

FÉVRIER 2021

GAME
CONCEPT

**L'ÉTRANGE
COULEUR
DE TA
GARDE ROBE**



Les Frissons de l'Angoisse, Dario Argento (1975)

TABLE DES MATIÈRES

Principes de Jeu / Univers	2
Expérience / Intéractivité.....	2
Moodboard.....	3
Aspect Sonore.....	3
Défi Technique.....	3
Public Visé.....	3
Expérience visée.....	4
Emotions.....	4
But du Jeu.....	4
Tissu-Puzzle.....	4
<i>Extra-sensibilité.....</i>	<i>5</i>
<i>Visions fantasmée - Point de vue Victime / Tueur.....</i>	<i>5</i>
<i>Vêtements / Signification - Comportements.....</i>	<i>5</i>
Caméra - Ethique.....	5
Maniabilité.....	6
Overview.....	6
Intéractivité.....	7
Puzzle / Enquête.....	7
<i>Extra-sensibilité.....</i>	<i>7</i>
<i>Dialogues et vêtements : comportements et attributs.....</i>	<i>8</i>
<i>Vision Victime / Vision Tueur.....</i>	<i>9</i>
Univers / Personnage / Histoire.....	10
Séquence Gameplay (5 min).....	11

PARTIE COMMUNE

Principe de Jeu / Univers / Histoire

“L'étrange couleur de ta garde-robe”, est un jeu d'enquête à la 3e personne où l'on incarne un ancien mannequin, acteur à ses heures perdues, qui possède une extra-sensibilité concernant les textiles et les tissus. Au contact d'un tissu, il peut ressentir des émotions, avoir des visions d'évènements passés. Ces aptitudes et sa connaissance encyclopédique de la signification des vêtements / tissus vont l'amener à enquêter sur une série de meurtres perpétrés par un étrange meurtrier. Ceci se déroule dans l'Italie des 70's et sa bourgeoise sphère de la mode, le tout inspiré du genre cinématographique du “Giallo” : ses couleurs vives et son blanc laiteux, sa superficialité et sa perversité.

Expérience / Interactivité

Le jeu se déploie comme un **jeu d'enquête à la troisième personne** tournant autour de la question des puzzles. A l'image de *Grim Fandango*, le joueur profite d'angles de **caméra fixes empruntant au langage du cinéma** et doit **résoudre des énigmes dans des zones semi-ouvertes à l'aide d'objets qu'il peut trouver et stocker dans un inventaire** tout au long de son parcours. La résolution des puzzles pour avancer passe par une **interaction avec le décor** mais aussi par un **système de dialogues** avec d'autres personnages, à l'image de *Disco Elysium*, donnant à la question des vêtements une place très importante : chaque vêtement possède un attribut en fonction de ce qu'il peut représenter : une classe sociale, un trait de personnalité etc. Les combinaisons de certains peuvent faciliter ou non le dialogue entre votre personnage et un interlocuteur. Ces combinaisons de vêtements vont notamment conférer au personnage principal des comportements changeants. De plus, le joueur possède une extra-sensibilité qui, au contact des textiles qui composent l'environnement, peut lui donner des **indices visuels ou sonores** nécessaires pour progresser. Ceci atteint son point culminant lorsque le joueur porte un vêtement utilisé par la victime ou le tueur. Ainsi se concrétise une vision où **le joueur incarne la victime ou le meurtrier**. Du point de vue de la victime, le joueur doit en un maximum de temps trouver des indices / objets absents dans la réalité avant que le meurtrier ne vous attrape. Du point de vue du meurtrier, **la caméra change et passe à une vue subjective**. Le but du joueur est ainsi de **mettre en scène tout ce qui se passe avant le meurtre** de façon assez ouverte avec plusieurs possibilités, à la manière d'un des derniers *Hitman*. Cela peut passer par la coupure de la lumière ou du téléphone, la provocation d'un bruit ou simplement le fait de se montrer pour effrayer la victime.

