

Green Light

Jeu créé dans le contexte de la game jam lancée par l'association *Hello World* de la faculté des sciences de Montpellier du **25 Octobre 2019** au **10 Novembre 2019**

Concept du jeu

Le joueur joue un personnage pénétrant dans un labyrinthe empli de ténèbres, de monstres et de dangers. Son objectif sera de trouver qu'est ce qu'il fait là et quels sont les maléfices qui rôdent dans ce lieu. Pour cela il devra résoudre des énigmes, explorer et surtout parcourir l'endroit avec prudence et silence pour ne pas le regretter...

C'est un jeu d'ambiance / horreur 2D à la troisième personne, la vue est au dessus du personnage.

Jeu créé sous le logiciel **Unity**.

Vocabulaire

Dans le texte de ce GDD, il y aura souvent des mots-clés qui seront écrits de façon spéciale. Ces mots clés se regroupent en deux parties, **les concepts**, les actions.

- **Les concepts** sont des éléments du jeu qui ont une définition spécifique à suivre à la lettre.
- Les actions sont tout ce que peut faire le personnage principal.

Ce sont des éléments du jeu qui ont donc une définition bien spécifique. Pour comprendre ce qu'ils signifient, il suffit de se référer à cette liste :

Concepts :

☐ Stress :

- ☐ **Jauge de stress** (*voir partie "Jauge de stress"*) : Indiqué sur le HUD du joueur, elle indique l'état psychique du personnage. Plus elle est basse, plus le personnage est serein. En revanche, si elle atteint son **seuil critique**, le personnage va paniquer.
- ☐ **Valeur de stress** : c'est l'actuelle valeur de la **jauge de stress**. Elle augmente ou baisse selon certains critères (*voir partie "Jauge de stress"*). Son maximum est le **seuil critique**.
- ☐ **Seuil critique** : Lorsque la **jauge de stress** est à son maximum, le personnage panique.
- ☐ **Peur** : La peur fait considérablement augmenter la **valeur de stress**.
- ☐ **Pulsation cardiaque** : lorsque le personnage stresse, le joueur entend son cœur battre doucement. Lorsqu'il se met à paniquer, cette pulsation augmente alors de plus en plus, diminuant alors les autres sources de bruits alentour.

☐ Lumière :

- ☐ **Lumière** : La lumière fait baisser la **valeur de stress**. Plus le personnage est entouré de lumière, plus cette valeur diminue rapidement.
- ☐ **Source lumineuse** : Est catégorisé comme source lumineuse tout endroit qui émet de la **lumière**.
- ☐ **Le noir** : Le noir, c'est l'absence de **lumière**.

☐ Lampe :

- ☐ **Lampe** : La lampe est l'item principal du kit du personnage. Le joueur peut l'allumer à sa guise tant qu'elle possède de la **batterie**, ce qui a pour effet de créer une **source lumineuse** sur le personnage.
- ☐ **Batterie** : La batterie est la jauge représentant le temps restant durant lequel le joueur peut allumer la **lampe**. Elle peut être rechargée en trouvant des **piles**.

- ❑ **Piles** : Recharger la **lampe** requiert des piles. Les piles en possession du personnage sont inscrites sur le HUD.
- ❑ Inventaire :
 - ❑ **Inventaire** : Le joueur possède un inventaire qui correspond aux **items** que le personnage a ramassé tout au long de la partie. L'inventaire n'est pas un menu à part entière. Tout est affiché sur le HUD.
 - ❑ **Item** : Tout objet que le joueur peut ramasser.
 - ❑ **Clé** : Les clés permettent d'ouvrir les **portes** fermées à clés. Chaque **porte** possède sa propre clé.
 - ❑ **Teddy** : **Teddy** est le doudou du petit garçon. Il fait parti de l'**inventaire** et permet, s'il est là, de le serrer. Serrer Teddy a comme effet de faire baisser la **valeur de stress**.
- ❑ Monstres :
 - ❑ **Monstre** : Les monstres sont des entités qui présentent un challenge pour le joueur. Il y a plusieurs sortes de monstres différents, chacun possédant ses particularités.
 - ❑ **Bruit** : Le bruit est un facteur qui peut attirer certains **monstres** lorsqu'il est émis. Le bruit peut être émis par le joueur ou par un événement quelconque.
- ❑ Environnement :
 - ❑ **Obstacle** : Un obstacle est un élément du décors que le personnage ne peut pas franchir. Il doit faire le tour si possible ou trouver un autre chemin.
 - ❑ **Porte** : Les portes sont des points d'accès reliant deux endroits de la carte. Elles peuvent être ouverte ou fermée, à clé ou non. Si de la **lumière** est émise de l'autre côté de la porte, une fine couche de **lumière** passera par dessous.
 - ❑ **Lampadaire** : Les lampadaires sont des **sources lumineuses** statiques.

