente en utilisant la séduction et la manipulation pour gagner la confiance du gardien ciblé. Les joueurs doivent naviguer à travers les relations interpersonnelles tendues, découvrir des secrets sombres, et prendre des décisions cruciales qui influencent le cours de l'histoire. Chaque choix a des conséquences, façonnant ainsi la trame narrative du jeu.

Points Forts:

Narration immersive: Plongez dans une histoire captivante où chaque choix compte, avec des rebondissements inattendus.
Choix moraux difficiles: Confrontez-vous à des dilemmes complexes qui mettent à l'épreuve la moralité du joueur.

Romance complexe: Explorez des relations interdites dans un contexte sombre, tout en développant la trame narrative à travers des interactions subtiles.

- Évasion créative:** Utilisez l'ingéniosité et la séduction pour élaborer un plan d'évasion unique.
 "Love Interest" offre une expérience de jeu unique en combinant une intrigue captivante, des choix moraux difficiles, et une romance complexe, le tout soutenu par une mécanique d'interface utilisateur immersive. Plongez-vous dans ce monde sombre où la séduction devient un moyen de survie.

I.b Vision du Jeu

Objectifs du Jeu et Expérience Attendue:

"Love Interest" a pour objectif de fournir une expérience de jeu immersive et émotionnellement intense, en explorant la dark romance au sein d'un contexte carcéral. Les objectifs clés comprennent :

Immersion Narrationnelle: Offrir une histoire captivante avec des choix significatifs, permettant aux joueurs de forger leur propre destin.

Exploration de la Dark Romance: Plonger les joueurs dans une romance complexe, teintée de mystère et de dilemmes moraux, tout en les confrontant à des défis inhabituels.

Réflexion Morale: Stimuler la réflexion des joueurs en confrontant leurs propres valeurs morales à travers des choix difficiles et des conséquences profondes.

Principes Directeurs du Gameplay et du Design:

Narration Émotionnelle: Mettre l'accent sur des personnages profonds et des relations nuancées pour susciter une connexion émotionnelle avec l'histoire.

Choix Significatifs: Garantir que chaque choix du joueur ait un impact significatif sur l'histoire, créant ainsi une expérience personnalisée.

Atmosphère Immersive: Créer une atmosphère visuelle et sonore immersive qui renforce le contexte carcéral oppressant et l'ambiguité de la romance.

Fluidité de la Romance et de l'Évasion: Intégrer harmonieusement les éléments de romance et d'évasion, offrant aux joueurs des opportunités créatives pour atteindre leurs objectifs.

I.c Public Cible:

Profil Démographique et Psychographique du Public Cible:

Le public cible de "Love Interest" comprend des joueurs adultes (18 ans et plus) en quête d'expériences de jeu pour thème de la dark Romance complexes, et émotionnelles. Le profil démographique vise une diversité de genres, tandis que le profil psychographique inclut des personnes attirées par des récits sombres, des romances complexes et des choix moraux engageants et ainsi que les fans de FanFiction(WattPad).

Comment le Design Répondra aux Attentes du Public:

Narration Personnalisée: Offrir une narration adaptative qui s'ajuste aux choix et aux préférences des joueurs, créant une expérience unique pour chaque individu.

Profondeur des Personnages: Développer des personnages complexes et réalistes pour susciter l'émotion et l'investissement des joueurs dans les relations et les décisions.

Exploration de Thèmes Matures: Aborder les thèmes matures avec sensibilité, tout en offrant des options de personnalisation pour répondre à la diversité des attentes.

Équilibre Entre Tension et Romance: Maintenir un équilibre subtil entre la tension de l'environnement carcéral et le développement de la romance, créant ainsi une expérience riche et nuancée.



II. Gameplay:

II.a Mécanique Principale:

Interface Utilisateur (UI) Interactive:

La mécanique centrale de "Love Interest" repose entièrement sur une interface utilisateur immersive. Les joueurs interagissent avec le jeu en utilisant des choix textuels et des décisions morales présentés à travers une interface élégante et intuitive. Chaque décision influence l'évolution de l'histoire et de la romance, définissant ainsi l'expérience de jeu.

Explication détaillée de la Mécanique:

Choix Textuels et Morals: Les joueurs sont confrontés à des scénarios complexes présentés sous forme de choix textuels, influant sur la progression narrative et les relations avec les personnages.

Réponses Intuitives: L'UI est conçue pour permettre des réponses intuitives, permettant aux joueurs de s'immerger dans le monde du jeu sans interruption, tout en favorisant des interactions naturelles.

Évolution de la Romance et du Plan d'Évasion: Les choix influent sur deux aspects principaux du jeu : le développement de la romance avec le gardien ciblé et la planification de l'évasion, créant ainsi une expérience narrative et stratégique intégrée.

Interaction avec le Monde du Jeu et les Joueurs:

Évolution de l'Intrigue: Les choix des joueurs déterminent la direction de l'intrigue, révélant des secrets, débloquant des chemins narratifs uniques, et influençant les dynamiques de groupe au sein de la prison.

Relations Interactives: L'UI permet des interactions subtiles et nuancées avec le gardien, réagissant aux choix du joueur et évoluant en fonction des réponses données.

Visualisation des Conséquences: Les conséquences des choix sont visuellement représentées à travers des changements dans le comportement des personnages, l'environnement carcéral, et les retournements de situation, renforçant ainsi l'impact des décisions prises.

II.b Système de Progression:

Récompenses et Incitations:

Points de Confiance: Les joueurs gagnent des points de confiance en prenant des décisions appréciées par le gardien ou en découvrant des informations cruciales, renforçant ainsi la relation et débloquant des opportunités d'évasion.

Déblocage de Chemins Narratifs: Les niveaux de progression sont marqués par le déblocage de chemins narratifs spécifiques, permettant aux joueurs de découvrir des facettes différentes de l'histoire en fonction de leurs choix antérieurs.

Amélioration des Compétences Sociales: Les compétences sociales, telles que la persuasion ou la manipulation, peuvent être améliorées en fonction des choix du joueur, ouvrant ainsi de nouvelles options de dialogue et d'intrigue.

Comment le Design Répondra aux Attentes du Public:

Flexibilité Narrative: L'UI interactive offre une flexibilité narrative, permettant aux joueurs de personnaliser leur expérience en fonction de leurs préférences.

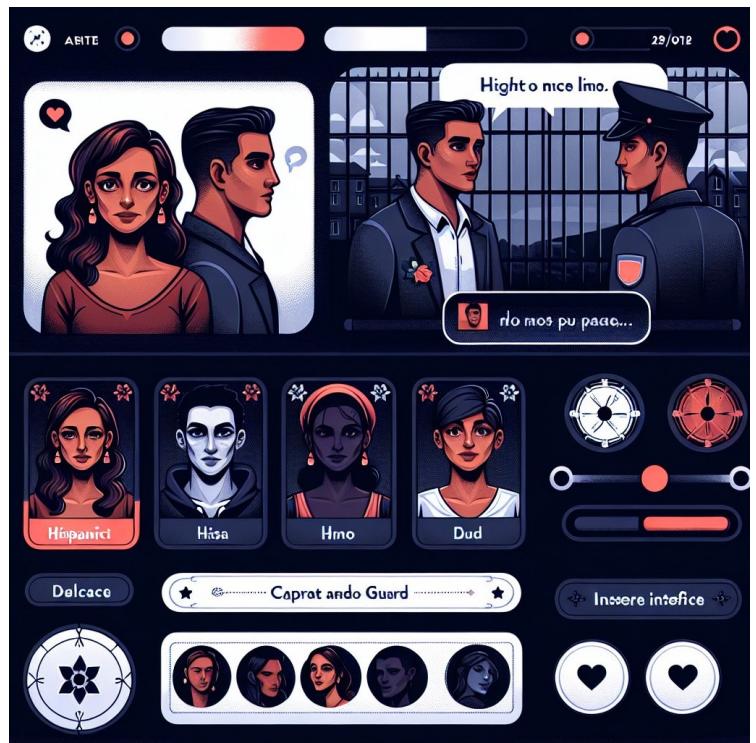
Immersion Continue: Les récompenses et les déblocages assurent une immersion continue, motivant les joueurs à explorer différentes voies et à vivre des expériences variées.

Adaptation aux Styles de Jeu: Le système de progression permet aux joueurs de développer leur personnage selon leur style de jeu, que ce soit en favorisant la romance, en planifiant minutieusement l'évasion, ou en explorant les aspects sombres de l'intrigue. En exploitant au maximum les possibilités de l'UI, "Love Interest" crée une expérience de jeu immersive et stratégique, où chaque décision compte, et où les joueurs sont récompensés pour leur engagement, tout en maintenant une flexibilité narrative pour répondre aux attentes variées du public.





Interface UI



Mode strategie

Avatar
et
Interactions



II.c Système de Combat:

Détails des Mécanismes de Combat:

Contrairement aux jeux traditionnels, "Love Interest" n'incorpore pas de système de combat conventionnel. L'accent est plutôt mis sur les interactions sociales, les choix moraux et la planification de l'évasion. Ainsi, le jeu se concentre sur les mécanismes de narration immersive à travers l'interface utilisateur, laissant de côté les éléments de combat.

