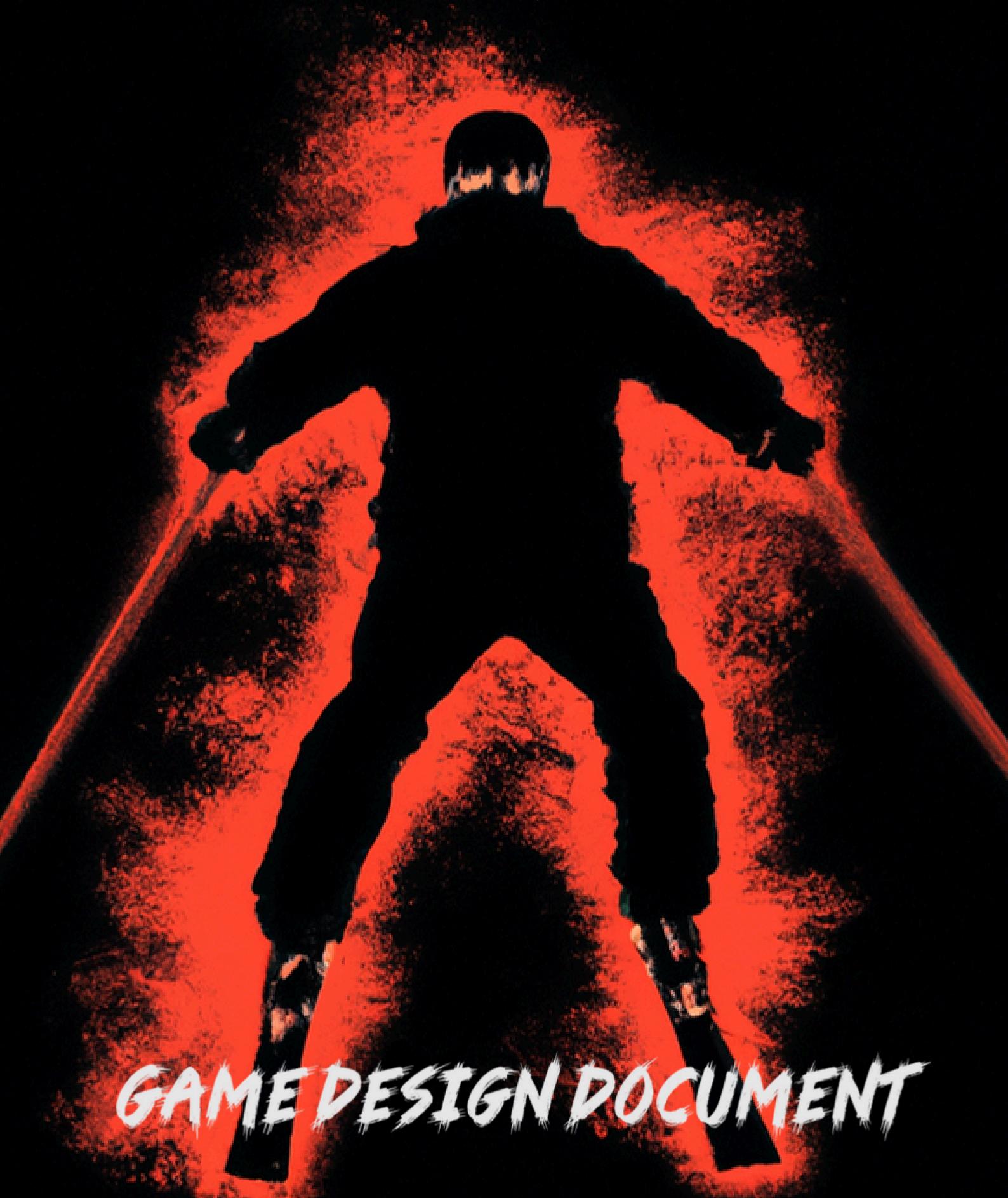


# UNDERPILLS



GAME DESIGN DOCUMENT

# UNDER PILLS

---

17 Mars 2023

Diffusion Immédiate



## MYSTERIEUX MEURTRES INEXPLIQUÉS

[www.underpills.com](http://www.underpills.com)

Le mystère plane sur le chalet des horreurs : Plusieurs meurtres brutaux et inexpliqués ont été perpétrés dans cette paisible retraite de montagne. Un seul rescapé témoigne de l'horreur qu'il a vécue. Qui est le meurtrier ? Quel est le mobile de ces crimes atroces ? Les enquêteurs sont déterminés à percer le mystère de cette affaire qui défie toute logique. Plongez dans l'effrayante histoire de ce chalet et découvrez les sombres secrets qui s'y cachent.

---

underpills@notyou.com

01 89 16 82 41

---

---

# SOMMAIRE

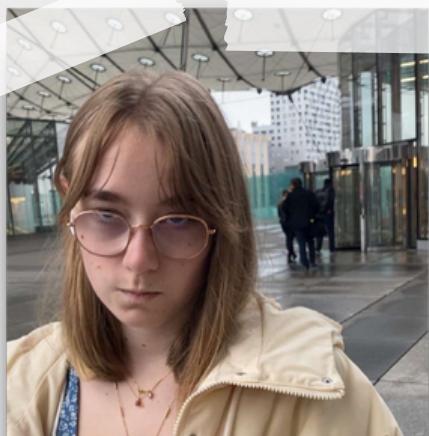
---

- EQUIPE
  - PRÉSENTATION
  - OVERVIEW
  - TARGET PLATFORM
  - MONETIZATION MODEL
  - INFLUENCES
  - ORIGINALITÉS DU PROJET
  - GAMEPLAY
  - PERSONNAGES ET STORY
  - SOUND DESIGN
-

# NOTRE EQUIPE

ipiscing elit. Nulla  
estie. Phasellus et  
tique eget odio  
ames ac ante  
congue, placerat  
rem, a consectetur  
t, consectetur  
varius tincidunt  
cae urna nisl. Nam  
dum et malesuada  
asellus id nisi  
liquet posuere