Actions :

- ❑ Passive (que le joueur ne contrôle pas) :
 - ❑ Stresser : La **pulsation cardiaque** augmente légèrement.
 - ❑ Paniquer : Le joueur ne peut plus contrôler son personnage (*voir partie "Jauge de stress"*). De plus, un filtre apparaît devant la caméra.
- ❑ Active (que le joueur contrôle) :
 - ❑ Allumer : Allume la **lampe**, créant une **source lumineuse** centrée sur le personnage. Laisser la lampe allumée fait baisser la **batterie**.
 - ❑ Éteindre : Éteint la lampe qui est déjà allumée. La **batterie** cesse alors de diminuer.
 - ❑ Recharger : Remet des **piles** dans la **lampe**, ce qui a pour effet de changer la **batterie**. Cette action prend un certain temps avant de s'effectuer et demande d'avoir des **piles** dans son **inventaire**.

- ❑ Courir : Le personnage se met à courir, il va alors plus vite mais fait alors beaucoup de **bruit**.
- ❑ Interagir : Lorsqu'un élément permet au personnage de faire une action spéciale, ce dernier peut interagir avec lui.
- ❑ Ramasser : Lorsqu'un **item** est à la portée du personnage, il peut le ramasser et le mettre dans son **inventaire**.
- ❑ Serrer : Le personnage serre fort **Teddy** contre lui, ce qui a pour effet de diminuer légèrement sa **valeur de stress**. Serrer son doudou empêche d'allumer ou d'éteindre sa **lampe**.

Gameplay

La lumière

La **lumière** est l'élément principal du jeu. Tout le niveau est plongé dans **le noir** et les **sources de lumières** permettent au joueur de s'orienter, de connaître son emplacement et son environnement. La **lumière** peut venir de différentes sources :

Éléments	Description de la lumière émise
Lampe	C'est le joueur qui contrôle cette source lumineuse . Elle éclaire alors sur un large cercle autour du personnage. Permettant de voir à travers les fenêtres et les couloirs.
Les portes	Une lumière sortant de sous une porte , éclairant légèrement l'endroit.
Lampadaires	Ce sont des endroits dans le jeu où un halo plus ou moins grands et lumineux éclaire un endroit fixe de l'environnement.

Plus le personnage est entouré de **lumière** et plus cette dernière est d'intensité élevée, plus la **jauge de stress** baissera rapidement.

Si le joueur se trouve plongé dans le noir, sa **jauge de stress** augmente. Le joueur doit donc être attentif à toujours avoir des sources de lumières.

Les murs et autres **obstacles** opaques bloquent la lumière.

Utilisation de la lampe

La **lampe** s'allume et s'éteint au bon vouloir du joueur (s'il n'est pas en état de panique). Utiliser la **lampe**, c'est courir le risque d'être repéré par des **monstres** mais permet aussi de voir clair dans la noirceur des couloirs.

Le joueur doit faire attention à sa **batterie**. Si cette dernière tombe à sec, la **lampe** ne fonctionnera plus.

Jauge de stress

La **jauge de stress** représente l'état psychique du personnage. Plus cette jauge est élevée, plus le personnage stresse jusqu'à atteindre **le seuil critique**.

Le but du joueur sera donc de faire baisser cette jauge afin qu'elle n'atteigne jamais ce seuil. Il y a différentes manières de faire baisser ou augmenter la **valeur de stress** :

Augmente le stress	Diminue le stress
Être dans le noir	Avoir une source lumineuse (<i>voir partie sur la lumière</i>)
Croiser un monstre	Échapper à la poursuite d' un monstre
Entendre un bruit stressant	<u>Serrer</u> Teddy
Certains événements	

Si la **jauge de stress** atteint son **seuil critique**, le personnage panique. Lorsque la panique s'installe, le joueur a quelques secondes pour faire baisser sa jauge de stress avant de mourir d'une crise cardiaque.

