



# M. Fluff Game Design Doc

09.03.2022

Léa Docteur  
Fluff Corp.  
666 rue de la peur  
76600 Le Havre

## Vue d'ensemble

M. Fluff est un jeu d'horreur sur PC à la première personne où l'on incarne Hendy un personnage qui va devoir affronter ses peurs d'enfance en retournant dans une foire qu'il a connu autrefois mais cette fois-ci complètement abandonnée. Il devra trouver un moyen d'échapper à "ça" et de s'enfuir le plus vite possible car "ça" l'a piégé et compte bien ne pas le laisser s'échapper.

Ce jeu vidéo est développé sous Unity, un logiciel de création de contenu temps réel.

## Objectifs

1. Réintroduire l'ensemble de la branche interactivité vue en cours dans un court jeu vidéo
2. Appréhender le logiciel Unity, améliorer les compétences en développement C#, optimisation d'interface et de contenu, gérer les idées

## Personnages

### Hendy

Hendy est le personnage principal joué. Dans le contexte du jeu, il n'interagit que pour certains monologues pour se concentrer sur l'exploration et son corps n'est pas visible. Puisque le but du jeu n'est pas de se focaliser sur le personnage en tant que tel mais sur l'exploration et la validation d'acquis, sa narration interne sera donc quasi-inexistante.

### Ça

"Ça" est le clown qui tourmente Hendy. Pour la même raison que celui-ci, nous nous concentrerons sur sa façon de mettre la pression au joueur et de le rendre mal à l'aise lorsque "ça" est dans les parages. Cela se fera par de brèves apparitions statiques ou parfois dynamiques avec animations (si le temps nous le permet) ainsi qu'une présence sonore avec des bruits de pas ou encore des rires de clown. Il aura parfois un grand sourire aux lèvres ou des traits de colère. Il doit donner l'impression au joueur qu'il le poursuise de plus en plus lors du jeu pour le laisser enfermé dans la fête foraine et lui faire du mal.

## Histoire

Hendy a toujours eu un mauvais souvenir de son enfance lorsqu'il allait dans des fêtes foraines. Il ne savait pas pourquoi mais un clown le poursuivait et apparaissait à chaque recoin, lui donnant des frissons dans le dos. 20 ans plus tard, après un énième cauchemar, il reçoit étrangement une adresse dans sa boîte aux lettres avec une adresse écrite en sang. Il ne sait pas pourquoi mais au fond de lui, il doit y aller. Sur place, il découvre l'effroi et se retrouve face à sa plus grande peur. La fête foraine dont le clown qui le hante est la star. Les grilles se referment derrière lui et il aura peu de temps pour faire face à "ça" et faire le nécessaire pour ne plus jamais le revoir. A travers les stands de la foire dont certains semblent encore fonctionner, il vivra des flashbacks qui ne semblent étrangement pas lui appartenir mais qu'ils l'aideront à comprendre ce qu'il fait ici. Il aura besoin du ticket pour ouvrir les grandes grilles de la maison du clown et y remettre la peluche perdue de "ça" sur son lit qu'il trouvera en gagnant le grand prix du stand de tir. Après cela, il devra fuir le plus loin possible qu'il peut avant qu'il ne soit trop tard.

## Thème

Le jeu se base sur le thème de l'horreur et doit donc s'accompagner d'un environnement angoissant. Au départ du jeu, on peut juste entendre les bruits naturels comme les oiseaux ou le vent dans les sapins pour se mettre dans la peau du personnage qui arrive seul et encore conscient d'où il se trouve. Au fil du jeu, on doit sentir la présence du clown plus récurrente et les sons étranges se multiplient. Puisqu'il s'agit tout de même d'une fête foraine, le fait d'utiliser les attractions doit amuser le joueur et relâcher la pression (ou pas) comme des sortes de mi-temps où le joueur pense à autre chose et que le clown viendra revenir par dessus sa garde baissée.

