

1. Le Jeu

- Nom : Abyss
- Pitch : Suite à un désastre durant une expédition sous-marine en grande profondeur, un scaphandrier tente désespérément de retourner à la surface.
- Genre : **puzzle-platform horror adventure game**
- Joueurs : 1
- Public cible : 16 ans et plus
- Marché cible : Horreur, indie, exploration, solo, Immersif, atmosphère, sombre
- Plateformes : PC Console (Xbox, Playstation, Switch)
- Technologie : Unreal Engine
- Unique Selling point : La thalassophobie exploitée au maximum
- Scénario : Une équipe de scaphandriers est envoyée pour faire la maintenance d'un gigantesque câble internet et étudier son impact sur l'environnement en grande profondeur local.
- Suite à un éboulement, l'opération est compromise, forçant notre personnage à se replier dans sa base et communiquer avec la surface.
- Condition de victoire : Évacuation des fonds marins / passage à la zone suivante.
- Condition de défaite : MORT
- Core Gameplay: Gestion de l'oxygène et de l'écholocalisation en évitant les menaces pour rentrer à la base.
- Gameplay secondaire : Changement de lampe, bouteilles d'oxygène endommagé
- Gameplay loop : Avancer au travers des différentes sections tout en résolvant des puzzle, en gérant son oxygène et en survivant aux menaces.
- 3C :
 - Character : Scaphandrier
 - Camera : Rail camera
 - Control : marcher- droite, gauche, haut- , bas, interagir, écholocalisation, jeter, sauter, marcher plus vite, accroupir.
- Inspirations : Little nightmares, Soma, Subnautica

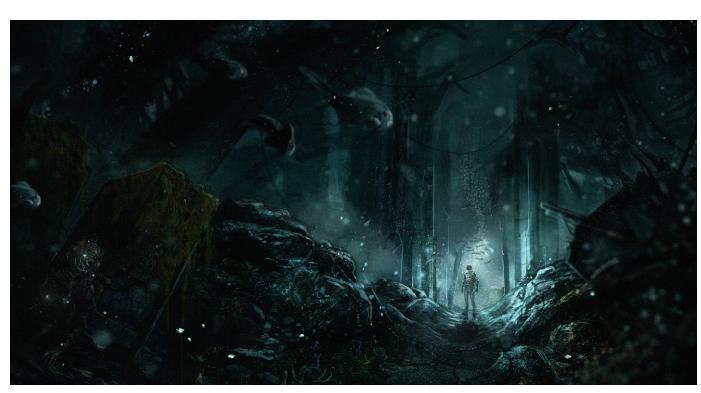
2. Direction artistique:

Références principales :

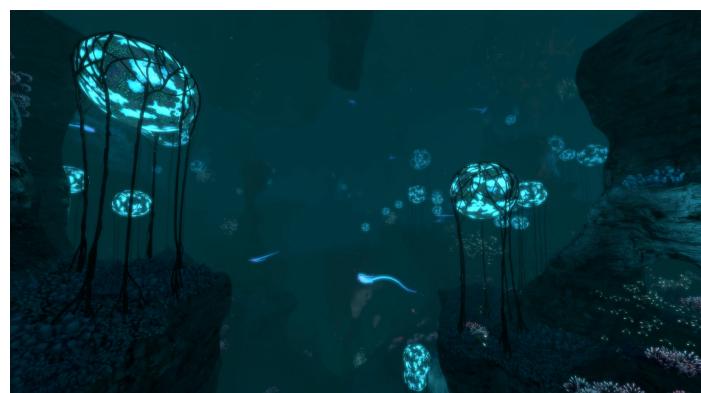
- Little Nightmares



- Soma



- Subnautica



Moodboard :

Inspiration :



Inspiration de jeux tel que SOMA, Subnautica, ou encore Little Nightmare qui joue beaucoup sur l'ambiance pour appuyer la situation angoissante.

Environnement :



Beaucoup de grottes, coraux et algues afin de dissimuler la dangerosité des alentours. Joue sur la profondeur, la thalassophobie et «l'écrasement» du personnage par l'environnement qui peut facilement créer des hallucinations visuelles.

Couleurs et Ambiance :



Teintes du fond de l'océan (à partir de 4000 mètre de profondeur) bleu, vert, noir plus ajout de bleu et vert néon.