Équilibre entre l'Accessibilité et la Profondeur Stratégique:

Le jeu privilégie l'accessibilité en éliminant la nécessité de compétences de combat complexes. Cependant, la profondeur stratégique réside dans les choix moraux et les décisions du joueur, qui influent sur l'intrigue et la romance. L'équilibre est maintenu en fournissant des choix significatifs sans surcharger les joueurs avec des mécanismes difficiles à comprendre.

II.d IA et Systèmes d'Ennemis:

Comportement des Ennemis et des Alliés:

Plutôt que d'avoir des ennemis traditionnels, le jeu se concentre sur les dynamiques complexes entre les prisonniers, les gardiens, et la protagoniste. L'IA des personnages réagit de manière réaliste aux choix du joueur, créant des relations dynamiques et influençant l'intrigue. Les alliés peuvent devenir des adversaires et vice versa en fonction des actions du joueur.

Adaptabilité à Différentes Situations:

L'IA est conçue pour être adaptative, réagissant de manière crédible aux actions du joueur. Les personnages peuvent changer d'attitude, devenir méfiants ou confiants en fonction des choix et des interactions du joueur. Cela contribue à une expérience immersive où les conséquences des actions sont fluides et naturelles.

Niveaux de Difficulté Ajustables:

Le jeu propose des niveaux de difficulté ajustables, mais ceux-ci ne se concentrent pas sur la complexité du combat. Au lieu de cela, ils influencent la complexité des relations et des intrigues. Les joueurs peuvent choisir un niveau adapté à leurs préférences, allant d'une expérience plus narrative et accessible à une expérience plus complexe avec des choix moraux difficiles.

En renonçant à un système de combat traditionnel, "Love Interest" offre une expérience unique centrée sur la narration et les relations interpersonnelles. L'IA réactive et les choix significatifs contribuent à une expérience profonde sans sacrifier l'accessibilité, offrant une approche novatrice du gameplay narratif.

II.e Level design

Le level design dans "Love Interest" est crucial pour offrir une expérience immersive et captivante, même dans un environnement principalement basé sur l'UI. Bien que le jeu soit centré sur l'interaction textuelle, le level design influe sur la narration, les choix du joueur et la progression de l'intrigue. Voici des détails sur le level design:

Structure de la Prison:

- Aires Restreintes et Libres: Les zones restreintes sont étroitement surveillées, nécessitant des choix stratégiques. Les zones libres offrent plus de liberté, mais avec des risques accrus.
- Niveaux de Sécurité: Différents niveaux de sécurité ajoutent de la complexité, avec des gardiens plus vigilants et des challenges accrus à mesure que la protagoniste s'approche du cœur de la prison.

Points d'Intérêt et Quêtes:

- Cachots Secrets: Des cachots cachés renferment des indices sur le mystère de la prison, encourageant l'exploration.
- Points de Rencontre: Les rencontres avec d'autres prisonniers et gardiens se produisent à des points spécifiques, déclenchant des choix moraux et influençant les relations.

Éléments Interactifs:

- Objets Trouvables: Des objets cachés dans l'environnement peuvent être trouvés, offrant des avantages comme des outils d'évasion, des indices, ou des objets de troc.
- Éléments Manipulables: Certains éléments du décor peuvent être manipulés pour créer des opportunités ou des distractions, ajoutant une dimension tactique.

Changements Dynamiques:

- Évolution de l'Environnement: Les changements dans la routine de la prison, comme les déplacements des gardiens, créent des moments opportuns ou des obstacles.
- Impact des Choix: Les choix du joueur influent sur la disposition de la prison, ouvrant de nouvelles voies ou créant des obstacles en fonction des alliances et des décisions morales.

Intégration de l'UI:

- Système de Dialogues Visuels: Les dialogues sont intégrés visuellement à l'UI, avec des choix qui se manifestent sous forme de bulles de texte ou d'icônes.
- Indicateurs de Progression: Des indicateurs visuels soulignent les choix clés, les quêtes en cours et les relations avec d'autres personnages.

Cycles Jour-Nuit:

- Impact sur l'Accessibilité: Certains endroits deviennent plus ou moins accessibles en fonction du cycle jour-nuit, ajoutant une dimension stratégique aux déplacements.
- Changements dans le Comportement: Les PNJ, y compris les gardiens et les prisonniers, peuvent avoir des routines différentes de jour et de nuit, affectant les interactions possibles.

Design des Quêtes Secondaires:

- Chemins Optionnels: Les quêtes secondaires offrent des chemins optionnels à explorer, ajoutant de la rejouabilité.
- Répercussions sur l'Intrigue Principale: Les choix effectués dans les quêtes secondaires influencent directement l'intrigue principale et la conclusion du jeu.

III. Environnement et Monde du Jeu:

III.a Carte du Monde (Jeu à Huit Clos):

Le jeu "Love Interest" se déroule dans un environnement carcéral fermé, créant ainsi un monde confiné mais riche en détails. La carte est constituée de plusieurs zones clés, telles que les quartiers des prisonniers, les bureaux des gardiens, la cour de la prison, et des zones secrètes liées à l'évasion.

Cartographie Détaillée de l'Univers de Jeu:

Quartiers des Prisonniers: Des cellules aux espaces communs, chaque zone reflète la diversité des prisonniers, offrant des opportunités d'interaction et de découverte.

Bureaux des Gardiens: Des zones surveillées où les joueurs peuvent obtenir des informations cruciales, mais à haut risque.

Cour de la Prison: Un lieu de rassemblement pour les interactions sociales, les complots, et les moments de détente, offrant des possibilités de manipulation.

Zones Secrètes: Des passages cachés et des recoins inexplorés offrent des opportunités pour planifier l'évasion sans éveiller les soupçons.

Intégration des Éléments de l'Histoire et des Quêtes dans le Monde:

Quêtes Narratives: Des quêtes complexes se déroulent à travers les interactions avec les personnages et l'exploration des zones clés, déverrouillant de nouveaux éléments de l'histoire.

Éléments d'Histoire Environnementaux: Des notes, des graffitis, et d'autres éléments disséminés dans le monde fournissent des indices et élargissent l'histoire du jeu.

III.b Cycle Jour-Nuit et Climat:

Impact sur le Gameplay: Le cycle jour-nuit et les changements climatiques influent sur les interactions sociales et la planification de l'évasion. La nuit offre des opportunités d'intrigues secrètes, tandis que le mauvais temps peut créer des distractions.

Expérience Visuelle: Les variations d'éclairage et d'ambiance visuelle ajoutent à l'atmosphère immersive, renforçant l'oppression carcérale pendant la nuit et créant des moments visuels saisissants.

Changements Dynamiques dans le Comportement des PNJ et des Ennemis:

Adaptabilité des PNJ: Les gardiens et les prisonniers adaptent leur comportement en fonction du cycle jour-nuit, de la météo, et des événements narratifs, créant des scénarios interactifs dynamiques.

Stratégies d'Évasion Variables: Les conditions changeantes influent sur les opportunités d'évasion, obligeant les joueurs à ajuster leurs plans en fonction des circonstances.

Monnaie et Systèmes de Troc:

Monnaie Carcérale: Les joueurs utilisent une monnaie carcérale pour acheter des informations, des objets, ou gagner la faveur des personnages clés.

Systèmes de Troc: Les échanges de ressources entre prisonniers ou avec des marchands offrent des moyens alternatifs d'obtenir des avantages dans l'environnement clos de la prison.

Commerçants et Marchands, avec Inventaire Évolutif:

Commerçants et Marchands: Des personnages spécifiques dans la prison proposent des objets, des informations, ou des faveurs en échange de la monnaie carcérale ou d'autres ressources.

Inventaire Évolutif: Les commerçants peuvent élargir leur inventaire en fonction des actions du joueur et des événements, offrant de nouvelles opportunités stratégiques.

L'intégration astucieuse de ces éléments dans l'UI interactive de "Love Interest" crée un monde de jeu immersif et dynamique, où l'environnement, le temps, et les interactions sociales jouent un rôle essentiel dans la progression de l'intrigue et la planification de l'évasion.

IV. Interactivité et Interface Utilisateur:

IV.a Contrôles:

Plateformes multiples: Les contrôles sont adaptés à différentes plateformes, y compris PC, consoles et dispositifs mobiles, garantissant une expérience fluide et accessible pour tous les joueurs.

Interface Tactile (Mobile): Sur les dispositifs mobiles, l'interface tactile offre des commandes intuitives pour les choix textuels et les interactions, maximisant la facilité d'utilisation.

Mécanismes d'Interaction avec le Monde:

Ramasser des Objets: L'interface permet aux joueurs de sélectionner des objets dans leur environnement en utilisant des commandes simples, facilitant la collecte d'indices, d'objets-clés et de ressources.

Interactions Sociales Complexes: Les choix textuels permettent aux joueurs de réaliser des interactions sociales variées, allant de la séduction et du chantage à la manipulation et à l'amadouement, influençant ainsi les relations avec les PNJ et la progression de l'histoire.