## Progression de l'histoire

**[BONUS] Un écran explique la lettre que le personnage reçoit et sa venue à la fête foraine.**

Le joueur arrive face à la fête foraine avec sa voiture derrière lui en plein milieu de la route et pénètre dans la foire. Le portail derrière lui se referme et il se retrouve piégé à l'intérieur. Il doit explorer la fête foraine et découvrira le principe des jetons pour utiliser les stands et attractions. Dans le même temps il recevra 1 flashback pour lui montrer le clown triste d'avoir perdu sa peluche et où il doit le positionner. Il croisera la route de la grande grille qu'il doit ouvrir avec le ticket d'or spécial maison du clown au stand de loterie et en entrant dans la maison il apercevra le lit où il doit déposer la peluche, qu'il trouvera en grand prix du stand de tir. Une fois qu'il aura posé la peluche il n'aura que quelques secondes pour quitter la foire car le clown l'a amené dans son piège. S'il perd il se retrouvera écraser sous un débris d'attraction ou attrapé par le clown et s'il gagne, il aura atteint la grille en rentrant dans sa voiture.

## Gameplay

### Boucle de gameplay macro

#### Objectif

Remettre la peluche sur le lit de ça pour s'échapper de la fête foraine maléfique.

#### Challenge

Échapper aux apparitions du clown et déverrouiller des zones grâce aux stands.

#### Récompense

Joueur libéré, Fin du jeu.

## Boucle de gameplay moyenne

### **Objectif**

Gagner assez de jetons pour jouer aux stands.

### **Challenge**

Explorer la fête foraine pour en trouver le plus possible.

### **Récompense**

Accéder aux attractions et débloquer la suite du jeu.

## Skills du joueur demandés + Mécaniques de jeu

**Déplacement** du personnage avec ZQSD

**Déplacement** de la vision avec la souris

**Interaction** avec les objets avec la touche E

Clic gauche pour **tirer** à la carabine

**Précision** pour tirer sur les cibles

**Observation** pour trouver les jetons

---

Exploration

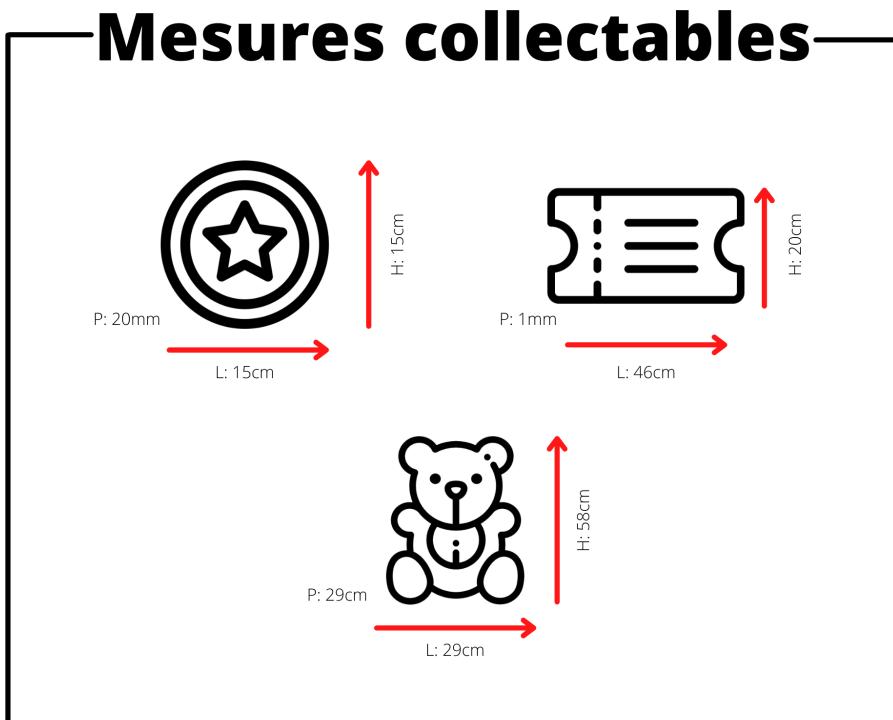
Interagir avec les attractions

## Items

**Les jetons:** Ils serviront de monnaie pendant le jeu et peuvent être trouvés dispersés dans la fête foraine ou peuvent être gagnés après avoir interagi avec certaines attractions.

**M. Fluff:** La peluche de "ça", elle sera récupérable au grand prix du stand de tir et doit être posée sur le lit de "ça" dans sa maison.

**Ticket:** Le joueur peut le gagner au stand de loterie pour lui permettre d'accéder à la maison du clown en ouvrant la grande grille.



## Attractions

La fête foraine se compose de 8 attractions essentielles au level design, à l'immersion de l'environnement et l'interactivité du jeu.