Créatures :



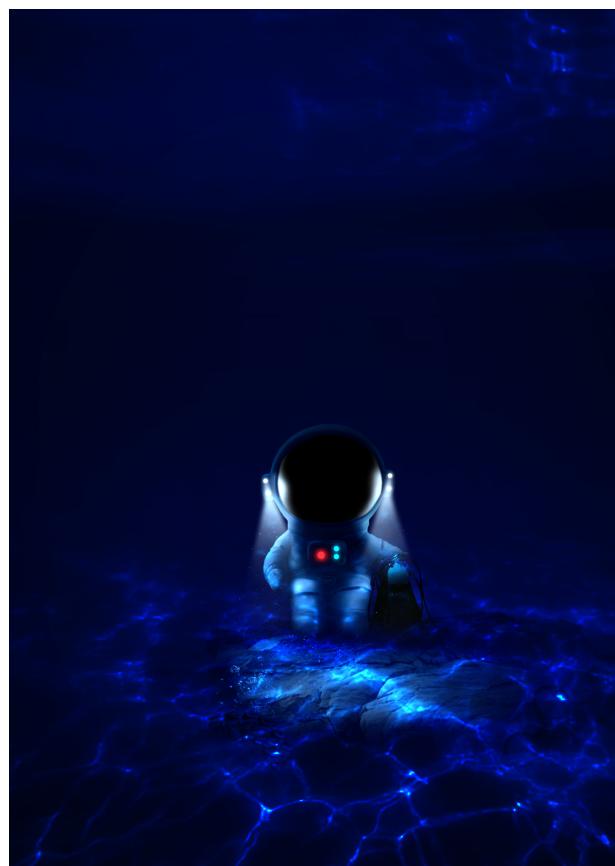
NOMBREUSES ESPÈCES DANGEREUSES ET AGRESSIVES.
AJOUT DE CERTAINES ESPÈCES NON-RÉELLES TEL QUE LE KRAKEN,
LE MÉGALODON, ... CAR SEULEMENT 5% DES OCÉANS ONT ÉTÉ
EXPLORÉS QUI LAISSE LA POSSÉDATION À L'IMAGINATION.

Scaphandrier :



Design de base montrant plusieurs vues afin d'inclure le système des bouteilles à oxygène et la forme de base.
ESSAYER D'INCLURE DES ÉLÉMENS QUI MONTRERAIENT LA PROFESSION DU PERSONNAGE.

Recherche de visuel :



Objectif du visuel : créer un contraste entre le joueur et son environnement pour renforcer le sentiment d'écrasement par la phobie des profondeurs

- Scaphandriers et bases proportions compactes, relativement détaillées et "friendly".
- Environnements et créatures possèdent plus de détails et des designs plus horribles.

Scénario plus détaillé :

