

Game Design Document (GDD)

1. Introduction

Nom du jeu : Dans l'Ombre

Genre : Escape Game – Horreur Psychologique – Résolution d'Énigmes

Plateforme : PC (souris et clavier)

Public cible :

- Tranche d'âge : 18-35 ans
- Genres : Tous les genres, particulièrement les joueurs amateurs de suspense, d'horreur psychologique et d'énigmes.
- Joueurs qui aiment l'immersion et les environnements mystérieux et inquiétants.
- Recherche une expérience immersive, où l'exploration et la résolution de puzzles sont essentiels à l'avancement.

Résumé du jeu :

Dans " Dans l'Ombre ", le joueur se réveille dans une chambre sombre, sans souvenir de comment il est arrivé là. Il doit résoudre des énigmes, interagir avec des objets et explorer l'environnement pour découvrir la vérité sur son enfermement et les raisons derrière ce test. Chaque action le mène plus profondément dans un mystère, et le seul moyen de progresser est de résoudre les énigmes et de débloquent de nouvelles zones, tout en affrontant une présence inquiétante dans la maison.

2. Gameplay

Mécaniques principales :

- Exploration d'une maison mystérieuse à travers différentes pièces.
- Résolution d'énigmes pour débloquent de nouvelles zones et avancer dans le jeu.
- Interaction avec des objets pour collecter des clés, indices et résoudre des puzzles.
- Tension croissante grâce à une atmosphère d'horreur psychologique, symbolisée par la présence de la poupée inquiétante.

Objectif principal :

Trouver des indices, résoudre des énigmes et récupérer des objets clés pour avancer dans le jeu et passer au niveau suivant.

Progression du jeu :

- Chaque niveau est composé de différentes pièces, dont chacune a son propre objectif et ses propres mécaniques d'interaction.
- La progression se fait à travers la résolution de puzzles et l'interaction avec des objets qui déverrouillent de nouvelles zones ou permettent de trouver des clés essentielles.
- Le joueur doit gérer le temps et faire face à des événements stressants, comme des jumpscares ou des pièges.

3. Structure Générale de la Maison

L'exploration se déroule dans une maison ancienne et mystérieuse, composée de plusieurs pièces interconnectées. Le joueur débute dans la chambre principale et devra résoudre des énigmes, surmonter des pièges, et découvrir des passages secrets pour atteindre la grande chambre verrouillée. Chaque pièce recèle une ambiance unique et des interactions spécifiques, avec un fil rouge psychologique représenté par la présence étrange d'une poupée silencieuse.

1. Chambre Principale (Point de Départ)

Cette pièce sert d'introduction aux mécaniques du jeu. Le joueur y apprend à interagir avec les objets, notamment en recherchant une poignée dissimulée dans un placard. Une lampe oriente la lumière vers un tiroir bloqué, guidant le joueur visuellement. Une fois la poignée placée, le tiroir s'ouvre et révèle une clé permettant de déverrouiller la porte principale. Une autre sortie existe : un petit toilette dont la porte entrouverte baigne dans une lumière violette surnaturelle, menant vers un miroir magique.

2. Petit Toilette avec Miroir Magique

Cette petite pièce offre une échappatoire alternative et mystique. Le miroir, entouré d'effets visuels étranges et de lumière violette clignotante, réagit à l'approche du joueur. Une interaction avec ce miroir déclenche une téléportation surnaturelle vers le couloir, instaurant une ambiance inquiétante dès les premières minutes.

3. Couloir

Le couloir agit comme un carrefour menant soit au salon, soit à la grande chambre par un passage secret. Une bibliothèque peut être glissée pour révéler une porte secrète. Ce mécanisme est accompagné d'un son de frottement, renforçant l'immersion. L'autre chemin mène à une porte automatique qui s'ouvre et se referme selon un timing précis. Le joueur doit la franchir au bon moment sous peine d'être bloqué ou enfermé temporairement.