Romance Interactive: Les mécanismes incluent des choix spécifiques pour développer la romance avec le gardien ciblé, intégrant des actions telles que le sexe, les baisers, et d'autres moments intimes, avec un respect attentif des choix et des limites des joueurs.

Mécanismes d'Interaction Spécifiques:

Chantage: Les joueurs peuvent utiliser des informations découvertes pour faire du chantage, influençant ainsi le comportement des PNJ et débloquant des opportunités uniques.

Manipulation: Des choix de dialogue habiles permettent aux joueurs de manipuler les perceptions et les actions des PNJ, influençant ainsi l'intrigue.

Amadouer: L'utilisation de choix charismatiques et persuasifs pour amadouer les personnages et obtenir des faveurs ou des informations.

Respect des Choix et des Limites du Joueur:

Options Consentantes: Les interactions intimes sont incluses de manière consensuelle, avec des options pour les joueurs de définir leurs propres limites en fonction de leurs préférences.

Sensibilité au Contenu: L'interface est conçue pour gérer avec précaution des thèmes adultes, en fournissant des avertissements et des options de personnalisation pour le contenu sensible.

L'interface utilisateur interactive de "Love Interest" offre un contrôle intuitif sur les interactions sociales complexes, tout en respectant les choix et les limites des joueurs. Cette conception garantit une expérience immersive et engageante, permettant aux joueurs de façonner l'histoire selon leurs préférences dans le monde captivant de la dark romance carcérale.

IV.b Interface Utilisateur (HUD (Head-Up Display) et Éléments d'Interface):

HUD Minimaliste: Le HUD est minimaliste, affichant uniquement les éléments essentiels tels que la monnaie carcérale, la progression de la romance, et les points de confiance.

Barre d'Émotions: Une barre d'émotions indique visuellement l'état émotionnel de la protagoniste, reflétant l'impact des choix et des interactions sur son bien-être.

Ikônes Contextuelles: Des ikônes contextuelles apparaissent pour guider les joueurs lors d'interactions importantes, indiquant des choix de dialogue cruciaux ou des opportunités pour planifier l'évasion.

Mécanismes pour Rendre l'Interface Conviviale et Immersive:

Interface Transparente: L'interface se fond discrètement dans le jeu, permettant une immersion totale sans surcharger l'écran.

Réponses Rapides: Les mécanismes d'interaction permettent des réponses rapides, assurant une fluidité dans les choix textuels sans interruption du flux narratif.

Indications Visuelles subtiles: Des animations subtiles, comme des changements d'expression faciale ou des fluctuations de couleur dans l'interface, indiquent les répercussions émotionnelles des choix.

Personnalisation de l'UI: Les joueurs peuvent ajuster l'interface en fonction de leurs préférences, modifiant la disposition et la visibilité des éléments en fonction de leurs besoins.

Éléments d'Immersion Renforcés:

Son Atmosphérique: L'utilisation de sons ambients, de musique immersive, et d'effets sonores dynamiques renforce l'atmosphère carcérale et la tension des interactions sociales.

Animation Fluide: Les transitions d'animation fluides entre les différentes scènes et les choix renforcent la continuité narrative, évitant les coupures brusques qui pourraient nuire à l'immersion.

Intégration des Choix dans l'Environnement: Les choix textuels apparaissent de manière fluide dans l'environnement, plutôt que dans une boîte de dialogue distincte, intégrant ainsi les décisions du joueur dans le monde du jeu.

Feedback Visuel et Auditif:

Feedback Visuel Dynamique: Des animations visuelles dynamiques fournissent un feedback instantané sur l'impact des choix, soulignant les conséquences et les évolutions de l'intrigue.

Effets Sonores Synchronisés: Les effets sonores sont synchronisés avec les actions du joueur, renforçant ainsi l'importance des décisions et des interactions.

En combinant un HUD minimaliste, des mécanismes intuitifs, des éléments d'immersion renforcés, et un feedback visuel et auditif dynamique, l'interface utilisateur de "Love Interest" vise à créer une expérience fluide, immersive, et personnalisable pour les joueurs, les plongeant profondément dans le monde captivant de la dark romance carcérale.

V. Multijoueur et Social:

V.a Modes Multijoueurs:

Coopération Narrative (Co-op Story): Les joueurs peuvent s'associer pour jouer la même intrigue, collaborant pour résoudre des énigmes, élaborer des plans d'évasion et influencer l'intrigue ensemble.

Romance Concurrente (Competitive Romance): Les joueurs peuvent rivaliser pour attirer l'attention du même gardien, créant des intrigues compétitives où les choix impactent non seulement l'histoire, mais aussi la romance.

Mode Évasion Chronométrée (Timed Escape Mode): Un mode compétitif où les joueurs s'affrontent pour élaborer le plan d'évasion le plus rapide, avec des éléments de sabotage pour rendre la compétition plus intense.

Systèmes de Matchmaking et de Classement:

Matchmaking Équilibré: Les systèmes de matchmaking garantissent des groupes équilibrés en fonction des compétences, des préférences de jeu et des niveaux d'expérience.

Classement Compétitif: Pour les modes compétitifs, un système de classement mesure la performance des joueurs, encourageant la compétition et permettant des affrontements équitables.

V.b Fonctionnalités Sociales:

Intégration avec les Réseaux Sociaux: Les joueurs peuvent partager leurs choix et les moments marquants de l'histoire sur les réseaux sociaux, encourageant la discussion et l'interaction avec la communauté.

Système d'Amis et de Groupes: Les joueurs peuvent former des groupes avec leurs amis, facilitant la coordination dans les modes coopératifs et compétitifs.

Événements Multijoueurs: Des événements spéciaux, tels que des évasions massives ou des compétitions romantiques, offrent des défis uniques et des récompenses exclusives aux joueurs.

Éléments Interactifs Favorisant la Coopération ou la Compétition:

Quêtes Multijoueurs: Des quêtes spéciales nécessitant la coopération de plusieurs joueurs pour être résolues, renforçant ainsi le sentiment de collaboration.

Éléments de Compétition dans l'Intrigue: Des choix spécifiques peuvent créer des compétitions entre les joueurs, influençant la direction de l'histoire en fonction des actions de chacun.

Système de Faveurs entre Joueurs: Les joueurs peuvent échanger des faveurs, comme des informations ou des ressources, renforçant la dynamique sociale et stratégique.

VI. Audiovisuel:

VI.a Direction Artistique:

Style Visuel du Jeu:

"Love Interest" adopte une esthétique sombre et cinématographique pour créer une atmosphère immersive et captivante. Inspiré par des films noirs et des thrillers psychologiques, le jeu utilise des palettes de couleurs riches en contrastes, avec des tons sombres et des accents dramatiques. Les environnements carcéraux sont détaillés, reflétant à la fois la rigueur de la prison et les éléments mystérieux de la dark romance.

Exemples Visuels et Inspirations:

Palette de Couleurs Riches: Des nuances de bleus profonds, de gris anthracite et de rouges sombres contribuent à l'ambiance oppressante.

Éclairage Contrôlé: Des jeux d'ombres et de lumières accentués renforcent le caractère dramatique et mystérieux de l'intrigue.

Détails Réalistes: Des détails minutieux dans les décors de la prison et les expressions des personnages ajoutent une dimension réaliste.

Utilisation de l'Esthétique pour Renforcer l'Histoire et le Gameplay:

Symbolisme Visuel: Certains éléments visuels, comme des objets symboliques ou des motifs récurrents, sont utilisés pour renforcer les thèmes de la dark romance et de la captivité.

Évolution Visuelle: Les changements dans l'esthétique visuelle reflètent l'évolution de l'intrigue et des relations, créant une narration visuelle dynamique.

Immersivité Cinématographique: L'esthétique cinématographique est exploitée pour créer des scènes mémorables, simulant la qualité d'un film interactif.

VI.b Conception Sonore:

Bande-Son, Effets Sonores et Ambiance:

Bande-Son Atmosphérique: Une bande-son originale, mélangeant des compositions envoûtantes et des thèmes émotionnels, intensifie l'expérience narrative et crée une atmosphère immersive.

Effets Sonores Réalistes: Des effets sonores réalistes, tels que les bruits de la prison, les portes métalliques qui claquent, et les murmures des personnages, contribuent à la crédibilité de l'environnement carcéral.

Ambiance Dynamique: L'ambiance sonore réagit aux choix du joueur, ajustant le ton et l'intensité pour refléter les émotions et les événements en cours.

Comment le Son Contribue à l'Immersion et à l'Expérience Émotionnelle:

Renforcement de l'Ambiance Carcérale: Les sons de la prison, associés à des compositions musicales évocatrices, créent une immersion profonde dans l'univers oppressant du jeu.

Accentuation des Émotions: La musique et les effets sonores sont utilisés pour souligner les moments émotionnels, renforçant l'impact des choix du joueur sur l'histoire.

Guidage Auditif: Des indices sonores subtils guident les joueurs vers des éléments narratifs importants, renforçant ainsi la direction de l'intrigue de manière immersive.

VII. Tests et Réglages:

VII.a Tests et Évaluation:

Plan Détailé pour les Phases de Test:

Alpha Testing:

- Test interne approfondi pour évaluer les fonctionnalités de base.
- Identification des bogues, des problèmes de performance et des ajustements nécessaires.