*Chef de projet ~*  
Lucie



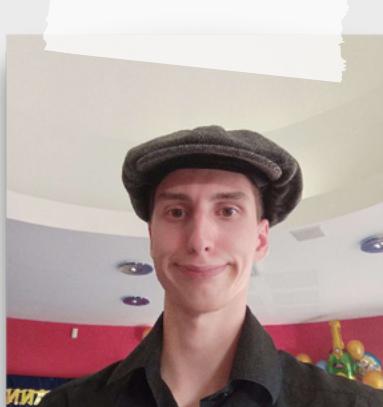
*Narrative Designer ~*  
Ines

ctetur adipiscing elit. Nulla  
unt molestie. Phasellus et  
Nam tristique eget odio  
esuada fames ac ante  
s id nisi congue, placerat  
suere lorem, a consectetur  
sit amet, consectetur  
h. Proin varius tincidunt  
Proin vitae urna nisl. Nam  
e. Interdum et malesuada  
s. Phasellus id nisi  
it. Sed aliquet posuere

Interdum et  
primis in fau  
placerat u  
posuere loren  
Lorem ips

Lorem ipsum  
adipiscing elit  
varius tin  
congue era  
tristique  
Interdum et ma  
primis in fauci  
placerat urn  
posuere lorem, a  
Lorem ipsum

*Artist Designer ~*  
Adrien



Lore Hugo dolor sit amet, consectetur  
adipiscing elit. Nulla vel mattis nibh. Proin  
varius tincidunt molestie. Phasellus et  
congue erat. Proin vitae urna nisl. Nam  
tristique eget odio quis pellentesque.  
Interdum et malesuada fames ac ante incum

# EQUIPE DE DEV.

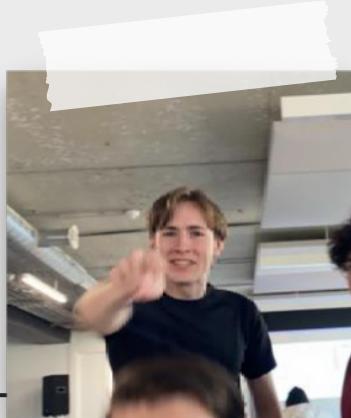
*Game Designer ~*  
Gwendal



*Game Designer ~*  
Mathias



*Game Designer ~*  
Jarod



*Sound Designer ~*  
William



Interdum et  
primis in fau  
placerat u  
posuere loren  
Lorem ips  
  
ipiscing elit. Nulla  
estie. Phasellus et  
tique eget odio  
fames ac ante  
congue, placerat  
rem, a consectetur  
t, consectetur  
varius tincidunt  
cae urna nisl. Nam  
dum et malesuada  
asellus id nisi  
liquet posuere  
  
Lorem ipsum  
adipiscing elit  
varius tin  
congue era  
tristique  
Interdum et ma  
primis in faucib  
placerat urn  
posuere lorem, a  
Lorem ipsum

# PRÉSENTATION

---

---

## *Platform*

Le jeu sera disponible sur pc sur les plateformes de Steam et Epic Games.



## *Genre*

C'est un jeu narratif horreur avec une vue TPS.

## *Cible*

Nous ciblons public adulte ,des joueurs qui aiment les jeux à histoire longues et les jeux d'horreur



## *Editeur*

Nous sommes un nouveau studio de jeu vidéo appelé Jawglim, créé en 2023.

## *Sortie*

Nous visons une sortie en 2027

## *Rating*

Age conseillé : +18

Car

# OVERVIEW

---



---

"Under Pills" est un Third Person Shooter d'aventure et d'horreur. Le joueur devra explorer les différents lieux du chalet et ses environs pour trouver des indices, résoudre des énigmes et découvrir la vérité sur ce qu'il s'est passé pendant la soirée fatale. Les choix du joueur auront un impact sur la fin du jeu, offrant ainsi une rejouabilité.

---

TPS

---

XXI'S



L'histoire se déroule dans les années 2000. Le joueur évoluera dans un chalet isolé dans la montagne avec ses amis. La nuit tombe alors que la neige tape aux fenêtres. La nuit sera ensanglantée, et au réveil...rien ne sera plus comme avant.



# TARGET PLATFORM

---

---

---

## *Minimum Req*

OS : Windows 7 et versions plus récentes + Mac + Linux

GPU : Nvidia Geforce GTX 1050ti ou AMD Rx 570

CPU : Intel i5 7500 ou AMD Ryzen 5 1500X

Ram : 6go DDR4

---



## *Recommended Req*

OS : Windows 7 et versions plus récentes + Mac + Linux

GPU : Nvidia Geforce GTX 1060 ou AMD RX Vega 56

CPU : Intel i5 8400 ou AMD Ryzen 5 3600

Ram : 8go DDR4

---

Under Pills

# MONETIZATION

24,99€

*Sur Steam, Epic Games et  
en Boutique*

# INFLUENCE

## FIGHT CLUB (1999)



Le personnage principal souffre d'une crise d'identité et de dépression, ce qui l'amène à créer une entité alternative, Tyler Durden. Ensemble, ils créent un club de combat secret, qui attire rapidement d'autres hommes à la recherche d'un sens à leur vie. Cependant, tout au long du film, le spectateur se rend compte que Tyler Durden n'est qu'une création de l'esprit du personnage principal et que tous les événements surréalistes dans le film ne sont que des hallucinations. La révélation finale de l'existence de Tyler Durden comme alter ego du personnage principal révèle une dimension psychologique complexe, dans laquelle la confrontation de soi et la recherche d'identité peuvent être menaçantes et inquiétantes.