Moodboard



De gauche à Droite : *6 femmes pour l'assassin*, Mario Bava (1964) / *Mais... qu'avez vous fait à Solange ?*, Massimo Dallamano (1972) / Fabio Testi (Acteur) / *Journée noire pour un bélier*, Luigi Bazzoni (1971) / *Le Venin de la peur*, Lucio Fulci (1971) / Cristina Calbo (actrice) / *Toutes les couleurs du Vice*, Sergio Martino (1972).

Aspect Sonore

L'aspect sonore du jeu est ici assez lié au genre cinématographique du "giallo". Ainsi on peut trouver des morceaux qui peuvent être **très orchestraux**, allant vers le lyrisme comme a pu faire Ennio Morricone dans le genre avec "*Come un Madrigale*" mais aussi des choses plus étouffantes et minimalistes qu'il a pu faire avec "*Silenzio Nel Caos*". L'objectif ici est de retranscrire l'aspect passionnel, horrifique, et parfois romantique d'un genre composite dans le jeu. Des morceaux plus électroniques peuvent aussi se faire entendre, avec du **rock progressif** des plus baroque comme a pu le faire Goblin pour des moments spectaculaires.

Défi technique

L'un des défis techniques du jeu est la représentation de ces visions entre fantasme et réalité. Faire cohabiter harmonieusement des environnements réalistes et fantasmés qui ne réagissent pas de la même façon lors de ces séquences, délimiter clairement les zones et leurs attributs et surtout animer une propagation progressive de l'univers fantasmé sur l'univers réaliste avec un décor qui change en temps réel.

Public Visé

Le jeu est à l'attention d'un public adulte, intéressé par les jeux d'enquête avec une importante composante narrative, mais un gameplay assez peu minimaliste pour le genre et un univers visuel et cinématographique fort. Cela passe par une sortie PC et console pouvant toucher des joueurs plus occasionnels, qui se sont ouverts aux jeux vidéos par le biais d'aventures narratives, avec des studios comme Dontnod ou Telltales. et qui sont attirés par le côté cinématographique et narratif appuyé de ces œuvres

Disclaimer : Même si ce dossier témoigne de mon vif intérêt pour des codes et genres vidéoludiques et cinématographiques précis, je reste très ouvert sur les nombreuses oeuvres de tout horizon et prêt à créer sur diverses variations de tons, d'humeurs, d'ambiances.

PARTIE SPÉCIFIQUE

Expérience Visée

L'envie qui anime *L'étrange couleur de ta garde-robe* est de revenir aux balbutiements du jeu d'aventure en 3D, dans sa capacité à construire une aventure narrative par des moyens aussi bien vidéoludiques que cinématographiques.

Pour se faire, j'ai eu l'envie d'inscrire cette démarche au sein d'un univers cinématographique très particulier, "le giallo", un genre très stylisé et composite allant du policier à l'horifique et s'articulant autour d'une enquête où une série de meurtres commis par un assassin iconique, en accordant une place importante à la texture et au vêtement dans son dispositif de mise en scène. Une démarche que je souhaite retranscrire dans le jeu.

Emotions :

L'objectif du jeu dans un premier temps est de susciter de la **curiosité** et de la **fascination** avec cette enquête à déchiffrer et ses puzzles à résoudre tout au long du jeu. Une **curiosité** motivée par un univers et une narration convaincante qui va pousser le joueur à chercher, expérimenter et avancer. Le joueur doit ressentir par la suite de la **satisfaction** et de l'**excitation** lorsqu'il réussit à acquérir un objet clé pour avancer, une information importante auprès de quelqu'un ou simplement à résoudre une énigme le faisant avancer et ouvrant le champ des possibles pour la suite. Enfin, de l'**inquiétude** lorsqu'il incarne le point de vue de la victime voire du **dégoût** lorsqu'il incarne le point de vue du meurtrier.

