

A dark, green-tinted hallway with a small figure in the distance. The hallway is dimly lit with a green glow from overhead lights. The walls are dark and textured, and the floor is also dark. A small, dark figure is visible in the distance, standing in a doorway or at the end of the hallway. The overall atmosphere is mysterious and unsettling.

HIDDEN TRUTH

A CONCEPT BY
MATEO KEVIN



HIDDEN TRUTH



SOMMAIRE :

FICHE SIGNALÉTIQUE.....P3

PITCH.....P4

INTENTION.....P4

MECANIQUE.....P4

GAMEPLAY.....P9





HIDDEN TRUTH



SOMMAIRE :

Titre : Hidden truth

Genre : Survival/horror

Camera : sidescroller

Joueur : Solo

Plateforme : PS4, Xbox One, PC

Sauvegarde : ponctuel de la part du joueur.

Cible : joueur souhaitant suivre une histoire d'horreur au dimension lovecraftienne

Cœur de cible : Joueur cherchant les collectables dans les jeux qui les passionne





HIDDEN TRUTH



PITCH :

Hidden truth placera le joueur dans la peau d'**un enquêteur** partit résoudre **une série de disparition et de meurtre** sordide dans **la petite ville côtière d'Outmouth**. Il ne s'attendra pas à l'horreur que cacheront les habitants et les rues de cette sombre et mystérieuse petite ville.

INTENTION :

Le jeu plongera le joueur dans **un univers Lovecraftien** ou il incarnera un enquêteur qui **devra réunir des informations, approfondir ses connaissances** sur son environnement **pour résoudre complètement le mystère** D'outmouth.

MECANIQUE :

L'histoire/scénario dans un jeu peut **varier au niveau de son importance**.

Dans certain jeu, elle est au premier plan et dans d'autre elle ne peut être qu'un prétexte.





HIDDEN TRUTH



Witcher 3 : un jeu ou le scénario et l'univers sont au centre du tout.



La série des Call of Duty ne sont pas connut pour leur histoire en dehors des premiers épisodes.

Dans d'autres jeux, le scénario peut **nous inclure dans un univers plus riche que peut le penser le joueur**. Dans ce type de jeu, le joueur va suivre une histoire dans un monde fictif, il pourra y trouver plus ou moins d'intérêt. Mais s'il en vient à **s'intéresser à celui-ci**, il pourra trouver grâce à **une recherche méthodique** tout au long du jeu, il trouvera **des indices, des morceaux d'histoires** qui une fois mis bout à bout constitue l'histoire de l'univers dans lequel le personnage évolue et **dont le scénario n'est qu'un seul évènement**.

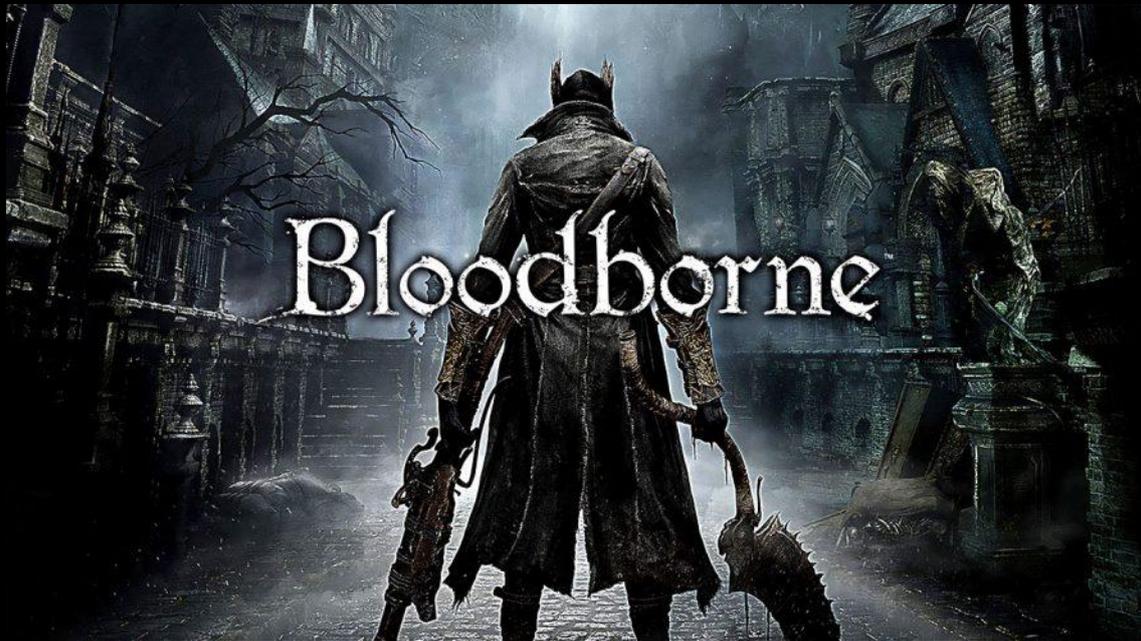




HIDDEN TRUTH



L'histoire devient donc **une récompense pour le joueur impliqué.**



Bloodborne est un jeu où l'histoire est en soit une récompense.