Bêta Testing:

- Lancement d'une version bêta limitée à un groupe de testeurs sélectionnés.
- Collecte des commentaires sur la jouabilité, l'expérience narrative, et les performances techniques.
- Corrections de bugs en temps réel et ajustements mineurs.

Bêta Ouverte:

- Expansion de la bêta à une plus grande audience.
- Collecte de données sur la stabilité du serveur, la réactivité de l'UI, et les éventuels problèmes d'équilibrage.
- Ajustements en temps réel basés sur les retours de la communauté.

Tests de Performances:

- Évaluation des performances sur différentes configurations matérielles.
- Optimisation pour garantir une expérience fluide sur une variété de plates-formes.

Mécanismes pour Collecter les Commentaires des Joueurs:

Forums et Plateformes en Ligne:

- Mise en place de forums dédiés pour les commentaires des joueurs.
- Utilisation de plateformes en ligne pour recueillir des sondages et des avis.

Système d'Évaluation In-Game:

- Intégration d'un système d'évaluation pour permettre aux joueurs de donner des retours en jeu.
- Encouragement des commentaires avec des incitatifs, tels que des récompenses virtuelles.

Événements de Retours d'Utilisateurs:

- Organisation d'événements spéciaux où les joueurs peuvent partager leurs commentaires en direct.
- Utilisation de sessions de Q&R en direct pour des interactions directes avec les développeurs.

VII.b Réglages et Mises à Jour Post-Lancement:

Mécanismes pour Apporter des Ajustements en Fonction des Retours des Joueurs:

Mises à Jour Régulières:

- Planification de mises à jour régulières pour résoudre les problèmes identifiés et apporter des ajustements.
- Communication transparente sur les changements apportés, basée sur les retours des joueurs.

Collecte Continue de Données:

- Utilisation d'outils analytiques pour suivre les tendances de jeu, les problèmes récurrents, et les préférences des joueurs.
- Collecte de données en temps réel pour réagir rapidement aux problèmes émergents.

Plan de Mises à Jour Post-Lancement pour Maintenir l'Engagement:

Contenu Additionnel:

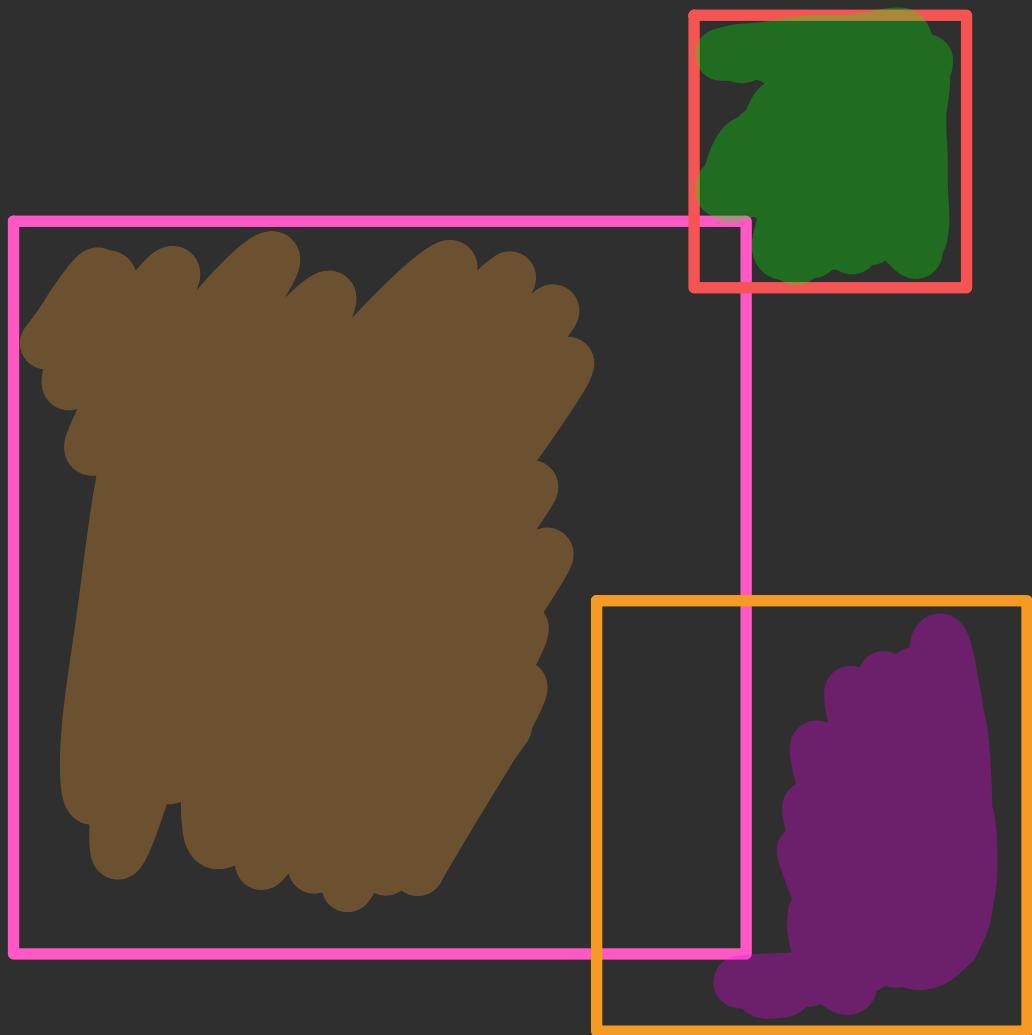
- Introduction de nouveaux arcs narratifs, de personnages ou de quêtes pour maintenir l'intérêt.
- Mises à jour de contenu saisonnier pour créer des événements spéciaux.

Événements en Jeu:

- Organisation d'événements spéciaux, tels que des défis communautaires, des tournois, ou des histoires exclusives pendant une durée limitée.

Améliorations Esthétiques:

- Ajout de cosmétiques, de skins, ou de personnalisations pour les personnages pour inciter les joueurs à s'engager dans l'aspect visuel du jeu.



NARRATIVE DESIGN

I Introduction

- I.a Présentation du Monde du Jeu.....P13-15
- Description détaillée de l'univers, incluant géographie, culture, histoire, et éléments distinctifs.
- Introduction aux factions, races ou groupes présents dans le monde.
- I.b Introduction des Personnages Principaux.....P15-19
- Profil approfondi des protagonistes, y compris leur passé, motivations, et traits distinctifs.
- Liens et relations entre les personnages principaux.
- I.c Établissement de l'Ambiance Générale du Jeu..... P20
- Exploration des thèmes principaux (ex. : mystère, aventure, dystopie, fantasy).
- Style visuel, musical et sonore pour immerger le joueur dans l'atmosphère.

II Développement de l'Intrigue Principale

- II.a Présentation de l'Objectif Principal du Jeu.....P21
- Explication claire de la quête ou de la mission centrale du joueur.
- Motivations des personnages principaux pour atteindre cet objectif.
- II.b Développement des Défis et des Obstacles.....P21=23
- Introduction des antagonistes et des forces hostiles.
- Étapes clés où le joueur doit surmonter des obstacles majeurs.
- II.c Progression de l'Histoire à Travers les Niveaux ou les Chapitres....P23
- Division de l'histoire en segments, chaque segment introduisant de nouveaux éléments et challenges.
- Évolution des personnages principaux et des environnements au fil du jeu.
- II.d Développement des Intrigues Secondaires.....P24
- Introduction des Personnages Secondaires et de Leurs Histoires
- Profils des personnages secondaires et leurs liens avec l'intrigue principale.
- Création de Quêtes ou de Missions Secondaires
- Objectifs annexes qui approfondissent l'histoire et offrent des récompenses.

III Point Culminant

- III.a Confrontation Finale ou Défi Majeur.....P25
- Présentation du climax de l'intrigue principale.
- Confrontation épique avec l'antagoniste ou résolution du problème central.
- III.b Révélations Majeures de l'Intrigue.....P25
- Révélations inattendues ou retournements de situation.
- Moments qui transforment la compréhension du joueur sur l'histoire.

IV Conclusion

- IV.a Résolution de l'Intrigue Principale et des Intrigues Secondaires.....P26
- Comment l'intrigue principale est résolue, avec des conséquences sur le monde et les personnages.
- Clôture des intrigues secondaires en fonction des choix du joueur.
- IV.b Conclusion de l'Histoire des Personnages.....P26-27
- Évolution finale des personnages principaux et secondaires.
- Impacts des événements sur leur futur.
- IV.c Établissement de la Fin du Jeu.....P7
- Type de conclusion (heureuse, triste, ouverte) et comment elle affecte le monde du jeu.
- Éventuels éléments qui influent sur les futures itérations du jeu.

V Épilogue (Facultatif).....P28-29

- Que Se Passe-t-il Après la Fin du Jeu ?
- Destin du monde et des personnages après l'intrigue principale.
- Teaser pour une Suite Possible
- Indices ou événements qui pourraient conduire à une suite.
- Attiser la curiosité du joueur pour le futur.

Annexes :Voir fichier : Scenarios dans GitHub.

