

Game Design Document Ludum Dare

Titre

Timeo's Lightmare.

Le thème

One room et les peurs d'un enfant.

Concept

Un enfant lutte contre ses peurs enfantines (des monstres et du noir) grâce aux lumières de sa chambre. Sa mère veille et vient lui faire la leçon si elle s'aperçoit qu'il ne dort pas.

Le nombre minimum/optimal/maximal de joueurs

Un seul joueur.

La cible

Les joueurs intéressés par les jeux de survie dotés d'une ambiance forte.

But du jeu

Survivre aux monstres et ne pas se faire attraper par sa mère.

Le synopsis

Coincé dans sa chambre pour la nuit, le joueur incarne Timéo qui doit survivre à l'attaque des monstres de sa chambre, symbolisant ses peurs. Cependant, il doit faire croire à sa mère qu'il dort bien la nuit.

Les mécaniques et le gameplay:

- _ Éclairer avec la lampe torche (impossible de l'éteindre manuellement)
- _ Allumer des petites loupottes pour limiter le nombre de monstre
- _ Les lumières servent de barrières pour ralentir les monstres
- _ Les lumières peuvent également bloquer le spawn de certains monstres
- _ Se déplacer dans la pièce
- _ Possibilité de courir pour aller se coucher
- _ Se coucher pour éviter que sa mère ne vienne
- _ Différents stades de peur pour l'enfant qui correspondent à sa vie
- _ Poser des pièges à partir d'objets de l'environnement (peluche qui fait piwouit, légos qui font mal au pied, robot qui sert de source de lumière, camion de pompier qui fait pimpon-pimpon)
- _ L'arrivée de la mère fait disparaître les monstres dans le halo de lumière de la porte et repousse les monstres en dehors de celle-ci.
- _ Lorsque la mère ouvre 3 fois la porte, le joueur perd.

Les monstres

- _ Les monstres se dirigent vers le joueur.
- _ Ils apparaissent au fil du temps
- _ Ils peuvent être tués quand on les pointe longtemps avec la lampe torche
- _ Ils sont repoussés quand on les pointe brièvement avec la lampe, et esquive le faisceau s'ils sont à côté
- _ Les loupottes (toutes les lumières autre que la lampe torche et la porte) ralentissent les monstres s'ils passent dedans
- _ Les monstres ne prennent pas de dégâts dans les loupottes
- _ Si le joueur n'est pas dans la lumière d'une loupote, les monstres ne rentrent pas dedans (ils peuvent passer à côté dans le diffus, mais essayent globalement de l'esquiver)
- _ Si le joueur est dans la loupote, les monstres rentrent dedans pour l'attaquer (mais ils sont ralentis)
- _ Un monstre peut toucher le joueur, ce qui lui fait peur et augmente son niveau de peur.
- _ Certains monstres n'apparaissent pas quand des loupottes spécifiques sont allumées
- _ Quand la mère rentre dans la chambre, les monstres dans le rayon de lumière généré par la porte qui s'ouvre meurent tandis que tous les autres sont repoussés
- _ Quand un monstre touche le joueur, il disparaît, il ne peut pas toucher plusieurs fois le joueur.
- _ Les monstres apparaissent aux extrémités de la chambre, à des endroits prédéfinis (ex: le placard), ils ne peuvent pas apparaître au milieu de la pièce

Type :

Un type plus rapide, moins résistant

Un type plus lent mais costaud

Des types basiques mais sensible aux loupottes (n'apparaissent pas quand certaines sont allumées)

Des vicieux contournant le joueur pour attaquer par derrière

La mère

_ Ne vient pas ou repart après avoir ouvert la porte (dépend du temps que met le joueur pour tout éteindre et se coucher) quand on est dans le lit, toutes les lumières éteintes

_ A un pourcentage de chance d'apparaître du moment que le joueur n'est pas dans son lit.

_ Ce pourcentage augmente en fonction du nombre de loupottes allumées

_ Si elle rentre dans la chambre : le joueur est debout, game over, sinon elle éteint toutes les loupottes allumées et en embarque une avec elle.

_ 3 phases : Bruits de pas dans l'escalier, bruit de pas devant la porte et enfin ouverture de la porte

_ Si la mère ouvre la porte une troisième fois, même si les loupottes sont éteintes et le joueur couché, game over

_ Une ouverture de porte = une "vie" en moins. Le joueur dispose de 3 vies.