4. Salon

Le salon propose une énigme autour d'une télévision diffusant une scène d'échecs. Le joueur doit compter les pièces blanches et noires pour trouver le code ouvrant un coffre dissimulé. Ce coffre donne accès à un passage vers la grande chambre. Une autre sortie conduit vers une cuisine ancienne, renforçant la non-linéarité du jeu et la sensation d'exploration libre.

5. Cuisine Ancienne avec Piège à Timer

À l'entrée, un brouillard déclenche un compte à rebours visible à l'écran. Le joueur doit retrouver une petite chaussure de poupée pour arrêter le décompte. Des objets distrayeurs, comme un mug, peuvent induire le joueur en erreur. Utiliser le mug active un mur magique bloquant la sortie. En cas d'échec, un jumpscare se déclenche et le joueur est renvoyé à la chambre de départ. En cas de succès, une sortie secondaire est révélée, donnant accès au laboratoire secret via un mécanisme dissimulé.

6. Laboratoire Secret

Ce lieu mystérieux contient plusieurs objets étranges à examiner. L'un d'eux permet au joueur de soit débloquent l'accès à la grande chambre, soit se téléporter vers une scène avancée du jeu. La présence occasionnelle de la poupée, qui peut apparaître sans avertissement, accentue l'angoisse et l'incertitude.

7. Grande Chambre (Fin du Niveau)

Le joueur découvre une porte verrouillée par un code basé sur une date. Une loupe est nécessaire pour lire un vieux journal qui révèle le code "1963". Une fois le code entré, le joueur accède à une salle de bain dissimulée contenant un puzzle logique. La résolution de ce puzzle permet d'ouvrir une boîte verrouillée contenant un objet final. À ce moment-là, la poupée apparaît avec une clé dans la main. Le joueur doit la récupérer, déclenchant l'ouverture d'un portail magique menant à la suite du jeu.

4. MÉCANIQUES & INTERACTIONS – STRUCTURE RÉORGANISÉE

1. Chambre de départ

Objectif principal : sortir de la pièce.

- **Interactions :**
 - Trouver une poignée cachée dans un placard éclairé.
 - Utiliser la poignée pour ouvrir un tiroir bloqué.
 - Récupérer une clé à l'intérieur du tiroir.
 - Utiliser la clé pour déverrouiller la porte.
- **Feedback utilisateur (UI) :**
 - Indication du manque de poignée.
 - Indication qu'une clé est nécessaire.
 - Instructions de contrôle affichées à l'écran (ex. : appuyer sur E pour interagir).
 - Confirmation lors de la récupération des objets.
- **Sorties possibles :**
 - Par la porte déverrouillée (vers le couloir).
 - Par la porte entrouverte du petit toilette, menant au miroir magique.

2. Petit toilette et miroir magique

Objectif principal : proposer une sortie alternative mystique.

- **Éléments :**
 - Lumière violette clignotante visible depuis l'entrée.
 - Miroir animé avec effets visuels magiques (shader, particules).
 - Message à l'écran : "Un miroir étrange..."

- Interaction déclenche une téléportation vers le couloir.

3. Couloir

Objectif principal : offrir deux accès vers d'autres zones.

- **Chemins disponibles :**
 - **Bibliothèque coulissante :** dissimule un passage secret vers la grande chambre. Interaction glissable avec son de frottement.
 - **Porte automatique vers le salon :** s'ouvre et se referme avec délai, nécessitant un bon timing. Risque de blocage du joueur.

4. Salon

Objectif principal : résoudre une énigme pour ouvrir un coffre menant à la grande chambre.

- **Interactions principales :**
 - Une télévision affiche une énigme basée sur un échiquier (compter les pièces blanches et noires).
 - Entrer le bon code pour ouvrir un coffre caché.
 - Le coffre ouvre un passage vers la grande chambre.
- **Alternative :**
 - Une porte mène vers la cuisine ancienne.

5. Cuisine ancienne avec piège à timer

Objectif principal : désactiver un piège à temps.

- **Déclenchement :**
 - Entrée dans la pièce active un brouillard et lance un timer affiché à l'écran.
- **Éléments interactifs :**
 - Objets distracteurs (ex. : mug) peuvent activer un mur magique qui bloque la sortie.
 - Objet clé : une chaussure de poupée cachée dans un tiroir (parfois inactif).