But du Jeu :

L'objectif du jeu est double, sur un niveau narratif et sur un niveau symbolique. Le plus littéral est bien sûr de **révéler l'identité du tueur et d'arrêter les crimes**. Au niveau symbolique, le but du jeu est de parler du **changement d'identité et des apparences modifiables à foison, réfléchissant sur la manière d'apparaître en société** et de s'adapter à ses différentes mécaniques

Tissus - Puzzle / Enquête :

Ainsi le but est d'imbriquer la question du textile à la dimension puzzle / enquête au cœur du jeu, et de rendre cet élément indispensable pour avancer et résoudre les puzzles. Cela s'incarne dans les concepts suivants :

Extra-sensibilité :

Capacité qui permet au joueur d'obtenir **d'indispensables indices visuels et auditifs** pour résoudre les puzzles et s'orienter dans la bonne direction. Elle se manifeste lorsque le joueur rentre en **contact avec un textile de l'environnement** (draps, rideaux etc), le poussant à prendre en compte ces éléments lors de ses diverses interactions.

Visions fantasmée - Point de vue Victime / Tueur :

Liée à l'extra-sensibilité, concept qui implique de revivre une scène du point de vue de la victime ou du tueur en interagissant avec un de leurs vêtements. Un pivot dans **l'accès à d'autres points de vue pour avancer**, des séquences où **texture du vêtement et environnement se mélangent** et où les indices visuels prennent chair. Mais aussi une liaison dans l'accès à une nouvelle phase de jeu, où on incarne le tueur qui doit mettre en scène l'avant meurtre, l'avant meurtre étant une chose très importante dans le "giallo".

Vêtements / Signification - Comportements :

Concept qui met les vêtements et leurs significations comme un élément indispensable pour interroger les personnages et obtenir des informations. Le joueur doit faire attention à **ces vêtements et ceux des autres pour avancer, chaque élément influençant les possibilités de dialogue avec les personnages.**

Caméra - Éthique :

Dans cette quête d'épouser le genre du giallo, la caméra apparaît comme importante. Le jeu adopte donc une vue détachée du personnage et cinématographique, la caméra pouvant être fixe ou en mouvement, encadrant l'espace où l'avatar du joueur évolue. En lien avec le giallo, la caméra est très démonstrative dans l'expression des émotions, ressentis en phase de jeu. **Elle est un vecteur émotionnel en plus d'un accompagnant.** Cela peut se traduire par des mouvements très amples et aériens pour accompagner le joueur lors de séquences spectaculaires ou bien quelque chose de plus figé et minimaliste lors de séquences de tension latente.



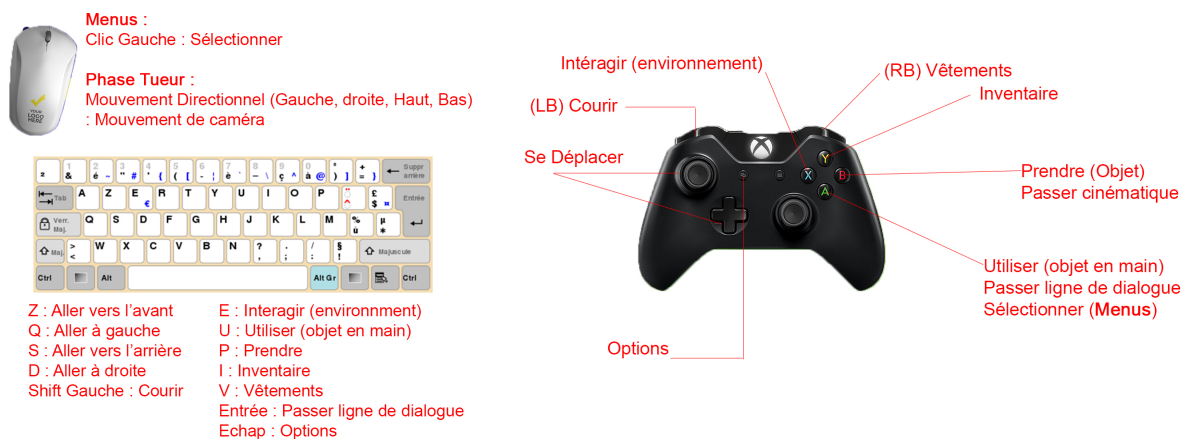
Grim Fandango (LucasArts, 1998)

