

# Game Concept Document

## Me retrouver - Recover myself

Adrien PAUL - Level Design

Quentin THORAL - Level Design

Emma DAS NEVES - Infographie 3D

Flavien GONIN - Programmation

Cassandre DELETTE - Level Design

# Sommaire

1. Présentation de l'équipe

1. Fiche descriptive

2. Étude de marché

3. Le jeu

- Synopsis

- Squelette

- Gameplay principal

- Gameplay secondaire

- Inspirations

5. Ambiance

- Exploration

- Anxiété

- Sonore

# Présentation de l'équipe

Équipe

## Adrien PAUL

### Parcours :

- Master de Création Littéraire
- LP Level Design

### Rôles :

- Narrative Design
- Gestion de l'équipe

### Intérêts pour le projet :

- Personne à l'origine de l'idée de départ
- A déjà travaillé sur les liens entre les troubles psychiatriques et la narration lors de son mémoire
- Amateur de jeux narratifs dans lesquels les choix du joueur ont un véritable impact



Adrien

## Quentin THORAL

### Parcours :

- Licence en Art du Spectacle - option Image
- Master Post-Production
- LP Level Design

### Rôles :

- Recherche graphique et sonore
- Modeleur
- Level Design

### Intérêts pour le projet :

- Travail collectif
- Intéressé par la représentation de l'angoisse dans le média vidéoludique



Quentin

## Emma DAS NEVES

### Parcours :

- Bac STD2A
- Bac+2 Infographie 2

### Rôles :

- Infographie 2D/3D

### Intérêts pour le projet :

- Composition de l'équipe
- Sensibilité au sujet de la gestion des traumas/de l'anxiété



Emma

## Flavien GONIN

### Parcours :

- DUT Informatique
- L3 Informatique
- Master Informatique

### Rôles :

- Développeur
- Gameplay Design

### Intérêts pour le projet :

- Intéressé par les multiples gameplays possibles
- Aime les jeux narratifs et les jeux dénigmes



Flavien

## Cassandre DELETTE

### Parcours :

- DUT Métiers du Multimédia et de l'Internet
- LP Level Design

### Rôles :

- GamePlay Design
- Aide Recherche Graphique

### Intérêts pour le projet :

- Conquis par le concept et les différents styles de gameplay
- Concernée par la sensibilisation de calmer et freiner de possibles crises de paniques
- Apprécie les jeux narratifs et/ou psychologiques dont les choix impactent sur le personnage



Cassandre

# Fiche descriptive

Rédaction :

Adrien

Conception :

Équipe

**Titre :** Me retrouver (Recover myself)

**Pitch :** Le joueur contrôle un personnage qui doit reconstruire son histoire en reliant des objets, des articles et des photos, tout en surmontant ses crises de panique.

**Genre :** Narratif / Puzzle / Enquête

**Nombre de joueurs :** Jeu solo

**Public cible :** jeunes adultes, joueurs confirmés ou occasionnels

**Plateforme :** PC

**Marché cible :** Europe / Amérique du nord

**Technologies :** Unity

**Unique Selling Points :** Gestion de crises de panique de différentes manières / Narration modulable par le joueur

# Étude de marché

Rédaction : Quentin

Conception : Quentin

Pour le gameplay de mise en relation d'éléments, nous nous inspirons de jeux d'enquête tels que [L.A. Noir](#) et [Sherlock Holmes : The Devil's Daughter](#).

Dans ces jeux, les phases d'enquête sont accompagnées de phases de mini-jeux.

Ces éléments de références ne correspondent toutefois pas à notre thématique, la différence se joue pour nous sur une enquête très [personnelle](#) et une [recherche de soi-même](#).

Les autres jeux qui nous viennent en tête sont des titres liés à la thématique de l'anxiété et de la crise de panique comme : [Adventure with Anxiety](#) (jeu textuel), [Celeste](#) (plateforme 2D) ou encore [Sea of Solitude](#) (exploration 3D). La différence avec ces jeux se distingue principalement par notre gameplay.

Un autre type de jeu pouvant être associé au nôtre serait les Walking Simulator, tels que [Fire Watch](#) ou bien [What's remain of Edith Finch ?](#) sur lesquels nous reviendrons un peu plus en profondeur.