**Stand de tir:** Dispose d'une carabine que le joueur peut utiliser pour lancer une partie de quelques secondes. Certains paliers de points gagnés déclenchent des événements comme une apparition de clown, des sons, et le dernier grand prix est la peluche M. Fluff.



**Machine à loterie:** Nécessite des jetons pour fonctionner. Une fois activée, la roue tourne et le joueur obtient deux cas: soit il tombe sur une case clown et perd (parfois obtient une pression de la part du clown qui le suit), soit la case ticket unique qui permet l'accès à la maison du clown.



**Maison hantée:** C'est le dernier lieu du jeu que le joueur doit visiter. A l'intérieur il devra déposer la peluche M. Fluff reçue au grand prix du stand de carabine sur le lit du clown et devra s'en échapper le plus vite possible.



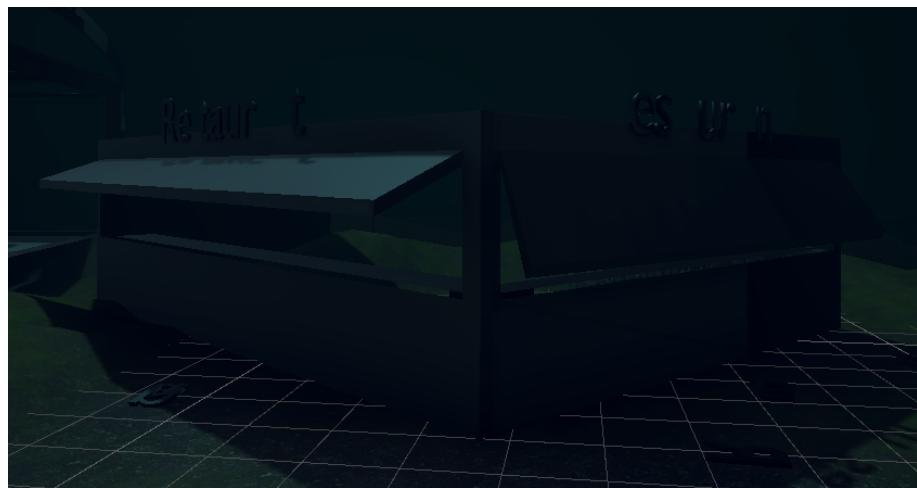
**Grande roue:** Le joueur pourra y faire un tour pour décompresser, mais elle servira aussi de coup de pression lorsque en redescendant il verra le clown le fixant, puis disparaître derrière une décoration.



**Stand de divination:** Nécessite des jetons. Sert à mettre la pression au joueur en lui affichant des messages terrifiants. Elle se situe dans un recoin étroit de la map pour appuyer cette impression.



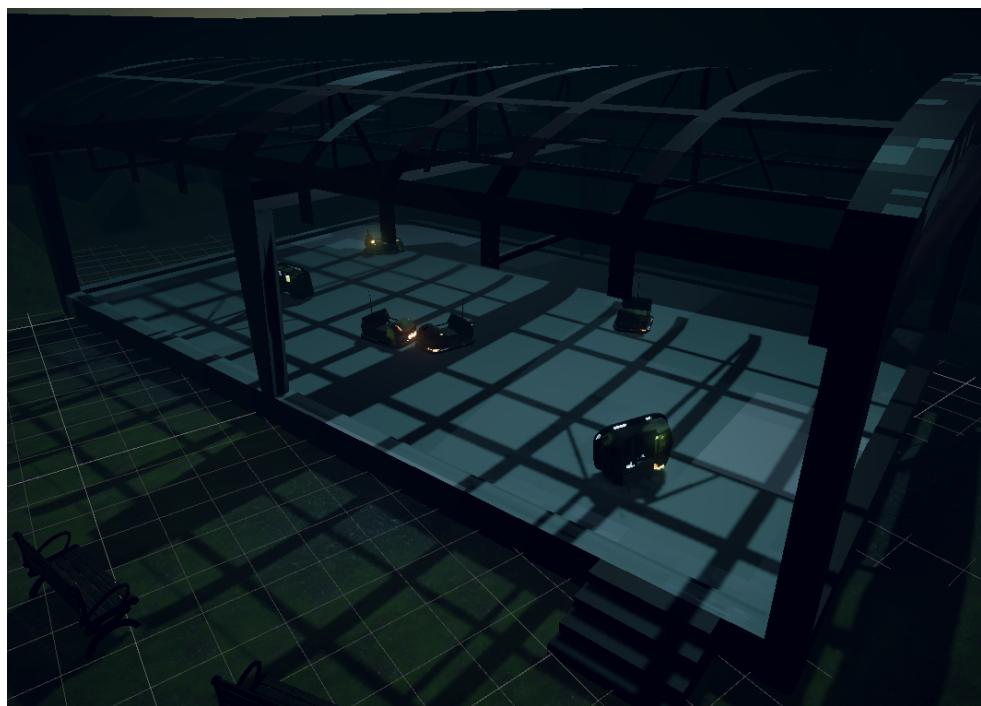
**Stand restaurant:** Pour le moment, il est impossible d'y rentrer car trop encombré par les ruines. Cependant il est possible d'y trouver des jetons.