Pour sa caméra cinématographique, son gameplay puzzle et sa progression compartimenté en zones semi-ouvertes.

Néanmoins, **la caméra change de point de vue à une seule occasion**, lors des visions du tueur. Dans le giallo, les séquences avec le tueur adoptent la vue subjective. Dans cette optique de rapprochement avec le genre, le jeu change de point de vue et adopte lui aussi une vue subjective. Le joueur joue un tueur dont il n'a pas le visage mais dont il contrôle les faits et gestes, et qui s'apprête à tuer. C'est ici qu'intervient l'éthique.

La principale différence entre cinéma et jeu vidéo est que le spectateur/joueur est passif dans l'un, actif dans l'autre. **Faire jouer un meurtre n'est pas la même chose que le regarder.** Ainsi la question morale se pose et la solution se trouve dans le genre du giallo. En effet, ce qui précède un meurtre dans ces films est plus important que l'acte en lui-même. Pour rejoindre cela, le joueur, dans ces séquences, doit mettre en scène l'avant-meurtre et non l'acte en lui-même. Cela se matérialise par la possibilité de couper le téléphone, la lumière, tout ce qui peut mener à l'acte en lui-même, de façon spectaculaire ou non.

Maniabilité :



Menus :
Clic Gauche : Sélectionner

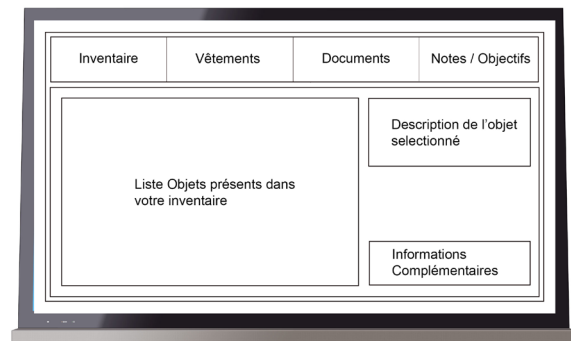
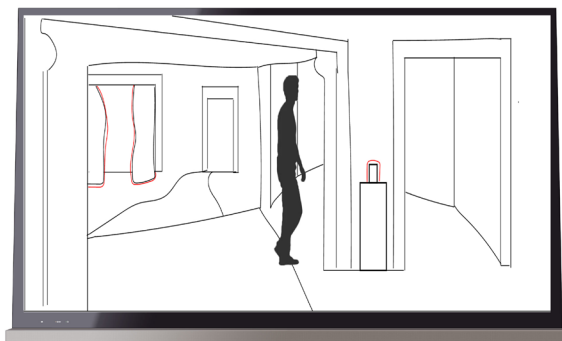
Phase Tueur :
Mouvement Directionnel (Gauche, droite, Haut, Bas) : Mouvement de caméra

Z : Aller vers l'avant
Q : Aller à gauche
S : Aller vers l'arrière
D : Aller à droite
Shift Gauche : Courir

E : Interagir (environnement)
U : Utiliser (objet en main)
P : Prendre
I : Inventaire
V : Vêtements
Entrée : Passer ligne de dialogue
Echap : Options

(LB) Courir
Se Déplacer
Options
Intéragir (environnement)
(RB) Vêtements
Inventaire
Prendre (Objet)
Passer cinématique
Utiliser (objet en main)
Passer ligne de dialogue
Sélectionner (Menus)

Overview :



