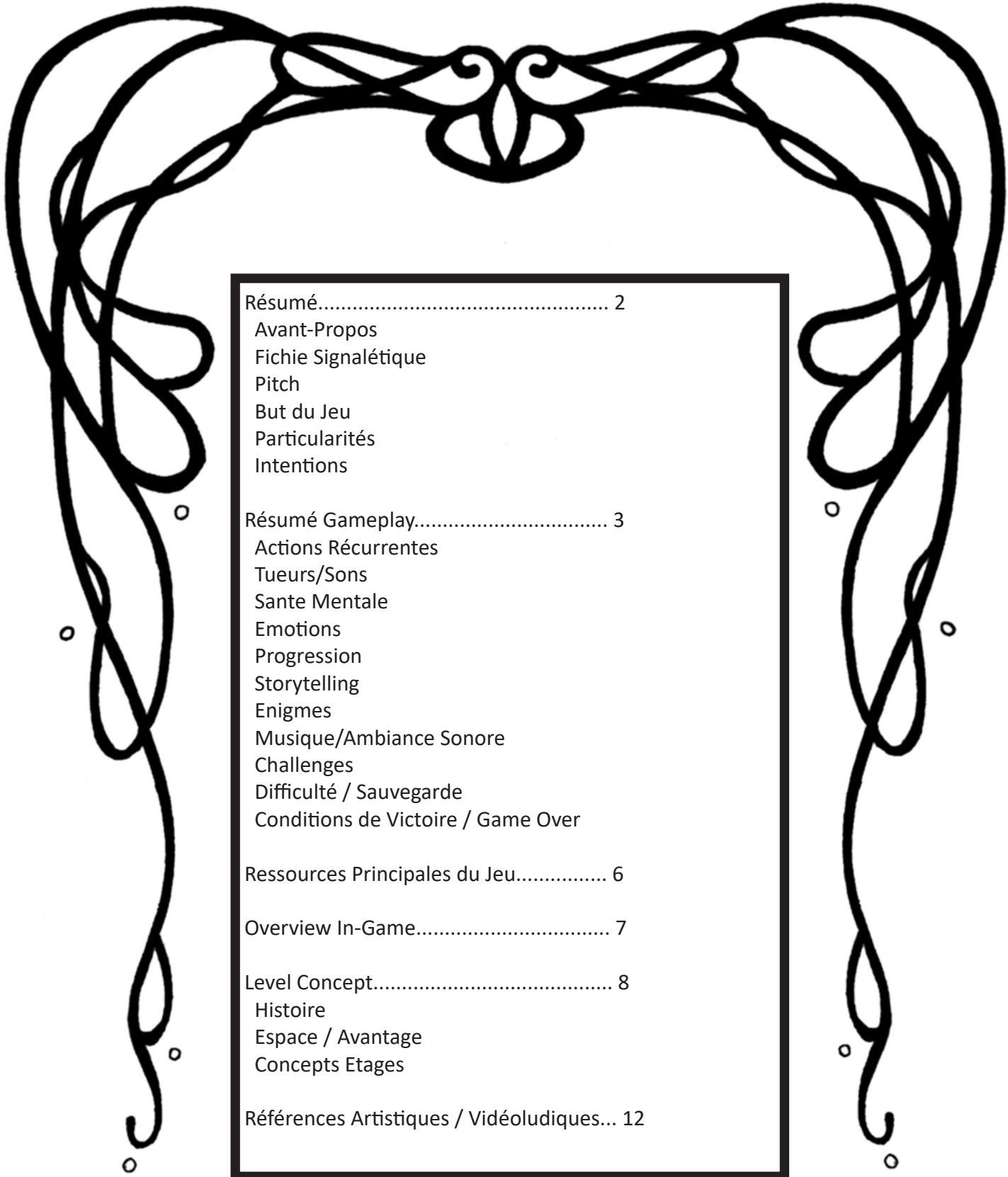


NOVEMBRE 2020

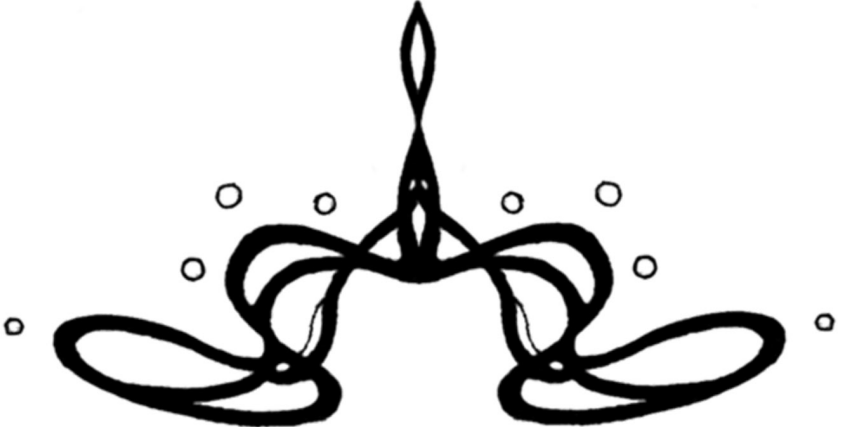
GAME CONCEPT

ROUGE PROFOND





Résumé.....	2
Avant-Propos	
Fichie Signalétique	
Pitch	
But du Jeu	
Particularités	
Intentions	
Résumé Gameplay.....	3
Actions Récurrentes	
Tueurs/Sons	
Sante Mentale	
Emotions	
Progression	
Storytelling	
Enigmes	
Musique/Ambiance Sonore	
Challenges	
Difficulté / Sauvegarde	
Conditions de Victoire / Game Over	
Ressources Principales du Jeu.....	6
Overview In-Game.....	7
Level Concept.....	8
Histoire	
Espace / Avantage	
Concepts Etages	
Références Artistiques / Vidéoludiques...	12





ROUGE PROFOND

AVANT-PROPOS :

Inspiré du **Suspiria** de Dario Argento, le jeu nous plonge dans un univers aussi obscur que mystique. Vos capacités physiques vous forcent à éviter une menace permanente même si le combat sera parfois la seule solution. Votre santé mentale est très importante car une mauvaise gestion vous amène à des hallucinations auditives et visuelles. Explorez un univers à l'architecture excentrique où le son sera indispensable, et où la recherche de réponses vous guide aussi bien que votre survie.