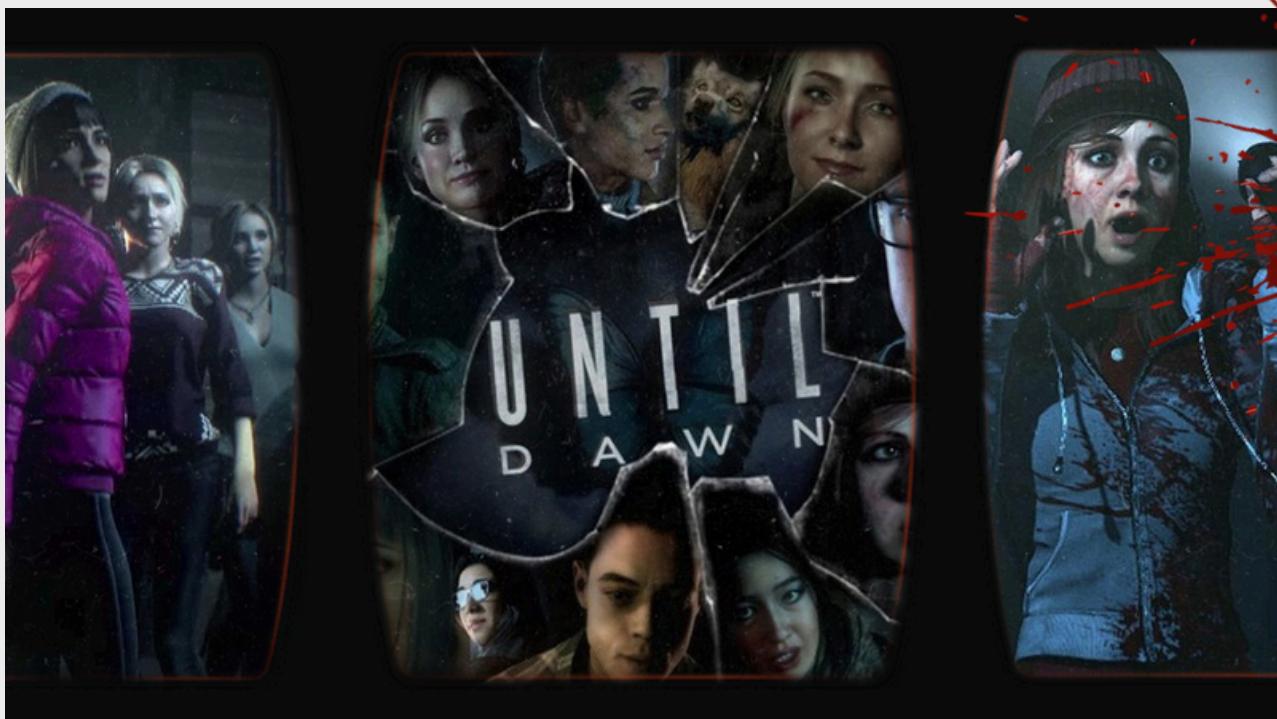
# INFLUENCE

---

---

## UNTIL DAWN (2015)

Est un jeu d'horreur interactif où les joueurs contrôlent un groupe de huit amis piégés dans une cabine éloignée dans les montagnes. Le jeu se concentre sur la survie des personnages qui sont traqués par un tueur mystérieux. Les choix des joueurs ont un impact direct sur la survie des personnages et la progression de l'histoire. Tout au long du jeu, les joueurs sont plongés dans une atmosphère oppressante et effrayante, avec des éléments de gore et de sauter peur. La fin du jeu est déterminée par le choix du joueur, avec plusieurs fins possibles, y compris une révélation finale choquante sur l'identité du tueur.



# INFLUENCE

## OUTLAST (2013)

Jeux (Survival Horror)

Outlast montre comment créer une atmosphère tendue et une tension constante tout en véhiculant une histoire immersive en utilisant une approche qui se concentre sur l'infiltration et l'évasion plutôt que le combat direct, nous pouvons créer un gameplay plus effrayant et réaliste.



# QU'EST-CE QUI DISTINGUE CE PROJET?

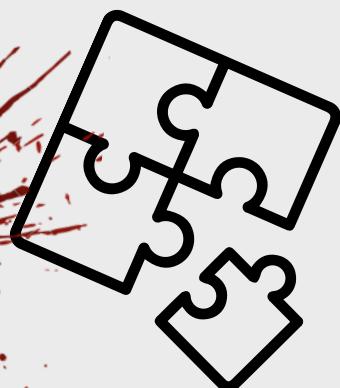
---

Le jeu comporte deux phases de gameplay distinctes : une phase calme et contemplative au début, suivie d'une phase d'horreur intense.



L'histoire est construite de telle manière que le joueur ne s'attend pas à une expérience horrible dès le début, ce qui crée une surprise et une tension accrue.

Le mécanisme de prendre des pilules pour calmer la panique du joueur quand il voit un de ses amis morts ou le tueur est unique et améliore l'immersion et le stress ressenti par le joueur.



Le joueur doit résoudre des énigmes pour découvrir la vérité sur le meurtre et démasquer le tueur, ce qui ajoute une dimension stratégique au jeu.

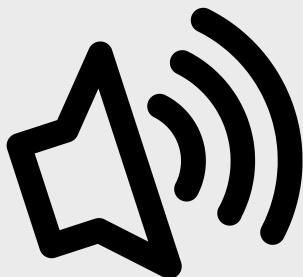
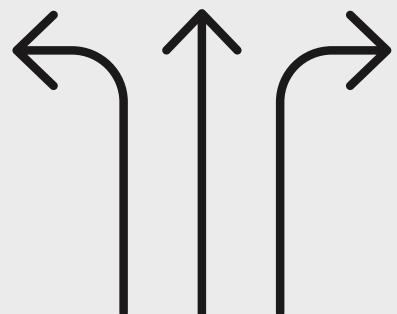
# QU'EST-CE QUI DISTINGUE CE PROJET?

---



Les graphismes et les environnements sont soigneusement conçus pour créer une atmosphère immersive et effrayante.

Les choix que le joueur doit faire impactent le cours de l'histoire, offrant une grande rejouabilité et des fins multiples.



La bande son et les effets sonores créent une atmosphère tendue et terrifiante tout au long du jeu.

# QU'EST-CE QUI DISTINGUE CE PROJET?

---

## *Sensibiliser aux problèmes psychologiques*

Lors de la première partie du jeux **nous sensibilisons aux problèmes psychologiques.** Dans énormément de jeux les soins psychiatriques sont un raccourci facile pour plonger dans l'horreur.

