



GAME DESIGN DOCUMENT

THE LAST FLOOR



STAFF :

El Mehdi Hamte - Game Designer and Developer

Otmane Aayachi - Sound Designer

Abdellah Hannache - Game Designer and Artist 2D

Résumé Synthétique du Projet:

| Catégorie | Description |
|--------------------------------|--|
| Genre | 2D Stealth / Puzzle Platformer / Survival Horror |
| Univers | Science-fiction dystopique (Huis clos dans une tour industrielle) |
| Références | <i>Inside</i> (Ambiance), <i>Lone Survivor</i> (Gestion ressources), <i>Metroid Dread</i> (Tension) |
| Cible marketing | 16+, Fans de jeux indés narratifs et d'horreur psychologique |
| Plateforme(s) | PC (Windows) / WebGL (Démo) |
| Nombre de joueurs | Solo (Single Player) |
| Modes de jeu | Mode Histoire unique |
| Point de vue caméra | Vue latérale (Side-scroller) |
| USP (Unique Selling Point) | "Breath vs Sight" : Le masque protège du gaz mais aveugle le joueur; l'enlever rend la vue mais tue à petit feu. |
| Gameplay principal | Infiltration (se cacher), Gestion de l'oxygène, Résolution d'énigmes environnementales |
| Fonctionnalités clefs | Système de masque à gaz, IA sensible au son/lumière, Éclairage dynamique 2D |
| Direction artistique graphique | Pixel Art sombre avec éclairages dynamiques (URP 2D Lights) |
| Direction artistique sonore | Sound Design immersif (respiration, pas, battements de cœur), Musique Drone/Ambient |
| Brique technique principale | Unity 2D Lights & Shadow Culling (Gestion des ombres et lumières) |

PITCH :

Un survival-stealth en 2D où votre masque à gaz est votre seule protection, mais aussi votre pire handicap : respirez pour survivre, retirez-le pour voir le danger dans une tour infestée de mutants.

USP (Unique Selling Point)

La mécanique de privation sensorielle : Contrairement aux autres jeux où l'équipement vous rend plus fort, ici le masque vous sauve la vie tout en vous rendant vulnérable (champ de vision réduit, son étouffé). Le joueur doit constamment choisir entre **voir clair et mourir ou être aveugle et protégé**.

KSP (Key Selling Points)

1. **Atmosphère oppressante** : Un huis clos où le danger est autant environnemental (le gaz) que physique (les mutants).
2. **Infiltration sonore** : Les ennemis ne sont pas que visuels, ils entendent vos pas et votre respiration paniquée.
3. **Expérience condensée** : 5 étages uniques, pas de remplissage, une tension constante du début à la fin (parfait pour un dév de 6 semaines).

Références :

1. **Inside (Playdead)** :
 - o À retenir : L'absence de HUD intrusif, la narration environnementale sans dialogue, l'animation fluide du personnage vulnérable.
2. **Amnesia: The Bunker** :
 - o À retenir : La gestion du bruit (le monstre entend tout) et la mécanique de la lampe torche (lumière = sécurité mais aussi repérage).
3. **Carrion (Phobia Game Studio)** :
 - o À retenir : Le style Pixel Art "Gore/Sci-Fi" et l'utilisation intelligente des lumières dynamiques en 2D.

3C (Character, Camera, Controls)

Character

- **Identité** : Elias, technicien de maintenance chez Aura Corp.
- **Abilities** : Aucune capacité de combat. Il peut courir (vite mais bruyant), s'accroupir (lent mais silencieux), retenir sa respiration (court terme). Il est asthmatique, ce qui justifie sa dépendance critique au masque.
- **Objectif** : Atteindre le toit pour désactiver le confinement avant que le filtre de son masque ne lâche.

Caméra

- **Type** : 2D Side-scroller.
- **Comportement** : La caméra suit le joueur avec un léger "Smooth Damp" (retard) pour donner du poids.
- **Effets** : Zoom léger quand le joueur s'accroupit ou entre dans un conduit. Shake screen lors des dégâts ou explosions proches.

Controls (Clavier/Souris & Manette)

| Action | Clavier | Manette (Xbox) |
|--------------------------------|-------------------|----------------------|
| Déplacement (Marche) | A / D | Stick Gauche |
| Courir | Shift (Maintenir) | Gâchette Gauche (LT) |
| Sauter | Espace | Bouton A |
| S'accroupir / Stealth | Ctrl | Bouton B |
| Interagir | E | Bouton X |
| Mettre / Enlever Masque | F | Bouton Y |
| Lampe Torche (On/Off) | Souris Clic Droit | Gâchette Droite (RT) |



Conditions Win/Fail

- **Win :** Le joueur atteint le panneau de contrôle du 5ème étage et active l'extraction.
- **Fail :**
 - *Mort par Gaz* : La santé tombe à 0 car le filtre est vide ou le masque a été enlevé trop longtemps.
 - *Mort par Ennemi* : Le joueur est attrapé par un mutant (Game Over immédiat ou après 2 coups selon équilibrage).
 - *Chute* : Tomber dans une fosse d'ascenseur ouverte.

