

Game Design Document

DRETTY
LITTLE
FEARS®

Adel SANAA, Gabriel ROULEAU, Gabriel PAGLIA, Théo SAMINADIN,
Kayo SILVA

Sommaire

Résumé du jeu.....	3
Résumé du concept.....	4
Gameplay.....	5
• Game Control	
• Game Camera	
Personnage.....	6
PNJ.....	7
Game Design.....	8-9
• Level Design	
• Inspirations	
• 2D & Textures	
• 3D Modeling & Animations	
Sound Design.....	10
Objectifs.....	11

GAME DEVELOPMENT TEAM

LEVEL DESIGNER

Kayo SILVA

PROGRAMMER

Gabriel ROULEAU

3D ARTIST

Théo SAMINADIN

UX/UI DESIGNER

Adel SANAA

2D ARTIST

Gabriel PAGLIA

Aperçu du jeu

Titre : Pretty Little Fears

Plateformes : Windows, Mac

Genre : Infiltration, Énigme

Public cible : Joueurs casuels (12-30 ans)

Date de sortie : Prévus le 29/10/2021

Pretty Little Fears® est un jeu-vidéo solo d'infiltration et d'énigmes disponible sur Windows et Mac. Vous incarnez une petite fille qui doit s'échapper de son cauchemar dans lequel un monstre gigantesque tente de la repérer dans la nuit à l'aide de sa lumière. Pour vous en sortir, ne vous faites jamais repérer par les zones de lumières, récupérez vos trois peluches répartis dans ce sombre village et servez-vous de leur pouvoir pour réussir à déverrouiller la porte de sortie.

Le concept

Pretty Little Fears® immerge le joueur dans l'étrange cauchemar d'Amy. Petite fille qu'il suivra tout au long de son voyage, traversant l'effrayant Marécage, le parc abandonné ou encore l'oppressante forêt. Vous devrez éviter la gigantesque créature qui vous traque en utilisant de la logique et de la rapidité. Pour vous échapper vous allez devoir trouver les trois clés ouvrant votre seule porte de sortie.