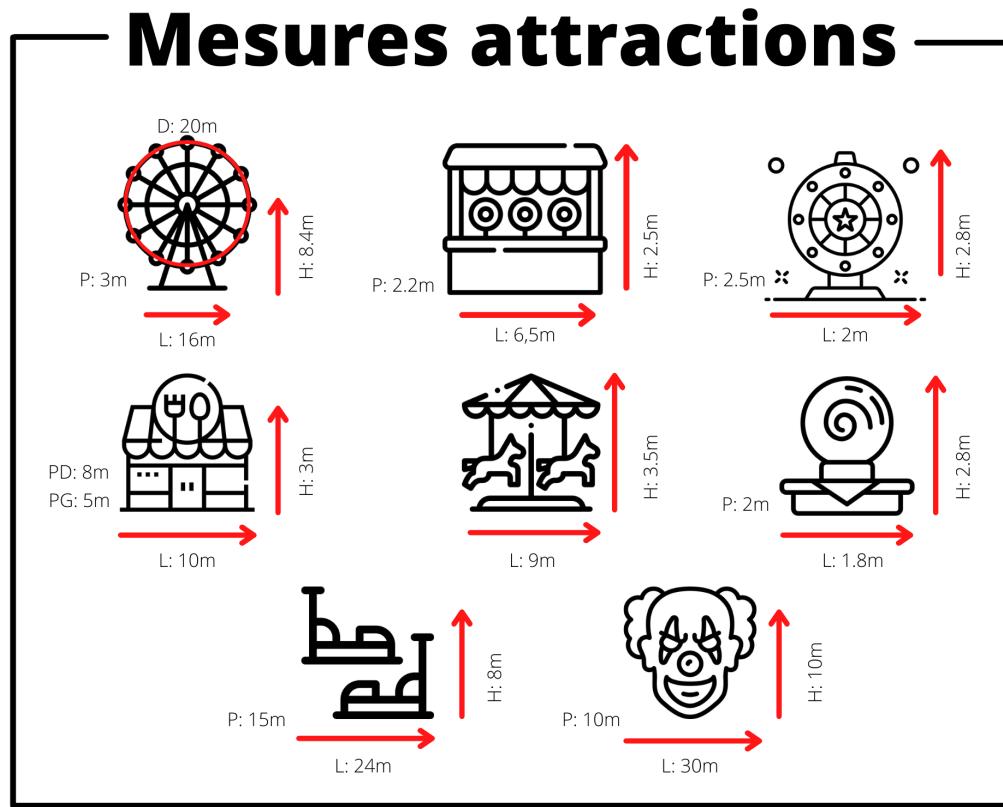


**Carrousel:** Le carrousel sert également de pression au joueur en s'activant une ou deux fois avec une légère lumière et musique discordante. Il est aussi possible d'y trouver des jetons.