FICHE SIGNALÉTIQUE :

Titre : Rouge Profond

Support : PC

Genre : Survival-Horror

Thème : Conte horrifique moderne

Style : 3D

Vue : 3e personne - caméras fixes

Cible : Mature / Jeune Adulte

Références : Cinématographiques : «Suspiria» / «Inferno» de Dario Argento (1977 / 1980)

Vidéoludiques : Resident Evil, Haunting Ground, Alien : Isolation

PITCH :

1977, une jeune fille prend l'avion pour Turin dans l'espoir de retrouver une amie après une correspondance inquiétante. Elle arrive de nuit dans une ville frappée par la violence quotidienne. En rejoignant l'immeuble de son amie, elle finit par se confronter à une scène sanguinolente et à un étrange tueur qui la poursuit. Dès lors un univers cryptique s'ouvre à elle, où rituels ésotériques et pratiques occultes sont l'essence même.

BUT DU JEU :

L'objectif est de sortir l'hôtel dans lequel vous êtes enfermé sans que le tueur ne vous tue, cela implique donc de lui échapper pour accéder à certains endroits mais aussi trouver des objets pour avancer tout en résolvant des énigmes. L'autre objectif est de comprendre ce qui est arrivé à votre amie et donc chercher des documents écrits qui vous enseignent, ou vous effraient, sur l'univers.

PARTICULARITES :

- Un poursuivant indestructible mais des moyens de défense (armes à feu, pièges) pour le blesser temporairement. Très peu de munitions donc économie de moyens et utilisation précieuse.
- Mécanique de santé mentale qui affecte nos perceptions avec des hallucinations auditives voire visuelles.
- Très grande importance du son, où écouter aux portes et se diriger par rapports aux bruits ambiants sera indispensable.

INTENTIONS :

Ma principale envie dans «Rouge Profond» est de revenir aux racines du «Survival-Horror», dans sa capacité à construire une tension et la peur par des moyens aussi bien vidéoludiques que cinématographiques. Explorez ses moyens qui lient cinéma et jeu vidéo me fascine au plus haut point.

Et pour se faire, j'ai eu l'envie d'inscrire cette démarche au sein d'un univers graphique très fort issu du cinéma horrifique italien. Cette univers est surtout marqué par des couleurs vives, et j'aimerais davantage m'appuyer sur ça pour aborder l'horreur par des endroits aux lumières contrastées contrairement à la traditionnelle obscurité ambiante qui marque les jeux d'horreur.

Enfin, ma passion dévorante pour le genre fantastique et l'Histoire de l'Italie m'a amené à choisir cette époque comme contexte au jeu. Et par là, je souhaite montrer au joueur une période trouble de l'Italie, où la violence explosait dans les rues et les moeurs se redéfinissaient. L'univers fantastique que découvre le personnage est comme l'expression exagérée de cette situation où toute l'aventure serait comme une quête initiatique où notre personnage s'affranchit des anciennes moeurs pour s'affirmer comme une femme moderne.

RESUME GAMEPLAY :

ACTIONS RECURRENTES :

Enfermé dans cet hôtel, **explorer** est la première chose à faire pour **chercher** de nouveaux objets, pour accéder à des nouvelles pièces / zones. **Résoudre** des énigmes sera aussi important pour obtenir des objets clés. Néanmoins, l'exploration est gênée par un tueur permanent donc **fuir** est votre principal atout. D'autres approches sont possibles, comme la mise en place de **pièges pour ralentir ou distraire le tueur** et ainsi accéder à certains endroits. Le **combattre** est possible mais avec des ressources assez précieuses et rares.

Ces ressources sont listés dans un inventaire aux places limités qu'il faut **gérer** et **optimiser**. Aux côtés de cette inventaire, il y a une jauge de santé mentale à **préserver** avec différents objets sous peine de souffrir d'hallucinations auditives ou visuelles.

Enfin, **écouter** est très important car le son est une importante source d'informations pour savoir où aller mais aussi où est le tueur.

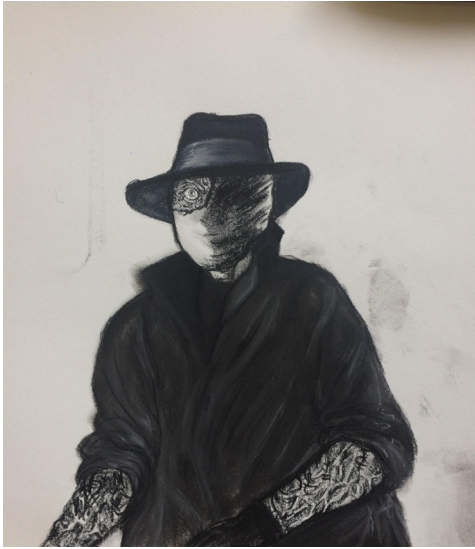
TUEUR / SONS :

L'étrange tueur est l'**unique ennemi du jeu**, néanmoins il **n'est pas tuable** en tant que tel.