Cependant cette surreprésentation renforce les clichés, les stéréotypes, les caricatures et donc le coté discriminant de la psychiatrie.

Les troubles mentaux affectent une grande partie de la population mondiale. C'est aussi quelque chose de difficile et trop souvent traité sans respect.

Notre but est de sensibiliser le joueur a ces thèmes.

Nous avons éviter de représenter les troubles mentaux comme quelque chose de distant ou trop onirique mais comme quelque chose de proche de nous.

---

# QU'EST-CE QUI DISTINGUE CE PROJET?

---

## *Un projet écologique*

En effet le secteur du jeux vidéo est à l'origine de **37 millions de tonnes d'équivalent de CO<sub>2</sub>**, a comparaison l'aviation est responsable de 600 millions.

C'est pour cela qu'il est de notre devoir d'être éco-responsable. Pour aider notre planète nous avons mis en place :

- Un jeu qui n'est pas gourmand en ressources ce qui permet une faible consommation d'électricité et d'équipement haut de gamme.
- Un jeu jouable hors ligne pratique pour diminuer la consommation internet ainsi moins d'effet de serre.
- Un jeu disponible en physique avec des matériaux recyclés parce que oui il est écologiquement préférable de jouer à des jeux physiques qu'à des jeux en streaming.

# GAMEPLAY

"Under Pills" est un jeu d'horreur à la troisième personne qui met en vedette Ano, un jeune homme qui, après une soirée tragique avec ses amis, se retrouve piégé dans une station de ski avec un tueur. Le joueur doit utiliser son esprit et son courage pour explorer le chalet, résoudre des énigmes et trouver des indices pour démasquer le tueur avant de le trouver. Le jeu offre une expérience sombre et terrifiante avec narration linéaire, graphiques 3D, similaires à des jeux comme Outlast et Until Dawn.



# CORE GAMEPLAY

---

---

## *Interagir avec les objets*

Tout les meubles sont interactifs, certains objet clefs peuvent être inspecté.

## *Quick Time Event*

Des QTE apparaîtront pendant tout la trame de l'aventure surtout dans les phases de stress. Ils auront des impacts sur l'avancement de l'histoire.



## *Prendre des pilules*

20 pilules sont prédéfinies dès le début de l'aventure. Ces pilules restaurent toute la jauge de santé.

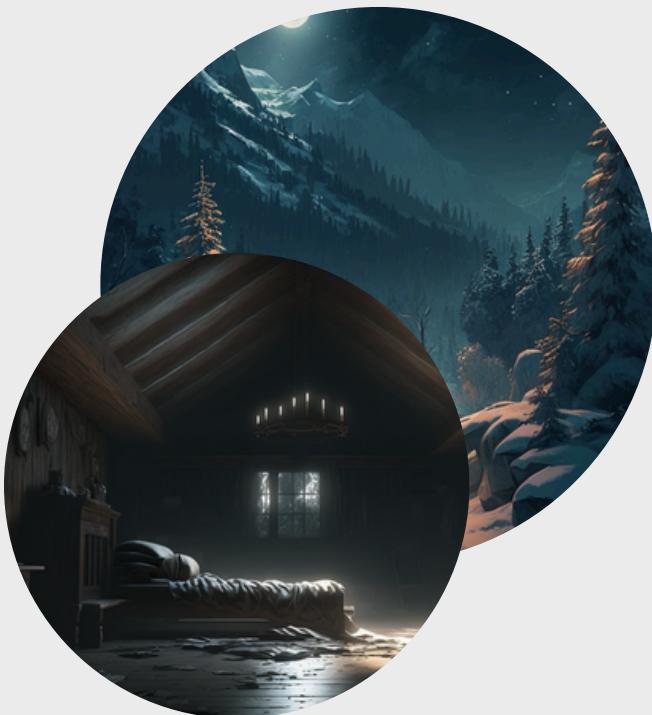
## *Fin Multiple*

Plusieurs fins sont possibles avec les choix que le joueur fait. Certaines sont plus dur à accomplir que d'autres.

# CORE GAMEPLAY MECHANICS

---

---



## *Exploration*

Permet aux joueurs de découvrir des indices, des objets cachés et de progresser dans l'histoire. Les joueurs peuvent explorer différents endroits comme des chambres, des couloirs, et plus encore.

Les joueurs peuvent contrôler leur personnage en utilisant les touches fléchées et la caméra pour examiner leur environnement qui déclenchera des animations pour ouvrir les portes, les tiroirs et les placards.

Les joueurs peuvent également ramasser des articles en les ramassant, ce qui déclenchera une animation pour les ajouter à l'inventaire du joueur. Les joueurs peuvent également interagir avec les indices en utilisant la fonction zoom de la caméra pour examiner de plus près les détails importants.

---

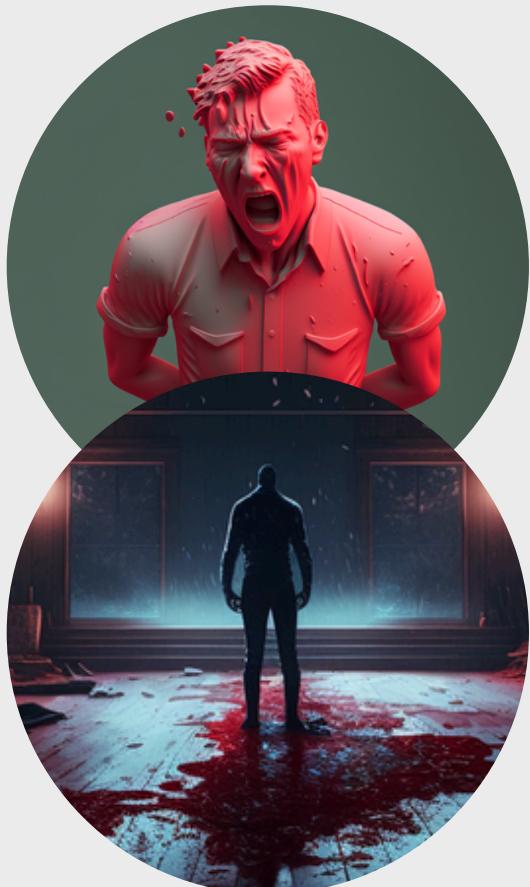
# CORE GAMEPLAY MECHANICS

---

---

## *Panique*

C'est une mécanique unique dans le jeu qui affecte l'état mental du joueur. Lorsque le joueur est confronté à des événements horribles tels que trouver un ami mort ou se faire poursuivre par le tueur, la barre de santé du joueur diminuera. Si cette barre est trop basse, le joueur sera temporairement désorienté et ne pourra pas agir correctement.