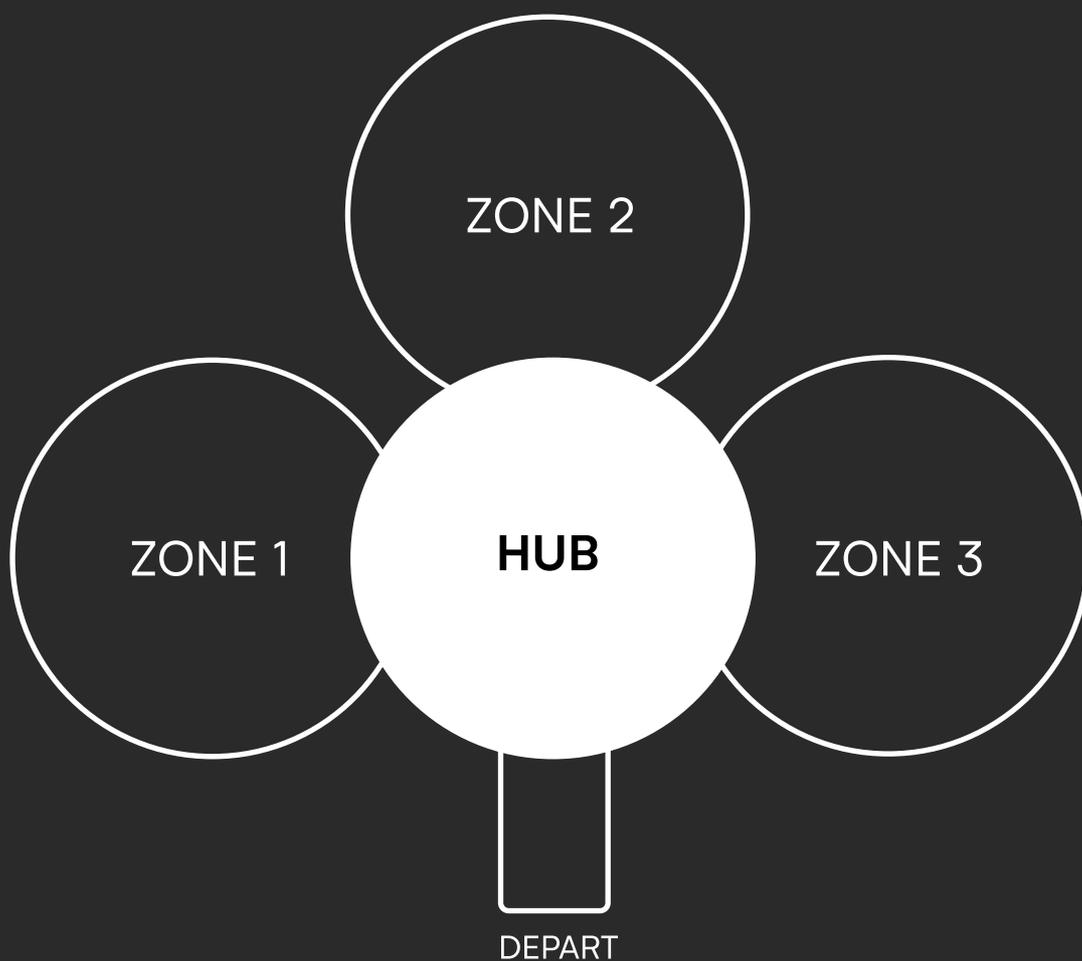
Les + du jeu

- Une système sonore poussé
- Une ambiance sombre et prenante
- Un monde où rêve et réalité s'entremêlent

Synopsis

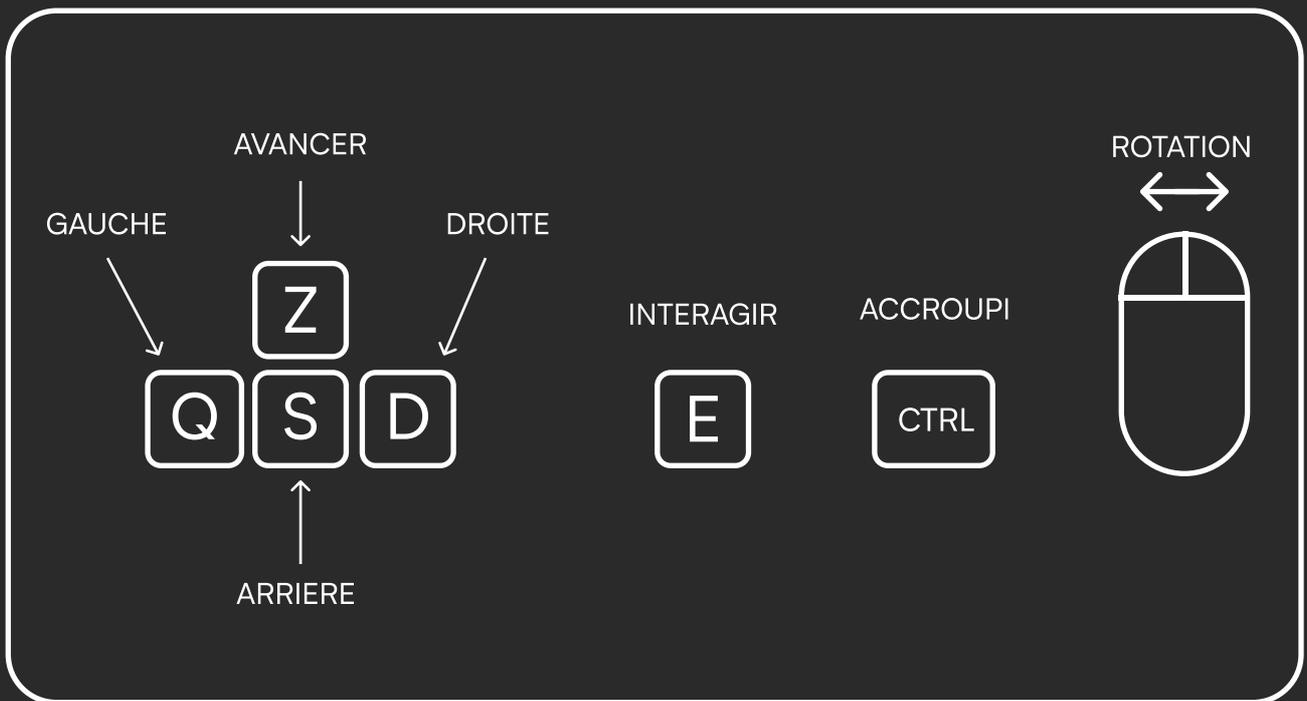
Traqué par une gigantesque créature, vous incarnez Amy qui vous n'a d'autres moyens que d'explorer le monde dans lequel elle se trouve pour trouver une façon de s'échapper. Rapidité, curiosité et logique seront vos meilleurs alliés.