Les lampes

_ Plusieurs lampes accessibles dans la pièce (lampe murale, camion de pompier, lampe de chevet, veilleuse, chenille)

_ Peuvent bloquer le spawn de certains monstres

_ Pas plus de trois lampes allumées à la fois, si une quatrième lampe est allumée, la première s'éteint (sauf si c'est la veilleuse, dans ce cas c'est la deuxième qui s'éteint)

_ Quand les lampes sont allumées depuis un certain temps, elles ont de plus en plus de chances de s'éteindre toutes seules (sauf la veilleuse qui reste tout le temps allumée)

_ Avant de s'éteindre, les lampes vont se mettre à clignoter pour prévenir le joueur

_ La veilleuse s'éteint seulement si le joueur l'éteint lui-même

_ Les lampes sont: une veilleuse, une lampe murale, une lampe de chevet, un camion de pompier qui fait pimpon et une chenille de couleur

Les pièges

Jouets disposés dans la chambre:

- _ Robot lumineux (lampe éphémère)
- _ Cubes de jeu (s'écroulent et fait du bruit)
- _ Dinosaur (fait "PIWOUIT" quand un monstre marche dessus): toutes les 20sec
- _ Avion (lampe éphémère)

L'équilibrage

La mère:

- Vitesse d'arrivée, différentes étapes:
 - bruits de pas dans les escaliers - durée
 - bruits de pas devant la porte - durée
 - poignée qui se tourne - durée
 - ouverture de la porte et grincements
- Probabilités de spawn: voir Timeo

Le monstre:

- Vitesse de déplacement:
Gros: 1; medium: 2.5; rapide: 3.5
- Points de vie/temps nécessaire à les tuer : (les pv ne se régénèrent pas)
Gros : 3s. petit : 1s. Vieux : instantkill. Moyen : 2sec
- Taux de spawn:
Gros: 10%; medium: 40%; rapide: 10%; vieux: 5% par point de spawn et par "vagues"
- vagues - 3sec d'intervalle
- ratio de croissance de spawn: 3sec / 2sec / 1sec sur 5 minutes

Les lampes (excepté la veilleuse):

- Durée de vie: 30sec
- Clignotements: début à 20sec, augmentent au fur et à mesure

Timeo:

- Vitesse de déplacement:
- Frame invulnérabilité: 1sec
- Déclenche les calculs de la mère: allumer une lumière, activer un piège, sortir du lit, prendre un coup, percuter un obstacle
- % de chances en + d'arrivée de la mère par item :
 - 20% flat
 - +15% par lampe allumée
- Vitesse de rotation du joueur:

L'expérience de jeu et les émotions

L'arrivée incessante des monstres doit faire éprouver du stress, et la caméra qui suit Timéo a pour but de renforcer l'immersion et de provoquer de l'empathie envers l'enfant. Le joueur doit ressentir ce que vit Timéo: la peur, la solitude, le stress.

Les conditions de victoire et de défaite

Victoire: Pour le moment, le jeu n'a pas de fin, c'est juste du scoring en fonction du temps passé en vie. Si l'horloge peut être implémentée, la condition de victoire sera de rester un certains temps en vie

Défaite : La mère rentre 3 fois dans la chambre; L'enfant a trop peur à cause des monstres.

L'univers

Une chambre d'enfant. Apparence normale, une chambre d'enfant basique avec des jouets, des meubles. Les monstres et le sound design ajoutent des éléments d'horreurs/fantastiques à la scène.

Relations joueur/environnement

L'environnement interagit sur le joueur via le spawn de petits monstres ainsi que via l'arrivée de la mère.

Le joueur peut interagir sur l'environnement via l'activation/désactivation des lumières, ainsi que l'activation des pièges.

Références, personnages, graphismes

Les univers qui ont grandement inspiré notre jeu sont Wakfu, Le Voyage de Chihiro pour les visuels des monstres et Don't Starve et Limbo pour la mise en place de l'ambiance, la musique et les lumières. Ils ont également influencé la caméra du jeu, nous souhaitons immerger le joueur et lui faire ressentir la même chose que l'enfant. La progression des peurs de l'enfant n'est pas sans rappeler les effets visuels de Don't Starve illustrant la diminution de la santé mentale.