
Alice Homeille et le Chamois

Disparu

Game Concept Document

Sommaire

Sommaire	1
Fiche signalétique	2
Scénario et univers	3
Résumé	3
Personnages	3
Environnement	4
Introduction du scénario	5
Gameplay principal	6
Gameplays secondaires	8
Idées de rêves	8
Direction artistique	10

I. Fiche signalétique

Genre : Jeu d'enquête, Visual Novel

Plateformes : Nintendo Switch, PlayStation 4 / 5, Xbox One / Series X, PC

Public cible : 12 ans et plus

Nombre de joueurs : 1

Moteur de jeu : Unity ou Unreal Engine 4

II. Scénario et univers

Résumé

Un terrible incident a eu lieu dans l'école des Mimosas : Dani le Chamois, mascotte des élèves, a disparu ! La police ne voulant pas réagir, c'est à vous, Alice, qu'incombe la lourde tâche de résoudre ce mystère. Aidée par Vic, votre fidèle ami, vous devrez interroger vos camarades afin de tisser des liens et pouvoir les visiter dans leurs rêves afin de leur arracher des informations cruciales et trouver le fin mot de cette affaire.

Personnages

- **Alice Homeille** : enfant sage, elle est dotée du pouvoir de voyager dans les rêves de ses proches. Assez introvertie, elle n'a qu'un seul véritable ami, Vic.
- **Victor 'Vic' Tim** : meilleur et seul ami d'Alice car ils sont les seuls à faire partie du club des détectives, il est le souffre-douleur de Djézone. C'est un élève de terminal.
- **Carrie Cature** : l'enseignante de la classe de maternelle de l'école des Mimosas. Douce et attentionnée, elle est très appréciée de ses élèves. Elle est très douée en dessin.
- **May Chante** : véritable chipie, elle se considère comme supérieure à tous ses camarades de classe.
- **Djézone Des Rouleaux** : la grosse brute de l'école, il s'amuse souvent à embêter les autres élèves. C'est un élève de grande section de maternelle. Il vient d'une famille très riche qui a fait fortune dans l'industrie du papier.
- **Paul Position** : ce garçon est fan de voitures. Vroum.
- **Didier 'Did' Geais et Noémie Fasolasido** : membres du club de musique

ALICE HOMEILLE ET LE CHAMOIS DISPARU

- **Richard Cuterie** : boucher et charcutier du village
- **André Puté** : maire du village
- **Petra Fikante dit le Receleur** : tient un trafic clandestin de différents objets dans l'école. Elle est très musclée et parle avec un accent russe. Personne ne sait qu'elle est le Receleur. C'est une élève de maternelle.
- **Cassandra 'Cass' Parov** : membre du club d'échecs
- **Alexandra Maturgie** : membre du club de théâtre (idée de DA : masque commedia dell' arte ?)
- **Julie Nux, Alma Cohèsse et Edwin Dows** : membres du club d'informatique. Ils sont tous habillés de manière à rappeler les OS qu'ils référencent (style *Merryweather Comics*).
- **Mehdi Dakticiel** : c'est un élève étrange qui semble savoir beaucoup de choses. Il parle parfois des choses incompréhensibles à Alice, comme du "menu pause" ou de "choix dans les dialogues", ce qui a le don de l'effrayer un peu. Il a toujours les yeux grands ouverts et son regard semble sonder l'âme des gens quand il les regarde (ce qui rend tout le monde mal à l'aise).

Environnement

Le jeu se déroule dans l'école des Mimosas, une école de province perdue dans la campagne, rassemblant tous les niveaux de la petite section de maternelle à la terminale. L'école compte environ 750 élèves (deux classes de 25 élèves par niveau) et une trentaine de professeurs répartis sur plusieurs petits bâtiments. L'école est située dans les montagnes, un endroit propice pour qu'un chamois en soit la mascotte.