# GAMEPLAY

## *Controls*



**Z** -> Avancer (QTE)

**S** -> Reculer (QTE)

**Q** -> Mouvement à Gauche (QTE)

**D** -> Mouvement à Droite (QTE)

**A** -> pilule (QTE)

**E** -> Interagir (QTE)

**Espace** -> Jump (QTE)



**Echap** -> Pause Menu



**Tab** -> Roue objets rapide (Inventaire)

**Shift** -> Courir (QTE)

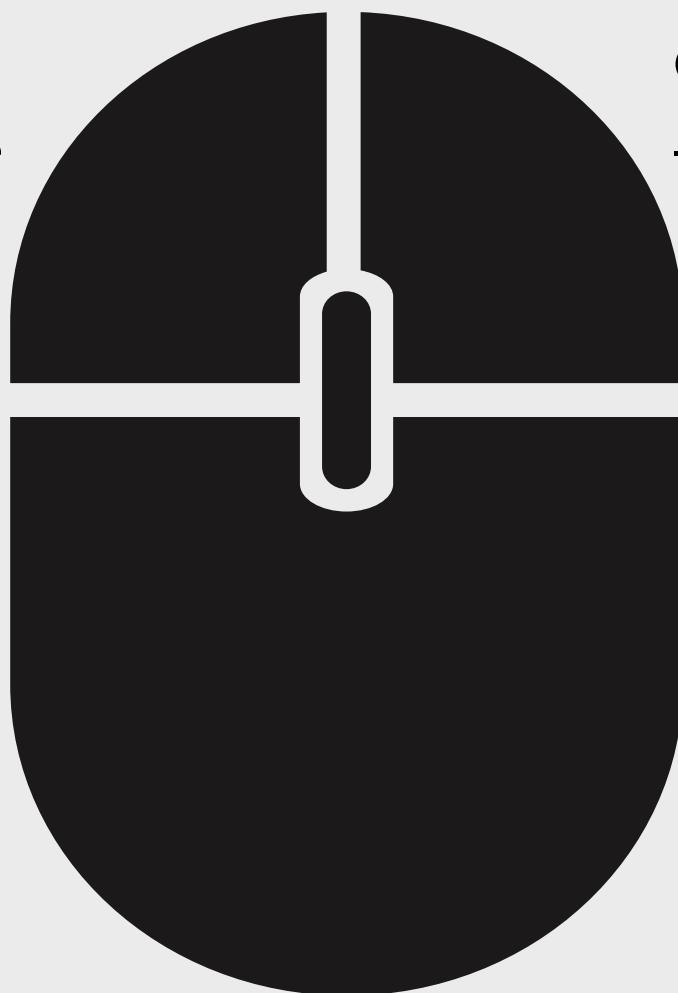
**Control** -> S'accroupir (QTE)