- **Conséquences :**
 - **Échec :** expiration du timer → jumpscare → retour à la chambre de départ.
 - **Réussite :** récupération de la chaussure → arrêt du timer.
- **Sortie secondaire :**
 - Un objet derrière une chaise permet d'ouvrir un passage secret vers le laboratoire.

6. Laboratoire secret

Objectif principal : débloquer l'accès à la grande chambre ou se téléporter à la scène suivante.

- **Interactions :**
 - Plusieurs objets mystiques peuvent être examinés.
 - Un seul déclenche la téléportation vers la toilette secrète.
 - Apparition possible de la poupée à effet perturbant.

7. Grande chambre (fin du niveau)

Objectif principal : résoudre un puzzle pour récupérer l'objet final.

- **Étapes :**
 - Trouver une loupe pour lire une date dans un journal (ex. : 1963).
 - Utiliser cette date comme code pour déverrouiller une porte.
 - Résoudre un puzzle dans une toilette secrète.
 - Ouvrir une boîte verrouillée contenant un objet final.
- **Finale :**
 - Une poupée apparaît avec une clé dans la main.
 - Le joueur récupère la clé, ce qui active un portail surnaturel.
 - Utilisation de la clé sur une porte magique permet la téléportation vers la scène 2.

Élément central : la poupée

- **Fonctions :**
 - Maintenir une tension psychologique constante.
 - Marquer des zones clés par une présence inquiétante.

- Apparaître de manière imprévisible pour renforcer l'insécurité.
- Agir comme symbole narratif récurrent dans le déroulement du jeu.

5. Persona du Joueur / Public Cible

Persona Principal :

- **Nom** : Sarah
- **Âge** : 22 ans
- **Profession** : Étudiante en psychologie
- **Motivations** : Souhaite explorer un jeu mêlant psychologie et horreur, et qui lui permet d'utiliser ses compétences analytiques pour résoudre des énigmes tout en étant immergée dans une atmosphère tendue.
- **Comportement** : Résout les énigmes de manière systématique, avec une approche analytique et calme face à l'horreur psychologique.

6. Contrôles du Joueur

- **Souris** :
 - Déplace la caméra pour voir l'environnement en vue à la première personne.
- **Clavier** :
 - **[E]** : Interagir avec les objets ou éléments interactifs de l'environnement.
 - **[F]** : Récupérer des objets (clés, indices, etc.).
 - **[J]** : Ouvrir le journal de notes pour voir les indices et informations collectées.
 - **[Entrée]** : Valider un code ou mot de passe dans le panneau de saisie.
 - **[Echap]** : Annuler l'affichage du panneau de saisie de code ou mot de passe.
 - **[Espace]** : Sauter dans l'environnement (fonction de mouvement spécifique).

Avec ces ajouts, le joueur peut désormais interagir plus facilement avec des éléments nécessitant des codes ou des mots de passe, et également sauter pour des mouvements plus dynamiques dans l'environnement du jeu.

7. Design Visuel et Ambiance

- **Graphismes :**
 - Atmosphère sombre avec des textures vieilles.
 - Effets de lumière et d'ombres pour renforcer l'ambiance inquiétante.
 - Objets clés marqués visuellement avec des éclairages spécifiques.
- **Son :**
 - Musique d'ambiance légère, avec des montées en tension pour renforcer l'atmosphère d'horreur.
 - Bruits d'interactions, de portes qui grincement, et de présence d'une poupée (mouvements, murmures).
- **Effets spéciaux :**
 - Effets visuels lors de l'apparition de la poupée ou des éléments surnaturels.
 - Light spécial pour les miroirs et objets magiques.

Conclusion

Ce jeu offre une expérience immersive mêlant horreur psychologique et résolution de puzzles dans un environnement clos et mystérieux. Le joueur devra explorer, résoudre des énigmes et faire face à une tension croissante à chaque étape pour découvrir le secret derrière son enfermement.