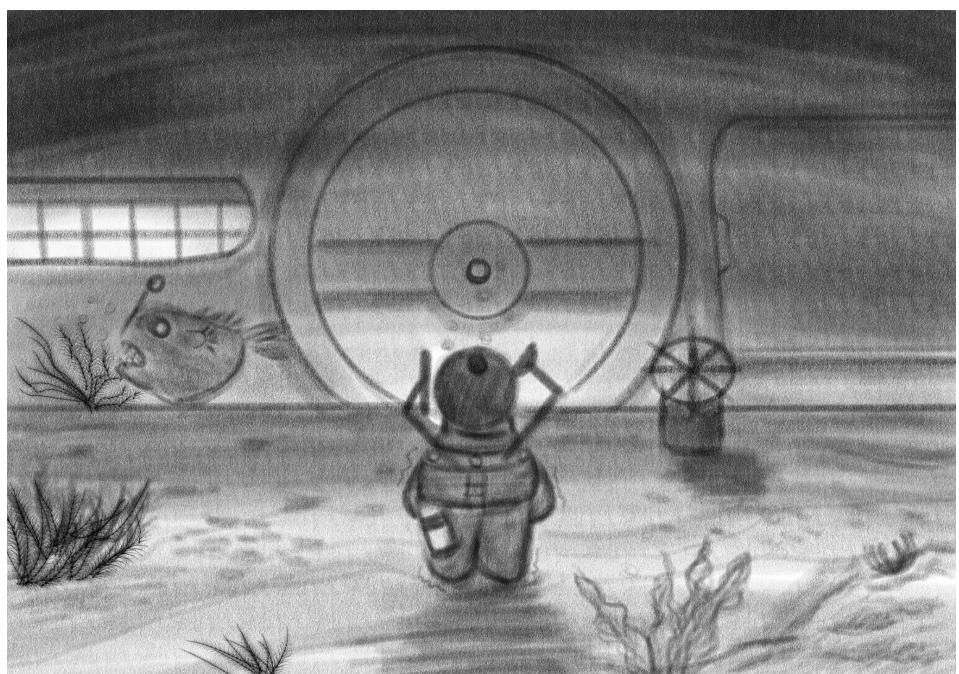
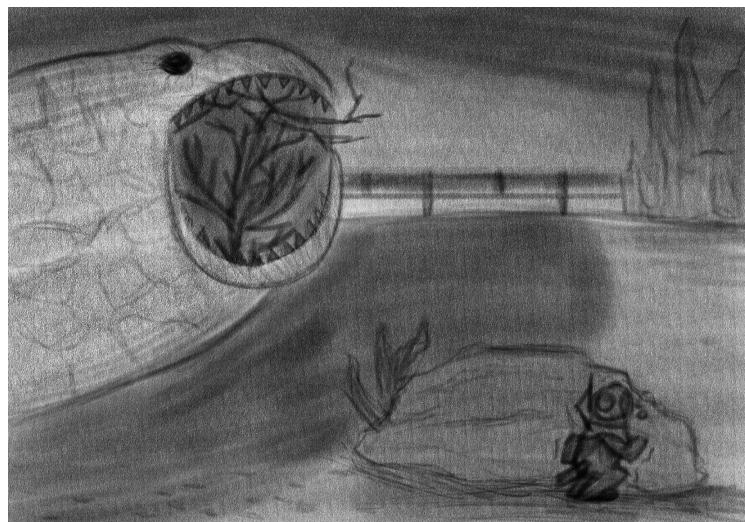
Un séisme sous-marin endommage un gigantesque tuyau de fibre optique.

Deux équipes de scaphandrier sont envoyées dans une base leur permettant d'accomplir leurs tâches.

L'une s'occupe de la maintenance du tuyau tandis que l'autre se charge d'étudier son impact sur l'environnement local. Nous jouons l'un des ingénieurs en mission qui se retrouve dans un avant-poste éloigné de la base quand un nouveau séisme frappe les fonds marins.

L'opération tourne à la catastrophe : La faune et la flore locale se révèlent hostiles suite aux mouvements de terrains, et vos coéquipiers ne laissent que peu de signes de vie face à une menace invisible grandissante. Vos outils seront votre meilleure chance de survie.

3. Mockup :



ETUDE DE MARCHÉ :

marché cible :

Le marché que cible Abyss est celui des puzzle plateformers d'horreur, ce marché de niche au départ est en pleine expansion grâce aux différents titres tel que "inside" ou encore "Little Nightmares".

Les dits titres ont permis de populariser le genre tout en permettant d'y incorporer indirectement un gage de qualité vis-à-vis du public.

Demande :