- **Aucun HUD**

- **Feedback Visuel rouge (extra-sensibilité)**

- **Menus et informations**

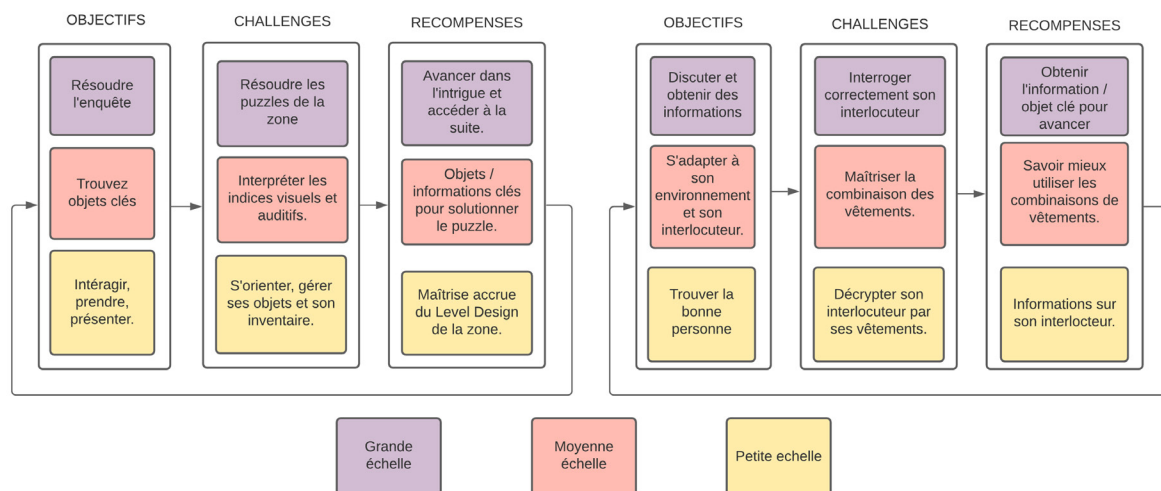
Intéreactivité

Puzzle / Enquête :

Dans le cadre de l'aventure, le joueur est amené à **explorer** chaque zone pour **rechercher** les différents objets et informations indispensables à la résolution des énigmes qui le feront avancer dans l'intrigue, lui débloquent de nouvelles zones et situations. Il lui faut dès lors **interagir** avec son environnement, **interpréter** des indices visuels et auditifs, **prendre** des objets, **gérer** son inventaire et **utiliser** ses objets à disposition de la bonne manière, au bon endroit, avec la bonne personne dans la perspective d'avancer et de mieux connaître son environnement. Ce système repose sur une structure classique du **point and click**, à la manière des jeux d'aventures LucasArt, reposant essentiellement sur des puzzles et matérialisé par la boucle représentée ci-dessous. Néanmoins, l'incarnation des indices visuels et auditifs adressés aux joueurs passe par un système particulier.

Extra-Sensibilité

En effet, le personnage qu'incarne le joueur dispose d'une extra-sensibilité aux textiles et c'est par ce moyen que les indices vont se manifester. Lorsque le joueur **interagit** avec des éléments du décors, comme une tapisserie, des draps, des vêtements, des rideaux, c'est à ce moment que des indices visuels comme une traînée, une zone / objet en surbrillance vont apparaître ou bien des indices sonores comme un bruit, un dialogue. Tous ces éléments, importants pour avancer et résoudre les puzzles, sont uniquement communiqués par **l'interaction** du joueur avec son environnement et la manifestation de son don de quasi medium.



De plus, les séquences d'enquêtes sont complétées d'une autre phase de jeu reposant sur une boucle de gameplay aux enjeux différents.