Dans Hidden Truth, en plus d'être une récompense, **l'histoire sera une mécanique du jeu.** Mécanique elle-même impacter par la santé mentale du personnage.

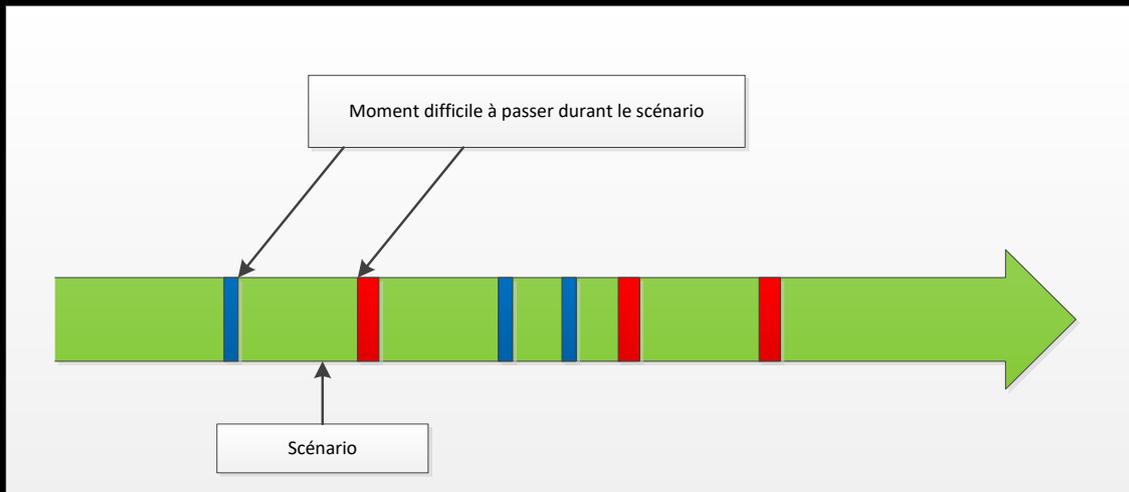
Cette histoire sera collectable par récupération d'objet, lecture d'un panneau ou discussion avec l'un des habitants d'Outmouth.

Son avancé dans le scénario pourra le mener à des **confrontations, passages bloqués ou énigme** dont **il ne pourra se défaire** en suivant **juste la trame principale.**

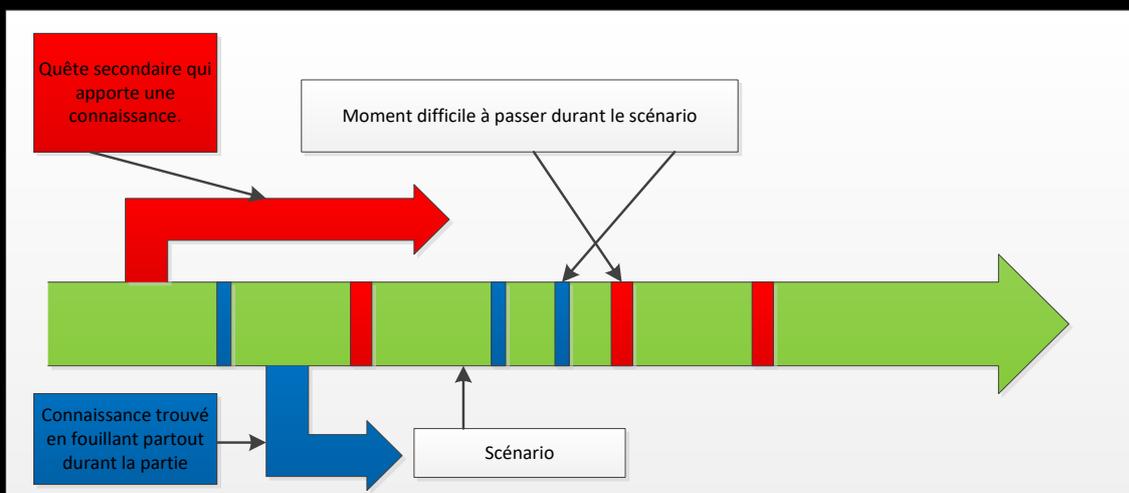




HIDDEN TRUTH



Alors que si, le joueur décide **d'explorer l'univers** dans lequel le personnage évolue, il **pourra obtenir des connaissances utiles** pour connaître l'histoire de ce monde et/ou qui lui donnerons **des indices sur une énigme, comment passer une créature.**



Ainsi le joueur qui recherche ses documents obtient, en plus des tenants et aboutissants de cette histoire, **des astuces pour avancer** dans l'aventure.