| Veuillez renseigner votre âge | Veuillez renseigner votre genre | Avez vous la thalassophobie ? (Peur des fonds marins) | A quel fréquence jouez vous aux jeux vidéo | Aimez vous les environnements sous marin en grande profondeur ? | Cochez les jeux auquel vous avez déjà joué | Que pensez vous des jeux plateformers d'horreur ? | Sur quelle plateforme jouez vous principalement ? |
|-------------------------------|---------------------------------|---|--|---|--|---|---|
| 18 / 25 ans | Masculin | Non | 5 | 5 Subnautica, Soma, Little Nightmares, Inside, Limbo | 5 Subnautica, Soma, Little Nightmares, Inside, Limbo | 5 PC, Playstation | |
| 18 / 25 ans | Féminin | Non | 2 | 4 Aucun | 3 PC | 4 PC, Switch | |
| 18 / 25 ans | Masculin | oui | 5 | 4 Subnautica, Soma, Little Nightmares, Inside | 2 PC | 3 PC, Switch | |
| 26 / 35 ans | Masculin | Non | 5 | 5 Subnautica, Soma, Little Nightmares, Inside | 3 PC, Playstation | 3 PC, Switch, Playstation | |
| 18 / 25 ans | Masculin | Non | 5 | 5 Subnautica, Little Nightmares, Inside, Limbo | 4 PC, Playstation | 4 PC, Switch | |
| 18 / 25 ans | Féminin | Ne sait pas | 3 | 3 Limbo | 5 PC, Playstation | 5 PC, Switch | |
| 18 / 25 ans | Masculin | Non | 5 | 4 Subnautica, Little Nightmares, Inside | 4 PC | 4 PC, Switch | |
| 18 / 25 ans | Féminin | oui | 5 | 1 Subnautica, Soma | 5 PC, Switch | 3 PC | |
| 36 / 50 ans | Féminin | Non | 5 | 2 Little Nightmares | 4 PC | 4 PC, Switch | |
| 18 / 25 ans | Masculin | oui | 5 | 3 Aucun | 5 PC, Switch | 3 PC, Switch | |
| 18 / 25 ans | Féminin | Non | 5 | 5 Subnautica, Soma, Little Nightmares, Inside, Limbo | 2 Subnautica | 4 PC, Switch | |
| 18 / 25 ans | Féminin | oui | 5 | 2 Subnautica | 4 Subnautica, Inside, Limbo | 3 PC | |
| 18 / 25 ans | Masculin | oui | 3 | 3 Subnautica, Little Nightmares | 3 Subnautica, Little Nightmares | 4 PC, Switch | |
| 18 / 25 ans | Masculin | oui | 4 | 5 Soma, Little Nightmares, Inside, Limbo | 5 Soma, Little Nightmares | 5 PC | |
| 18 / 25 ans | Masculin | oui | 5 | 3 Little Nightmares | 3 Little Nightmares | 2 PC | |
| 18 / 25 ans | non binnaire | Non | 2 | 2 Soma | 2 Soma | 3 PC, Playstation, Xbox | |
| 18 / 25 ans | Masculin | oui | 4 | | | | |

publique cible :

Persona 1 :

Louanne



Entre 25 et 34 ans

Contexte

Louanne est une salariée qui aime découvrir de nouvelles choses hors de son travail. Elle privilégie les expériences courtes tel que les films ou une série de quelques épisodes car elle n'a pas énormément de temps libre. Louanne joue occasionnellement aux jeux vidéos et surtout au style narratif qui ont un temps de jeu d'environ 5 heures comme "12 minutes".

Objectifs

Louanne cherche à trouver des expériences uniques qui lui feront ressentir des émotions fortes sur une courte période de temps, sur tout types de médias : jeux, livres, films etc....

Persona 2 :

Milo



Entre 18 et 24 ans

Contexte

Milo est un étudiant qui joue tous les jours aux jeux vidéos. Il a découvert les jeux plateformers d'horreur par le biais de "Little Nightmares" et à par la suite joué à beaucoup de jeux similaires tel que "inside" ou "Limbo".

Objectifs

Milo cherche un nouveau jeu dans la même atmosphère que "Little Nightmares".

ETUDE DE MARCHÉ :

17 réponses

Afficher dans Sheets

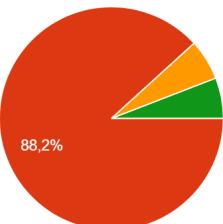
Réponses acceptées

Résumé Question Individuel

Veuillez renseigner votre âge

17 réponses

Copier

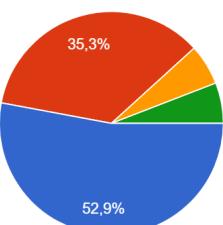


| Âge | Pourcentage |
|----------------|-------------|
| - 18 ans | 0 % |
| 18 / 25 ans | 88,2 % |
| 26 / 35 ans | 8,2 % |
| 36 / 50 ans | 3,5 % |
| 50 ans ou plus | 0 % |

Veuillez renseigner votre genre

17 réponses

Copier

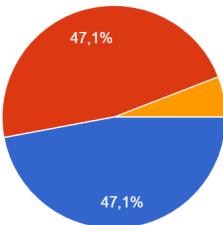


| Genre | Pourcentage |
|-------------|-------------|
| Masculin | 52,9 % |
| Féminin | 35,3 % |
| non binaire | 8,2 % |
| non binaire | 3,5 % |