La différence la plus importante entre notre jeu et les Walking Sim est la présence de gameplay multiples et variés lors des [phases d'angoisse](#). L'autre différence évidente est que notre jeu se déroule dans un espace limité et clos et l'objectif principal de nos déplacements est la recherche d'indices sur les événements.

Mais pour revenir un peu plus sur [What's Remain of Edith Finch ?](#), même si nous revivons certains souvenirs, enquêtons pour comprendre le passé et apprenons sur nous-même, une différence majeure avec notre proposition est la narration modulable. Ce jeu raconte une histoire précise et concrète que le joueur doit comprendre, la trame reste linéaire. De notre côté, l'objectif est de laisser le joueur relier des blocs narratifs pour qu'il puisse créer une histoire [unique](#).

Cette évaluation du marché nous prouve que notre projet se démarque de ce qui a pu être proposé, et les succès des titres cités montrent qu'il y a un public intéressé et actif pour ce type de jeu.

# Le jeu - Synopsis

Rédaction : Adrien

Conception : Équipe

**Vous êtes réveillé par la sonnette, c'est l'angoisse. Un carton a été laissé devant votre porte, de la part de votre mère.**

**Il est plein à craquer de vos souvenirs et de vieilles affaires qui vous ramènent plusieurs années en arrière, qui vous ramènent à ce «moment».**

**Vous allez devoir faire des liens entre ces éléments et ce que contient votre appartement pour reconstruire votre histoire : l'accident, votre rôle, les conséquences.**

**Mais réussirez-vous à surmonter les crises de panique que provoque cette exhumation du passé ? Chaque pas en avant vous ramène en arrière et vos démons reviennent vous hanter.**



# Le jeu - Squelette

Rédaction : Adrien

Conception : Équipe

**Intentions de réalisation :** Sensibilisation aux problèmes de gestion des angoisses et des crises de panique / Proposer une expérience narrative très influencée par le joueur.

## Les 3C :

- **Camera** : alternance entre Vue à la première personne / Vue à la troisième personne.
- **Character** : Être humain qui marche dans son appartement, ramasse des objets et les relie entre eux sur un tableau de liège pour construire l'histoire. Il subit des phases de crise de panique à intervalles irréguliers.
- **Contrôles** : mouvement au clavier avec ZQSD / interaction avec l'environnement par les clics de la souris.

**Victoire :** Finir de reconstruire l'histoire du personnage

**Défaite :** Les défaites lors des phases de panique rendent les crises plus fréquentes.

# Le jeu - Gameplay

Rédaction :

Adrien

Conception :

Équipe

## Gameplay principal :

Le gameplay principal se centre sur la recherche d'objets et d'indices à accrocher sur un grand tableau de liège.

Si la connexion créée est mineure, le joueur reprend la recherche d'objets et d'indices.

Si la connexion est majeure, l'histoire est modifiée en conséquence.

Après la reconstitution d'un souvenir, une jauge de stress, dont le joueur n'a pas connaissance, augmente. Si la jauge atteint un stade critique, une phase de panique se lance.