Map

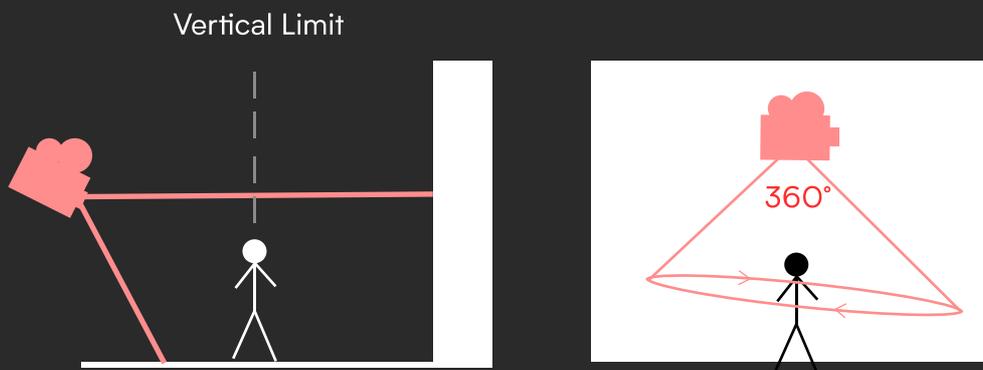


Gameplay

Game Controls (PC)



Game Camera



Personnage

Personnage Jouable

Après une longue journée d'école. Amy âgée de 9 ans, s'endort paisiblement dans son lit douillé. Plongé dans un monde qui au premier abord lui semble féerique, elle se rend vite compte qu'elle est enfermée et traquée par un gigantesque monstre



Etat du personnage

Idle: Etat du personnage lorsqu'il ne bouge pas. Si le joueur laisse le personnage immobile.

Walk: Le personnage marche petit pas par petit pas. Etat déclenché par le joueur lorsqu'il fait bouger le personnage.

Crouch Walk; Le personnage marche accroupi. Etat déclenché par le joueur.

Crouch Idle: Etat du personnage lorsqu'il ne bouge pas en position accroupie. Si le joueur laisse le personnage immobile.

PNJ

Le monstre

Représentation : Cercle lumineux parcourant le terrain.

Vitesse de mouvement : Variable

Trigger de collision : Instantané

Collision Joueur-Monstre : Fin de partie



Spawning

Apparition du monstre déclenché par l'entrée du joueur dans une trigger zone. Chaque endroit de la carte possède sa zone. Lorsqu'elle est franchie par le joueur, le monstre apparaît dans cette endroit.

Adjuvants

Pour réussir le jeu, le joueur doit retrouver trois objets clés. Pour l'aider dans certaine zone le joueur trouver des buissons qu'il pourra porter pour se protéger. Après avoir récolté les trois objets le joueur doit se rendre devant la porte proche de la zone de départ pour enfin s'enfuir.

- Peluches (Ourson, Grenouille, Lapin)
- Buissons

Game Design

Lieu

Le jeu se passe dans un monde imaginaire d'une petite fille endormie.



