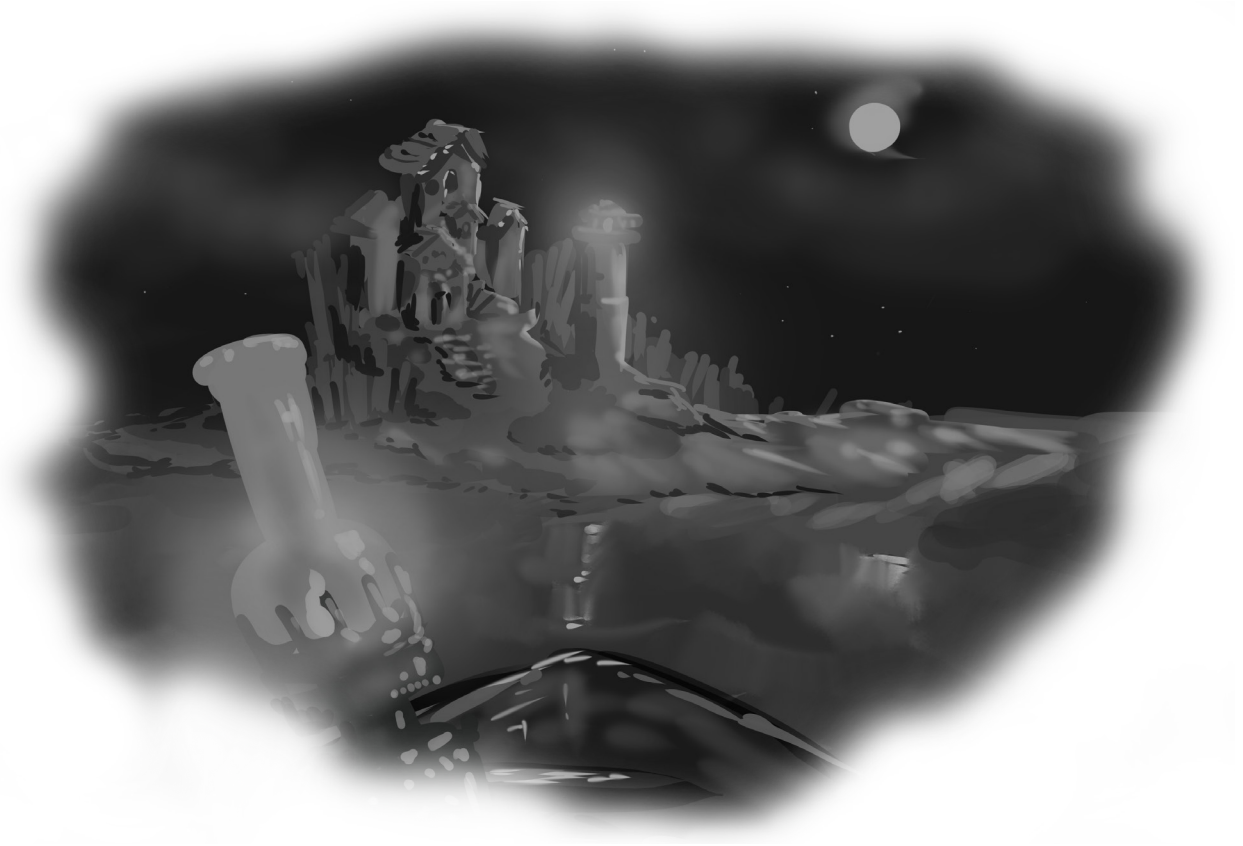


# Pale Island

## Game Concept Document



Rédigé par :

**Louis Pelletier**

Level Designer

**Lucas Vially**

Level Designer

**Marie Le Mezec**

Infographiste

**Mushu Damaschin**

Infographiste

**Najib El Khadir**

Développeur

# Sommaire

<b>Fiche signalétique</b>	<b>3</b>
<b>Intentions de réalisation</b>	<b>3</b>
<b>Unique Selling Points</b>	<b>3</b>
<b>Synopsis</b>	<b>4</b>
<b>3C</b>	<b>4</b>
<b>Gameplay principal</b>	<b>5</b>
<b>Gameplay secondaire</b>	<b>5</b>
<b>Conditions de victoire et de défaite</b>	<b>6</b>
<b>Boucle de gameplay</b>	<b>6</b>
<b>Look &amp; Feel</b>	<b>10</b>

# Fiche signalétique

## Titre

Pale Island

## Pitch

Un académicien à la recherche d'un remède miracle. Un manoir au sommet d'une île perdue. Et ses habitants étranges et imprévisibles. Pale Island est un roguelite horrifique où l'improvisation prime.