**Auto-tamponneuses:** Au même titre que le carrousel, on peut y trouver des jetons.

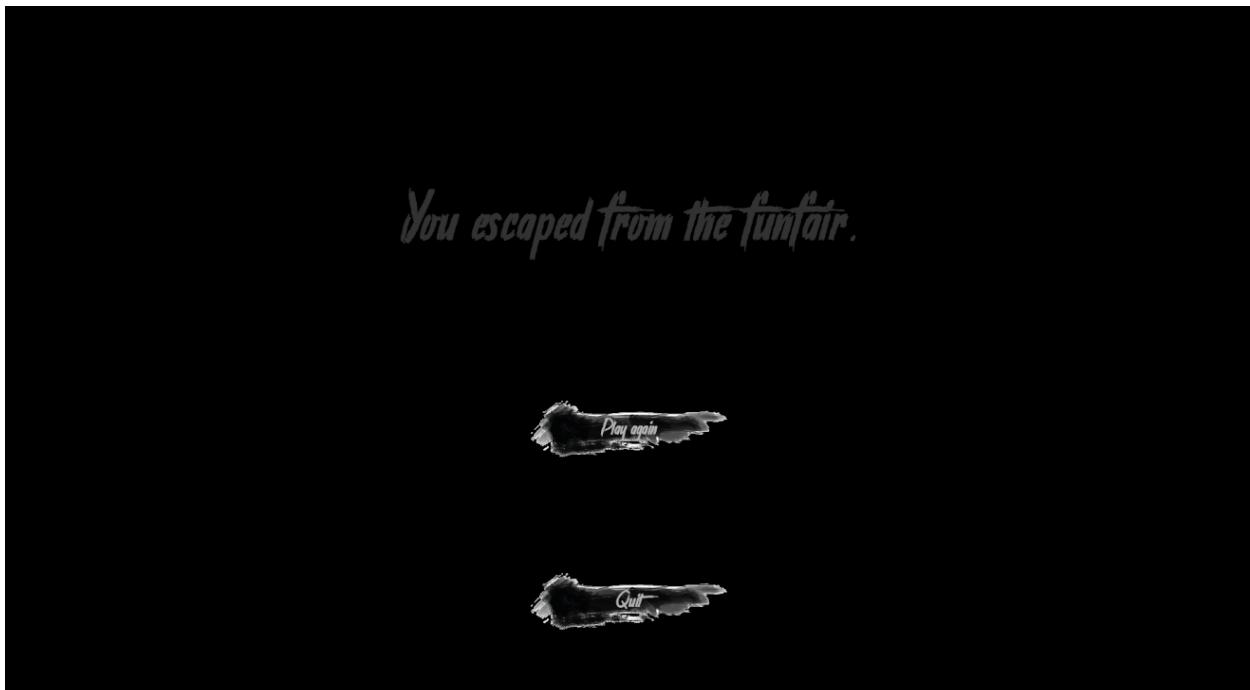




(Image: Schéma des mesures des attractions de la fête foraine dans le jeu)

## Gagner

Pour que le joueur puisse gagner, il aura simplement à remettre la peluche M. Fluff sur le lit du clown et repartir en vitesse vers sa voiture avant d'atteindre le timer à zéro. Si cela se produit, un écran de victoire vient s'afficher lui proposant ainsi de recommencer le jeu ou de le quitter.