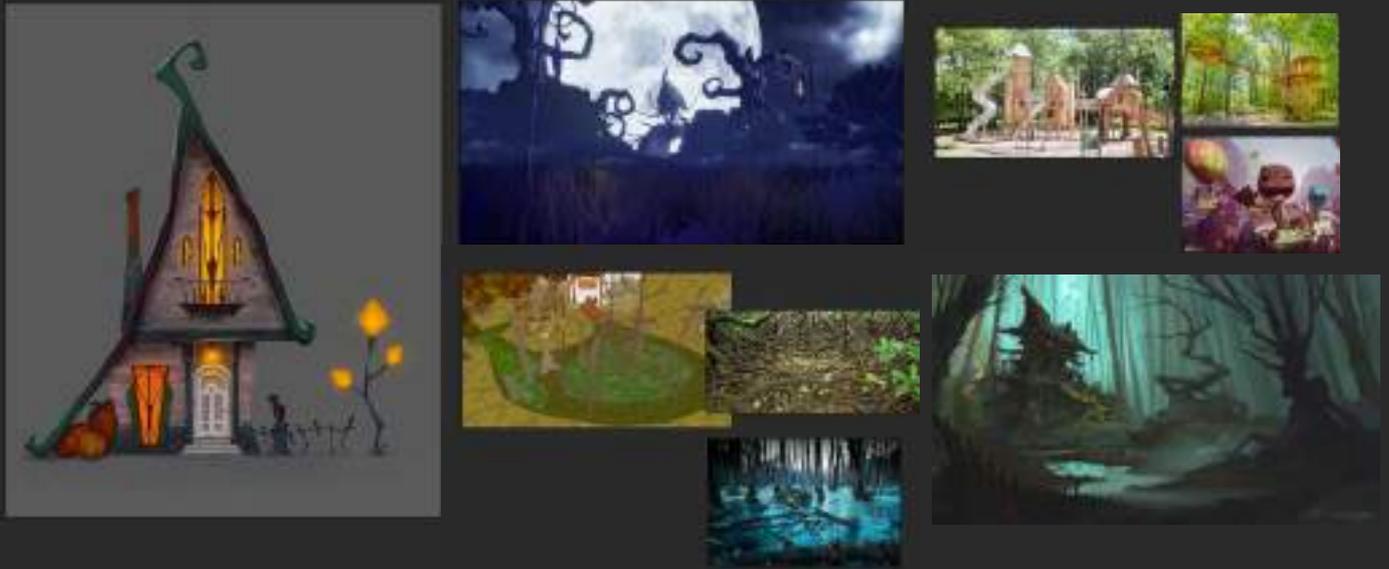
Level Design

Le jeu est composé de trois niveaux différents. Dans lequel le monstre se déplace et tente de bloquer le chemin. Chaque niveau est accessible à partir de deux chemins différents, laissant au joueur la liberté d'explorer et de choisir le niveau auquel il veut se confronter.

La verticalité a pour but de donner la sensation au joueur de toujours avoir quelque chose à explorer, de lui donner envie d'explorer tous les chemins du jeu.



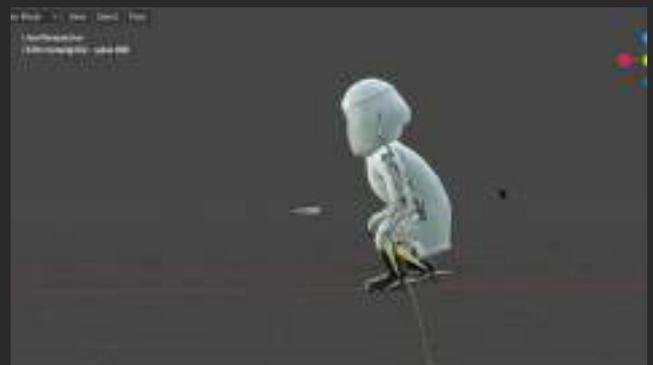
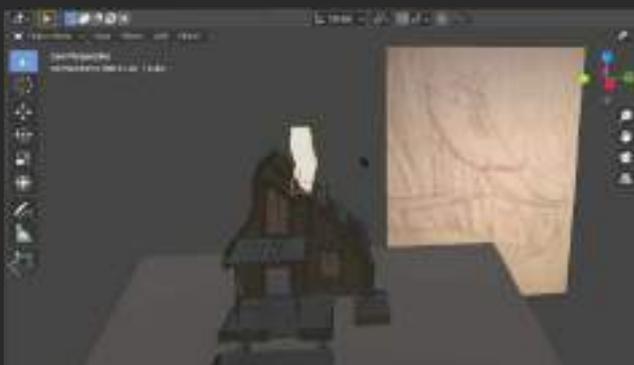
Inspirations



2D Drawing & Textures



3D Modeling & Animation



Sound Design

Nom	Catégorie	Description
crouch.wav	FX	Activation position accroupie
dirt-running.wav	FX	Marche dans la terre
monstre.wav	FX	Cri du monstre
recupération.wav	FX	Récupération objet
peluche-fail.wav	FX	Ouverture de porte ratée
peluche-success.wav	FX	Ouverture de porte réussie
water-running.wav	FX	Marche dans l'eau
fire.wav	FX	Crépitement des lumières
owl.wav	FX	Cri du hibou
witch.wav	FX	Rire de la sorcière
toboggan-broken.wav	FX	Destruction du toboggan
PrettyLittleFears-final.wav	Background Music	Musique du jeu
marecages-ambiance.wav	Background Music	Son d'ambiance zone 2
zone3-ambiance.wav	Background Music	Son d'ambiance zone 3
UnderwaterExploration.wav	Background Music	Son d'ambiance zone 1
E's Jammy Jams.mp3	Background Music	Musique d'ambiance
Odonis Odonis.mp3	Background Music	Musique d'ambiance

MVP (Minimum Viable Product)

- Personnage jouable
- Récolte des objets clés possible
- Zone lumineuse en mouvement
- Ouverture de la porte avec les trois objets clés

Nos objectifs

- Augmenter les performances en jeu
- Ajouter des interactions avec le monde
- Finir l'outro
- Offrir plus de contrôle sur les paramètres du jeu

DRETTY
LITTLE
FEARS®

Adel SANAA, Gabriel ROULEAU, Gabriel PAGLIA, Théo SAMINADIN,
Kayo SILVA