Comme une **menace permanente**, il poursuit le joueur dans quasiment **toutes les zones du jeu** (des safes zones sont prévues) mais en plus de fuir, le joueur peut **l'affronter et le blesser**. Blessé, il quitte la zone où vous êtes pendant quelques minutes avant de revenir plus tard pour mieux vous harceler. Ainsi l'utilisation de vos précieux moyens de défense est **déterminante** dans votre approche pour lever la menace à des endroits clés.

Son design particulier lui fait hériter des **caractéristiques particulières**. Comme il a un seul oeil intact et découvert, son champ de vision s'en trouve affecté. Il a **un cône de vision plus important du côté de son oeil intact (droite)** contrairement à **l'autre (gauche) qui est beaucoup plus faible**.

Enfin, le tueur est fortement lié au son. En effet tel dans «Halloween» de John Carpenter, une **imposante et effrayante respiration** est un signe de sa présence. Elle peut commencer comme peu audibles pour vraiment devenir présente lorsqu'on se rapproche du tueur. Il produit aussi des bruits de pas qu'il sera possible d'entendre à travers les portes en exécutant une action contextuelle. De plus, il est sensible au bruit que vous pouvez produire avec vos consommables.



Concept Art Tueur



Concept Art Héroïne

SANTE MENTALE :

La santé mentale est une ressource très importante dans le jeu. Elle est exprimée dans une jauge avec 5 niveaux allant du vert au rouge. Plus vous approchez du rouge, plus vous êtes susceptibles d'être la proie d'**hallucinations visuelles ou auditives**. Elles peuvent prendre la forme des **respirations du tueur** alors qu'il n'est pas proche, mais aussi de **petites voix qui chuchotent** ou encore de **bruits ambiants inhabituels**.

Visuellement, c'est un champ de vision qui peut **s'obscurcir** ou encore **l'apparition furtive de formes** à l'écran. La jauge baisse quand le personnage reste plongé dans le noir trop longtemps mais aussi quand il voit des scènes très graphiques ou perturbantes ou encore quand le tueur arrive à la frapper. Pour remonter sa jauge, le joueur doit trouver des consommables.

EMOTIONS :

Les principales émotions qui sont véhiculées par le jeu sont bien sûr la **peur** et la **tension** avec cette menace permanente et la fragilité physique / mentale de notre personnage. On arrive comme **perdu** dans cette immeuble, la désorientation est assez prononcée et on va devoir arpenter ses couloirs avec **appréhension** comme le tueur peut se cacher dans n'importe quel recoin. L'esthétique de l'immeuble peut aussi nous **perturber** par son architecture et son côté excentrique.

PROGRESSION :

Le joueur progresse spatialement dans de grandes zones fermées où seulement une partie est accessible au début. Le reste de la zone se débloque au fur et à mesure en fonction des objets que trouve, en résolvant des énigmes par exemple, et utilise le joueur à l'image d'un metroidvania. De nombreux allers-retours seront à prévoir même si chaque nouvelle partie de la zone seront interconnectés aux anciennes. Les capacités du joueur progressent quant à elles avec des moyens de défense qui deviennent de plus en plus élaborés au fur et à mesure de l'aventure. On commence avec un verre pour faire du bruit pour finir avec une arme à feu qui produit des dégâts physiques.

STORYTELLING :

L'histoire et sa compréhension sont des facteurs importants dans le sentiment de peur. Autant par **l'environnement** que des **documents écrits**, le joueur apprend bien des détails sur l'univers du jeu sans pour autant avoir réponse à toutes ses questions. Cela peut prendre la forme d'une **série de tableau**, d'une **note laissée** sur une table que de la **disposition d'une pièce**. Le plus important c'est que cela laisse présager au joueur quelque chose de bien plus vertigineux et qui le dépasse complètement.

ENIGMES :

Elles sont un élément important aussi bien pour la **progression du joueur que la narration**. Les énigmes en tant que telle marquent l'aventure mais sont surtout révélatrice d'un certains passé de l'hôtel et de ses secrets. L'une peut vous donner accès à un compartiment secret d'une bibliothèque cachant un livre occulte quand l'autre vous dévoile les affreuses pratiques passés en cherchant le cadavre d'une personne emmurée vivante.

MUSIQUE / AMBIANCE SONORE :

Le son dans un survival-horror est certainement l'une des données les plus importante. Un grand soin est donc apporté aux sons dans le jeu entre **bruits de pas, vents** et **craquement de plancher** pour immerger le joueur dans un hôtel étrange et inquiétant. Néanmoins, la musique est aussi dès lors très importante. Aussi bien elle accompagne discrètement le joueur qu'elle marque l'endroit où il se trouve. Les musiques du tueur sont singulières. Progressive, elle pioche leur inspiration dans le groupe italien "Goblin" et sont à rapprocher du rock-progressif. ([Exemple](#))

CHALLENGES :

Le premier des défis est de **survivre**. Cela implique évidemment d'échapper au tueur pour ne pas mourir. Mais d'autres paramètres sont à prendre en compte comme gérer sa santé mentale, ses ressources et son inventaire limité mais aussi résoudre des enigmes de difficulté variée pour continuer dans l'exploration d'un immeuble qu'il va falloir appréhender spatialement pour se repérer.

Tout ceci amène à sûrement l'un des éléments les plus important, la capacité à **planifier** :

- **Planifier** ses déplacements comme pour éviter le tueur mais aussi accéder le plus rapidement à certains endroits.

- **Planifier** son inventaire limité en prenant ce qu'il nous faut tout en laissant à terre qui nous sert pas dans l'immédiat et ainsi garder des emplacements libres.

- **Planifier** son utilisations de certain objets / consommables pour ne pas gaspiller au risque de se retrouver en manque de ressources pour avancer.