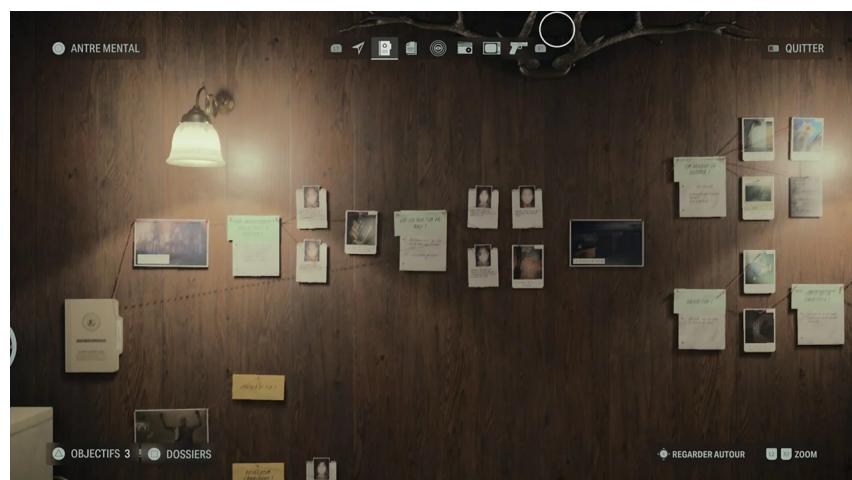


Image du jeu Alan Wake II

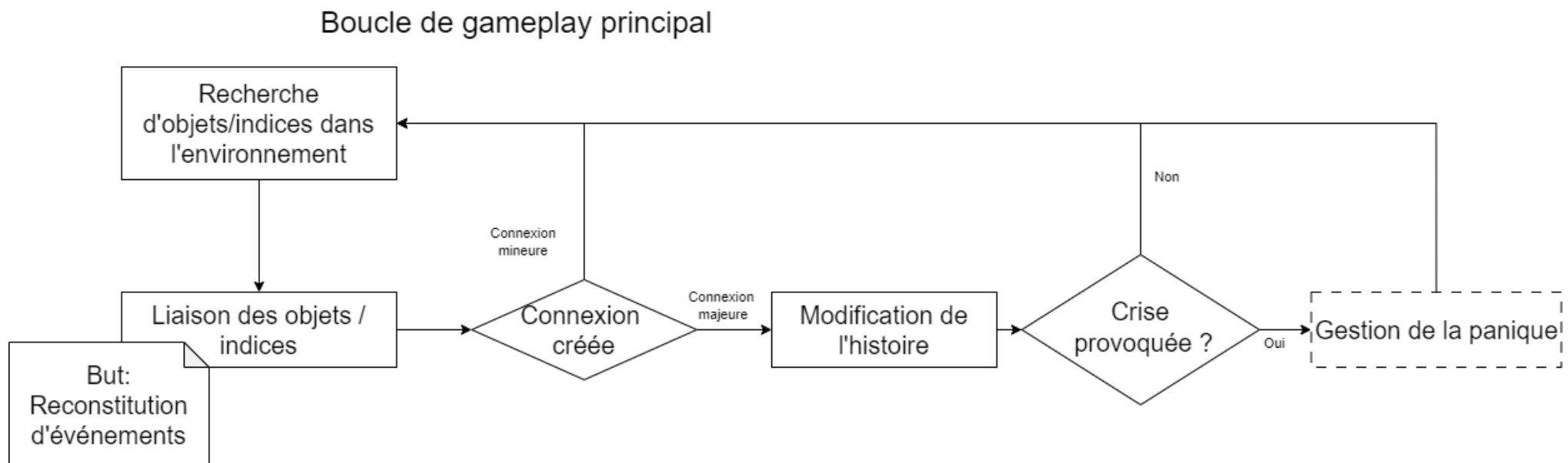
# Le jeu - Gameplay

Rédaction :

Flavien

Conception :

Équipe



# Le jeu - Gameplay

Rédaction :

Flavien

Conception :

Cassandre

## Gameplays secondaires :

Les gameplays secondaires concernent la gestion des phases de panique du personnage. Le joueur est **expulsé** du personnage, il passe d'une vue à la première personne à une vue à la troisième personne. Ils se déclinent en quatre types qui se fondent sur des techniques pour se calmer en cas de crise de panique.

- **Le premier type** vise à **calmer la respiration**. Pour cela, le joueur aura une scène en **QTE** liée au rythme cardiaque. S'il réussit, le rythme diminue, s'il échoue le rythme augmente de plus en plus.

(Inspiration : Man of Medan)

- **Le second type** se fonde sur **l'aide émotionnelle**. Le joueur à plusieurs **choix de réponses** afin de calmer le personnage. En parallèle, les pensées du personnage remplissent de plus en plus l'écran. Si le joueur trouve les bonnes réponses, les pensées sont moins intrusives, sinon elles occupent de plus en plus d'espace.

(Inspiration : Nier Replicant - Foret des légendes)

- **Le troisième type** est **l'ancrage rythmique**. Le joueur doit réussir un **jeu de rythme**.

(Inspiration : Osu / Final Fantasy Theatrhythm)

- **Le quatrième type** est **l'ancrage sensoriel**. Le joueur doit **rechercher des objets** en point de vue troisième personne dans la scène pour stimuler les sens du personnage et le sortir de son état panique. (Inspiration : Beyond Two Souls)

A la fin de ces phases, si le joueur a réussi, le jeu reprend normalement. Si le joueur perd, le jeu reprend également mais diminue le niveau maximum de la jauge de stress. Les crises deviennent donc plus fréquentes.