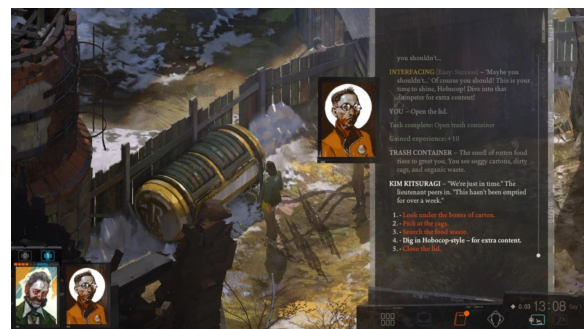
Dialogues et vêtements : Comportements et Attributs

Effectivement, le joueur est amené dans des zones séparées dont l'objectif est de **discuter**, au travers d'un système de dialogues à choix, pour **obtenir** des informations / un objet clé pour ainsi avancer. Ces séquences reposent sur un système d'attributs accordés à des vêtements (veste, pantalon, chaussures etc). Ces attributs donnent des informations sur son porteur : classe sociale, mode de vie, psychoses, traits de personnalité etc. De fait, ces informations sont importantes pour le joueur qui doit **s'adapter** à son environnement et son interlocuteur. S'il provient d'un milieu modeste dominé par des jeans, t-shirt et qu'il est habillé de façon trop sophistiquée, il ne peut pas aller plus loin. Dès lors, il doit **maîtriser** la signification des vêtements pour passer inaperçu et se **changer** en fonction. De plus, ce réseau d'attributs permet au joueur de **trouver** la bonne personne et surtout de **déchiffrer** la personnalité que rejette son interlocuteur pour **ouvrir** de nouvelles possibilités de dialogues. Enfin, l'adaptation à l'environnement implique aussi au joueur de **changer** son comportement en dialogue. En effet, le personnage qu'incarne le joueur est un acteur amateur aimant jouer des rôles et en fonction des informations sur son interlocuteur, le joueur doit **adopter** un comportement pour réussir à **obtenir** ce qu'il souhaite de lui. Ainsi, le joueur doit **combiner** des vêtements, et donc des attributs, pour former une nouvelle personnalité, un nouveau comportement susceptible de faire parler son interlocuteur. Cela implique donc au joueur de **maîtriser** les combinaisons de vêtements pour accéder à la personnalité souhaitée.



Blade Runner (Westwood Studio, 1997)

Pour son choix de comportement lors des dialogues avec d'autres personnages.



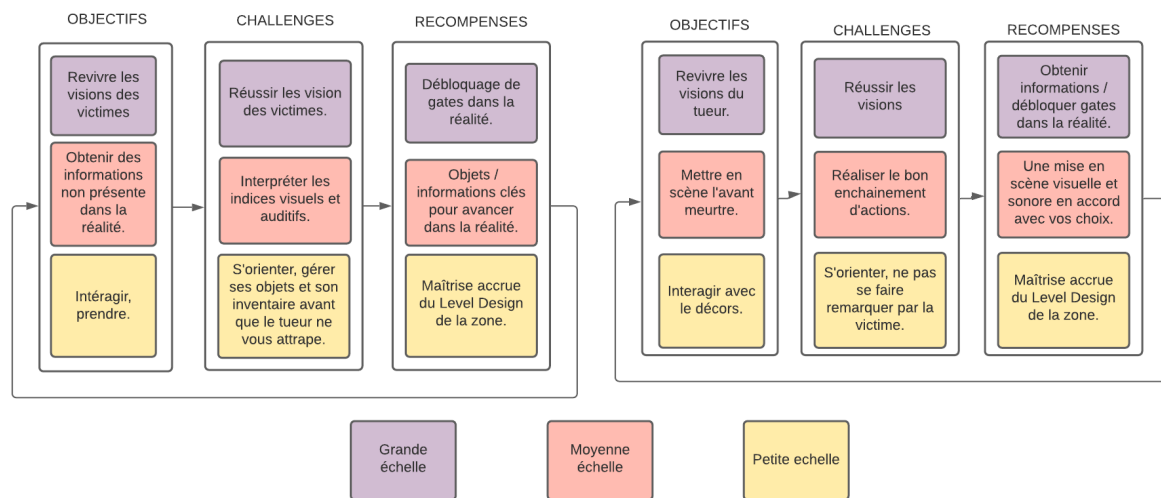
Disco Elysium (ZA/UM, 2019)

Pour son système de dialogue à choix multiples et son importance dans l'enquête.