Mais même une planification des plus minutieuse ne sera pas à l'abri d'imprévus donc savoir **s'adapter** à quelconque situation sera aussi important.

DIFFICULTE :

3 variables

- Le nombre de consommable présent sur la Map.

- La jauge de santé physique du tueur.

- Les dégats du tueur sur notre santé physique et mentale.

Les variables sont modulées en fonction du niveau de difficulté choisi par le joueur. Un niveau de difficulté unique reste possible néanmoins.

SAUVEGARDE :

La sauvegarde sera manuelle et seulement possible à des endroits précis de la carte.

GAME OVER :

Quand la barre de santé physique atteint le niveau 0, vous mourrez et la partie est finie. Vous pouvez mourir aussi bien des attaques du tueur que de votre santé mentale dégradée.

CONDITION DE VICTOIRE :

Sortir de l'hôtel vivant.

RESSOURCES PRINCIPALES DU JEU :

Les principales ressources que le jeu dispose sont réparties en 3 catégories.

Nous avons tous d'abord les **jauges** qui sont découpés en plusieurs niveaux, on y trouve :

- La Santé Physique du joueur : 5 niveau allant du vert au rouge
- La Santé Mentale du joueur : 5 niveau allant du vert au rouge
- La Santé Physique du tueur : 6 niveaux

Ensuite nous avons les **objets** qui sont découpés en plusieurs sous-catégories :

- **Les consommables** : Ce sont tout objet qui sont utilisés par le joueur pour modifier sa santé physique ou mentale mais aussi produire des effets / dégâts. Ce sont aussi des ressources nécessaires au fonctionnement de certains objets. Ils sont souvent quantifiés par une valeur numérique.

- **Les objets à consommables** : Ce sont des objets qui demandent des consommables précis pour être utilisés. Par exemple, une arme à feu demande des munitions.

- **Les objets clés** : Ce sont des objets uniques qui permettent au joueur d'avancer dans l'aventure mais aussi de résoudre des énigmes. Par exemple une clé pour ouvrir une porte.

Nous avons enfin l'**inventaire** limité en taille, qui compte seulement 8 emplacements pour des ressources de catégorie objet. Le nombre d'emplacement que prend un objet varie en fonction de son statut.

Un peu à part, nous avons des **éléments du décors** qui peuvent apparaître comme une ressource car elle prend part à l'économie interne du jeu en affectant certaines jauges. A l'image de l'obscureté qui peut affaiblir la santé mentale.

Vous trouverez ci dessous un tableau listant chaque ressources en fonction de leur catégorie tout en illustrant leurs liens au sein de l'économie interne du jeu.

Tout ceci est bien sûr provisoire et peut être modifié à l'avenir.

	"Source"	"Drain"	"Convertisseur"	"Marchand"	JAUGES	TYPE / DETAILS
OBJETS A CONSOMMABLES					Santé Physique	5 niveau allant du rouge au vert
Colt London 1849	Dégâts	Baisse 3 niveau de vie du tueur + 1 Munition par coup			Santé Mentale	5 niveau allant du rouge au vert
Lanterne	Lumière	1 Huile par recharge				
					OBJETS A CONSOMMABLES	
CONSUMMABLE					Colt London 1849	
Filtre de Lavande		Filtre utilisé	Remonte 1 niveau de santé mentale		Lanterne	
Anxiolytique		Anxiolytique utilisé	Remonte 3 niveau de santé mentale			
Filtre de vie		Filtre utilisé	Remonte 2 niveau de santé physique		TUEUR	
Verre		Verre utilisé	Bruit		Santé Physique	6 niveau
Petit projectile explosif		Petit projectile utilisé + Baisse 1 niveau de vie du tueur				
Petit engin explosif		Petit engin utilisé + Baisse 4 niveau de vie du tueur			INVENTAIRE	8 Places
Munition						Un Consommable prend 1 place
Huile						Un objet clé prend 1 ou 2 place
						Une clé prend 1 place
OBJETS CLES						Un objet à consommables prend 1 place
Clé	Porte Ouverte	Clé utilisée (si elle n'est plus utilisable)				
Objet Clé	Nouvel Objet	Objet Clé Utilisé (s'il n'est plus utilisable)				
DECOR						
Mise en scène macabre / perturbante		Baisse 1 ou 2 niveau de santé mentale				
Obscurité prolongée		Baisse 1 niveau de santé mentale en boucle				
TUEUR						
Attaque Tueur		Baisse 1 ou 2 niveau de santé physique + Baisse 1 niveau de santé mentale				
SANTE MENTALE		Baisse 1 niveau de santé physique quand la santé mentale est très faible				

OVERVIEWS IN-GAME :

Le jeu adopte une vue à la **3e personne**, détaché du personnage et cinématographique. C'est à dire des **plans fixes** ou en mouvement qui cadre le personnage dans un espace donné. Le joueur est représenté par un **avatar de jeune femme**, qu'on voit entièrement et dont le contrôle se fait via un clavier-souris ou bien la manette. La manette est conseillée par rapport au clavier et la maniabilité se voudra être **souple et précise** comme la fuite prend une grande part dans le jeu.

Aucun feedback visuel n'est affiché à l'écran, toutes les informations se trouvent dans des menus. Les menus se découpent en 3 sections :

- Inventaire : on y trouve l'inventaire où sont listés les objets que le joueur possède sur lui. Mais aussi les jauges de santé physique et mentale.
- Documents : on y trouve tous les documents écrits que le joueur ramasse au fil de l'aventure.
- Carte : On y trouve la carte et ainsi les différentes endroits du jeu mais pas la position du joueur.