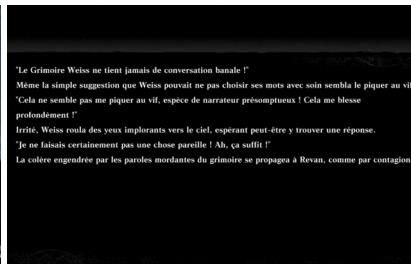
# Le jeu - Inspirations

Recherche :

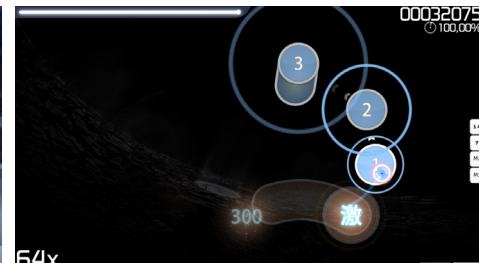
Flavien



Man of Medan : QTE/Respiration



Nier Replicant - Forêt des légendes : Aide émotionnelle/Choix de réponse



Final Fantasy Theatrhythm / Osu : Ancre rythmique



Beyond two souls : Ancre sensoriel/Stimuler les sens/Gestion de la panique/Vision troisième personne

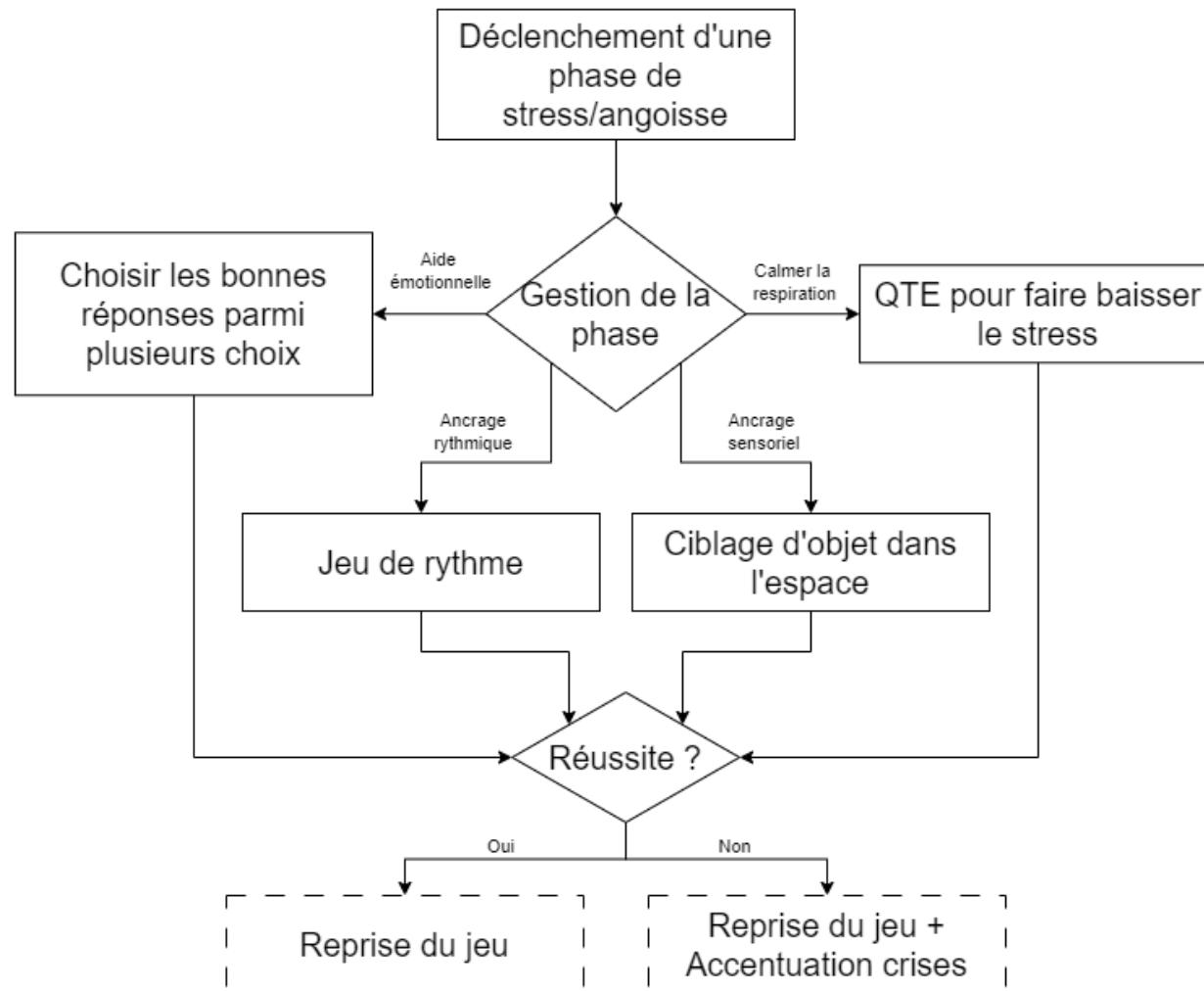
# Le jeu - Gameplay

Rédaction :

Flavien

Conception :

Équipe



# Ambiance - exploration

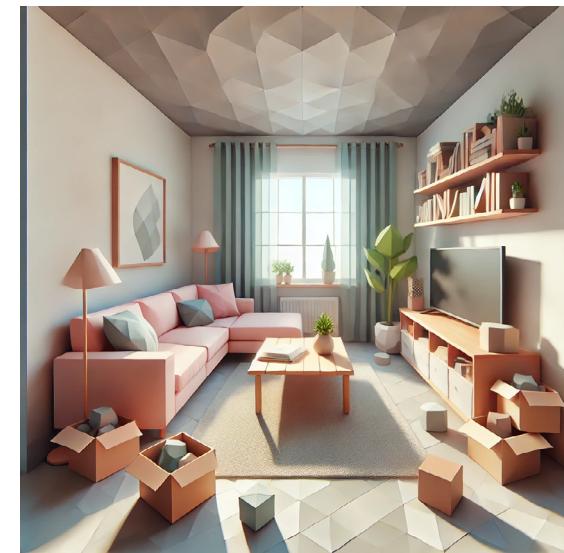
Recherche :

Emma

Quentin



Ambiance de la chambre (pièce principale)  
Chargée mais pas inondée d'informations



# Ambiance - anxiété

Réalisation : Quentin

Conception : Équipe



# Ambiance sonore

Rédaction :

Quentin

Conception :

Quentin

L'ambiance sonore se voudra très **quotidienne**, accompagnée d'une musique d'ambiance très **douce** et accompagnant le personnage lors de ces phases de recherches et d'enquêtes, qui se verra coupé dès la fin de le début d'une phase.

Pour les inspirations sonores, l'idée était de se focaliser principalement sur la partie crise d'angoisse, même si nous reviendrons sur l'ambiance sonore générale au cours de ce Moodboard.