## Genre

Roguelite Horrifique, Puzzle

## Nombre de joueurs

Solo

## Public cible

16 ans & plus, fans de jeux d'horreur modernes aux mécaniques innovantes. Accessoirement, les joueurs de roguelite et les nostalgiques de l'horreur rétro.

## Plateforme

Windows

## Marché cible

Europe/Etats-Unis, Occident

## Technologies

Unreal Engine et génération procédurale, motion capture

## Intentions de réalisation

Offrir une expérience convaincante aux joueurs modernes et rétro.  
Transmettre l'expérience de la peur surmontée dans un lieu inconnu et hostile.

## Unique Selling Points

- Génération procédurale des niveaux et des énigmes
- Scénario riche et évolutif
- Interactivité IA : comportements multiples selon les actions du joueurs

# Synopsis

19<sup>ème</sup> siècle. Les travaux d'un jeune académicien le mènent à une île perdue, source présumée de la maladie ayant emporté ses parents. C'est dans le manoir surplombant ces terres qu'il va mener l'enquête. Mais son hôte, d'abord cordial, se révèle instable et colérique.

Pourchassé, perdu dans une demeure dont les pièces glissent et se réarrangent, il devra surmonter ses peurs pour s'échapper et peut-être sauver l'Angleterre du mal qui la ravage.

## 3C

### Camera

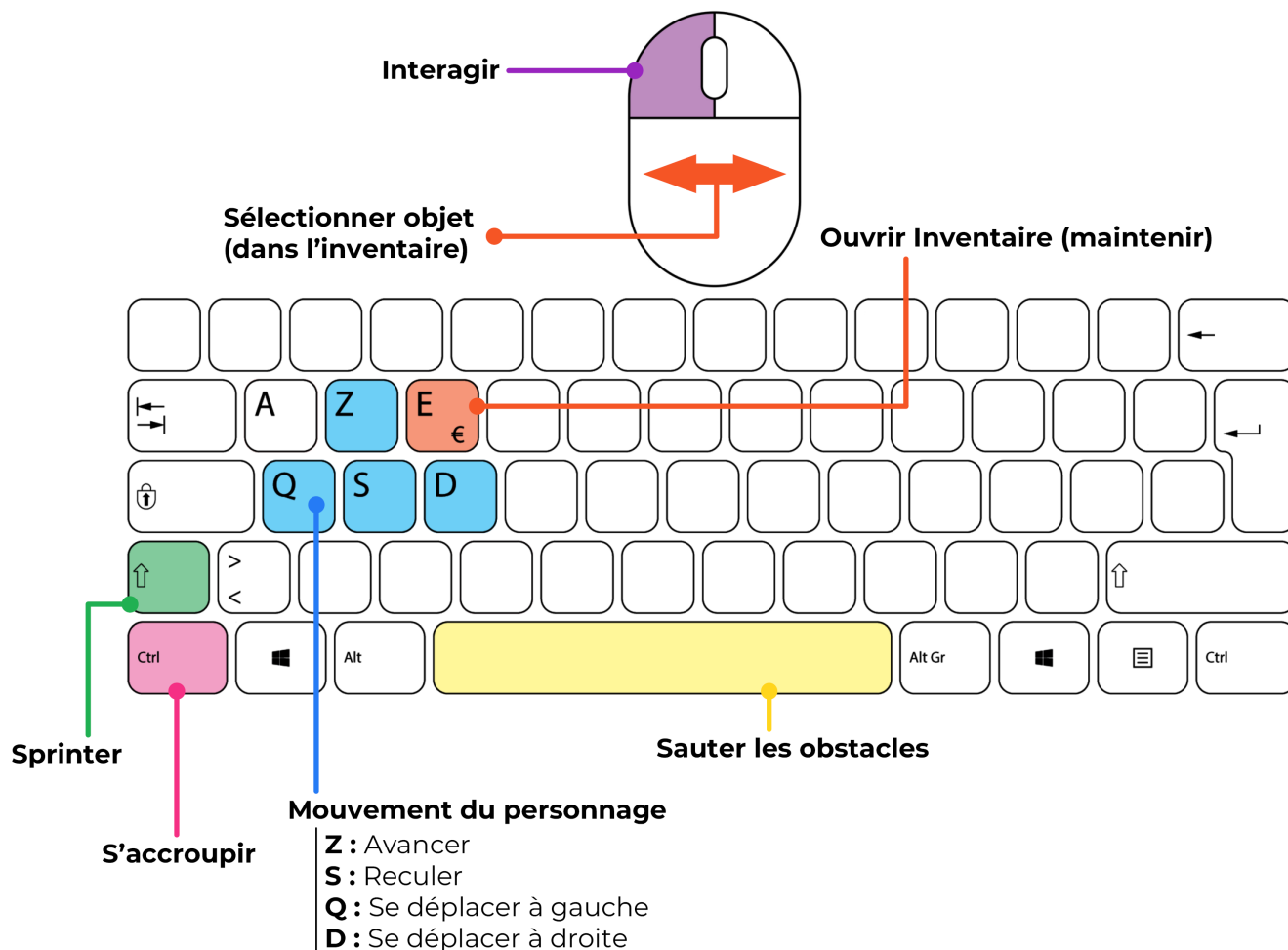
Caméra subjective, jeu en première personne