Les Obstacles (Brique de Gameplay)

1. **Le Gaz (V-GAS)** : Obstacle constant. Force le port du masque.
2. **Les "Weepers" (Ennemis Sonores)** : Aveugles, ils chargent au moindre bruit (course, saut, objet renversé).
3. **Les "Gazers" (Ennemis Visuels)** : Patrouillent avec des lampes. Déetectent le mouvement et la lumière du joueur.
4. **Verrouillage Électronique** : Portes fermées nécessitant une carte d'accès ou la réparation d'un générateur (puzzle).

Boucles OCR (Micro/Mid/Macro)

Micro-Loop (Seconde par seconde)

- **Objectif** : Traverser un couloir sans être repéré.
- **Challenge** : Un Weeper patrouille + le filtre du masque baisse.
- **Récompense** : Atteindre la salle suivante (sécurité temporaire) + Survie.

Mid-Loop (Minute par minute - Le Niveau)

- **Objectif** : Trouver la carte d'accès pour appeler l'ascenseur.
- **Challenge** : Explorer des zones dangereuses, résoudre un puzzle électrique, éviter les patrouilles.
- **Récompense** : Accès à l'étage suivant + Recharge de filtre (Ressource) + Fragment d'histoire (Lore).

Macro-Loop (Heure par heure - Le Jeu)

- **Objectif** : S'échapper de la tour.
- **Challenge** : 5 Étages avec difficulté croissante (IA plus agressive, Gaz plus dense).
- **Récompense** : Fin du jeu + Cinématique de fin + Sentiment d'accomplissement.

Univers & Histoire

Contexte : La tour "Aura Corp" est un centre de recherche biotechnologique. Une expérience sur le gaz "V-GAS" (censé améliorer les capacités humaines) a mal tourné.

Scénario : Elias se réveille dans la salle de maintenance au sous-sol après une explosion. L'IA du bâtiment a enclenché le protocole "Confinement Total". Personne ne sort. Le gaz se répand par la ventilation. Les employés exposés ont muté en créatures agressives cherchant à tuer tout ce qui n'est pas infecté. Elias est immunisé à la mutation, mais pas à la toxicité du gaz.

Direction artistique graphique

Style : Pixel Art "High-Bit" (détaillé).

Palette :

- **Dominante** : Noir, Gris Béton, Bleu Nuit (Environnement sombre).
- **Accent 1** : Vert Néon Toxic (Le Gaz, les yeux des Gazers, les UI du masque).
- **Accent 2** : Rouge Alarme (Lumières d'urgence, Danger).

Effets Visuels : Utilisation intensive de particules (poussière, gaz) et de lumières volumétriques 2D.

Charte :

- **Police** : "VCR OSD Mono" (Style terminal informatique rétro).
- **Icônes** : Minimalistes, style signalétique de sécurité.

Direction artistique sonore

Ambiance (SFX) : Le sound design est prioritaire.

- **Respiration** : C'est la "musique" principale. Calme = tout va bien. Haletante = course/peur. Étouffée = masque porté.
- **Ennemis** : Les Weepers émettent des "cliquetis" ou des pleurs (indices sonores de position).
- **Environnement** : Ventilateurs lourds, craquements de la tour, pluie sur le toit.

Musique :

Pas de thèmes mélodiques. Des "Drones" industriels et des basses fréquences qui augmentent en intensité quand un ennemi est proche (Adaptive Audio).

Menus et interfaces, HUD

HUD In-Game (Minimaliste & Diégétique) :

- Pas de barres flottantes au-dessus de la tête.
- **Filtre Masque** : Une jauge circulaire en bas à gauche, intégrée visuellement comme une montre au poignet du perso.
- **Santé** : Feedback visuel (Écran rouge, vision trouble) + Battements de cœur audio.
- **Vignette** : Bords de l'écran noirs quand le masque est mis.

Menus :

- **Menu Principal** : Vue extérieure de la tour sous la tempête verte.
- **Options** : Jouer, Options, Quitter.
- **Menu Pause** : Style "Terminal portable" du technicien.

Level design

Structure Globale : Une progression verticale (5 Étages).

Exemple : Niveau 3 - "The Open Space" (Bureaux)

- **Thématische** : Bureaux d'entreprise abandonnés, labyrinthe de cubicules.
- **Intentions** : Introduire la verticalité et les ennemis visuels (Gazers).
- **Structure** :
 1. **Départ** : Hall d'ascenseur (Safe Zone).
 2. **Zone 1** : Les bureaux (Stealth). Beaucoup de bureaux pour s'accroupir dessous. Présence de Gazers qui balayent la zone avec des lampes.
 3. **Obstacle** : Porte de sécurité fermée. Câble coupé.
 4. **Zone 2** : Salle serveur (Puzzle). Le joueur doit trouver un fusible dans le noir (Weepers présents, donc pas de bruit).
 5. **Retour** : Revenir à la porte avec le fusible (le parcours a changé, des ennemis ont bougé).
 6. **Sortie** : Escalier de secours vers l'étage 4.

- **Briques de Gameplay utilisées :**
 - Mouvement Accroupi (Crouch).
 - Gestion Lumière (Lampe torche ON/OFF pour éviter Gazers).
 - Item Pick-up (Fusible).
 - Interaction (Réparer panneau électrique).
- **Situations :**
 - Le joueur est caché sous un bureau, un Gazer passe juste devant, sa lumière éclaire les pieds du joueur. Le joueur doit retenir son souffle (ne pas bouger) pour ne pas être vu.