Durant ces quelques secondes, la **pulsation cardiaque** augmente de plus en plus, la jauge clignote, **le joueur ne contrôle plus son personnage** et plusieurs choses peuvent se passer :

1. Si le personnage est dans **le noir**
 - a. S'il possède encore **Teddy**, il le serre contre lui.
 - b. S'il a encore de la **batterie** dans sa **lampe**, il l'allume par réflexe et regarde autour de lui paniqué.
 - i. Si il n'y a rien à l'horizon, **la jauge** redescend après quelques secondes.
 - ii. S'il voit **un monstre**, ou tout objet sensé lui faire **peur**, il se met à paniquer, hors de contrôle. Le joueur peut alors éteindre la **lampe** s'il le souhaite, mais ne contrôle plus son personnage (*voir 1.b.ii*).
 - c. S'il n'a plus de **batterie** dans sa **lampe**, le joueur se met à paniquer. Il va alors courir un peu partout.
 - i. S'il trouve une **source de lumière** non loin, il se dirigera vers cette dernière (*puis voir 1.a.i*).
 - ii. S'il n'y en a pas, il va courir au hasard dans les couloirs. La direction choisie est aléatoire, mais elle dépend de plusieurs critères.
 1. Si **une source lumineuse** est proche, (*voir 1.b.i*).
 2. Si **un bruit** est entendu, **un monstre** vu etc... il courra en sens opposé.
 3. S'il trouve des **piles**, il rechargera sa **lampe** en vitesse et l'allumera (*voir 1.a*)
 4. S'il rentre dans **un obstacle**, il fera du **bruit**, ce qui augmentera encore sa **pulsation cardiaque**.
2. Si le personnage n'est pas dans **le noir**
 - a. Il court dans le sens opposé à l'objet de sa peur

Lorsque la **jauge de stress** a atteint le **seuil critique**, elle reste bloquée un moment, même si le joueur se met dans une zone de confort. Ce qui signifie que la **valeur de stress** ne peut pas baisser pendant quelques secondes.

Teddy

Teddy est un ours en peluche, c'est le doudou que le personnage principal prend avec lui. Si la **valeur de stress** commence à être trop élevée, serrer **Teddy** permet de la faire diminuer.

En revanche, serrer **Teddy** empêche toute autre action ! Y compris allumer ou éteindre la **lampe**. Il faut donc que le joueur fasse très attention. Commencer l'action ainsi que la stopper prend du temps et un monstre et si vite arrivé...

Au début de l'aventure, **Teddy** est perdu, mais le joueur peut le retrouver, ce qui lui donne un avantage conséquent en fin de jeu.

Interaction avec l'environnement

Le personnage, en plus de pouvoir se déplacer et allumer sa **lampe**, peut interagir avec son environnement. Ouvrir des **portes**, utiliser un objet etc...

Il y a plusieurs types d'éléments interactifs. Lorsque le joueur s'approche assez de l'un d'entre eux, il voit apparaître un message indiquant qu'il peut **interagir** avec la touche d'interaction.

- Les **items** : une fois un **item** trouvé, il est directement ajouté à l'**inventaire** du personnage.
- Les **portes** : elles peuvent être ouvertes ou fermées. Elles sont parfois bloquées et demande donc de posséder la **clé** correspondante.
- Les **placards** (*voir plus bas*).
- Éléments du décor : certains éléments du décor déclenchent un dialogue du personnage principal. Il aide ainsi le joueur dans sa résolution des énigmes.

Voici une liste des **items** principaux que le personnage peut trouver :

Nom	Utilité	Emplacement sur le HUD
Pile	<u>Recharger</u> la lampe si besoin, le joueur peut en avoir plusieurs	A côté de la jauge de batterie
Clé	Une clé est spécifique à une porte . Pour les différencier, chaque porte a une couleur correspondant à la clé .	Elles sont stockées en ligne en bas à gauche

Teddy	<u>Serrer Teddy</u> pour faire baisser la valeur de stress .	En haut à gauche, au dessus des autres items.
Autres	Ce sont tous les items qui auront une utilité à un moment. Pour déclencher certains événements, ils doivent être dans l' inventaire .	En haut à gauche, en colonne

Salle de sauvegarde

Certaines salles offre un abris au personnage. Ce sont des salles carrées, remplit de lumière. Dans ces salles se situe un **placard**. Ces **placards** permettent alors au joueur de sauvegarder sa progression.

S'il meurt par la suite, il reprendra son aventure là où il en était resté, en sortant du placard.

3C

Caméra

La caméra est en vu du dessus, elle suit le personnage dans tous ses déplacements.