### Character

Personnage unique pouvant courir, s'accroupir, se cacher, ramasser des objets, interagir avec les personnages non joueurs

### Controller

Contrôles par le clavier et la souris :



## Gameplay principal

Pale Island est un **roguelite horrifique mêlant infiltration et énigmes**. Le joueur explore un manoir dans le but d'y trouver des reliques puis de s'échapper.

À chaque run, le manoir change d'agencement. Les pièces, couloirs, escaliers, énigmes et passages secrets diffèrent. Confrontant constamment le joueur à de nouvelles dispositions, l'incitant à explorer davantage le manoir, **ce système l'empêche de prendre ses marques et renforce la peur de l'inconnu**.

**Les énigmes aussi sont générées procéduralement** : suivant les mêmes règles, elles demandent toujours une nouvelle réponse.

Le joueur fait face aux antagonistes (des chasers) : la famille Von Gatsch et ses servants. Les servants bloquent certains passages et ont un comportement agressif. Chacun peut être évité, attiré ailleurs en interagissant avec l'environnement, ou amadoué en lui fournissant babiole ou objet désiré.

La famille Von Gatsch et son patriarche, Archibald Von Gatsch, patrouille le manoir à la poursuite du joueur. Le joueur devra les esquiver, se cacher aux moments opportuns, et leur échapper lors de poursuites. **Le joueur peut manipuler les émotions des antagonistes à son avantage** : à l'aide d'indices, il pourra découvrir quels éléments sont chers aux hôtes et les dégrader pour les enrager. Par exemple, Archibald découvrant un tableau saccagé pourra, dans sa rage, détruire un mur fragile et ainsi ouvrir un nouveau passage vers un chemin, une énigme...

## Gameplay secondaire

Au début de chaque run, le joueur a l'opportunité d'interagir avec la fille Von Gatsch. Personnage pacifique, elle propose des **missions secondaires** (recherche d'un objet, ouverture d'un passage...) et récompense en fournissant équipement, informations ou raccourcis (puits, passages secrets, monte-charges...).

Le joueur peut également échanger des objets spéciaux trouvés durant une run contre des éléments de scénario et de progression.

Coopérer avec elle est un composant clef de l'avancement durable du joueur.

L'**exploration** est encouragée : le manoir contient des ressources (lettres, outils, clefs, médicaments...) éparpillées dans des meubles, angles sombres et recoins insoupçonnés. Certaines, à priori inutiles, peuvent être utilisées pour **crafter** des objets (pièges, kits de crochetage...) entre les runs.

De nombreux objets existent, aux usages variés. Le surin permet de contre-attaquer et s'échapper lorsque un Von Gatsch surgit, une corde peut ligoter un adversaire, un bandage permet de se soigner...

Le jeu se déroule sur plusieurs niveaux, plusieurs étages. Alors que le joueur progresse, Le manoir au début luxueux et bien entretenu se révèle de plus en plus usé. Plus qu'un changement de décor, ces nouveaux environnements amènent de nouveaux éléments de gameplay.

Certains étages s'achèvent avec un **défi particulier**, tel qu'un affrontement avec un ennemi plus puissant ou une suite d'énigmes à compléter en un temps limité.

