

Raven Hill

Projet Synthèse

420-C61-IN

Travail remis au
professeur Jean-Christophe Demers

Par Caroline Emond Serret

Cégep du Vieux-Montréal

6 mars 2021

1 - Présentation générale

Ce projet consiste à développer un jeu d'horreur solo (*single-player*) en 2D via Unity. Le jeu sera de style lovecraftien et favorisera une approche investigative et atmosphérique plutôt que combative.

2 - Présentation détaillée

Spécifications au niveau du *gameplay*

Bien qu'il sera possible de combattre dans quelques situations, le joueur devra évaluer si le choix de combattre un personnage (humain ou « autre »...) est le plus judicieux. De façon générale, il sera plus avantageux de fuir et/ou de se cacher en attendant que le danger se dissipe. Certaines sections de la map/objets seront seulement accessibles après une progression dans l'histoire.

2.1 - Mise en situation

Le 19 avril 1951 en Nouvelle-Angleterre, un homme en voyages d'affaires, Thomas Gibson, disparaît lors de sa longue route entre le Massachusetts et l'état de New York. Lors d'un arrêt dans une station-service, le travailleur contacte sa femme, mentionnant qu'il doit poursuivre sa route encore quelques heures, et qu'il la recontactera lors de son arrivée à l'auberge. Ce coup de fil n'aura jamais lieu. Malgré l'employeur de Gibson, ainsi que l'auberge, qui confirment que l'homme ne s'est jamais rendu à destination, le corps policier est réticent, voire même appréhensif, à ouvrir une enquête. Le joueur incarne donc le détective privé Albert Huxley qui, lors de son investigation, découvre une zone non loin de la station-service où le taux de personnes disparues est inexplicablement élevé, zone qui abrite curieusement le village fantôme de Raven Hill.

2.2 - Personnages

Caractéristiques communes

Tous les personnages peuvent se mouvoir dans huit directions (haut, bas, gauche, droite, ainsi que leurs diagonales). Ils possèdent une quantité de points de vie variable selon le personnage. Sauf où explicitement mentionné, les personnages auront les animations de base : inactif(*idle*), marcher, courir, mourir, état critique (*crit health*), blessé (*get hit*), évaison et attaquer.

2.2.1 – Joueur

Albert Huxley

Description	Animations	Attaque
Ancien policier dans la ville bostonnaise, Huxley quitte les forces de l'ordre après quelques années, désabusé et impuissant entre un gouvernement corrompu et l'omniprésence violente du gangstérisme. Il est engagé par Mme Gibson pour investiguer la disparition de son mari.	de base, interaction, désespoir	revolver

N.B : Les aptitudes du joueur varieront selon son niveau de santé mentale (*Sanity*) à l'aide d'un *sanity system*, qui sera décrit plus bas.

2.2.2 - NPCs – Villageois de Raven Hill

Caractéristiques communes

Il sera possible (et parfois même nécessaire) de dialoguer avec ceux-ci. Étant donc nécessaires au développement linéaire de l'histoire et du jeu, le joueur ne pourra pas attaquer ces personnages, sauf situations exceptionnelles (par exemple, lors d'une scène avec dénouement scripté).

Nom	Description	Animations	Attaque
Sullivan Davis	Patient à la clinique psychiatrique. D'un âge assez avancé, sa santé semble précaire, mais il est toujours ravi de converser avec le joueur	inactif(<i>idle</i>), marcher, courir, mourir, désespoir, mort	aucune
Charles Miller	Patient à la clinique psychiatrique, environ fin trentaine. Il ne fait confiance à personne et devient vite irritable. Il sera beaucoup plus difficile de lui soutirer des informations.	de base	mains nues
Tate Lyonharp	Victime d'un terrible accident il y a plusieurs années, son visage est couvert de brûlures au deuxième et troisième degrés. Honteux, il porte maintenant un masque en permanence. Sa mère ayant également disparu lorsqu'il était enfant, il est soulagé par la présence du joueur et lui apporte son aide.	de base, désespoir (version 2).	hachette
Mildred Percy	Le village n'ayant plus de personnel médical, elle agit en tant qu'infirmière et s'occupe des patients de mieux qu'elle peut. Limitée à ne pouvoir traiter que des blessures mineures, elle semble souvent à fleur de peau, dépassée par les événements.	de base	revolver
Adrien Percy	Fils de Mildred et ancien patient de la clinique psychiatrique. Dans un moment de crise, il s'échappe de la clinique et refuse catégoriquement, parfois violemment, d'y retourner. Depuis, Adrien vit dans la forêt, mais revient périodiquement au village.	de base, désespoir (version 2)	mains nues

Winnifred Mason	Leader quelque peu malgré elle de ce qu'il reste du village, qui hébergeait anciennement une communauté minière. Winnifred essaie tant bien que mal de garder la communauté en vie.	de base	hachette
Vivian Crowley	Résidant depuis son enfance dans un des petits villages autour de la « zone », Vivian a toujours su que quelque chose ne tournait pas rond dans la région. En constatant que les gens autour d'elle minimisent, ignorent ou nient carrément la situation, elle mène sa propre enquête.	de base, interaction	revolver

2.2.3 - NPCs – Ennemis

Caractéristiques communes

Ces personnages seront hostiles par défaut et pourront être attaqués par le joueur, s'il le désire. La quantité d'ennemis générée pourrait être variable selon le niveau de santé mentale du joueur et/ou le niveau de progression dans l'histoire.