# GAMEPLAY

## *Controls*

**Clics gauche**

-> Allumer lampe



**Clics droit**

-> Zoomer

← **Mouvement de la camera** →

---

---

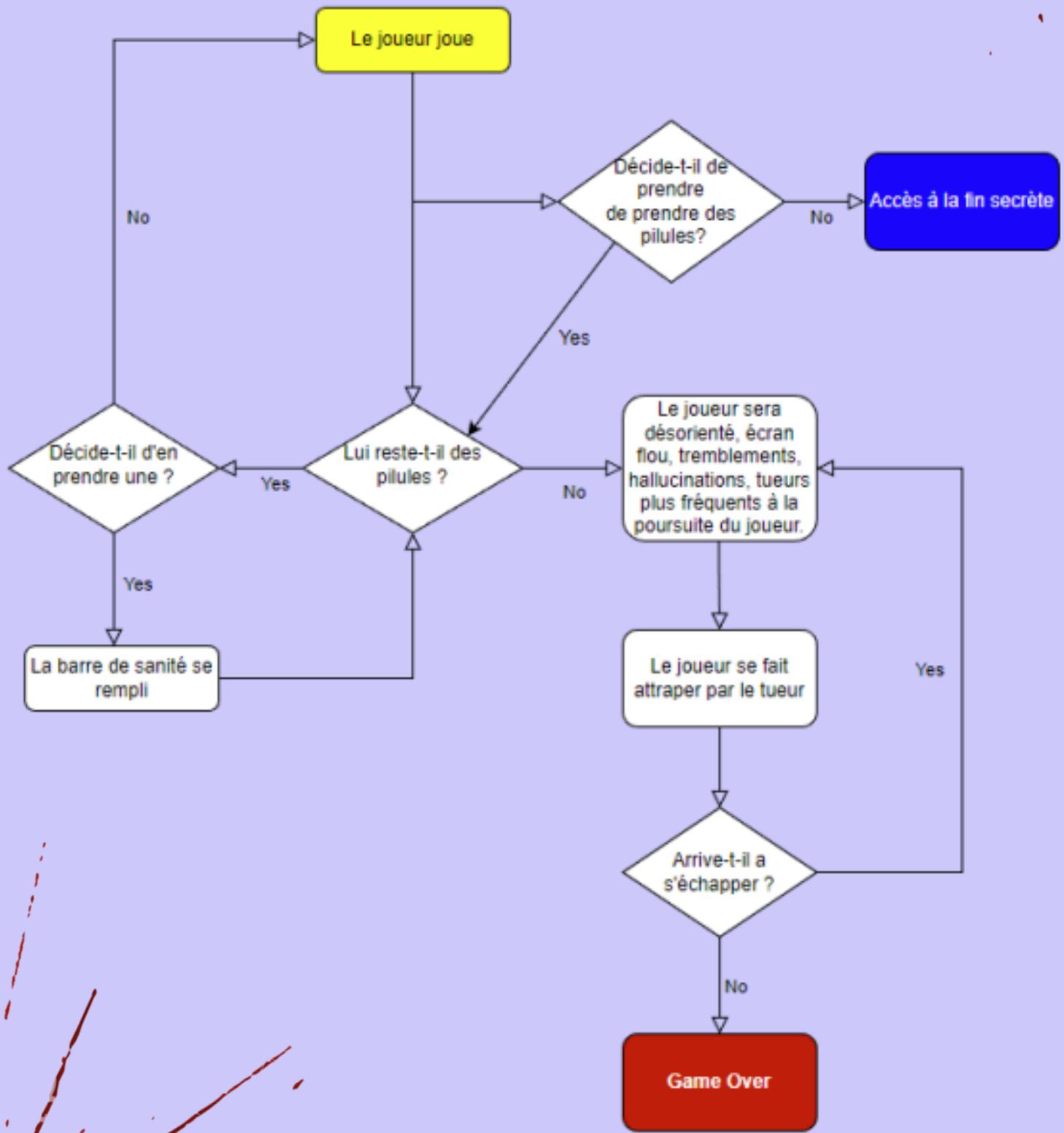
# GAMEPLAY



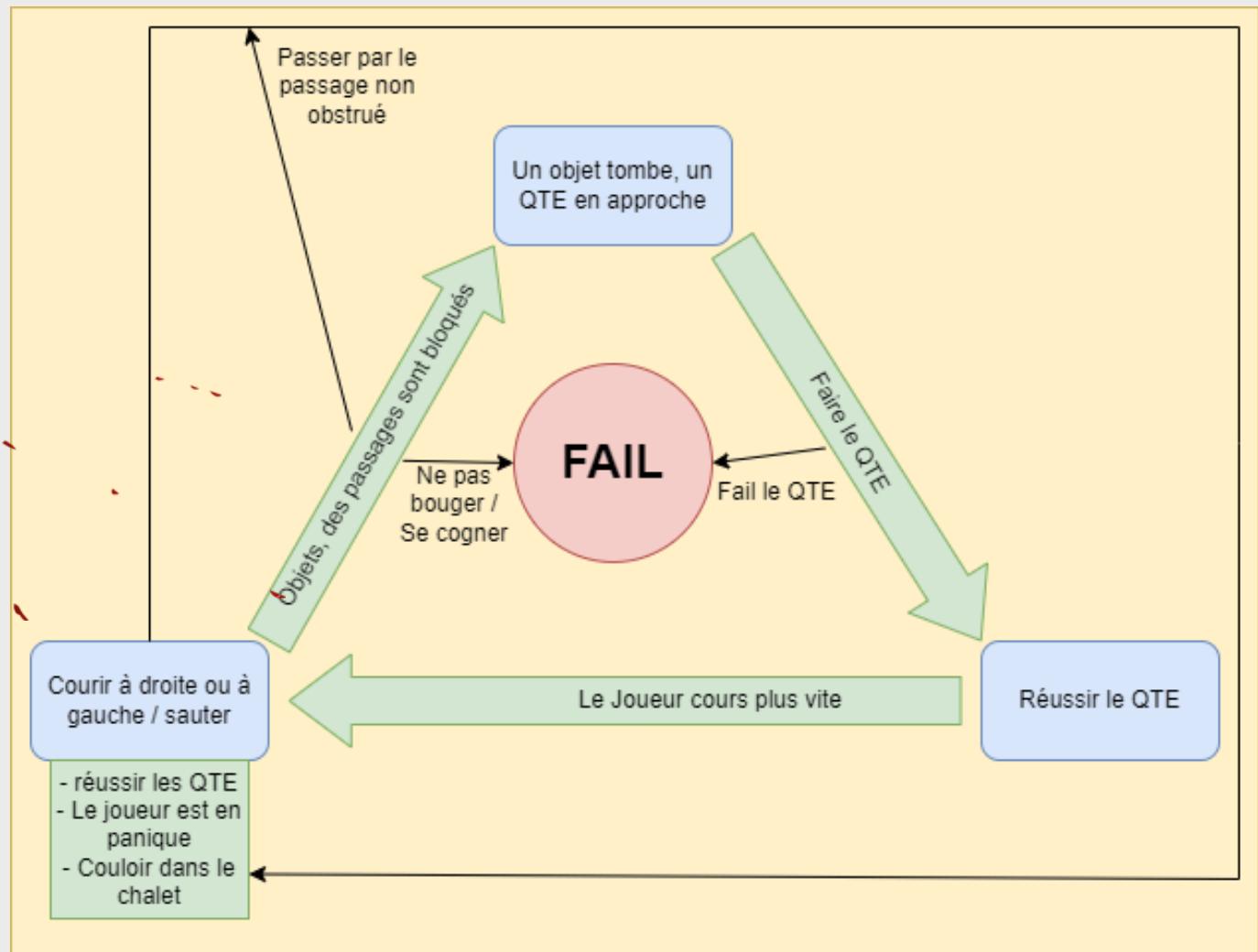
Cette scène est typique de Under Pills. On explore une chambre pour trouver des indices et des objets qui nous seront utiles pour le reste de l'aventure. L'HUD est réduit de façon à maximiser l'immersion du joueur dans la peau de son personnage tandis que l'ambiance est sombre pour forcer le joueur à se concentrer sur ce qui l'entoure.

Dans cette scène en particulier, le moniteur fait son apparition à la fenêtre. À partir de ce moment, le joueur doit faire tout ce qu'il peut pour fuir de la salle. Tant que le moniteur peut voir Ano, sa barre de santé ne cessera de baisser ce qui le forcera à fuir s'il ne veut pas entrer dans une phase de panique.