L'histoire passe donc de simple récompense à mécanique **à inclure dans la stratégie du joueur.**





HIDDEN TRUTH



Elle lui permettra en outre de trouver des solutions à des énigmes, des points faibles sur certains PNJ.



Par Exemple : Sur cette créature, le joueur apprendra **dans un premier temps** qu'elle est plus rapide aux abords de l'eau. **Puis dans une autre découverte**, qu'elle est bien protégée dans le dos et que le dessus de sa tête présente un point faible.

Normalement, ce genre d'informations est fourni **par des Sign** mais dans ce jeu seul le fait **d'obtenir l'information** l'indiquera au joueur.

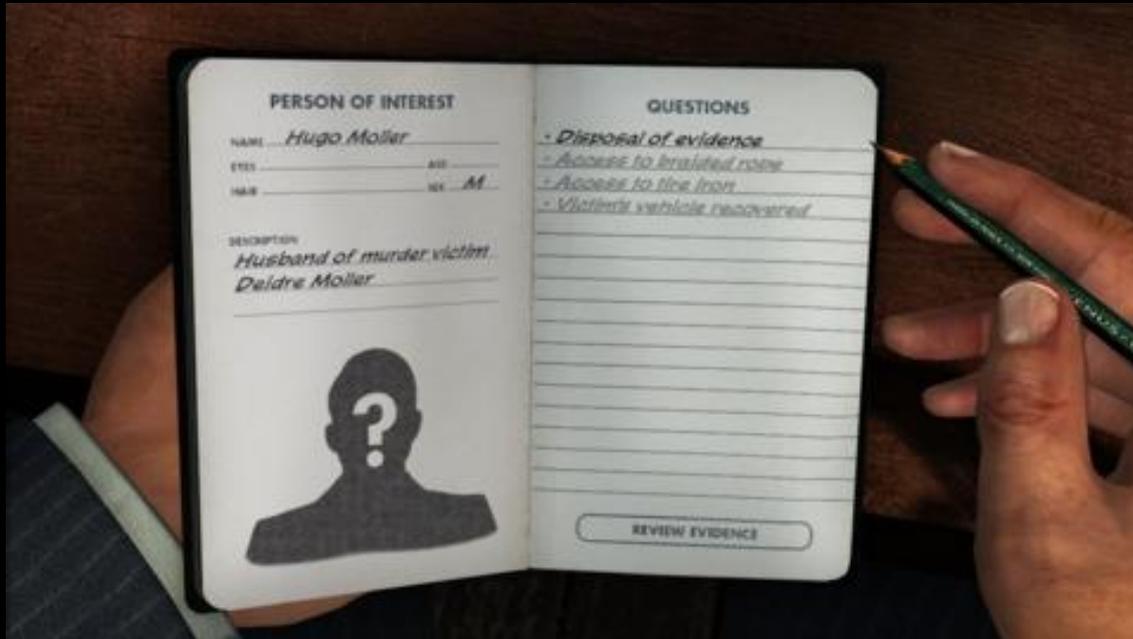




HIDDEN TRUTH



Pour aider les joueurs, un **journal** passant en revue toutes les informations obtenues durant le jeu permettra à ceux-ci de ne **rien oublier** ou de retrouver au moment précis un indice donné.



Un journal regroupant toutes informations obtenues.

GAMEPLAY :

Les 3C :

- **La Camera** : une caméra en **sidescroller**, **rapprochée** du joueur en **intérieur** pour accentuer **l'effet oppressant des milieux clos**. Et plus ou moins **éloignée en extérieur** pour appréhender **les différentes dimensions** de l'environnement ou **la profondeur du Level Design**.