Le joueur ne voit finalement que son avatar au milieu d'un environnement 3D avec lequel il peut interagir.

(Overview Faites sous Sketchup et non définitive)

M
O
U
V
E
M
E
N
T

D
E

C
A
M
E
R
A

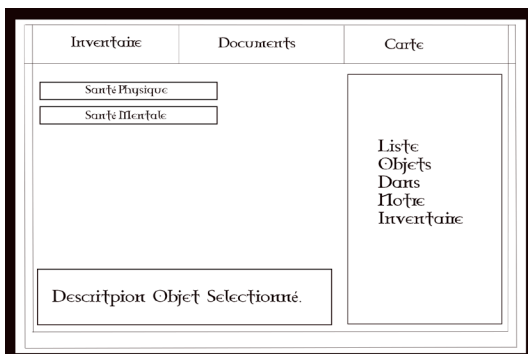


-> 3e personne, caméras fixes / mouvement.

-> Aucun Feedback Visuel



-> Seulement avatar au milieu d'un environnement 3D interactif.



-> Menus et informations

LEVEL CONCEPT:

HISTOIRE :

L'entière télazone jouable se déroule au sein d'un hôtel. Un hôtel marqué par un passé et un propriétaire lié à l'Italie Fasciste et l'industrie cinématographique italienne de l'époque. Un hôtel anciennement réputé, à l'architecture empruntant l'art nouveau, mais dont les couloirs semblent imprégnés par une époque révolue, comme hors du temps. Un hôtel qui porte dans ses murs, ses documents et ses pièces une histoire aussi étrange que inquiétante.

ESPACE / AVANTAGES-COMPROMIS :

L'avantage d'un hôtel est ainsi d'avoir un environnement fermé dont les limites sont physiques mais surtout d'avoir des possibilités architecturales plus larges qu'un simple immeuble d'appartements. Néanmoins, dans la perspective d'un style graphique idéalement "réaliste", la grandeur de ces endroits et surtout leur nombre d'étages et de pièces implique forcément des choix et des compromis en terme de faisabilité. Ainsi tous les étages et toutes les pièces qui composent l'hôtel ne sont pas accessibles, seulement une poignée de pièces sont retenus dans le but de dégraisser au maximum ce qui est nécessaire ou non. Le nombre n'est pas définitif et la discussion est ouverte vis à vis des infographistes et Level Designer aussi bien sur cette question que la question du style graphique qui pourrait tendre vers moins de réalisme si une majorité le juge nécessaire. C'est dans cette perspective que l'objectif est de faire quelque chose de spatialement assez condensé, pas une vaste zone où on se perd dans des couloirs et où les allers retours sont pénibles, longs et nombreux. Le principal attrait d'un tel dispositif en terme de level design est de bien mieux gérer le rythme et ainsi se focaliser sur l'essentiel. Chaque endroit de la carte est nécessairement interconnecté à un autre, des passages rapides pour construire des traversés plus courtes et ainsi revenir à un endroit en évitant un long chemin éreintant.

Une subtilité concernant les couloirs, ils sont parfois assez fins pour qu'il y est assez de place pour un seul personnage. Ainsi, éviter le tueur est parfois impossible sans avoir recours à des diversions. On peut toujours tenter de l'attaquer comme de l'éviter, mais ça sera au prix de certains dégâts.

CONCEPT ETAGES / PARTICULARITES DE CERTAINES ZONES :

Ci dessous, vous pouvez trouver des versions non définitives des étages de l'hôtel, leur agencement et leurs pièces. Au nombre de 3 pour l'instant, ils sont encore sujets à discussion et modification alors qu'un 4eme est prévu mais pas encore dessiné. Néanmoins, on peut déjà souligner au travers de ces cartes certaines données importantes.

- SAFE ZONES :

Ce sont les zones que le tueur ne pas accéder contrairement au joueur. Elles sont symbolisés par un sceau sur leur porte et importante pour ne pas rendre le jeu trop frustrant.

Toutes les pièces indiqués comme "escaliers" sur les cartes sont des safes zones.

Pourquoi un tel choix ? L'endroit déjà nous épargne à gérer une IA avec des escaliers et surtout économiser des animations sur le tueur.

Mais surtout son statut d'intersection entre les différents étages est très intéressante par rapport aux allers-retours. Comme le joueur a un inventaire limité et peut poser des objets à terre, il devra nécessairement poser des objets à terre pour avancer et revenir plus tard pour prendre d'autres.

Ainsi poser ses objets dans la cage d'escaliers va être stratégique pour fluidifier les allers retours et les rendre moins pesants et frustrants.

- PIÈCES SOMBRES :

Ce sont des pièces plongées dans le noir et qui sont accessibles pour le joueur qu'avec **une lanterne**. Dans le cas contraire, il perd de la santé mentale assez rapidement.