Pour terminer, les séquences d'enquêtes sont complétées par une dernière phase de jeu qui, dans leur boucle de gameplay, s'apparente à une déclinaison de la première avec des différences plus ou moins marquées.

Vision Victime / Vision Tueur

Dans les faits, le joueur **enfile** un vêtement de la victime ou du tueur présent dans **des zones très précises, en lien avec par exemple la scène de crime**, et par son don extra-sensible, il peut **revivre** les moments précédents le meurtre dans une réalité fantasmée. L'objectif est de revivre ces moments du meurtre du point de vue de l'un ou de l'autre. **Réussir** ces visions est le principal défi pour le joueur, ce qui lui permettra lorsqu'il réussit de **débloquer** la gate présente dans la réalité et qui empêche le joueur d'avancer. Néanmoins, dans les modalités, ce que le joueur doit accomplir est différent d'un point de vue à l'autre.



Dans un premier temps, du point de vue de la victime, la boucle de gameplay, ci-dessus, est assez similaire dans ses enjeux à celle de base. Le joueur doit **explorer** et **chercher** dans la zone des objets, **interagir** avec l'environnement, **prendre** et **utiliser** des objets de la bonne manière. La différence est que la séquence est **chronométrée** de façon implicite car le joueur doit réaliser ces tâches avant que le tueur ne tue sa victime (ici le joueur). De plus, les indices visuels et auditifs ne se manifestent plus lorsque le joueur interagit avec son environnement mais en temps réel sans intervention du joueur. Une partie de l'environnement, dans ces visions, prend la forme du textile du vêtement de la victime et les indices peuvent prendre la forme d'un chemin qui se brode au fur et à mesure ou bien des cris résonnant et déformant la texture de la zone où il provient.

Dans un second temps, du point de vue du tueur, la boucle de gameplay dispose de différences plus marquées. Le joueur doit, pour **réussir** la vision, **mettre en scène** de la bonne manière l'avant meurtre. A la manière d'un *Hitman*, il dispose de plusieurs choix pour mettre en scène en **interagissant** avec l'environnement (couper le téléphone, casser une vitre etc) tout en **s'infiltrant** (se faire remarquer de façon insistante par la victime est synonyme

d'échec). Néanmoins, pour réussir cette vision, il doit obligatoirement **intégrer** dans sa mise en scène des éléments dans un ordre précis (coupure de téléphone au début, porte cassée à la fin), distillée dans la réalité et l'exploration de la scène de crime. Il peut **choisir** à sa guise les actions reliant ces éléments obligatoires, pouvant **diriger** la mise en scène vers quelque chose de spectaculaire comme quelque chose de plus minimaliste, la musique s'adaptant à la situation.



Hitman (*Io Interactive*, 2016)

Pour la liberté accordée au joueur dans l'infiltration et la réussite de sa mission.