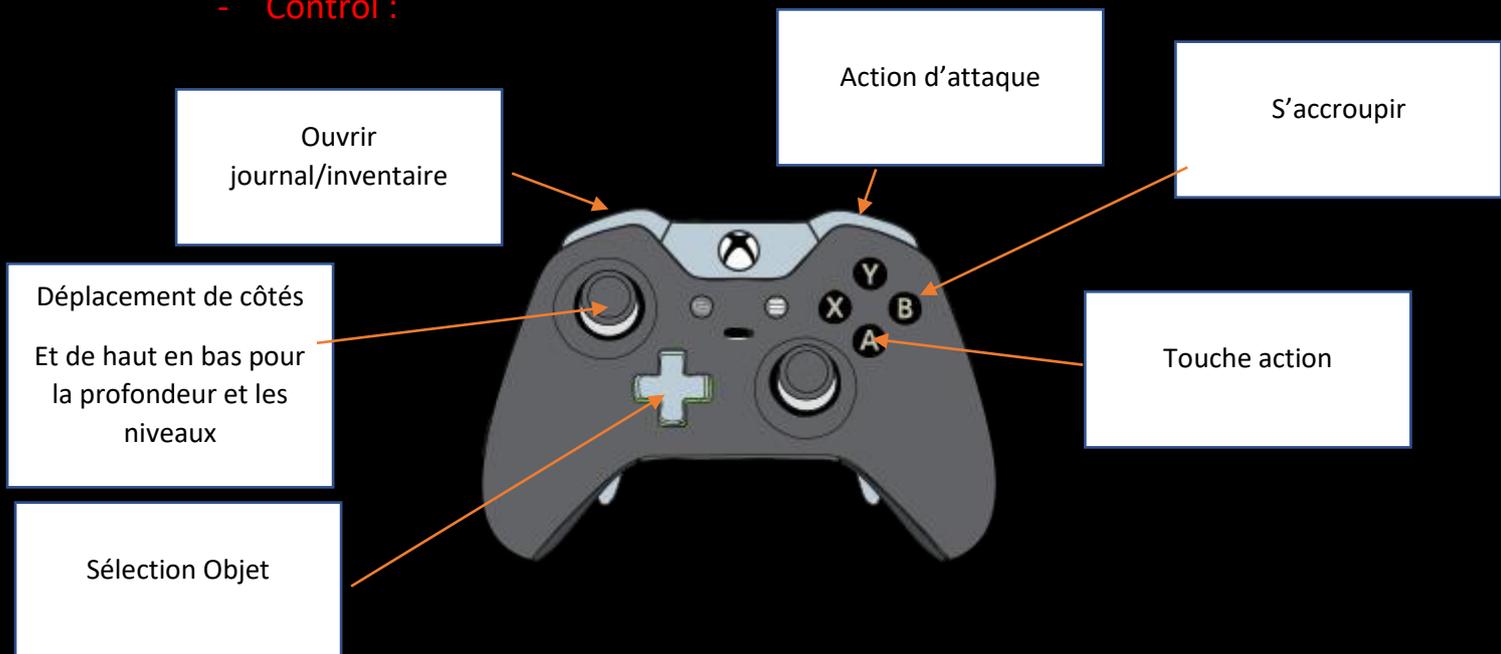


HIDDEN TRUTH



Oxenfree : Vu en extérieur

- Control :



- **Character** : il peut se déplacer de gauche à droite de haut en bas et en profondeur sur certain tableau.

Il pourra se baisser pour se cacher des PNJ ou pour passer dans de petit passage. Coupler à une action il pourra se protéger derrière un objet.





HIDDEN TRUTH



En rentrant dans le journal, il accèdera à toutes les informations récoltées jusqu'à là et à son inventaire pour équiper un objet/arme.

Les actions sont nombreuses, elles permettront principalement d'interagir avec des éléments du décor à l'apparition du sign **TOUCHE ACTION**. Elle peut être divers selon la situation : se cacher, ouvrir une porte/un coffre, parler à un PNJ, valider un choix....

Les attaques dépendent de l'arme équipée.

La santé :

- La **santé physique** ne sera pas la jauge principale de ce jeu, si quelque coût suffise à tuer le personnage elle est représentée par un voile rouge autour de l'écran qui disparaît petit à petit au bout de quelque seconde sans avoir été touché.
- La **santé mentale** aura un **gros impact** sur le jeu, plus celle-ci est haute plus la **perception du joueur peut être modifié**.

Ex : un PNJ amicale n'apparaît plus que sous forme d'ombre. Ombre qui aurait potentiellement déjà attaquée le joueur. Ainsi le joueur éviterait le contact et perdrait potentiellement un indice.

Mais elle permettrait aussi de **trouver d'autre éléments** que seul un fou pourra remarquer.

Ex : un point faible (sign) sur une créature donner ou un message spécifique en parlant avec un PNJ Corrompu.

La folie **augmente** suite à **certaine découverte, vision ou action** du personnage. Elle pourrait **se régénérer** suite à certaine action comme récupérer des objets, se reposer....

Sa complétion entrainerait la fin de la partie.





HIDDEN TRUTH



Le HUD :

Le HUD est **volontairement épuré**, sans jauge apparente.

La santé physique étant représenté par **un voile rouge autour de l'écran** qui s'épaissit avec la quantité de dégâts.

La santé mentale est **un voile strié** qui assombris les bords de l'écran.

Seul les Signs d'action, ou point d'intérêt peuvent ressortir sur le HUD.