## Conditions de victoire et de défaite

### Victoire

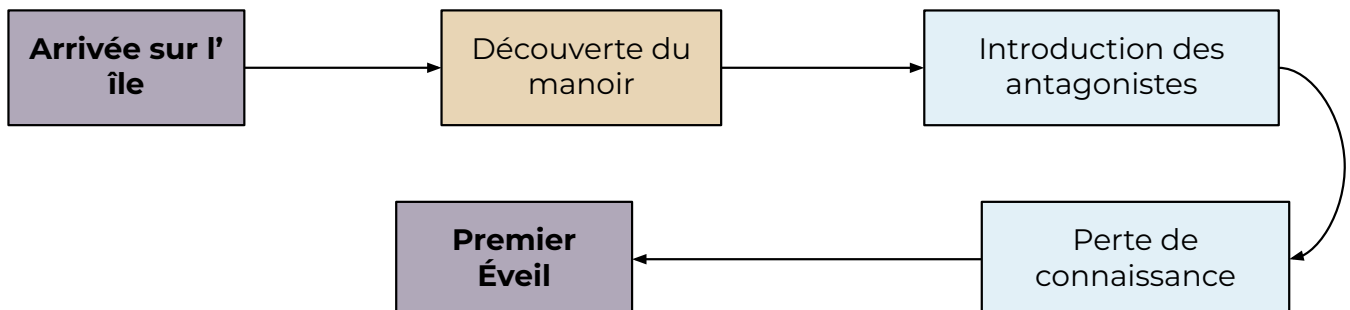
Réunir l'ensemble des reliques en une run.

### Défaite

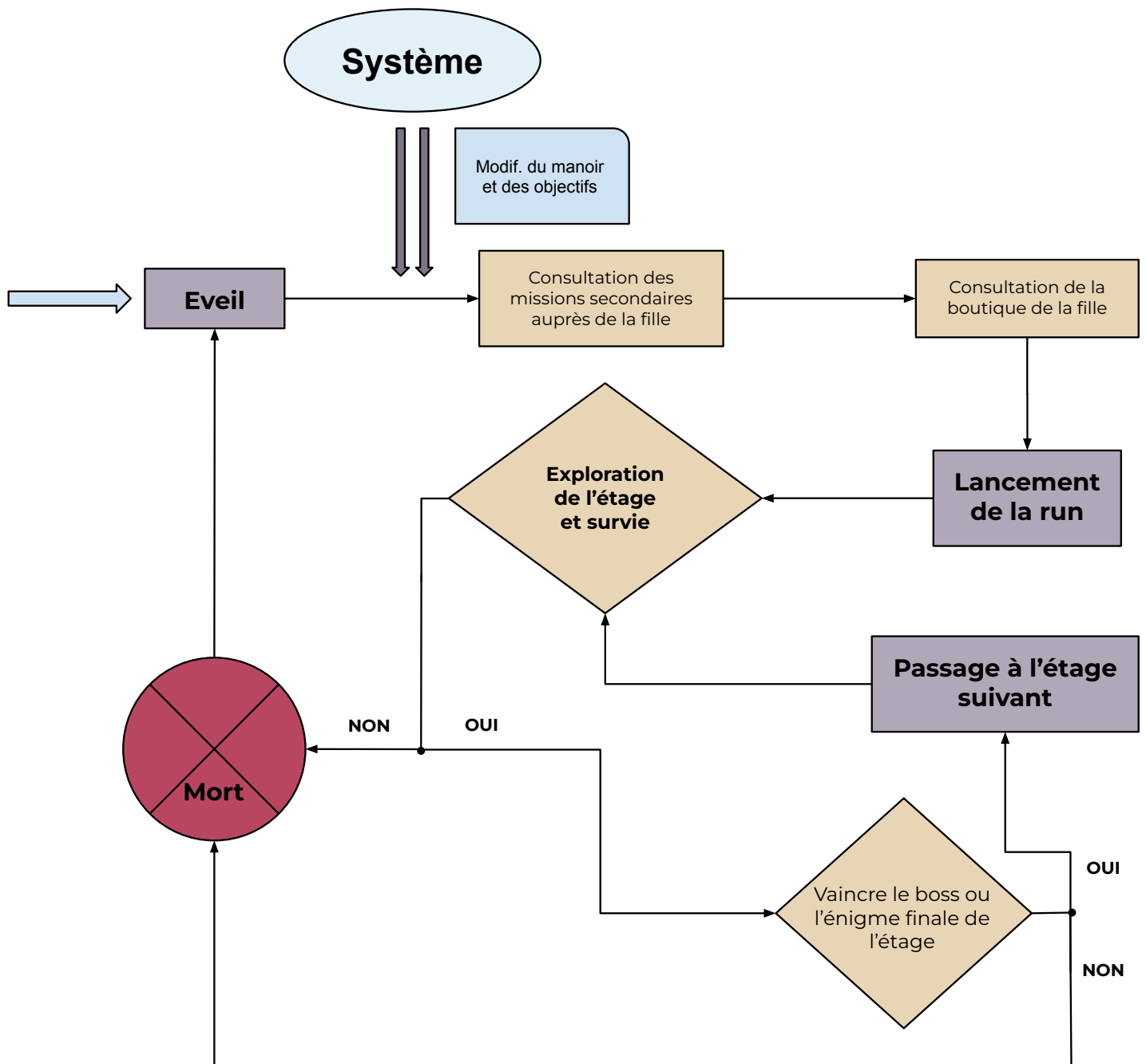
Se faire attraper par un chaser sans avoir d'outil de secours.