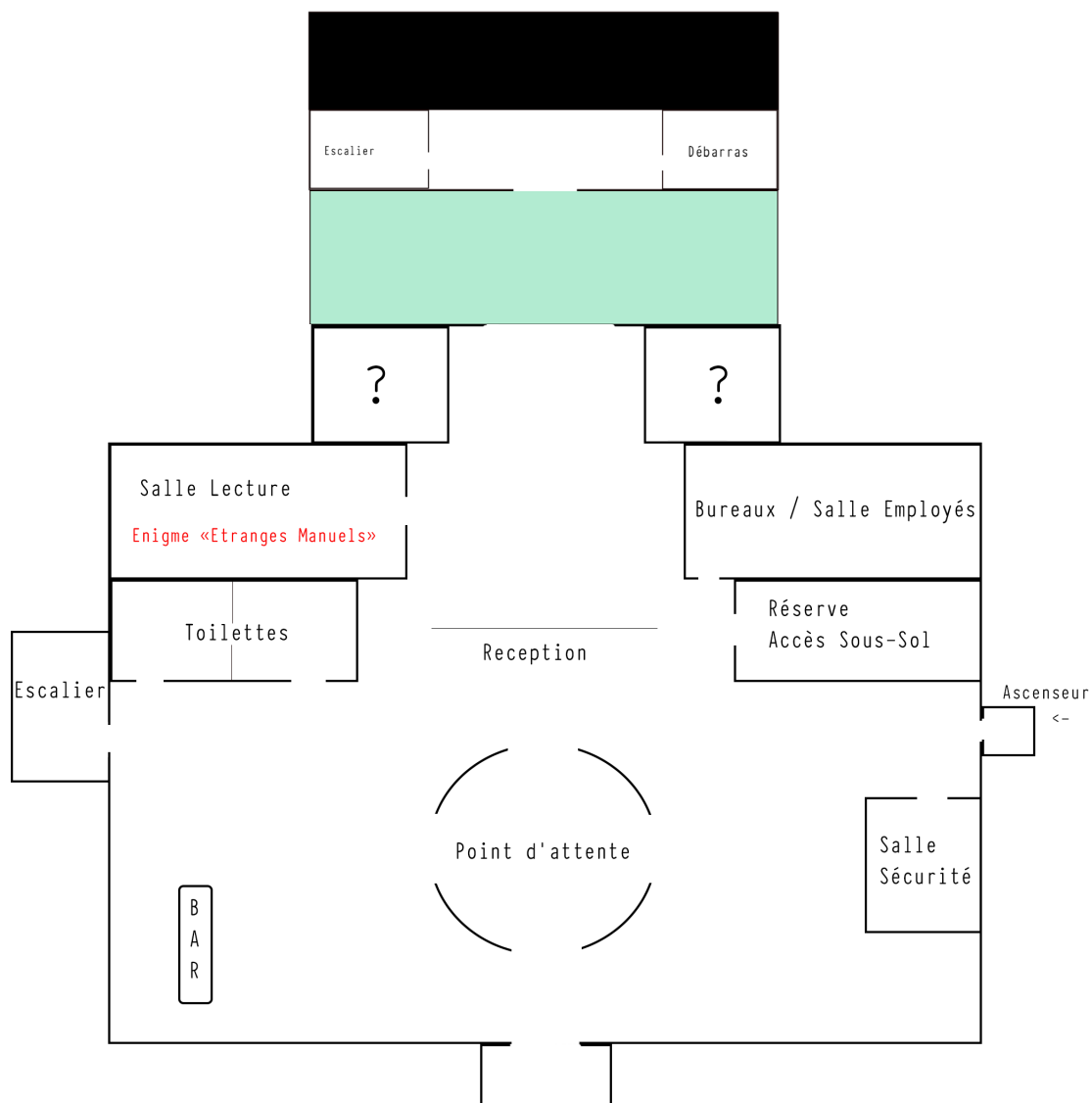
Le sous-sol fait parti de ces endroits plongé dans le noir et dont le joueur doit disposer d'une lanterne pour y accéder. On peut **techniquement y accéder assez tôt dans le jeu** mais sans lanterne, **le joueur fait rapidement demi-tour**.

- CONCEPT ETAGES - LEGENDE :

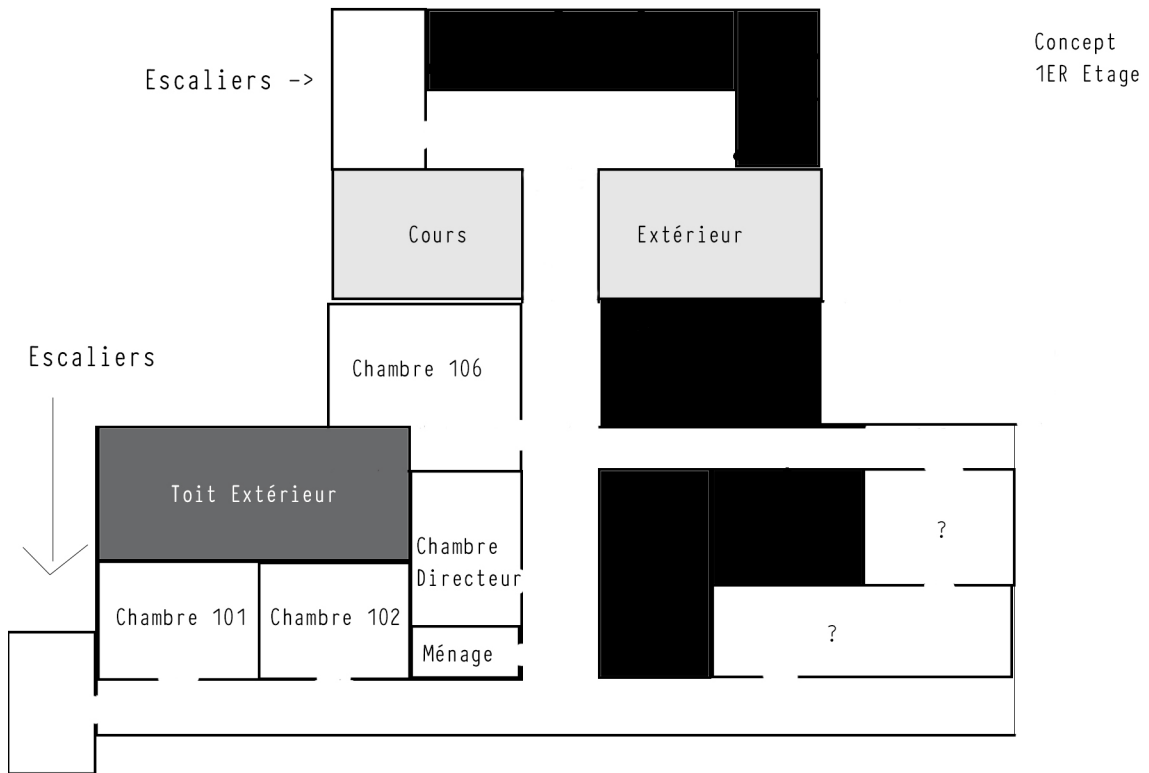
Les **pièces en noires** représentent les salles inaccessibles pour le joueur et dont l'intérieur ne demande pas à être modélisé.