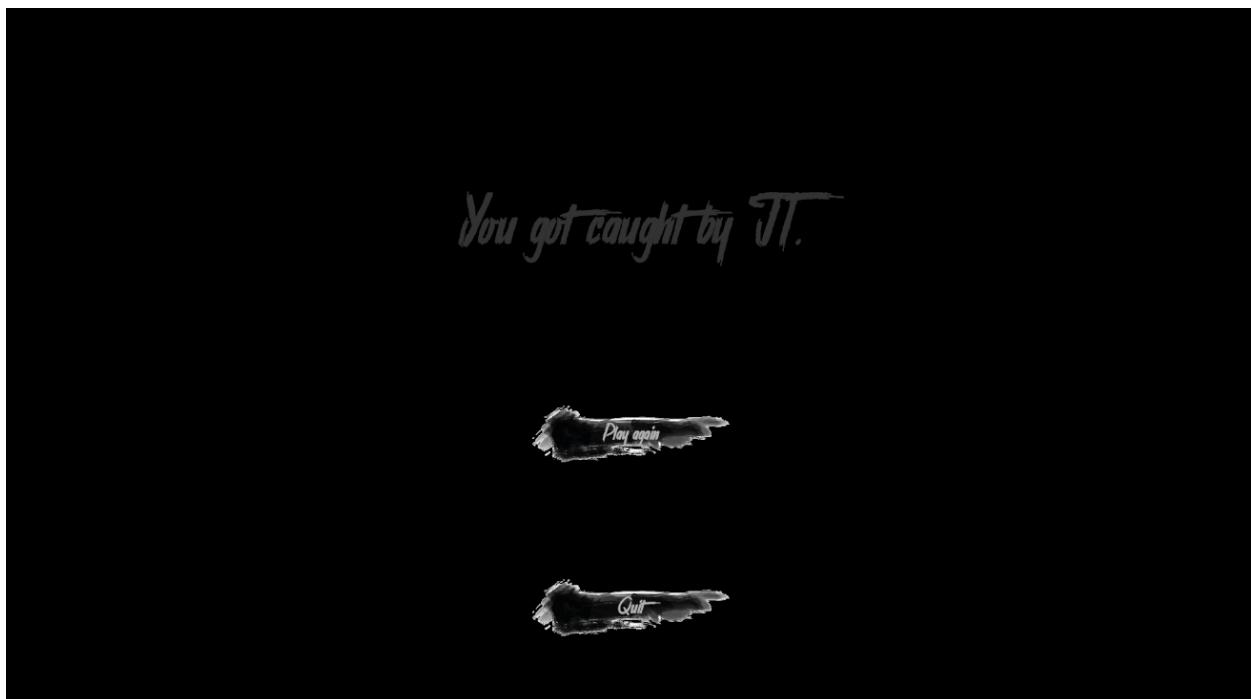


(Image: Écran de victoire)

## Perdre

Il existe dans le jeu une seule condition de défaite. Elle se situe à la toute fin, lorsque le joueur tente de s'échapper de la fête foraine, il peut se faire rattraper par le clown en utilisant un bruit de coup sur la tête et un rire sadique ou un débris peut lui tomber sur la tête. Cela se produit lorsque le temps imparti est écoulé et que le joueur n'a pas atteint sa voiture à temps. Pour ne pas rendre le jeu injuste, il convient que dès lors que le joueur dépasse le portail d'entrée, il ne sera plus possible pour lui de perdre même s'il le pense. Sinon, le joueur pourrait perdre en étant à à peine 1m de sa voiture et risque de se lasser. Cependant il entendra jusqu'au dernier moment des bruits de pas rapides qui se dirige vers lui pour le presser.

Comme la victoire, un écran spécial s'affiche mais celui-ci affiche un message bien moins agréable, proposant également de rejouer au jeu ou de le quitter.



(Image: Écran de défaite)

## Style Artistique

Pour le thème du jeu nous sommes restés sur un style assez sérieux et réaliste pour ajouter un maximum de détails sur l'environnement et donner quelque chose qui parle plus au joueur. Cela se passant dans une fête foraine un peu vieille et abandonnée depuis 5 à 10 ans, les modèles 3D devront être dégradés ou en ruine et leur texture doit suivre avec des traces de rouille ou d'usure.



(Image: Moodboard visuel créé en début de projet)

## Musique et Sons

La musique de jeu sera surtout présente lors des flashback pour appuyer l'émotion triste qu'a dû ressentir le clown lorsqu'on lui a volé sa peluche dans son enfance. Pour rester dans cette ambiance froide et pesante, le long du jeu se poursuivra avec les bruits de pas du joueur, des sons de grillons, parfois de vent dans les sapins faisant sentir le joueur face à lui-même.

Certaines attractions sont très abîmées voire inutilisables, mais certaines se déclencheront d'elles-mêmes avec leur musique d'origine mais déformée, comme un jouet qui n'a plus de pile chargée pour donner plus de relief au côté maléfique de l'ambiance originale.

Chaque action du joueur doit être ponctuée par un son adéquat(ex: marche => Bruit de pas, dépose un jeton dans une machine => Son de jeton inséré, Tire à la carabine => Son de carabine qui tire, etc.)

## Description technique

**Plateforme:** PC

**Plateforme de développement en temps réel:** Unity 5

**Langage de développement:** C#

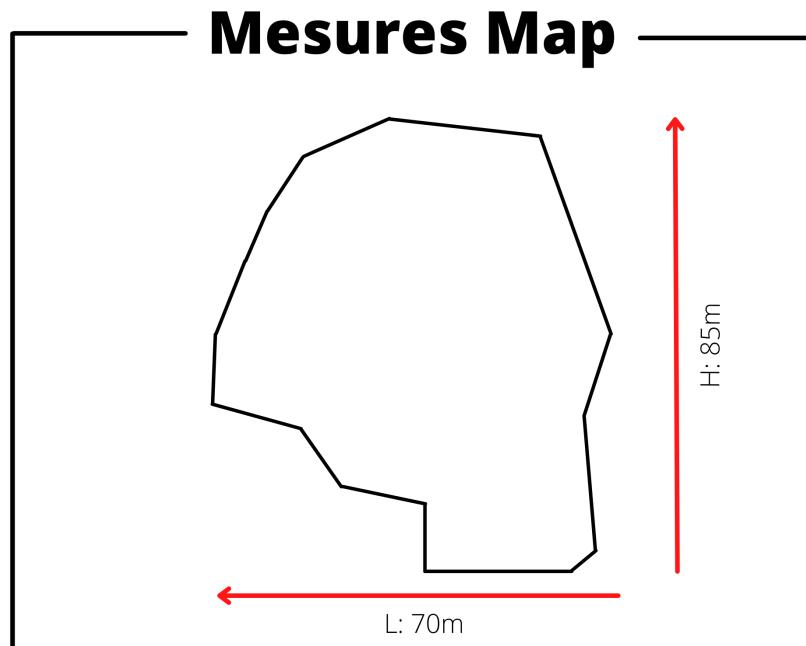
**IDE (Environnement de développement):** Visual Studio Code