Nom	Description	Animations	Attaque
Cultistes	Fanatiques dangereux vénérant une ou plusieurs déités obscures.	de base	scimitar
Aberrations tentaculaires	Créatures informes à multiples tentacules	Marcher, inactif (<i>idle</i>), mort	aucune, mais leur présence pourrait affecter la santé mentale du joueur
Eldritch Magus	Créature humanoïde dédiée à la servitude aux déités obscures	de base, magie	griffes acérées et magie
Nyalarthotep	Une des déités faisant partie des <i>Outer Gods</i> . Agit en tant que messenger de ces derniers, accomplissant leur volonté.	de base	Langue ensanglantée protractile

2.3 Sanity System

En plus des points de vie, le joueur devra porter attention à son niveau de santé mentale (entre 0 (*insane*) et 100 (*sane*)). Certains événements et/ou objets provoqueront une baisse de santé mentale, alors que d'autres permettront une hausse :

Baisse	Hausse
Être dans la noirceur	Source de lumière
Être témoin d'événements troublants	Comprimés anxiolytiques (<i>sanity pills</i>)

Necronomicon/artefacts (<i>Eldricht lore</i>)	Changement de lieu/map
---	------------------------

Plus le niveau de santé mentale est bas, plus les effets seront visibles/audibles pour simuler le stress du personnage et plus ils seront fréquents. Certains évènements pourraient être déclenchés (*trigger*) selon ce niveau. Ces niveaux seraient séparés en « états ». Par exemple, un état « nerveux » pourrait signifier un niveau de santé mentale entre 70.0 et 80.0 et un état « terrifié » serait plutôt situé entre 30.0 et 40.0. Exemples d'effets :

Effets visuels	Effets auditifs
Vertige (<i>dolly zoom</i>)	Respirations fortes/saccadées
Caméra qui s'incline (<i>dutch angle</i>)	Murmures/cris
Vision restreinte (<i>tunnel vision</i>)	Frissonnements
Caméra qui tremble	Bruits de distorsions

2.4 Items

Le joueur pourra interagir avec plusieurs objets qu'il devra trouver lors de son investigation, soit des indices pour faire progresser l'histoire, ainsi que des artefacts offrant des bonus et/ou des malus. Par exemple :

Objets	Description/usage
Clés/pinces coupantes	Accéder à des endroits bloqués avant une certaine progression
Notes/livres/journal intime	Obtenir des indices progressivement, mais pas nécessaire dans le bon ordre
<i>Octahedron of Forbidden Knowledge</i>	Artefact qui met en surbrillance les indices/autres artefacts, mais qui baisse aussi la santé mentale
Trousse de premiers soins/sanity pills	Gain de points de vie/santé mentale
<i>Amulet of Furtiveness</i>	Artefact qui baisse la probabilité d'être détecté

2.5 UI

- Un menu principal avec les options *Start game* et *Quit*, et possiblement une option relative aux paramètres du jeu (tels que master/sfx/music volume).
- Les dialogues entre les personnages se feront via texte avec le nom et le visage du personnage prenant la parole.
- Le joueur aura accès à un écran d'inventaire, affichant la description des objets en sa possession, ainsi qu'une section « Journal » où il peut consulter les tâches à accomplir/accomplies.

- La vie du joueur (*health bar*) n'est jamais disponible/visible. Le contour de l'écran deviendra rouge avec éclaboussures de sang pour signifier que le joueur est en état critique.
- Le niveau courant de la santé mentale du joueur n'est pas affiché de manière explicite. Les changements d'états de santé seront momentanément affichés sous forme de logs dans le coin inférieur gauche de l'écran, simulant les pensées du personnage. Par exemple :

État	Log
Malaise	<i>"I feel a slight headache coming on"</i>
Nervosité	<i>"Something doesn't feel right"</i>
Angoisse	<i>"I feel like I'm being watched"</i>
Peur	<i>"My head is pounding... I can't stop shaking"</i>
Terreur	<i>"I...I can't breathe... I have to get out NOW"</i>

3 - Contraintes applicatives du projet

- Il ne semble pas possible de créer un seul exécutable .exe avec un jeu Unity. Le build final devra donc inclure plusieurs fichiers, tels que le UnityPlayer.dll, UnityCrashHandler.exe, etc.
- Il sera nécessaire d'implémenter un module d'*auto-save* à des points prédéterminés (*checkpoints*)

4 - Plateforme ciblée

- Desktop Windows