Les **points d'interrogation** représentent les salles indéterminées, peuvent devenir inaccessibles par la suite.

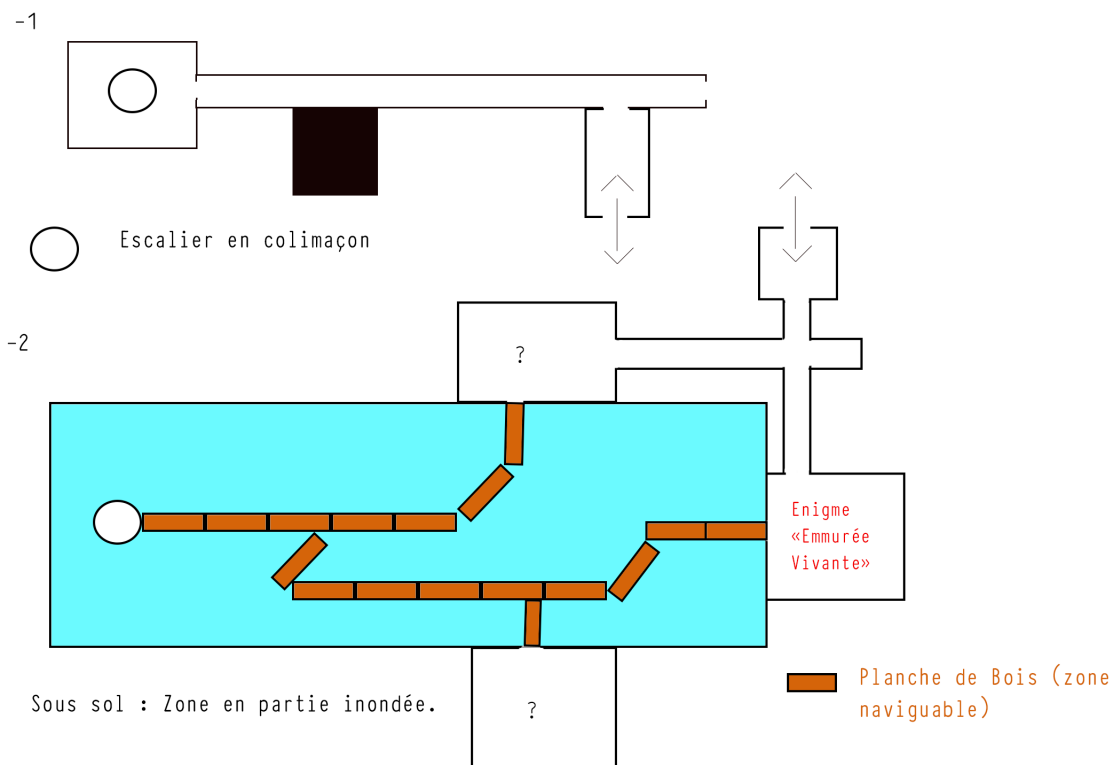
HALL / COURS EXTERIEUR + 2ND BATIMENT V1



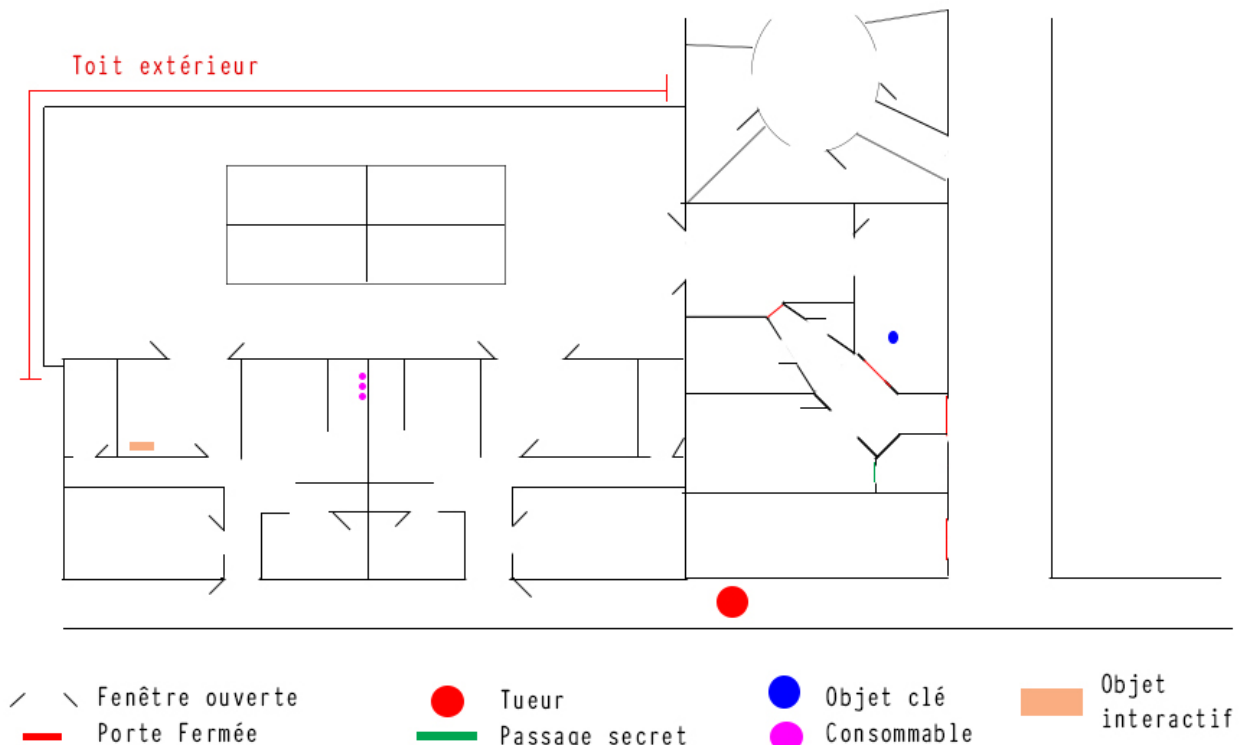
1ER ETAGE V1



SOUS-SOL V1



EXEMPLE SITUATION DE JEU :

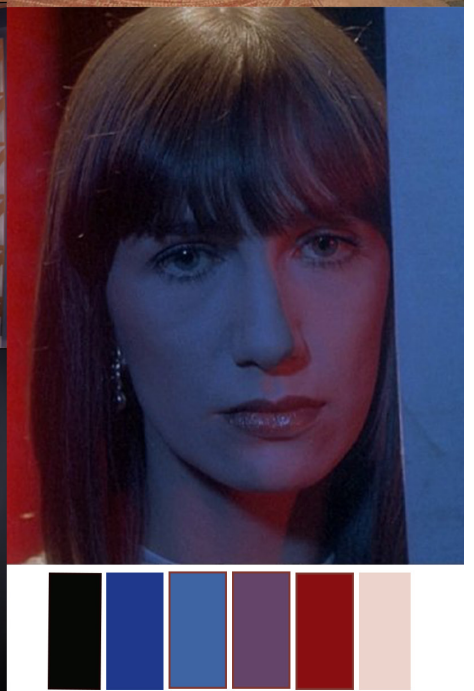
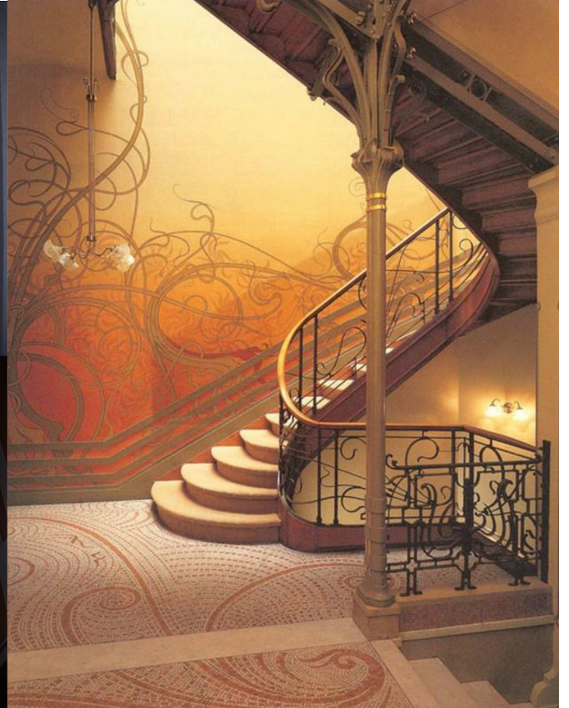


Dans ce niveau, le joueur se trouve face au **tueur qui bloque le passage** pour accéder au reste de l'étage. Il n'a accès qu'à deux appartements qui donnent tout deux sur une partie extérieure qui permet d'accéder à un autre appartement plus loin mais dont la plupart des portes sont fermés. Néanmoins, il peut trouver un objet clé mais qui lui sert seulement dans l'autre partie de l'étage. Du coup, il doit à tout prix éviter le tueur. Pour se faire, il doit faire du **bruit pour l'attirer**. Pour