Avez vous la thalassophobie ? (Peur des fonds marins)

17 réponses

Copier

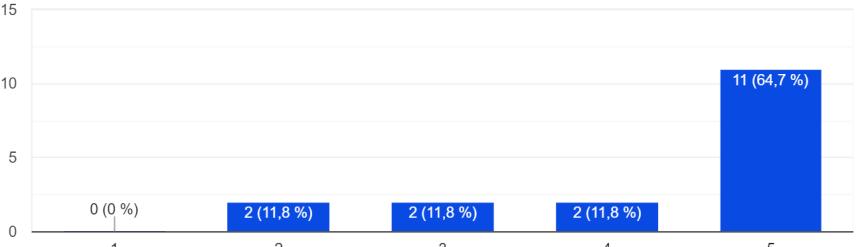


| Thalassophobie | Pourcentage |
|----------------|-------------|
| oui | 47,1 % |
| Non | 47,1 % |
| Ne sait pas | 5,8 % |

A quel fréquence jouez vous aux jeux vidéo

17 réponses

Copier

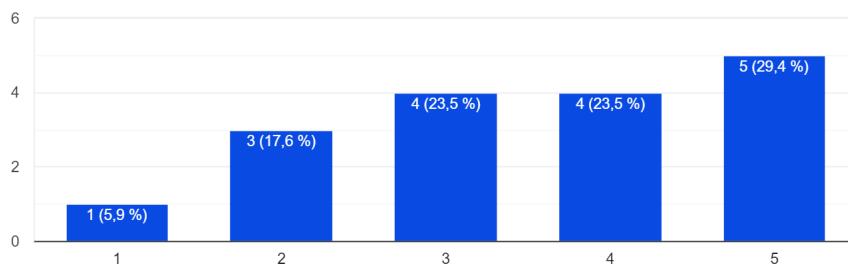


| Fréquence | Pourcentage |
|-----------|-------------|
| 0 | 0 (0 %) |
| 1 | 2 (11,8 %) |
| 2 | 2 (11,8 %) |
| 3 | 2 (11,8 %) |
| 4 | 2 (11,8 %) |
| 5 | 11 (64,7 %) |

Aimez vous les environnements sous-marin en grande profondeur ?

 Copier

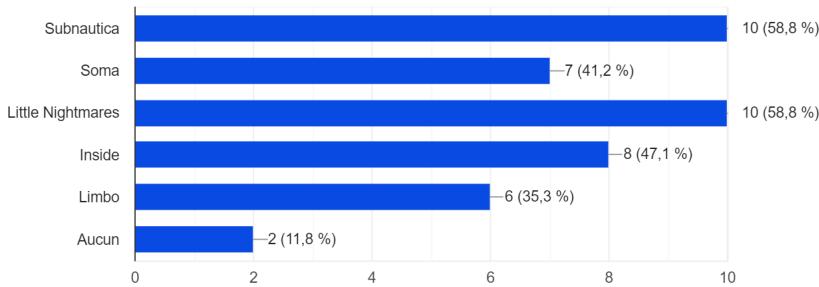
17 réponses



Cochez les jeux auquel vous avez déjà joué

 Copier

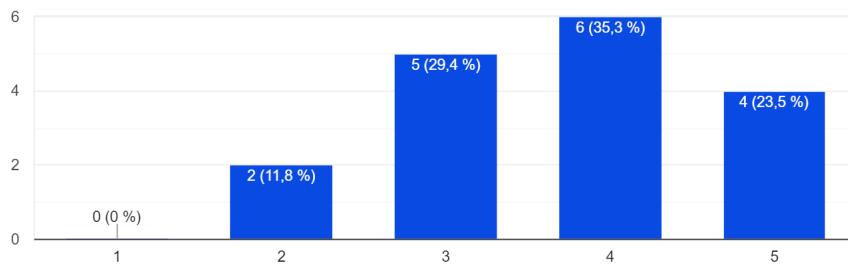
17 réponses



Que pensez-vous des jeux platformers d'horreur ?

 Copier

17 réponses



Sur quelle plateforme jouez vous principalement ?

 Copier

17 réponses