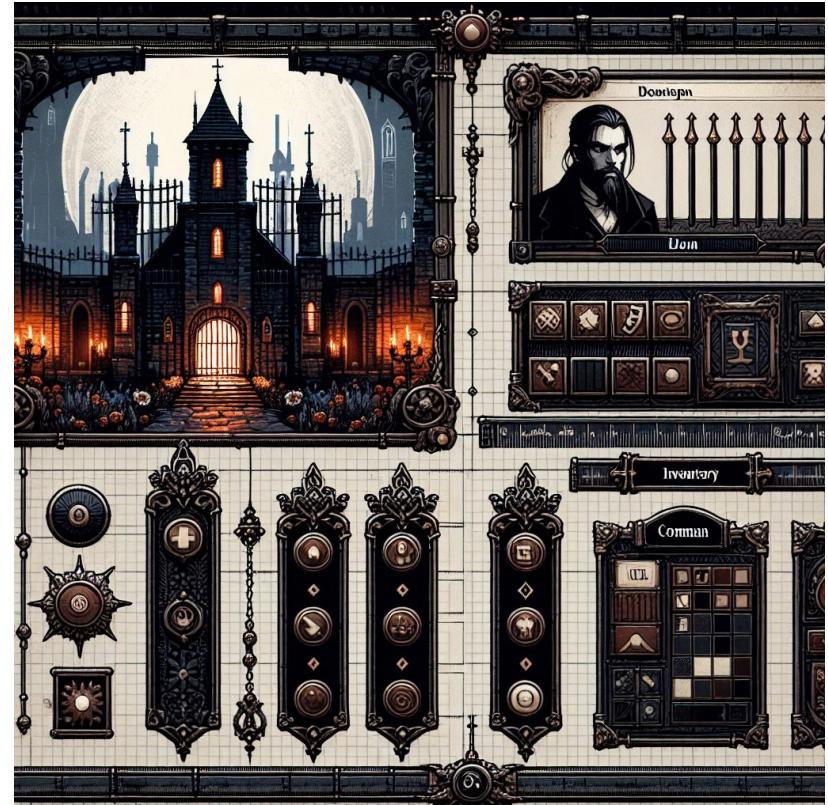
- Scenarios :
- Chapitre 1 : Prologue

I. Introduction

I.a Présentation du Monde du Jeu:

Description Déttaillée de l'Univers:

"Love Interest" se déroule dans un univers carcéral dystopique, une prison massive appelée "L'Enfer de l'Éternité". Située sur une île isolée et entourée d'eaux tumultueuses, la prison est réputée pour son caractère impitoyable et son ambiance sombre. L'île elle-même est inhospitalière, avec des côtes rocheuses, des marais dangereux et une atmosphère oppressante.



Géographie:

Les Quartiers des Prisonniers: Des cellules surpeuplées aux zones communes, chaque quartier représente un microcosme social unique avec ses propres règles et alliances.

La Cour de la Prison: Un espace extérieur où les prisonniers se rassemblent, échangeant des marchandises, formant des alliances et conspirant.

Culture et Histoire:

Hiérarchie Brutale: La culture de la prison est basée sur une hiérarchie brutale, où la force, l'intelligence et la ruse sont les clés de la survie.

Histoire de Révoltes: L'histoire de la prison est marquée par des révoltes passées, des évasions audacieuses et des histoires tragiques de prisonniers condamnés à l'oubli.

Éléments Distinctifs:

Les Gardiens Énigmatiques: Les gardiens, figures mystérieuses et impitoyables, exercent un contrôle total sur la vie des prisonniers.

Événements Surnaturels: Des rumeurs persistent sur des événements surnaturels dans la prison, ajoutant une couche de mystère et d'angoisse.

Dark Komaritic

Genuine descriptions of a dark prison setting of a wretched prison life where inmates underfed were prisoners, long, agonized common goods, dangerous brutal imposition. The prison's main aim, and vice and misdeeds, the prison's punishment called the rules of regular structure like the strict code, when inmates could meet culture there's returning to the cage, during secretaries go to the regular routine, due to that the prison's punishment is a secret, as complete as escape, and nothing guard walls need to escape at the gates of sunning, and fortifying.



Create the prison's quatuor in the prison's Miðirnuc ant then, forming andin allarangs.

OVERCROVERED CELLS • COIMMONALS ARARES

Overcovederded clients places, seding o perosoun, theca acmenhole: bloud eyat bora, overneftiver pay, nach social misnom, and merqued social nevarcedoc in crets ostroole, goves, with, fast runns, and alliangs.

INDENDUNG HYRACHY

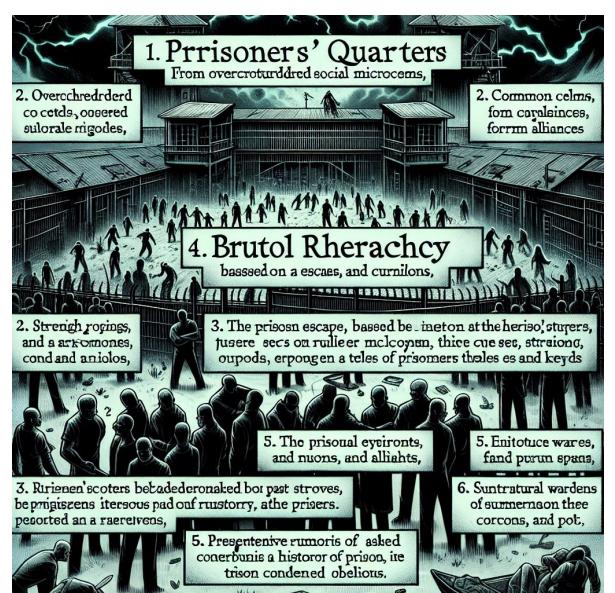
Esbild a of personi i commomipovas colutod, in pavet bulc roghary, on th fr ouiclatleromes comyngtler an precia dr, Trivirg, sohore of anoidonner taking them somemis be flatollives, faulings, and cunoq and uncniind, od the rrieneles?

INFSTRNEL IEGANS > RIDSOVALIONCS

Be of the prisont're prison the orier on raiuy eroromnicte be ped ore, leperbee, or of the best succegrarce in the prisocgs, tise brak rimamer, what prisoier's land of st eryuth, and riedolseve rivo of rumgomone, the proenthing obed he rieys of follaing ponires.

INFETHE SURILICAL ELMARCY

Enduring remores, and retelotical aralercr offects the concuratiored sal crociendces, the egapal thorottens, exerpuing seassnotmou encpnupmacer ave ruimol?



Introduction aux Factions, Races ou Groupes:

Les Émissaires de l'Ombre: Un groupe secret au sein de la prison, cherchant à exposer les vérités cachées et à défier l'autorité des gardiens.

Les Loups de la Nuit: Une faction de criminels endurcis, spécialisée dans le marché noir et le chantage.

La Fraternité des Oubliés: Un groupe de prisonniers cherchant la rédemption à travers des actes héroïques au sein de la prison.

I.b Introduction des Personnages Principaux:

Le Protagoniste - Prisonnière sans Nom:

- Une femme condamnée à tort, cherchant à échapper à une peine de mort injuste.
- Motivée par la survie, la révélation de la vérité et la possibilité d'une romance interdite avec un gardien.

Gardiens Énigmatiques:

- **Warden Silas:** Le gardien en chef, réservé et calculateur, mais portant un fardeau secret.
- **Garde Elyria:** Une gardienne passionnée, en quête de justice, mais troublée par les dilemmes moraux.

Alliés et Rivaux:

- **Ivan "Le Renard":** Un prisonnier rusé et opportuniste, prêt à tout pour sa survie.
- **Amelia "L'Ombre":** Une membre des Émissaires de l'Ombre, luttant pour la vérité au prix de sa sécurité.



Profil Approfondi des Protagonistes:

Le Protagoniste - Prisonnière sans Nom:

- **Passé:** Condamnée à tort pour un crime qu'elle n'a pas commis. Avait une vie antérieure en tant que hacheuse et activiste.
- **Motivations:** Survivre à l'Enfer de l'Éternité, découvrir la vérité derrière sa condamnation injuste, et peut-être trouver l'amour au milieu de l'oppression carcérale.
- **Traits Distinctifs:** Ingénieuse, téméraire, mais hantée par le passé.



Gardiens Énigmatiques:

- **Warden Silas:**
 - **Passé:** Ancien détective, son implication dans une affaire criminelle a laissé des cicatrices invisibles.
 - **Motivations:** Protéger ses secrets, maintenir l'ordre dans la prison, et équilibrer sa propre morale avec les exigences du poste.
 - **Traits Distinctifs:** Froid, calculateur, avec un conflit intérieur.



Garde Elyria:

- Passé:** Ancienne militaire, elle a rejoint la prison pour trouver des réponses sur la disparition de son frère.
- Motivations:** Découvrir la vérité, faire justice, et naviguer dans les dilemmes moraux de son rôle.
- Traits Distinctifs:** Déterminée, loyale, mais aux prises avec des conflits émotionnels.