**Logiciel libre de modélisation 3D:** Blender



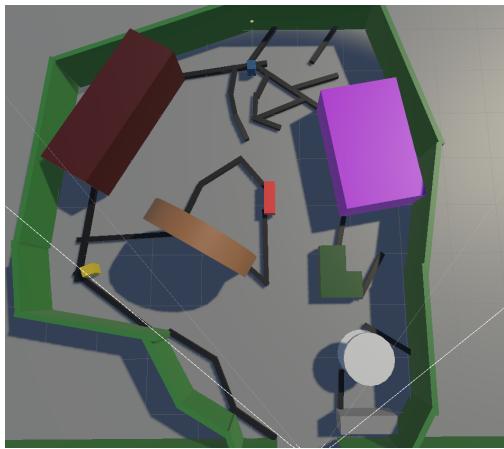
## Level Design

Le Level Design se définit également par des prototypes et des croquis permettant d'entrevoir la zone dans laquelle le joueur pourra se déplacer. Il faut absolument reprendre l'axe de déplacement d'une fête foraine, c'est-à-dire que des chemins doivent se rejoindre et englober les attractions pour permettre de déambuler.

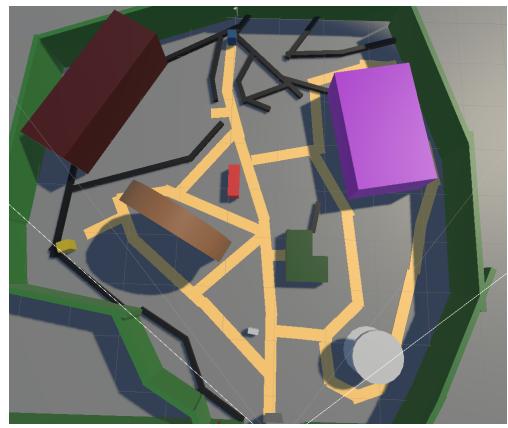


(Image: Mesure de la map)

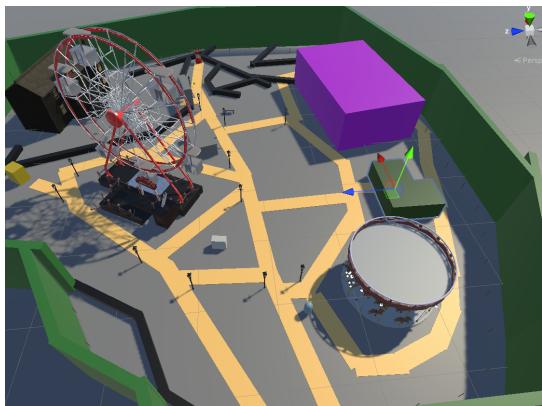
Au fur et à mesure du développement, la ma prends donc de l'ampleur et de l'amélioration.



(Image: Level Design 1ère étape)



(Image: Level Design 2ème étape)



(Image: Ajouts des attractions)



(Image: Level Design 3ème étape)

## Post-processing et UI

A ce niveau du jeu, lorsque les parties technique et artistique sont réunies comme voulu, il faut alors renforcer l'ambiance, en intégrant du brouillard, de la lumière bleue pour l'éclairage de la lumière etc. Il faut également améliorer les images en 2D qui prendront place sur l'écran ( le jeton de foire, le fond du monologue du personnage, les écrans de défaite, victoire et menu principal) et les accompagnées d'une typographie.



(Image: Ajouts des lumières et du brouillard)



(Image 2D: Fond de monologue)



(Image 2D: Typographie)