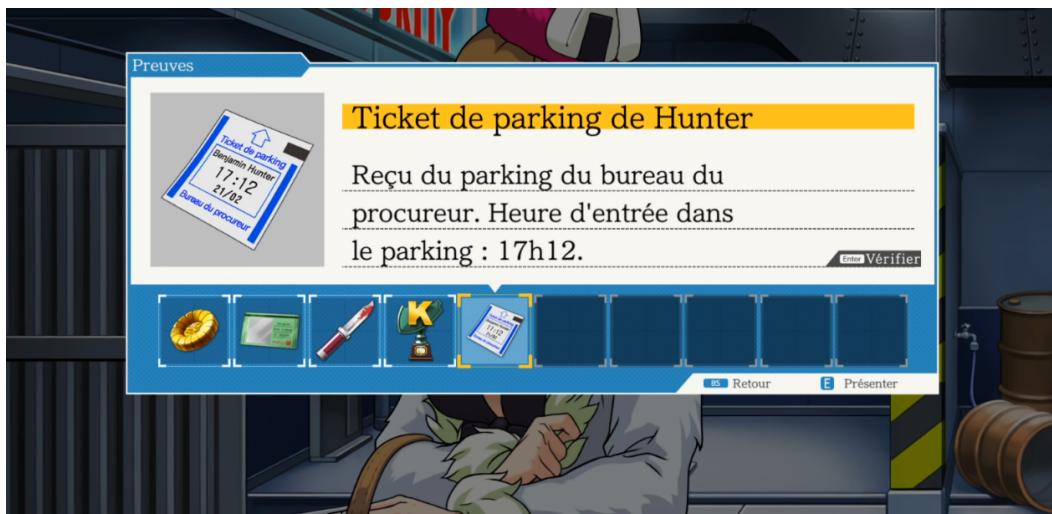
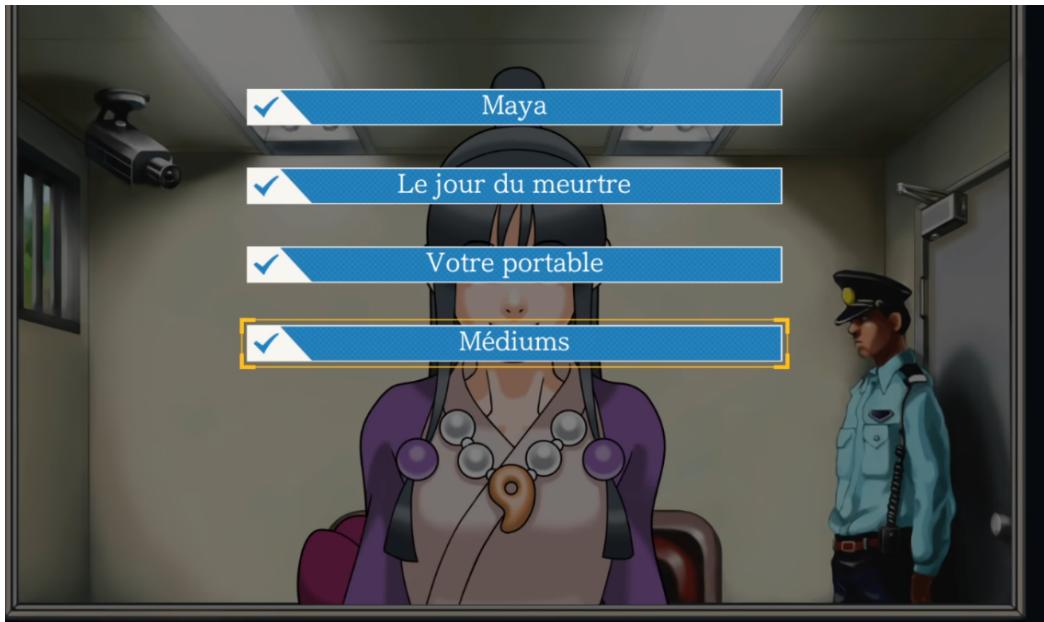
ALICE HOMEILLE ET LE CHAMOIS DISPARU

Introduction du scénario

L'histoire commence par une journée tranquille à l'école des Mimosas, alors qu'Alice et ses camarades arrivent à l'école. Une phase de tutoriel montre au joueur comment contrôler Alice, comment interagir avec ses camarades et son environnement ainsi que les choix cruciaux dans les dialogues. Ensuite, Medhi lui demande de retrouver son sac qui a disparu, un prétexte pour montrer au joueur les mécaniques d'enquête. Alice doit alors interroger ses camarades jusqu'à retrouver la trace du sac, oublié sur un banc à l'extérieur de l'école. La fin de la journée est ellipsée et on retrouve Alice dans sa chambre, alors qu'elle va se coucher. Dans son sommeil, elle visite le rêve de Mehdi qui lui apprend que chaque rêve est différent. Le lendemain, lorsque Alice arrive à l'école, Dani a disparu...

III. Gameplay principal

Le gameplay principal d'*Alice Homeille* est construit en **deux phases** : des discussions et de l'exploration. Pendant les phases de discussion, le joueur peut **choisir différents thèmes** pour converser avec son interlocuteur. Il peut aussi choisir de **montrer un objet** présent dans son inventaire à son interlocuteur afin de le faire réagir.



ALICE HOMEILLE ET LE CHAMOIS DISPARU

Attention cependant à ne pas trop embêter un élève avec des questions peu pertinentes : nous savons tous que la patience des enfants est assez limitée et quand celle-ci est dépassée, votre relation avec celui-ci peut être dégradée. Lors des dialogues, le joueur peut être confronté à **plusieurs choix de réponses** qui influent sur la relation qu'il entretient avec son interlocuteur. Il convient donc de **connaître la personnalité** des camarades d'Alice et de **bien réfléchir** avant de choisir une réponse. Si un enfant est fâché contre elle, Alice doit attendre la nuit pour se rendre dans son rêve. Le niveau du **rêve sera assez difficile**, mais si elle réussit, la personne n'en voudra plus à Alice et sera plus enclin à lui donner les informations qu'elle veut.

Les phases d'exploration servent à trouver des indices pour **confronter les autres élèves** et leur faire avouer certaines choses concernant l'enquête. Le joueur se déplace dans des **environnements 3D** assez restreints avec une **caméra fixe**, dans lesquels il peut interagir avec les éléments du décor et les personnes présentes. En s'approchant d'un élément interactif, une pop up informe le joueur pour lui dire qu'il peut interagir avec.