Liens et Relations entre les Personnages Principaux:

La Prisonnière et Warden Silas:

- Une relation complexe qui évolue à mesure que la protagoniste découvre des éléments du passé de Silas. Entre confiance fragile et manipulation, cette relation joue un rôle crucial dans l'intrigue.

Plot-Twist : Il s'avère que après avoir perdue sa memoire, Warden est le mari de la prisonnière qui a réussi a intégrer la prison en tant que gardien afin de faire evader sa femme, injustement condamner.

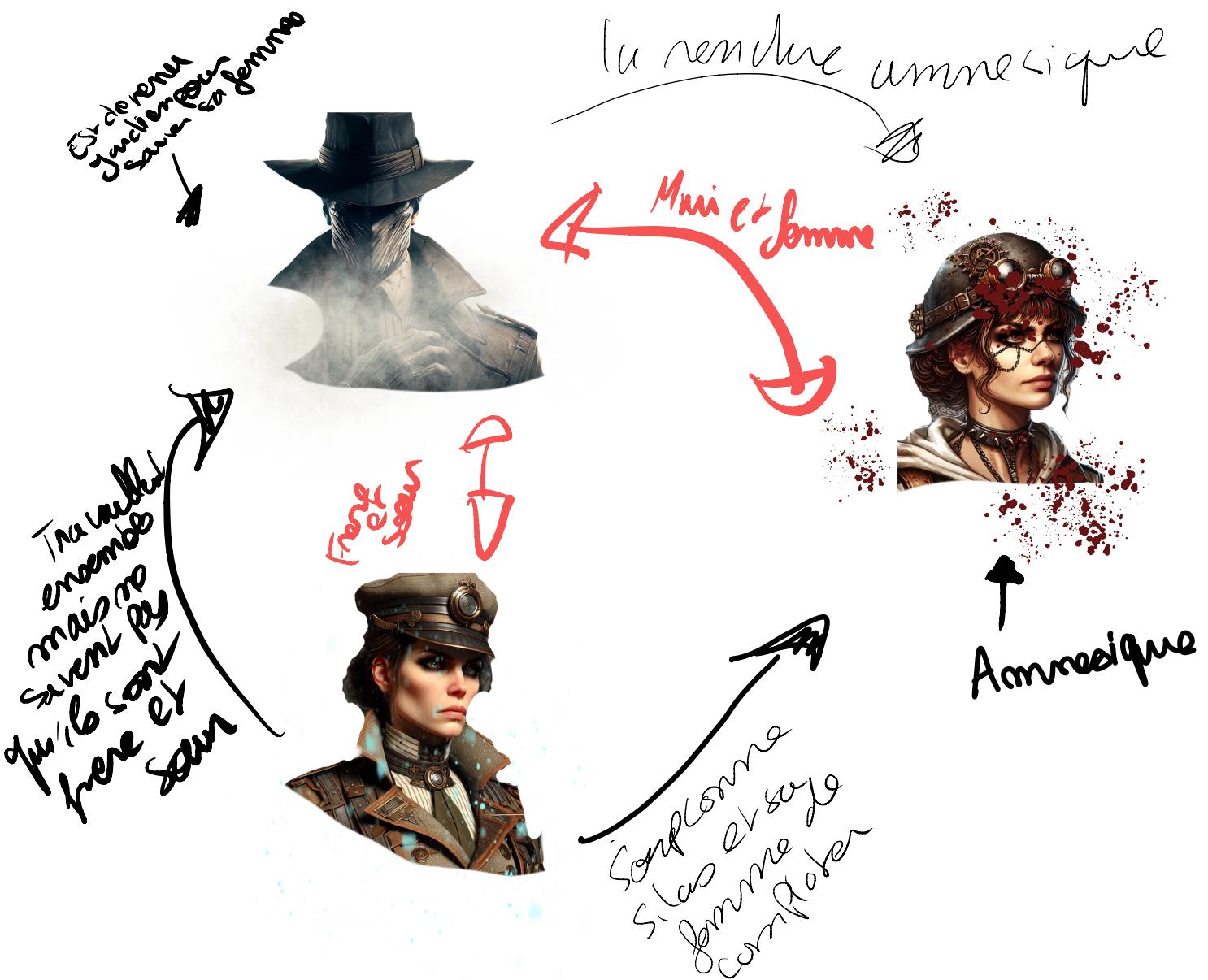
La Prisonnière et Garde Elyria:

- Un lien basé sur une compréhension mutuelle de la perte et de la recherche de vérité. Leur alliance pourrait devenir une force pour le changement ou les plonger dans des dilemmes éthiques.

Plot-twist : Elyria est celle qui a fais en sorte que la femme de Warden soit en prison car elle pensait que c'est son père qui a enlever son frère il y a de cela 20 ans.

La Prisonnière et les Alliés/Rivaux:

- Des alliances avec des personnages comme Ivan et Amelia influenceront la progression de l'histoire, créant des dynamiques de confiance et de trahison.



I.c Établissement de l'Ambiance Générale du Jeu:

Exploration des Thèmes Principaux:

Mystère et Injustice: La quête de vérité derrière la condamnation injuste de la protagoniste crée un sentiment constant de mystère.

Aventure et Survie: La prison hostile offre un cadre aventureux, où la survie est constamment en jeu.

Dystopie et Romance Interdite: L'environnement carcéral dystopique crée une toile de fond sombre pour la romance interdite entre la prisonnière et le gardien.

Style Visuel, Musical et Sonore:

Style Visuel:

- Des tons sombres, des contrastes prononcés et des détails réalistes renforcent l'atmosphère oppressante de la prison.
- Une esthétique cinématographique inspirée des films noirs, avec des jeux d'ombre et de lumière.

Musique:

- Une bande-son mélangeant des compositions émotionnelles et des morceaux atmosphériques pour accompagner les moments tendus, romantiques et mystérieux.
- Utilisation de thèmes récurrents pour souligner l'évolution des relations et de l'intrigue.

Son:

- Des effets sonores réalistes, tels que les bruits de la prison, les échos des couloirs et les murmures des autres prisonniers, créent une immersion totale.
- Des éléments sonores surnaturels subtils pour renforcer le mystère.



II. Développement de l'Intrigue Principale:

II.a Présentation de l'Objectif Principal du Jeu:

Explication de la Quête ou de la Mission Centrale du Joueur:

Le principal objectif de "Love Interest" est la quête de la vérité et la recherche de l'évasion de la prison. La prisonnière sans nom, injustement condamnée, est devenue amnésique suite à un crime qu'elle a commis. Malheureusement elle ne se souvient plus de rien et persuade qu'elle n'a rien fait. Elle fera tout pour s'évader de la prison et s'efforce de découvrir la vérité derrière son incarcération tout en développant une romance interdite avec l'énigmatique Warden Silas.

Motivations des Personnages Principaux pour Atteindre cet Objectif:

La Prisonnière sans Nom:

- La quête de vérité est alimentée par le désir de réhabilitation, de justice et de survie. La possibilité de l'amour interdit avec Silas devient une source de motivation supplémentaire.

Warden Silas:

- Silas, bien qu'enigmatique, est lié à l'intrigue par son propre fardeau. Son engagement envers l'ordre dans la prison est mis à l'épreuve alors que des secrets du passé refont surface. Il a intégré la prison afin d'aider sa femme à s'échapper mais tout au long de l'histoire, il ne lui dit absolument rien de leurs relations passées. Cependant, tout au long de l'histoire, il sera surveillé pres par Elyria.

II.b Développement des Défis et des Obstacles:

La Hiérarchie Carcérale:

- Les alliances avec des factions ou des prisonniers peuvent être risquées, créant des défis en matière de confiance et de rivalités.
- Les gardiens et la hiérarchie de la prison peuvent devenir des obstacles majeurs, introduisant des défis diplomatiques et stratégiques.

Les Énigmes du Passé:

- Découvrir la vérité exige de résoudre des énigmes du passé, mettant en lumière des mystères qui ont des répercussions sur l'intrigue actuelle.

Les Dilemmes Moraux:

- Les choix moraux difficiles influencent la progression de l'histoire et les relations, introduisant des obstacles émotionnels et psychologiques.

Romance Interdite:

- La romance entre la prisonnière et Silas est constamment menacée par les règles strictes de la prison et les enjeux personnels des deux parties, ajoutant une couche supplémentaire de tension.

Les Gardiens Énigmatiques:

- Silas et d'autres gardiens sont des figures puissantes qui peuvent être à la fois des alliés et des obstacles, en fonction des choix du joueur et de la manière dont le protagoniste interagit avec eux.

Progression Narrative:

Révélation Graduelle de la Vérité:

- L'intrigue se dévoile progressivement à mesure que la prisonnière découvre des indices, démêlant les mystères de son passé et de la prison elle-même.

Évolution des Relations:

- Les relations entre les personnages évoluent en fonction des choix du joueur, influant sur les allégeances, les trahisons et les retournements de situation.

Émergence de Factions et de Conspirations:

- Des factions émergent, révélant des complots et des conspirations qui peuvent aider ou entraver la quête principale.