cela, il peut utiliser soit des **consommables** présent dans le premier appartement soit utiliser l'**élément interactif** présent dans la pièce. Ainsi, le tueur arrive dans l'appartement, le joueur **passé par la fenêtre** pour rejoindre l'appartement adjacent et ainsi sortir pour rapidement accéder au reste de l'étage qui lui était inaccessible.

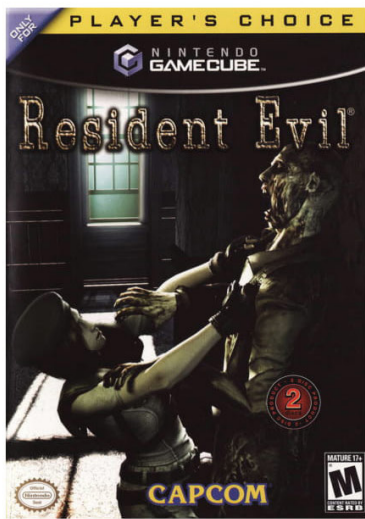
Références Artistiques

«Suspiria» de Dario Argento

«Inferno» de Dario Argento



Références Vidéoludiques



Resident Evil (2002)

Pour son level design, son organisation de l'espace et de la progression.



Haunting Ground (2005)

Pour sa gestion de la menace permanente et l'utilisation de caméras en mouvement.



Alien Isolation (2014)

Pour son équilibre entre combat et fuite.

Concept Art : Héroïne / Tueur



Concept Art Tueur



Concepts Arts Héroïne

Evolution Costume