Contrôles

Touche	Action
<i>Z / Up Arrow</i>	Se déplacer vers le haut
<i>S / Down Arrow</i>	Se déplacer vers le bas
<i>Q / Left Arrow</i>	Se déplacer vers la gauche
<i>D / Right Arrow</i>	Se déplacer vers la droite
<i>Maj</i>	<u>Courir</u>
<i>A</i>	<u>Allumer/éteindre</u> la lampe
<i>E</i>	<u>Interaction</u> avec l'environnement
<i>R</i>	<u>Recharger</u> la lampe , consomme une pile
<i>F</i>	<u>Serrer</u> Teddy

Histoire

Synopsis

Le joueur joue un petit garçon d'un village de campagne. Une nuit, il se réveille et observe une étrange lueur venant d'une bicoque abandonnée à l'extérieur de sa maison. Intrigué, il descend voir en catimini ce qu'il se passe, mais lorsqu'il ouvre la porte de sa maison pour sortir dans le jardin, il se fait alors rouspété par ses parents qui lui ordonnent de retourner se coucher. Mais l'image de la maison est restée ancrée dans la tête du petit enfant...

Le jour suivant, en revenant de l'école, alors qu'il commence à faire sombre, il s'approche de la maison, prêt à faire son exploration, il a pensé à prendre sa lampe, son sac à dos et évidemment son doudou, Teddy, qui le réconforte. Il pénètre alors dans l'étrange bicoque, prêt à trouver des trésors. Il commence à explorer les alentours, le plancher grinçant sous ses pieds et d'étranges sons sortants de quelques pièces.

La nuit tombe doucement et alors que les ténèbres petit à petit s'épaississent, le jeune homme perçoit l'étrange lumière de la veille. Intrigué, il se dirige alors vers les escaliers d'où provient la source lumineuse. C'est alors qu'il entend un long grognement qui lui fait frissonner le dos. Il regarde derrière lui et il aperçoit avec horreur, au halo de sa torche un monstre horrible et gluant. Pris de panique, il se met à courir mais chute dans les escaliers et s'assomme...

Il se réveille alors dans une étrange salle, la lumière vacillante d'une lampe éclaire vaguement la pièce. Où est-il ? Pourquoi est-il encore en vie ? Et quelle était cette chose devant la maison... ? Il a peur, Teddy n'est plus là, il regarde autour de lui... Seule une porte ouverte vers les ténèbres...

Réalité

Le jeune garçon est en réalité tombé dans d'anciennes ruines romaines, qui se sont effondrées après le glissement de terrain provoqué par un séisme particulièrement puissant. A cet endroit, perdu depuis des siècles, vit un vieil homme, qui s'adonne à des pratiques étranges et des rituels extravagants.

C'est dans ce dédale de couloirs et de portes que le petit enfant doit s'échapper. Cependant, des ombres horribles et des bruits hallucinants lui font perdre la tête. Il ne sait pas ce qui se passe ici et il a peur. Il cherche alors un moyen de s'enfuir et commence son exploration.

Le garçon pense qu'il a vu un monstre, mais ce n'est en réalité que le fruit de son imagination. Il a trop peur et s'invente des monstres pour donner une raison "valable" à l'existence des ombres et des bruits des ruines. Cependant il est libre au joueur de penser que les monstres sont une création du vieil homme fou des ruines.

Ce dernier ne tolère pas les étrangers et tuera le petit garçon s'il le croise.

L'aventure

Cette section est incomplète et sera améliorée au fur et à mesure du projet selon l'avancement et le temps restant.

Durant son périple, le petit homme comprendra que s'il veut sortir d'ici, il doit alerter l'extérieur. C'est en trouvant un semblant de ligne téléphonique que l'idée lui vient en tête. Il va alors tout faire pour comprendre et réparer l'engin électrique pour appeler ses parents.

Seulement tout cela serait facile s'il ne fallait prendre en compte les monstres, les pièges et le vieil homme fou. Ils ne rendent pas la tâche facile et bloquent le jeune homme sur bien des points.

Une fois le réseau électrique réparé, le téléphone se remet à fonctionner et les parents sont appelés. Cependant, le vieil homme est maintenant alerte et il faut se cacher avant qu'il ne trouve ce qui a causé tout ce tohu bohu !

Fin

Les parents accompagnés de plusieurs hommes soulèvent les débris de l'entrée et rentrent dans les ruines. Ils retrouvent alors leur enfant et sautent dans ses bras. Tandis que le vieil homme se fait arrêter sur le champ. Tout revient à l'ordre et l'histoire s'achève ici.

Niveaux

Cette section est incomplète et sera améliorée au fur et à mesure du projet selon l'avancement et le temps restant. Elle décrit tous les différents niveaux, leur carte, l'emplacements des monstres, des pièges, des énigmes...