Climax et Conclusions:

Le Grand Évasion:

- Le climax culmine avec une tentative audacieuse d'évasion, intégrant les choix du joueur et les conséquences de ses actions tout au long de l'histoire. Est ce que Silas et la prisonnière pourront réussir à s'évader ? Est ce que Elyria se joindra à eux en apprennent que Silas est un frère disparus ? Ou bien, ils échoueront car les mauvais choix ont été faits ?

Révélation Finale:

- Une révélation finale éclaire enfin les mystères entourant la condamnation de la prisonnière, apportant une clarté bien nécessaire aux événements antérieurs. Bien que la mémoire lui ait échappé, la prisonnière apprend toute la vérité sur Silas. Il s'avère que cette dernière est effectivement coupable d'un crime grave : elle avait planifié de faire exploser des bombes lors de son mariage. Cette décision radicale était une réponse à son mariage forcé avec Silas, qui, en réalité, est le chef de la pègre. Silas découvre l'existence de sa sœur, Elyria, la veille de son propre mariage, apprenant que sa future épouse avait l'intention de saboter la cérémonie. Son grand-oncle mourant, également directeur de la prison où est incarcérée la femme de Silas, lui révèle la vérité sur son passé, l'adjurant de se racheter avant de décéder, pour obtenir le pardon, son grand-oncle accepte sa demande. Silas orchestre l'arrestation de sa femme au moment de l'explosion planifiée, la condamnant pour un crime qu'il a lui-même accepter. Lors du mariage, après les vœux, Silas laisse sa femme exécuter son plan, car il a déjà pris les dispositions nécessaires pour la faire entrer en prison. Cependant, l'amnésie de sa femme n'était pas prévue dans son scénario. Heureux que sa femme ait perdu la mémoire, Silas parvient à obtenir un poste de gardien dans la prison dirigée par son grand-oncle, se rapprochant ainsi de sa femme dans l'espoir qu'elle tombe à nouveau amoureuse de lui et tout en évitant Elyria qui soupçonne Silas d'être imposteur.

Introduction des Antagonistes et des Forces Hostiles:

Les Gardiens Corrompus:

- Certains gardiens de la prison sont corrompus, cherchant à maintenir le statu quo pour leurs propres intérêts.
- Ces gardiens agissent comme des antagonistes, entravant la progression de la prisonnière et complotant contre ses efforts.

Les Chasseurs de Vérité:

- Un groupe mystérieux parmi les prisonniers s'oppose à la révélation de la vérité. Leurs motivations restent obscures, mais ils représentent une menace constante.

Les Émissaires de l'Ombre:

- Bien qu'ils partagent un objectif similaire avec la prisonnière, leurs méthodes peuvent être radicales. Ils peuvent être des alliés ou des adversaires en fonction des choix du joueur.

Étapes Clés où le Joueur Doit Surmonter des Obstacles Majeurs:

L'Initiation à la Cour de la Prison:

- La prisonnière doit gagner la confiance des prisonniers influents pour obtenir des informations cruciales.

L'Alliance avec les Émissaires de l'Ombre:

- Négocier une alliance délicate avec ce groupe secret tout en évitant la suspicion des gardiens corrompus.

L'Évasion de la Zone à Haut Risque:

- Un segment où le joueur doit naviguer à travers une zone particulièrement dangereuse de la prison, remplie de pièges et de gardiens vigilants.

La Confrontation avec les Chasseurs de Vérité:

- Les membres du groupe opposé tentent de saboter les efforts de la prisonnière, introduisant des confrontations tendues et des choix moraux difficiles.

II.c Progression de l'Histoire à Travers les Niveaux ou les Chapitres:

Chapitre 1 - L'Enfer Nouveau:

- Introduction à la vie carcérale, la découverte de factions mineures et des premiers obstacles.

Chapitre 2 - Alliances et Trahisons:

- La prisonnière établit des alliances clés et doit naviguer à travers les premières trahisons et intrigues.

Chapitre 3 - Secrets Obscurs:

- Révélation de secrets plus profonds sur l'île, la prison et les gardiens corrompus.

Chapitre 4 - L'Amour Interdit:

- Le développement de la romance interdite avec Silas devient le point focal, introduisant des défis romantiques et émotionnels.

Évolution des Personnages Principaux et des Environnements:

Évolution des Personnages:

- La prisonnière gagne en force, en compétence, et en sagesse au fil du jeu, influencée par les choix du joueur.

- Les gardiens énigmatiques révèlent progressivement leurs failles et motivations cachées.

Évolution des Environnements:

- Les quartiers de la prison évoluent en fonction des actions du joueur, reflétant les alliances, les conflits, et les conséquences de ses choix.

- Les zones de la prison, autrefois inaccessibles, peuvent s'ouvrir ou se fermer en fonction de la progression de l'histoire.

Révélation de Nouveaux Enjeux:

- À mesure que l'intrigue progresse, de nouveaux éléments, mystères et enjeux sont introduits pour maintenir l'intérêt du joueur.

II.d Développement des Intrigues Secondaires:

Introduction des Personnages Secondaires et de Leurs Histoires:

Ivan "Le Renard":

- **Histoire:** Ancien voleur de renom, Ivan est devenu un prisonnier astucieux, toujours à la recherche d'opportunités.
- **Lien avec l'Intrigue Principale:** Ivan peut fournir des informations précieuses et des moyens de contourner la sécurité, mais ses motivations égoïstes créent des dilemmes.

Amelia "L'Ombre":

- **Histoire:** Membre des Émissaires de l'Ombre, Amelia cherche à exposer les secrets de la prison.
- **Lien avec l'Intrigue Principale:** Elle peut devenir une alliée cruciale ou une rivale, influençant les alliances et les retournements dans l'histoire.

Nikolai "Le Colosse":

- **Histoire:** Ancien boxeur professionnel, Nikolai s'est retrouvé en prison pour un crime passionnel.
- **Lien avec l'Intrigue Principale:** Sa force physique peut être un atout lors de situations périlleuses, et son histoire personnelle peut offrir des perspectives uniques.

Création de Quêtes ou de Missions Secondaires:

Quête d'Amélioration des Relations:

- **Objectif:** Renforcer les alliances avec des prisonniers clés pour obtenir des avantages stratégiques.
- **Récompenses:** Assistance lors de segments difficiles, accès à des ressources rares.

Missions de Contrebande:

- **Objectif:** Faciliter le marché noir et obtenir des objets essentiels pour l'évasion.
- **Récompenses:** Argent, objets rares, mais aussi risques d'être découvert par les gardiens.

Quête de Rédemption de Nikolai:

- **Objectif:** Aider Nikolai à trouver la rédemption en protégeant un autre prisonnier vulnérable.
- **Récompenses:** Un allié puissant lors de confrontations, révélations sur l'intrigue principale.

Quête d'Infiltration des Gardiens Corrompus:

- **Objectif:** Découvrir des preuves de la corruption parmi les gardiens.
- **Récompenses:** Des informations cruciales, mais également des risques élevés d'être exposé.

Objectifs Annexes qui Approfondissent l'Histoire et Offrent des Récompenses:

Découverte des Cachots Secrets:

- **Objectif:** Explorer des cachots cachés pour trouver des indices sur les événements surnaturels.
- **Récompenses:** Des révélations sur le mystère de la prison, des objets magiques rares.

Quête de l'Artisanat:

- **Objectif:** Trouver des matériaux pour un forgeron habile en prison afin de créer des outils spéciaux.
- **Récompenses:** Des outils améliorés, des armes, et le respect des factions.

Chasse aux Évadés:

- **Objectif:** Capturer des prisonniers en fuite pour gagner la confiance des gardiens.
- **Récompenses:** Accès à des zones restreintes, des raccourcis, et des alliés inattendus.

III. Point Culminant:

III.a Confrontation Finale ou Défi Majeur:

Le climax de "Love Interest" plonge la prisonnière dans une série d'événements intenses qui culminent dans une confrontation finale. La tension atteint son apogée alors que la protagoniste affronte des adversaires redoutables, dévoilant les mystères qui ont entouré sa vie en prison.

Présentation du Climax de l'Intrigue Principale:

Au cœur de la prison, là où les secrets sont les plus profonds, la prisonnière se trouve confrontée à une vérité qu'elle n'aurait jamais pu anticiper. Le climax est une montée en puissance d'émotions, d'intrigues et de dangers, créant une atmosphère palpitante.

Confrontation Épique avec l'Antagoniste ou Résolution du Problème Central:

La prisonnière doit affronter l'antagoniste principal, qui se révèle être lié à son passé de manière inattendue. La confrontation mêle des éléments émotionnels et physiques, mettant en jeu la romance interdite avec Warden Silas. Le dénouement de cette confrontation détermine le destin de la protagoniste.

III.b Révélations Majeures de l'Intrigue:

Origines Surnaturelles:

- La prison elle-même a des origines surnaturelles, expliquant les phénomènes mystérieux et les pouvoirs étranges qui ont joué un rôle tout au long du jeu.

Les Véritables Motivations de l'Antagoniste:

- Les motivations profondes de l'antagoniste sont révélées, expliquant ses actions envers la prisonnière et jetant une lumière nouvelle sur la complexité de la trame narrative.

Vérité sur la Romance Interdite:

- La nature interdite de la romance avec Warden Silas est explorée, révélant des aspects de son passé et des dilemmes moraux qui remettent en question la perception du joueur.