## Boucle de gameplay

### Situation Initiale



## Boucle Principale



## Addendum à la boucle de gameplay

<b>Exploration d'un étage</b>
Survivre aux agressions des chasers
S'infiltrer, explorer les salles, trouver les objets clés et passages secrets
Trouver les ressources pour crafter des bandages, des crochets et des surins
Trouver les blueprints de recettes et les objets précieux à échanger avec la fille
Résoudre les énigmes

<b>Mécanismes de régulation du passage à l'étage suivant</b>
Nouveau chaser problématique pour un joueur néophyte qui n'a pas encore compris comment le contourner
Boss dont le pattern ou la gimmick ne sont pas encore compris par le joueur (conditionné par les informations explicites et implicites dont le joueur dispose)
Éléments scénaristiques forcés (e.g Battre 2 fois l'étage 3 avant de justifier le passage à l'étage 4)



## Modifications du manoir

Plus le joueur progresse dans la globalité du jeu plus le manoir est délabré

Les énigmes, puzzles et boss gimmicks proposés à chaque étage et à chaque run sont tirés dans un large pool

Le choix des éléments (e.g une énigme) et des composants de celle-ci (e.g objets clés, messages écrits, indications, salles) seront dispatchés par un système d'inférence alliant système de connaissances et génération procédurale

Les différents éléments seront inspirés par la composition de niveau et la narration de jeux phares du genre : Silent Hill, Resident Evil, Amnesia, etc.

*Le passage d'une run à l'autre entraîne des modifications du manoir liées à la progression du joueur et les informations du lore mises en lumière.*

*Le lore du jeu est déjà très étoffé par les porteurs du projet.  
La conception des éléments de level design et des visuels aura une base riche et variée.*

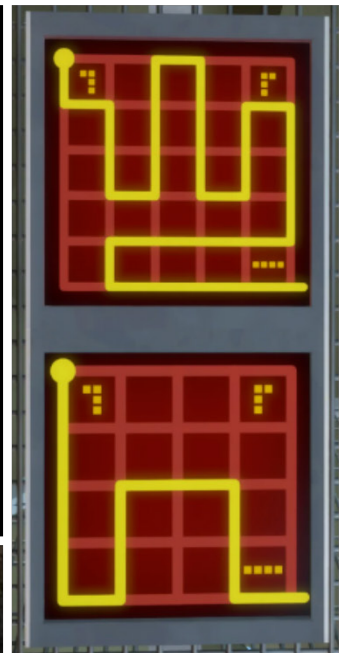
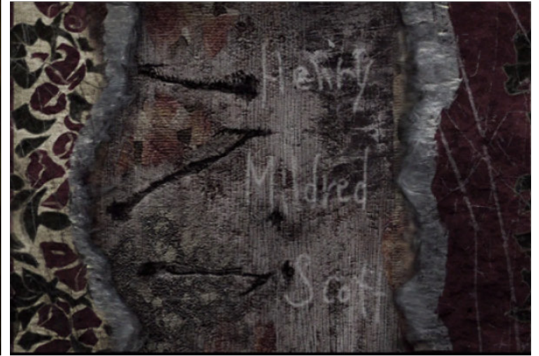
# Look & Feel