Univers / Personnages / Histoire

Le jeu se déroule dans l'Italie des 70's, d'abord dans les hautes sphères de la mode avant de s'ouvrir sur le reste de la société. Le joueur alterne dans son aventure entre **lieux clos et lieux ouverts dans les rues de la ville de Vérone**. Une Italie en **forme de carte postale, glamour et riche** dans des villes marquées par l'architecture de la Renaissance et des villages bucoliques et ensoleillés. Néanmoins, cette façade cache une Italie dégénérée, plus sombre et inquiétante, marquée par la violence quotidienne, sociale comme physique, où la place sociale de chacun est de plus en plus floue. Une représentation assez inspirée par celle de Federico Fellini dans la *Dolce Vita* mais avant tout de celle des "gialli" italiens, c'est à dire des **couleurs vives et un blanc laiteux où le sombre et l'inquiétant rencontrent le lyrisme et le romantisme**. Une explosion de sentiments divers et passionnels qui s'incarnent dans les personnages. Notre personnage principal, un bel homme d'une trentaine d'année, s'improvise détective amateur après le meurtre sanglant d'une femme lors d'un défilé de haute couture. Son ancienne carrière de mannequin, qu'il a dû abandonner à cause de son extra-sensibilité aux textures, lui ouvre les portes de cette enquête : il est invité au défilé et la première victime est un ancien amour compliqué. Sa quête du tueur est aussi celle d'un amour perdu qu'il doit reconstruire, pièce par pièce. Il va explorer tout Vérone et ses environs avant de découvrir un passé tragique lié au tueur et la première victime. Un tueur à l'allure particulière : Grand, visage dissimulé, borsalino, veste et gants en cuir, tuant à l'arme blanche (une lame de rasoir).

Séquence de Gameplay (5min)

Cette séquence intervient quelques heures après le premier meurtre. En tant que détective amateur, vous essayez de récupérer des informations sur un suspect. Vous arrivez dans un quartier aux conditions modestes, où se trouve un bar avec une terrasse ouvrant sur un petit parc. Avec vos vêtements de la veille, vous détonnez dans la foule alors que tout le monde porte un jean et un t-shirt. Vous rentrez dans le bar, personne ne souhaite vous parler à cause de ce que vous rejetez. Vous vous dirigez vers votre voiture, vous interagissez avec pour vous changer et passer plus inaperçu. Dans un menu déroulant, vous pouvez changer de haut, de bas, de chaussures mais aussi ajouter des accessoires. Vous optez dans un premier temps pour quelque chose de simple, ne faisant pas attention aux attributs : t-shirt blanc, jean, chaussures de sports Loto. Sortie du menu déroulant, votre apparence a changé en réponse à vos choix, l'ambiance est plus accueillante. Au bar, les gens avec qui vous interagissez acceptent de vous parler. Un dialogue se lance, sans choix, où vous demandez des informations sur la personne que vous cherchez. Ils donnent quelques traits de personnalité de la personne, et un début de description : il aurait une impressionnante montre au poignet. Un feedback auditif indique que votre liste d'objectifs se met à jour. Vous sortez vers la terrasse et le parc. Vous explorez, regardez autour de vous en suivant les informations données auparavant. Une des personnes ressort avec un contour blanc voyant. C'est votre homme. Un autre feedback auditif indique que votre liste d'objectifs se met de nouveau à jour. Vous vous approchez de la personne, deux choix en surimpression apparaissent autour de la personne: interroger et observer. Vous choisissez d'observer. La caméra change d'angle et se met face à la personne. Une succession d'attributs s'affiche à côté d'elle, chaque attribut est relié à un morceau de vêtement en surbrillance. La séquence se coupe, la caméra reprend sa place initiale et un feedback auditif indique que votre carnet de notes se met à jour. Vous ouvrez le menu, qui fige le jeu, et vous allez dans la section "Notes". Ici, vous arrivez au profil de votre interlocuteur et toutes les informations que vous avez recoupées de l'observation de ses vêtements et des informations données par d'autres personnes. Vous pouvez donc sélectionner "dessiner un portrait psychologique" et après, un portrait psychologique apparaît en plus du comportement à adopter pour obtenir de lui des informations. Vous fermez le menu, vous vous dirigez vers votre voiture avec laquelle vous interagissez. Le même menu qu'avant réapparaît et vous choisissez la combinaison de vêtements répondant au comportement demandé pour obtenir les informations. Les changements sont faits, vous sortez du menu et vous vous dirigez vers la personne à interroger. Vous interagissez, la discussion à choix commence avec un changement d'angles de caméra.