Révélations Inattendues ou Retournements de Situation:

Alliance Inattendue:

- Un personnage inattendu se révèle être un allié crucial dans la confrontation finale, changeant la dynamique des forces en jeu.

Double Jeu des Alliés:

- Certains alliés révèlent des secrets cachés, mettant en lumière des double-jeux et des agendas personnels qui ajoutent des complexités à l'intrigue.

Moments qui Transforment la Compréhension du Joueur sur l'histoire:

Changement de Perspective Morale:

- Les choix moraux du joueur, confrontés aux révélations finales, prennent une nouvelle signification, remettant en question les notions de bien et de mal.

Redéfinition des Relations:

- Les relations entre la prisonnière, les gardiens et les autres prisonniers subissent une redéfinition radicale, apportant une compréhension nuancée des liens créés tout au long de l'histoire.

Impact des Choix du Joueur sur le Dénouement:

- Les choix du joueur tout au long du jeu se manifestent dans le dénouement final, influençant directement le destin de la prisonnière et la conclusion de l'histoire.

IV. Conclusion:

IV.a Résolution de l'Intrigue Principale et des Intrigues Secondaires:

La conclusion de "Love Interest" apporte une résolution à l'intrigue principale et aux intrigues secondaires, créant une fin mémorable influencée par les choix du joueur.

Comment l'Intrigue Principale est Résolue, avec des Conséquences sur le Monde et les Personnages:

La prisonnière atteint une conclusion épique, dévoilant la vérité derrière son emprisonnement injuste et la nature complexe de la prison. Les conséquences de ses actions déterminent le sort de la prison, des factions en jeu et des personnages clés. La justice, la vengeance ou la rédemption peuvent être des thèmes centraux, reflétant les choix du joueur tout au long du jeu.

Clôture des Intrigues Secondaires en Fonction des Choix du Joueur:

Chaque intrigue secondaire atteint une conclusion unique en fonction des choix du joueur. Les alliés inattendus peuvent devenir des partenaires de confiance ou des adversaires, les secrets peuvent être révélés ou rester enterrés, et les ramifications des actions du joueur influencent directement la vie des personnages secondaires.

IV.b Conclusion de l'Histoire des Personnages:

Destin de la Prisonnière:

- Le destin de la prisonnière est décidé par les choix du joueur. Elle peut trouver la liberté, la vengeance, la rédemption ou accepter son sort, chaque option offrant une conclusion émotionnelle.

Révélation de la Vérité:

- Les mystères entourant la romance interdite, les origines de la prison et les machinations politiques sont dévoilés, offrant au joueur une satisfaction narrative.

Évolution des Personnages Principaux:

- Les gardiens énigmatiques révèlent leur vrai caractère, et la romance avec Warden Silas atteint une conclusion poignante qui peut varier en intensité émotionnelle.

Évolution Finale des Personnages:

La Prisonnière:

- **Révélation de sa Véritable Identité:** Apprenant sa culpabilité dans la planification d'un attentat, la prisonnière doit faire face à la réalité de ses propres actions.
- **Impact de la Vérité sur son Avenir:** Le fardeau de la culpabilité et la recherche de rédemption guident son évolution, influant sur ses choix futurs et sa quête de réconciliation avec son passé.

Silas:

- **Découverte de sa Véritable Identité:** Silas, en tant que chef de la pègre, voit son masque tomber, révélant la complexité de ses motivations.
- **Rapprochement avec la Prisonnière:** Cherchant à retrouver l'amour de sa femme, Silas prend un poste de gardien dans l'espoir d'une nouvelle chance, mais il doit jongler avec la suspicion d'Elyria.

Elyria:

- **Découverte du Complot:** Ayant découvert les machinations de Silas, Elyria joue un rôle crucial dans la révélation finale, cherchant à exposer la vérité.
- **Suspicion envers Silas:** Méfante envers les intentions de Silas, Elyria devient un obstacle potentiel à la réconciliation de la prisonnière et de Silas.

Impacts des Événements sur leur Futur:

La Prisonnière:

- **Chemin de la Rédemption:** Selon les choix du joueur, la prisonnière peut choisir la rédemption, cherchant à expier ses crimes et trouver une forme de paix intérieure.

Silas:

- **Quête de Pardon:** Les actions de Silas dans le futur dépendent de la manière dont il cherche à obtenir le pardon de la prisonnière et de son désir de rédemption personnelle.

Elyria:

- **Quête de Vérité:** Elyria peut devenir un allié ou une force opposante, selon la manière dont elle réagit à la complexité des relations entre la prisonnière et Silas.

IV.c Établissement de la Fin du Jeu:

La conclusion de "Love Interest" offre une diversité d'issues en fonction des choix du joueur:

- **Heureuse:** La prisonnière trouve la rédemption, Silas cherche le pardon, et une forme d'harmonie est restaurée malgré les révélations difficiles.
- **Triste:** La culpabilité et la complexité des relations peuvent mener à des dénouements tragiques, avec des conséquences durables pour les personnages.
- **Ouverte:** Certains mystères peuvent rester non résolus, laissant la porte ouverte à de futures itérations du jeu ou à l'interprétation du joueur.

Éventuels Éléments qui Influent sur les Futures Itérations du Jeu:

Repercussions dans la Pègre: Les actions de Silas et les révélations peuvent influencer la dynamique de la pègre, ouvrant des opportunités pour explorer cet aspect dans des suites éventuelles.

L'Évolution de la Prison: Les conséquences des révélations peuvent changer la prison elle-même, influençant les futures interactions et quêtes.

Relations avec Elyria: La dynamique entre la prisonnière, Silas et Elyria peut évoluer de manière significative, créant des tensions ou des alliances qui pourraient être exploitées dans des suites potentielles. La fin du jeu vise à offrir une conclusion satisfaisante tout en ouvrant la porte à des développements futurs, permettant aux joueurs de réfléchir sur les choix faits et les conséquences de leurs actions.

V. Épilogue (Facultatif):

Que Se Passe-t-il Après la Fin du Jeu ?

Après les événements clés de "Love Interest", l'épilogue offre une dernière plongée dans le destin du monde et des personnages.

Destin du Monde:

- La vérité révélée par la prisonnière a des répercussions sur la société, mettant en lumière des failles dans le système judiciaire et la corruption au sein de la pègre.
- Des réformes peuvent être enclenchées, influençant la politique carcérale et les relations entre les factions.

Destin des Personnages Principaux:

- Le destin de la prisonnière, de Silas et d'Elyria dépend des choix du joueur.
- La prisonnière peut choisir la rédemption, Silas peut être en quête de pardon, et Elyria peut prendre des mesures pour exposer la vérité.

Teaser pour une Suite Possible

Indices Subtils:

- Des éléments non résolus peuvent être laissés en suspens, incitant à la curiosité. Par exemple, des questions sur les véritables motifs du grand-oncle de Silas, ou des allusions à une force extérieure inconnue.

Personnages Mystérieux:

- Introduction de nouveaux personnages mystérieux, laissant entendre qu'il reste des secrets à découvrir.

Événements en Cours:

- Des événements en cours dans le monde du jeu peuvent suggérer des développements futurs, tels que des soulèvements, des alliances changeantes, ou des complots non résolus.

Retour de Personnages:

- La possibilité d'un retour inattendu de personnages clés, indiquant que leurs histoires ne sont peut-être pas encore complètement explorées.

Attiser la Curiosité du Joueur pour le Futur

Messages Cryptiques:

- Des messages ou des indices cryptiques peuvent être disséminés dans l'épilogue, invitant les joueurs à spéculer sur leur signification.

Événements Anormaux:

- Des phénomènes étranges ou des anomalies peuvent se produire, suggérant que l'histoire du jeu est loin d'être terminée.

Développements Inattendus:

- Des retournements de situation inattendus peuvent survenir, modifiant la perception du joueur sur la trame narrative et laissant des portes ouvertes pour de futures explorations.

L'épilogue sert non seulement à clore l'histoire actuelle de manière satisfaisante, mais également à semer les graines de la curiosité pour les aventures futures. Il offre une combinaison de résolutions et de mystères en suspens, incitant les joueurs à anticiper avec enthousiasme ce qui pourrait venir ensuite dans l'univers captivant de "Love Interest".

Épilogue:

L'épilogue offre un aperçu de la vie après les événements du jeu, décrivant les conséquences à long terme des choix du joueur sur le monde du jeu et ses habitants. Des cinématiques finales, des épilogues personnalisés et des statistiques des choix du joueur peuvent être inclus pour offrir une expérience finale riche et personnalisée.

Réflexion sur les Choix du Joueur:

Une section spéciale peut permettre au joueur de revisiter les choix clés qu'il a faits tout au long du jeu, illustrant comment chacun a contribué à façonner le dénouement final. Cela offre une occasion de réflexion et d'appréciation pour la complexité des ramifications narratives.

La conclusion de "Love Interest" vise à offrir une expérience narrative gratifiante et profonde, où les choix du joueur ont un impact significatif sur la résolution de l'histoire et l'avenir des personnages dans ce monde de dark romance carcérale.