## Inspirations



*De haut en bas, puis de gauche à droite :*

- Resident Evil 4 - Combat gimmick de la cloche
- Silent Hill 4 - Battre Walter avant le suicide d'Eileen
- Clock Tower - Stalker
- Silent Hill 2 - Pyramid Head - Incarnation absolue du Chaser

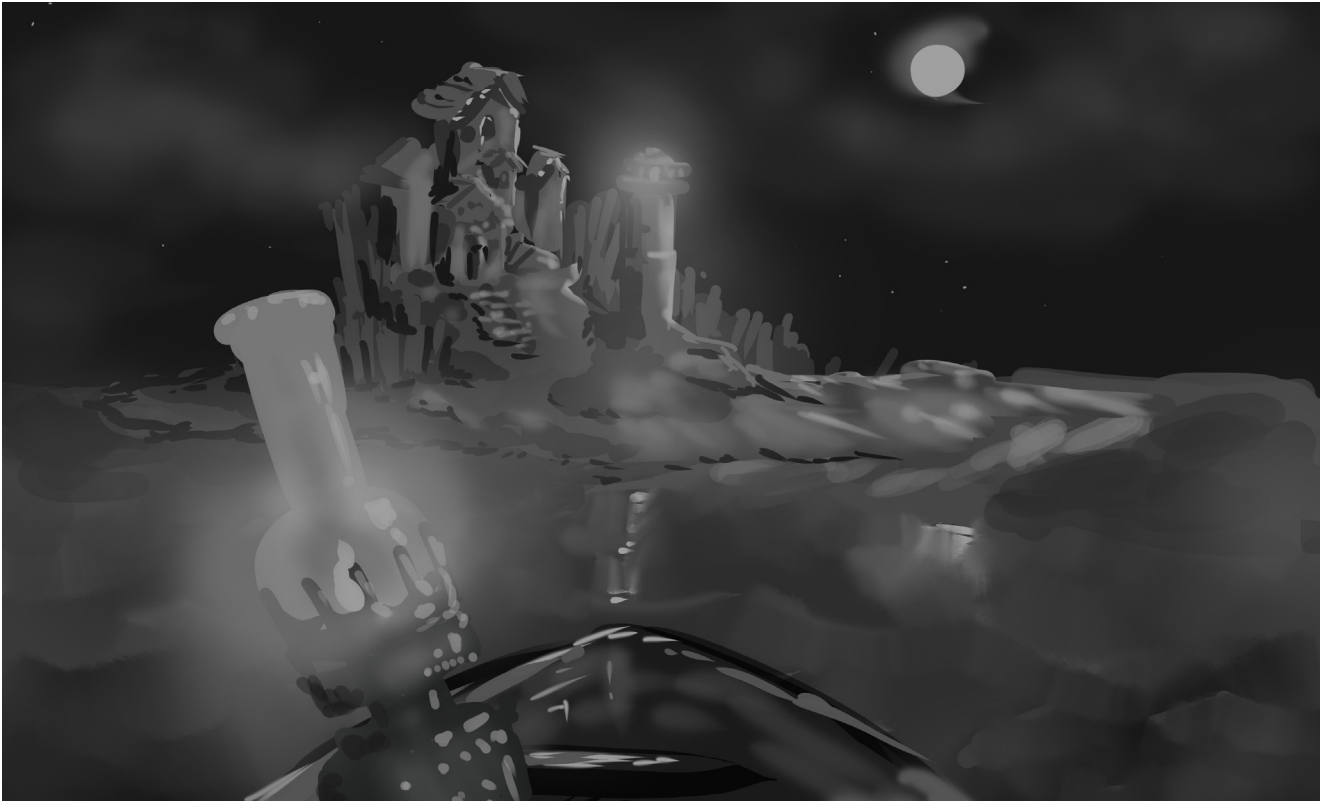


*De haut en bas, puis de gauche à droite :*

- Amnesia - Enigme des potions
- Silent Hill 2 - Enigme de l'horloge
- Resident Evil 4 - Puzzle des tableaux
- The Witness - Jeu à puzzles
- Resident Evil 4 - Puzzle de la clé



