



Group The Hyro

Hyro 02
12.01 a.m
70,5 pax 5,07

Principe général

- Jeux d'aventure / survie à la première personne.
 - L'avatar pourra se transformer en différents animaux. Cette capacité est un des points forts du jeu qui permet de faire varier le gameplay.
 - Divers contrées seront visitables par le joueur pour permettre de faire ses recherches ainsi qu'une variété suffisante de transformations possible.
 - Et surtout, le joueur sera traqué en permanence, ses pouvoirs en intéressant plus d'un !
-
-

Marketing

Cible :

- de 7 à 77 ans (mais assez matures)
- unisexe

Objectif :

- proposer un gameplay moins manichéen
 - faire réfléchir le joueur tout en lui faisant vivre des moments intenses émotionnellement. (allant de la surprise à la peur en passant par la joie, le dégoût, etc.)
-
-

Scénario - Histoire

- Le joueur découvre (lors d'un évènement quelconque) qu'il a le pouvoir de se transformer en différents animaux. (=> variété + intérêt)
 - Il va devoir chercher à maîtriser ce pouvoir, ce pour quoi il devra faire des recherches à travers le monde. (=> aventure)
 - La convoitise suscitée par ces étranges pouvoirs auprès de différents gouvernements et cercles scientifiques ainsi que la présence d'une société secrète désirant s'emparer du héros va obliger le joueur à faire preuve de discrétion. (=> oppression)
-
-

Scénario - Aventure ?

- La résolution du mystère concernant le pouvoir du joueur, ainsi que ses origines, est un thème central. (=> réflexion + recherche + but)
 - Approche non linéaire : le joueur peut changer de zone à sa guise (en prenant en compte l'environnement à ce moment-là bien entendu) pour récupérer les éléments dont il a besoin. (=> liberté + aventure + gameplay plus varié)
 - L'étude de textes éparpillés, autant historiques que mythologiques, devront aiguiller le joueur. (=> utile)
-
-

Scénario - Survie ?

- Une organisation secrète veut à tout prix nous capturer. Son but sera à élucider par le joueur, qui pourra décider de les rejoindre ou pas plus tard. (=> infiltration + réflexion + choix)
 - Un grand nombre de gouvernements sont également intéressés par nos pouvoirs. (=> danger)
 - Les populations de ces pays là, convaincues de notre dangerosité via un matraquage médiatique systématique, seront hostiles dans leur grande majorité. (=> danger continu, angoisse permanente)
-
-

Gameplay - Transformations ?

- On commence avec peu de transformations disponibles, leur nombre s'étoffant au fil du jeu. Cette recherche de nouvelles transformations est une condition indispensable à notre survie ainsi qu'à la résolution de certaines énigmes. (=> diversité renouvelée au fil du temps)
 - Ces transformations sont utiles pour infiltrer les complexes à étudier bien sûr, mais plus encore pour s'enfuir et se fondre dans la nature quand la situation l'exige. (=> utile + variété)
-
-

Gameplay - Transformations ?

- La durée d'une transformation est limitée, de même qu'un temps de récupération est nécessaire pour se retransformer. (=> réflexion)
 - Il ne faut pas oublier de s'accorder avec le régime alimentaire de l'animal que l'on est en train d'incarner, bien évidemment.. (=> immersion + ludique)
 - Bien qu'indétectable à priori, on reste toujours très vulnérable (les ennemis ne faisant pas toujours dans la dentelle !). Il faut donc éviter d'utiliser la même apparence trop souvent. (=> variété)
-
-

Graphismes

- Pour rester en accord avec les émotions proposées, les graphismes se doivent d'être assez réalistes. (=> **immersivité**)
 - Il pourrait être intéressant de faire un monde plein de vie et à première vue agréable, sorte d'image d'Épinal de la réalité, dans le but de générer un antagonisme entre ce qui est vu par le joueur et ce qu'il ressent. (=> **immersion + certain malaise**)
 - Notre vue du monde sera réaliste par rapport à l'animal incarné (plus ou moins de couleurs, flou, etc.). (=> **immersion + mieux que l'effet kiss cool**)
-
-

Intérativité - social

- L'interactivité entre personnages sera un des éléments les plus importants du jeu. En effet il sera extrêmement difficile de gagner sans se faire d'alliés de part le monde (mais pas impossible !).
(=> aspect social)
 - Cette socialisation sera rendue ardue par l'animosité des gens en général à cause de notre réputation, mais encore bien plus par nos ennemis qui n'auront de cesse de traquer nos proches pour nous faire craquer. (=> impuissance + colère)
-
-

Intérativité - environnement

- L'interactivité avec l'environnement se devra d'être particulièrement soignée également. (=> immersion)
 - Elle devra varier suivant les possibilités offertes par notre transformation ou non transformation courante ! (=> utilité de telle ou telle forme animale suivant la situation)
 - Une physique soignée serait un grand plus, en permettant de plus grandes possibilités d'interaction, et donc plus de liberté, avec l'environnement. (=> immersion + liberté + réflexion)
-
-

Considérations techniques

- Ce jeu ne demanderait qu'un PC (pas trop vieux), le public PC étant principalement visé (même si une version console n'est pas à exclure dans l'absolu).
 - Niveau graphismes : pas de problème particulier.
 - Niveau IA : grosse IA à mettre en place pour assurer une immersion correcte => factions, gestion des conséquences de nos actions, algorithmes génétiques. Un résultat acceptable est néanmoins atteignable sans trop de difficultés.
-
-

Considérations artistiques

- Une bonne immersion sonore est essentielle et se doit d'être dépendante de la forme animale courante. Bien sûr il n'y a pas d'intérêt à retranscrire le réel de façon totalement exacte (si l'animal n'entends que les infra-sons...), mais il serait bon d'instaurer une table de conversion permettant de faire un bon compromis. (=> immersion + mieux que l'effet kiss cool)
 - Les dialogues/énigmes se doivent d'être complexes et intéressants, quitte à paraître rébarbatifs pour certains. Ces personnes-là ne font de toute façon pas partie du public visé.
-
-

Budget - planning

- En se limitant à l'essentiel (et c'est déjà énorme), on devrait pouvoir développer ce jeu pour un prix avoisinant celui d'Oblivion, par exemple.
 - Temps de développement : 4 ans environ, mais avec une possibilité de sortir le jeu en plusieurs arcs successifs répartis sur plusieurs mois pour permettre un meilleur étalement du travail ainsi que pour garder les joueurs en haleine.
-
-

Conclusion

Principaux points concernant l'innovation :

- Aspect survie sans l'horreur qui va souvent de paire (“survival horror”).
 - Gameplay extrêmement riche et varié grâce à la multitude de transformations animales.
 - Le joueur restera cependant très vulnérable et souvent seul, ce qui renforcera son immersion grâce à un sentiment d'aliénation (paradoxalement).
 - Vision moins manichéenne que la majorité des jeux.
-
-