IV. Gameplays secondaires

Lors des phases de rêve, le joueur est plongé dans la psyché de la personne qu'il visite. On peut par exemple avoir un jeu de rythme pour le rêve de Did Geais, un jeu de course pour le rêve de Paul Position, un jeu d'infiltration pour le rêve de Vic Tim, ect...

Certains rêves pourront traiter, à l'aide de métaphores comme pourrait le faire un enfant, de sujets graves et traumatisants comme le divorce des parents, de maltraitance infantile, de phobie scolaire, ect...

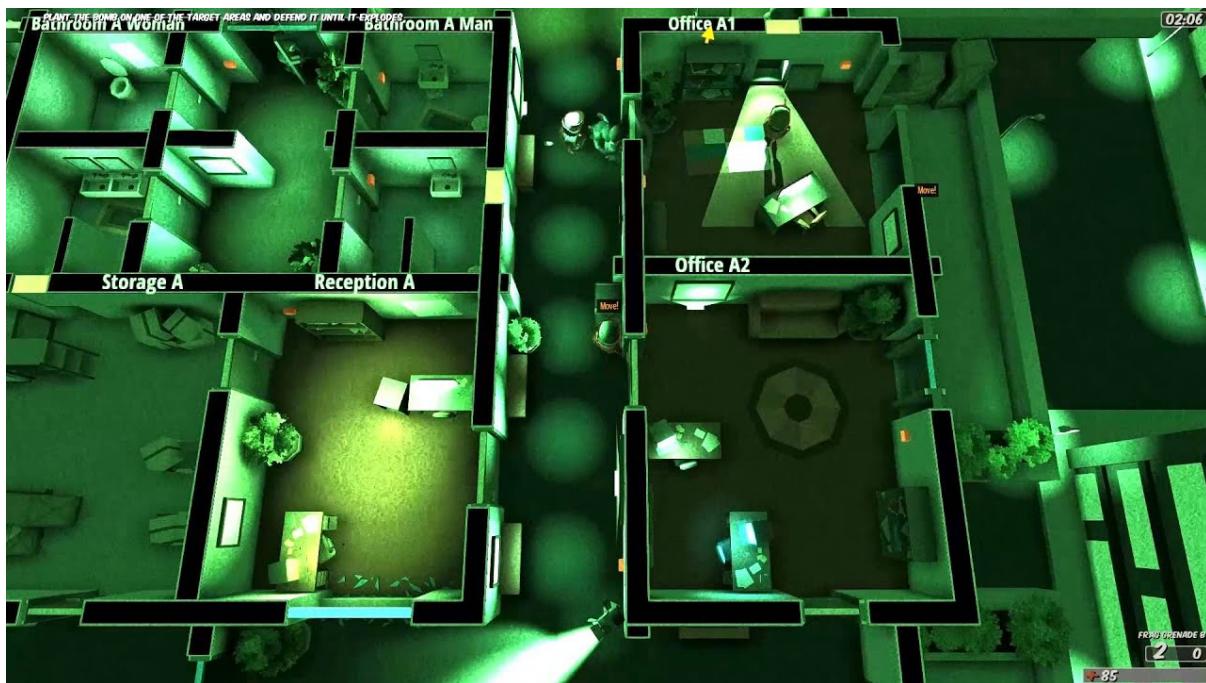
Idées de rêves

- **Rêve de Paul Position :** grand fan de course automobile, Paul rêve de faire une grande carrière sur les circuits ou dans la rue. Ces rêves prennent donc la forme de jeux de courses, s'inspirant du gameplay de *Need for Speed* et de la direction artistique plus cartoonesque d'un *Mario Kart* ou *Crash Team Racing*



ALICE HOMEILLE ET LE CHAMOIS DISPARU

- **Rêve de Vic Tim** : étant persécuté par Djézone, Vic rêve qu'il doit lui échapper dans ses rêves. On peut imaginer une vue de dessus avec une direction artistique ressemblant à *Of Guards and Thieves*



- **Rêve de Did Geais** : étant un artiste se consacrant corps et âme à ses compositions, Did rêve un jour de se produire sur les plus grandes scènes et dans les plus grands clubs. Par conséquent, ses rêves prennent la forme d'un jeu de rythme dans lesquels il fait bouger le dancefloor, au sommet de son art. Les inspirations piochent du côté de *Guitar Hero* ou *Taiko No Tatsujin*.



V. Direction artistique

La direction artistique du jeu se dirige vers quelque chose d'assez **bariolé** et **cartooonesque**, avec des personnages en 3D ce qui permet d'avoir un peu de mise en scène lors des phases de dialogues simples. Le jeu contiendra aussi des cinématiques pour les moments clés de l'histoire.



Les personnages auront chacun leur style vestimentaire reflétant leur personnalité. De plus, de grandes libertés pourront être prises au niveau des proportions des personnages, le but étant de vraiment **créer une identité visuelle propre** à chacun d'entre eux.