## Concepts



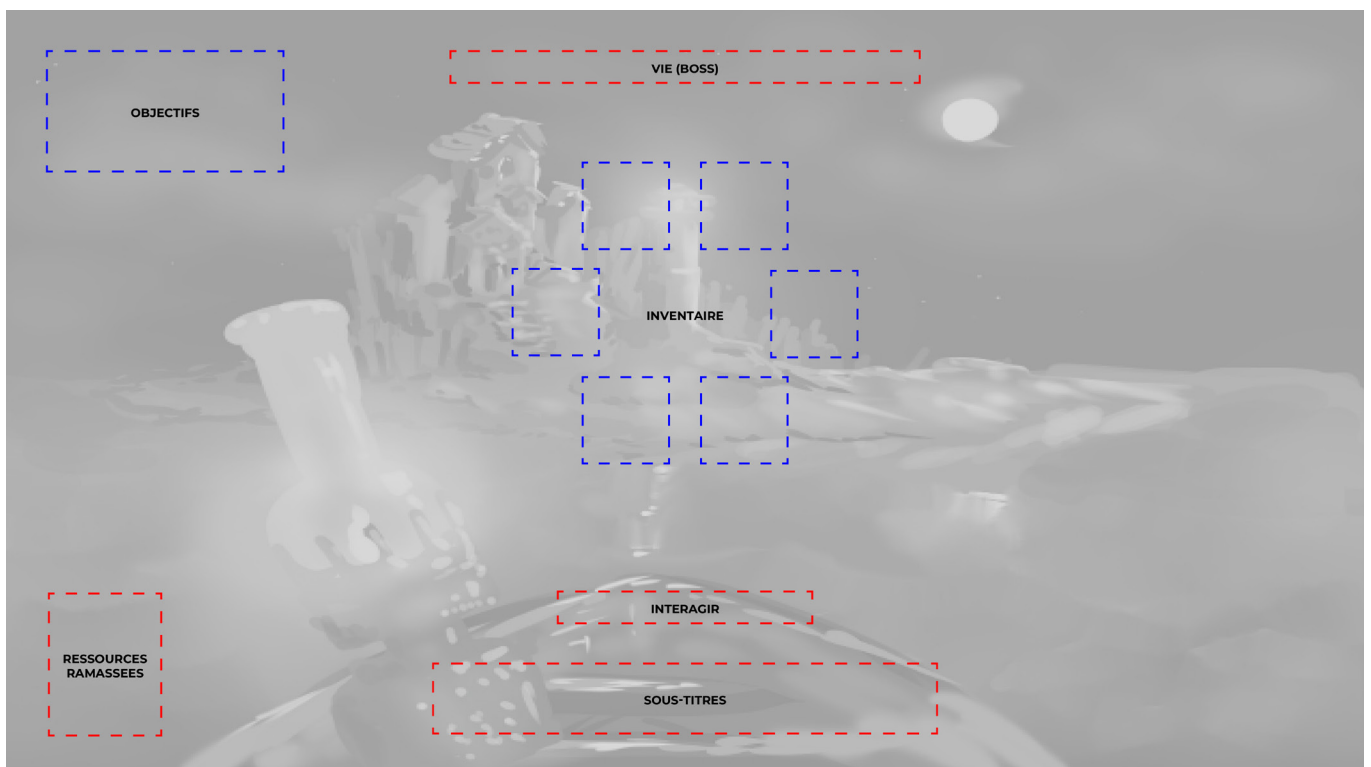
Arrivée sur l'île



Transaction avec la fille Von Gatsch



Le joueur se sert d'Archibald pour lui faire ouvrir un passage secret



Wireframe d'interface

Bleu : apparaît en maintenant la touche E pour l'inventaire

Rouge : apparaît en fonction de l'environnement du personnage

# Crédits

<b>Fiche signalétique</b>	<b>Tous</b>
<b>Intentions de réalisation</b>	<b>Tous</b>
<b>Unique Selling Points</b>	<b>Tous</b>
<b>Synopsis</b>	<b>Mushu &amp; Lucas</b>
<b>3C</b>	<b>Marie</b>
<b>Gameplay principal</b>	<b>Lucas &amp; Louis</b>
<b>Gameplay secondaire</b>	<b>Lucas &amp; Louis</b>
<b>Conditions de victoire et de défaite</b>	<b>Tous</b>
<b>Boucle de Gameplay</b>	<b>Najib</b>
<b>Look &amp; Feel : Inspirations</b>	<b>Najib</b>
<b>Look &amp; Feel : Concept art</b>	<b>Mushu</b>
<b>Look &amp; Feel : Concepts interface</b>	<b>Marie</b>
<b>Mise en page GCD</b>	<b>Marie &amp; Mushu</b>