Tutoriel

Ce niveau a pour but d'apprendre au joueur les mécaniques de gameplay. Pour ce, on utilise la première partie de l'histoire pour créer une ambiance comme le seront les autres niveaux du jeu.

Le niveau de tutoriel se passe donc dans la maison du personnage principal. Il se réveille en pleine nuit car à sa fenêtre, il aperçoit une lumière inhabituelle. Curieux, il décide d'aller voir ce que c'est. Cependant, les parents sont toujours dans la maison et il faut se faire discret...

1 - Aller check la sortie -> elle est fermée

- Les clés sont dans un coffre dans la salle de jeu
- Le coffre est fermé par un code
- Ce code est inscrit dans le carnet de sa mère
- Ce carnet est stocké dans l'armoire de la chambre des parents près du lit

2 - Remonter vers la chambre

- Passer par la terrasse car l'autre porte est fermée à clé
- Il faut donc passer par le salon
- Le père regarde la télé, impossible de passer

3 - Faire une diversion

- Idée : couper le courant
- Descendre au garage
- Passer devant le chien
 - Il aboie, il faut trouver quelque chose pour l'occuper
 - Os dans la cuisine
 - Lui donner et passer dans le garage
- Couper le courant

4 - Remonter dans la chambre

- Récupérer les clés pour sortir par la porte de la cuisine
- Si les clés ne sont pas récupérer, le joueur doit attendre que le père répare le courant et remonte avant de le recouper
- Ouvrir la porte de la cuisine

- Remonter une fois le père en train de réparer le disjoncteur
- Passer par la terrasse
- Passer dans la chambre
- Récupérer le carnet et le mot de passe

5 - Ouvrir le coffre

- Il doit être placé devant une fenêtre afin de lire l'encre invisible
- Trouver la clé de la chambre pour ressortir par là (impossible de passer par le salon)
- Redescendre et taper le code sur le coffre
- Déclenche une alarme
- Alerte les parents, ils pensent que c'est une erreur et la remette

6 - Casser le coffre

- Aller dans le garage et récupérer un seau
- Aller dans une salle de bain et remplir le seau
- Le verser sur le système d'alarme pour le détruire
- Retaper le coffre, ça marche, il récupère les clés
- Va vers la sortie

Cinématique : L'oncle rentre pile à ce moment dans la maison alors que le joueur est dans le couloir, les parents viennent l'accueillir, paniqué, le personnage lâche Teddy et les clés.

L'oncle ramasse Teddy et se dit que l'enfant doit l'avoir perdu. Il voit les clés et pense que c'est lui qui les a fait tomber. Il les récupère donc et les met dans son sac.

7 - Récupérer Teddy

- La porte est restée ouverte mais le personnage refuse de partir sans son oursin
- Il ne peut pas passer par le couloir car l'oncle arrive
- Il doit donc passer par dehors
- Fait le tour de la maison, prend l'échelle qui le mène sur le toit et passe par la fenêtre pour rentrer dans sa chambre

Cinématique : L'oncle lui rend son Teddy et lui dit bonjour avant de partir dormir.

8 - Récupérer les clés

- Aller dans la chambre de l'oncle et récupérer les clés
- Sortir

Bestiaire

Musiques et effets sonores

Musiques

Type de musique	Situations
Chill - agréable	Quand une lumière se situe dans un rayon proche
Oppressante	Durant les moments où le joueur est dans le noir
Heureuse	Durant le tuto - avant que le joueur entre dans le niveau en lui même
Entraînante - qui fait peur	Le joueur vient de rencontrer un monstre

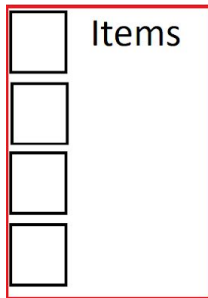
Effets sonores

Type d'effet	Situations
Grognements	Arrivée de monstres de type bête
Courant d'air	Arrivée de monstres de type fantôme
Craquement de plancher	Le joueur marche sur du bois
Pulsations cardiaques	Le joueur a dépassé le seuil critique de sa jauge de stress
Grincement porte	À l'ouverture des portes
Couinement de rats	De temps en temps, pour introduire une sensation d'urgence / oppression
Bruits divers de pas	De temps en temps, pour introduire une sensation d'urgence / oppression

Éléments graphiques

HUD

Le HUD du jeu se présente tel quel :



Les descriptifs (items, clés, stress, batterie, piles) sont écrits ici mais ne seront pas présents dans le jeu, car il y aura des sprites adaptés.