# GAMEPLAY



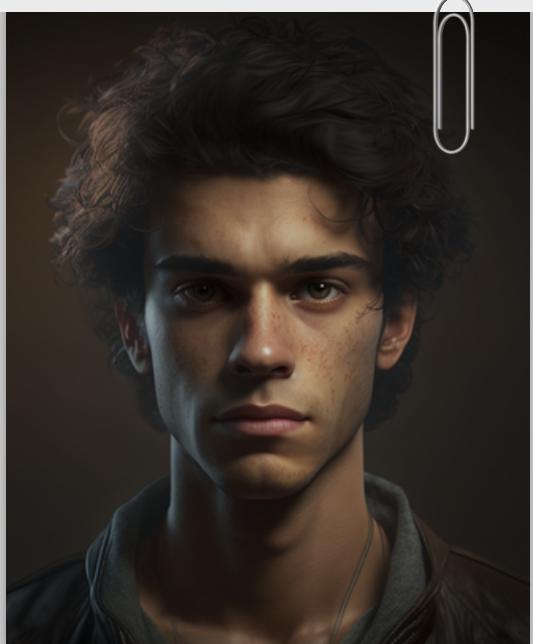
# BOUCLE DE GAMEPLAY



# LISTE DES PERSONNAGES

---

---



## Ano

Ano est le personnage principal de l'histoire. Âgé de 25 ans, c'est un garçon intelligent et réfléchi avec un grand sens de l'humour. Il a un esprit curieux et est toujours en quête de nouvelles aventures. Il est également très sportif et aime pratiquer toutes sortes de sports en particulier le snowboard et le surf.

Ano est une personne aimable et généreuse, qui se soucie profondément de ses amis. Il est également très réfléchi et attentif aux autres, toujours prêt à offrir son aide et son soutien à ceux qui en ont besoin. Cependant, il peut parfois être un peu réservé et timide, préférant écouter les autres plutôt que de parler de lui-même.

Au fil des discussions dans la soirée, on apprend qu'Ano a des problèmes de santé qui peuvent parfois limiter ses activités et ce qui le constraint à consulter une thérapiste assez fréquemment.

Il doit souvent prendre des médicaments pour se calmer. Malgré cela, Ano reste positif et persévérant

# LISTE DES PERSONNAGES

## *Le Moniteur*

Le Moniteur est l'antagoniste de l'histoire. Énigmatique et distant, il est toujours vêtu de son uniforme de ski. Ses interactions avec Ano sont rares et limitées, mais sa présence est révélée par un rire sinistre, un sifflement aigu ou un grognement menaçant. Les bruits de craquement et de grincement accompagnent souvent sa présence, donnant l'impression qu'il est toujours proche prêt à surgir dans l'ombre.



"You can't run away from me"

"This is all your fault"

"I know who you are Ano"

"You can't deny your guilt Ano. You're the one who wanted this"

"You can't hide from me, Ano. I'm already in your head."

# LISTE DES PERSONNAGES

---

---

## *Emma*



Emma, 25 ans, est la meilleure amie de Lara et sera la future marraine de l'enfant. Selon Adam, elle est très égoïste et ne tient pas compte des besoins des autres. En revanche, Raphaël la décrit comme passionnée par les animaux et engagée dans la protection de l'environnement. Elle peut être imprévisible dans ses réactions et passe rapidement d'une humeur à l'autre. Dans les flashbacks, elle se dispute avec Adam à propos de la sexualité d'Ano, car elle avait un léger crush sur lui et ne pouvait accepter qu'il soit gay. Elle est suspectée par Ano d'être la meurtrière.

## *Adam*

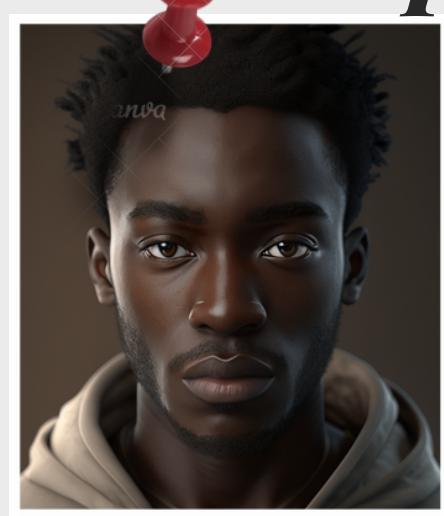


Adam, 25 ans, est le meilleur ami d'Ano depuis l'enfance. Il est connu pour être le fêtard de la bande et a une grande passion pour la bière et la vie nocturne. Malgré son côté extraverti, il peut être impulsif et prendre des risques imprudents. Adam est au courant des problèmes de santé d'Ano et est très attentif à son comportement, gardant toujours une boîte de pilules sur lui pour l'aider si besoin. Il est un ami fidèle qui offre un grand soutien émotionnel à Ano en l'écoutant attentivement et en l'encourageant dans les moments difficiles.

# LISTE DES PERSONNAGES

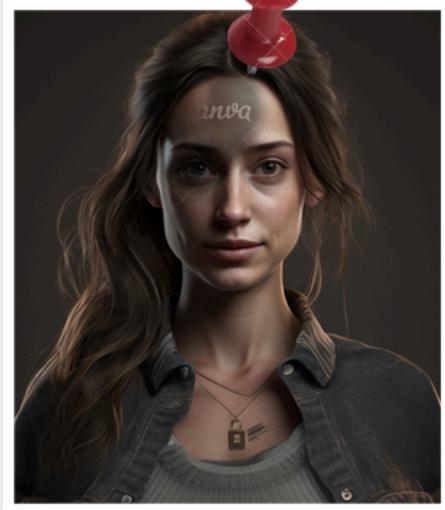
---

---



## Raphael

Raphaël, un jeune homme de 27 ans, est marié à Lara et attend un enfant. Pendant leurs études, Raphaël a rencontré Ano et Adam. Passionné de sports extrêmes, il aime prendre des risques et relever de nouveaux défis. Malgré cela, il est calme et à l'écoute, et sait trouver un terrain d'entente avec ses amis, même dans les situations difficiles.