Pour les crises d'angoisse, l'idée est de créer une ambiance en passant par les suppressions sonores de certains éléments et en laissant une boucle sonore continue, en avant, altérée et distordue. L'inspiration est ici [Where is my Mind ?](#) des Pixies, dans lequel la phase finale est une coupe du reste des pistes musicales, ne laissant que le chant distordu de la chanteuse.

Nous pourrons rajouter des acouphènes, bruits de battements de cœur intense, son de la circulation sanguine, mais aussi une respiration rapide et saccadée. Ces effets viennent imiter la tendance du cerveau à accentuer tous nos sens lors d'un stress intense. Ces ressorts sont exploités dans plusieurs jeux, notamment d'horreur, tels que [Outlast](#), [Amnesia Rebirth](#), [Lies Of P](#) ou dans des fictions mettant en scène une crise d'angoisse avec par exemple [Le Chat Potté 2 : la dernière quête](#).

Une autre perturbation envisageable concerne le son stéréo en ne le faisant passer que par une seule oreille ou avec une alternance très rapide entre les deux, ou encore des paroles et sons différents entre les deux oreilles. C'est un effet musical couramment utilisé dans la musique des 70's avec [Paint In Black](#) des Rolling Stones ou [California Dreaming](#) de The Mamas & The Papas. Pour une utilisation directement liée à une dissociation sonore, nous pouvons penser à une scène de l'anime [Re:Zero](#).