## Lara

Lara, âgée de 30 ans, est mariée à Raphaël et enceinte de leur enfant. Ils se sont rencontrés grâce à Ano, Lara et lui sont cousins. Lara est douce et attentive envers ses amis, mais elle peut aussi être anxieuse et préoccupée par l'opinion des autres, ce qui la rend réservée. Elle est submergée par ses émotions, surtout maintenant qu'elle est enceinte. Lors des flashbacks, elle est suspectée d'avoir quelque chose à voir avec la mort de Raphaël. Après la découverte de son corps, il est révélé qu'elle a trompé Raphaël avec l'un des membres du groupe, ce qui aurait causé une dispute importante entre les deux.

# GAME WORLD

---

---



Concept Art de la carte du jeu, avec pour seule place le chalet situé au coeur d'un paysage enneigé, entouré d'une montagne majestueuse.

---

# GAME WORLD

---

---

Anoek Mountain est une destination de vacances populaire pour les amis qui cherchent à passer du temps ensemble.



Le Black Moon Refuge : un chalet abandonné au sommet de la montagne. Les rumeurs disent que des événements sinistres se sont produits là-bas. C'est le point de départ du joueur.

La clairière de l'ombre : Petite cabane située non loin du chalet. Elle est en mauvais état et semble avoir été abandonnée depuis longtemps. Les chasseurs locaux y vivaient.

---

# MUSIQUE

---

---

Titre	Artiste	Ambiance
Maleficus	Scott Buckley	Effrayante
Moonlight	Scott Buckley	Cinématique
Midvinter	Scott Buckley	Apaisante
Tessa	Steve Jablonsky	Triste

# SOUNDS LIST

## *Personnage*

Mouvements du personnage	Marcher sur le bois dans la maison	Marcher dans la neige a l'extérieur	Marcher dans le sang a l'intérieur
Collision avec un personnage	Collision avec un mur	Collision avec les objets	
Personnage en cas de blessure ou de décès	La respiration s'intensifie	Pleure	Hurlement

## *Ambiance*

Extérieur	Normal	Sans drogue, ni poursuite	Avec drogue, sans poursuite	Avec drogue, avec poursuite	Sans drogue, avec poursuite	Vent
Intérieur						Grincement du bois

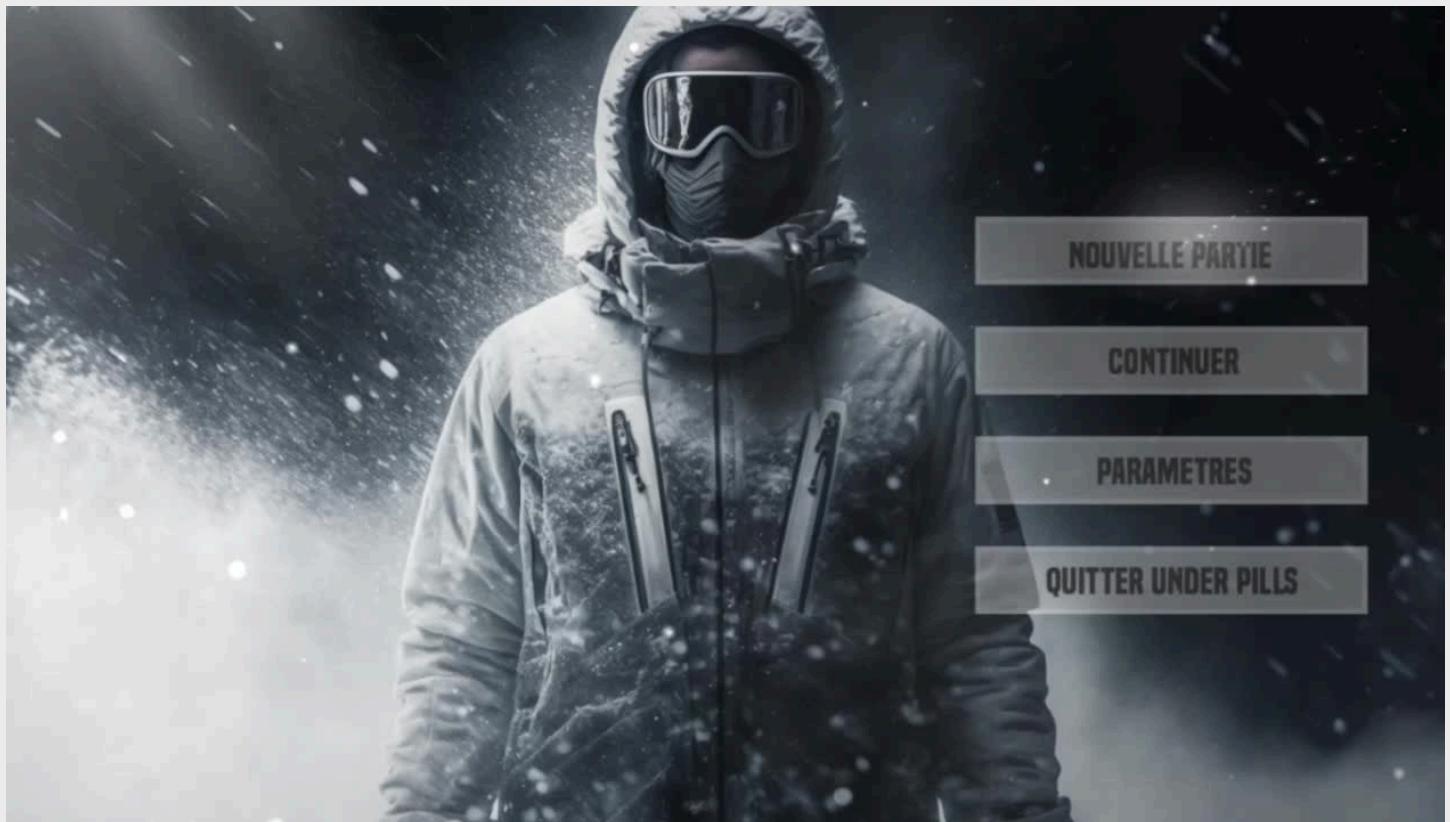
---

---

# MENU

---

---



---

---

Under Pills

---

---

---

# QR CODE

---

