DECK CRÉÉ AVEC DES VISUELS GÉNÉRÉS PAR IA

VERY SCARY HOUSE



SURVIVRE.
NE SE FAIT PAS.
SEUL.

01 EXPLORER.

02 COMMUNIQUER.

03 SURVIVRE.

04 BANNIR.

UNE EXPÉRIENCE CO-OP HORRIFIQUE
AVEC UN MODE TWITCH EXCLUSIF

VERY SCARY GAMES

SOMMAIRE

UNIVERS & GAMEPLAY

01 — Concept & USP

02 — Histoire & Univers

03 — Direction artistique & références

04 — Lorth' — Direction artistique

05 — Gameplay

06 — Rejouabilité & génération modulaire

07 — Deux joueurs, deux rôles

08 — Victor — Explorer et survivre

09 — Alex — Observer et guider

10 — Le démon & l'esprit

11 — Évolutions du démon

12 — Les actions de l'esprit

13 — Le rituel

14 — Victoire & Défaite

TWITCH & MARCHÉ

15 — Mode Twitch

16 — Vote Twitch

17 — Audience & positionnement marché

18 — Comparables & validation marché

PRODUCTION & BUSINESS

19 — Porteur du projet

20 — Scope VS & Full Production

21 — Scope de production détaillé

22 — Récapitulatif & timeline

23 — Stratégie de financement

24 — Monétisation & post-lancement

25 — Duos & Skins — Victor & Alex

26 — Duos & Skins — Nia & Sofia

27 — Duos & Skins — Mina & Idris

28 — Projection & rentabilité

29 — Marketing & Go to Market

30 — Funding Ask



INFLUENCES & RÉFÉRENCES







UN JEU D'HORREUR COOP SUR LA COMMUNICATION SOUS PRESSION.

Very Scary House est un jeu d'horreur coop asymétrique où deux streamers se retrouvent piégés dans un manoir hanté en Louisiane.

Séparés physiquement mais reliés par la voix, ils doivent combiner leurs informations, résoudre des puzzles et préparer un rituel avant que le démon Lorth' ne les tue.

DEUX JOUEURS, DEUX RÔLES

J1 explore le manoir, manipule les puzzles et tente de survivre.
J2 surveille les caméras, consulte le manuel et guide J1 depuis une station de contrôle extérieure.

PUZZLES ASYMÉTRIQUES

Aucun joueur ne possède seul toutes les informations nécessaires.
J1 observe et agit. J2 interprète et transmet les solutions.

TRAQUÉ. HANTÉ. SABOTÉ.

Un démon les traque tandis qu'un esprit hostile sabote leur progression.

REJOUABILITÉ MODULAIRE

Système de seed : agencement de la maison, emplacements des objets et des puzzles changent à chaque partie.

MODE TWITCH

L'audience incarne l'esprit de la maison et vote live pour les actions que l'esprit effectue dans la maison.

MAISON + PUZZLES + MONSTRES = AUCUNE PARTIE NE SE RESSEMBLE.



DEUX STREAMERS. UNE MAUVAISE IDÉE.

Victor et Alex sont deux **créateurs de contenu** fascinés par le surnaturel. À la recherche d'un **live** marquant, ils partent au **manoir abandonné de la famille Hawthorne** en Louisiane, réputé hanté. Ce qui commence comme une enquête classique devient vite un véritable combat pour la survie.



LA FAMILLE HAWTHORNE

Abigail Hawthorne, descendante de sorcières, sombra dans une obsession occulte. Son emprise sur Elias et leurs fils devint **cruelle, manipulatrice et instable.**

LE RITUEL RATÉ

Pour sauver sa famille, Elias ouvrit l'un des livres interdits d'Abigail et invoqua **Lorth'**. Le démon dévora les Hawthorne ; seule **l'âme d'Abigail** put s'échapper, liée au manoir et à lui.

LE DISPOSITIF

Séparés par des murs mais **reliés par la voix**, Victor entre dans le manoir tandis qu'Alex le guide depuis l'extérieur via **caméras, indices et connaissances rituelles.** Leur seule issue est de **collaborer** jusqu'au bannissement final.

HORREUR RÉALISTE.

Very Scary House adopte une direction visuelle réaliste : environnements crédibles, matériaux naturels et lumière travaillée pour rendre la maison inquiétante, sur une large gamme de configurations PC.



UN MANOIR ANCIEN, SOMBRE ET DÉMESURÉ

Une architecture ancienne et imposante marquée par un long abandon. Boiseries, mobilier, papiers peints détériorés et objets laissés sur place donnent à chaque pièce une identité crédible et racontent indirectement l'histoire des Hawthorne.

Les grands volumes et les pièces peu occupées renforcent la vulnérabilité du joueur : même dans les espaces ouverts, l'obscurité empêche de percevoir ce qui se trouve au fond de la pièce.

UNE MAISON PLONGÉE DANS L'OBSCURITÉ

La lune et la lampe torche de J1 constituent les principales sources de visibilité. Les fenêtres découpent les silhouettes, tandis que de rares sources lumineuses mettent en valeur les éléments importants du gameplay.

Les puzzles, objets rituels et points d'intérêt sont ainsi guidés par la lumière — sans rendre les pièces entièrement sûres ou lisibles.









VISUELS CONCEPTUELS GÉNÉRÉS PAR IA — NON REPRÉSENTATIFS DES ASSETS FINAUX

UN CORPS CONÇU POUR MUTER.

Lorth' possède une silhouette épurée et immédiatement reconnaissable, pensée dès le départ pour accueillir les transformations imposées par son système d'évolution.





UNE SILHOUETTE SIMPLE, CONÇUE POUR ÉVOLUER

Humanoïde mais profondément anormal, Lorth' se distingue par son corps allongé, sa musculature sèche et l'absence totale de visage.

Son design épuré offre une base claire pour ses futures transformations.

DES MUTATIONS VISIBLES À CHAQUE PARTIE

Chaque capacité acquise transforme son corps : nouveaux membres, organes sensoriels ou manifestations surnaturelles.

Ces mutations varient selon les runs et permettent aux joueurs d'identifier ses nouveaux pouvoirs.



VISUELS CONCEPTUELS GÉNÉRÉS PAR IA — NON REPRÉSENTATIFS DES ASSETS FINAUX

SA SILHOUETTE RESTE RECONNAISSABLE. SES MUTATIONS RÉVÈLENT CE DONT IL EST DÉSORMAIS CAPABLE.

DEUX JOUEURS. UN SEUL BUT.

Very Scary House repose sur la tension et la confiance. Un joueur entre dans le cauchemar. L'autre reste dehors, observe, guide et maintient le lien.

Ensemble, vous résolvez, survivez et bannissez.

Le but du jeu : Les joueurs doivent résoudre 4 puzzles et retrouver 4 objets rituels avant de pouvoir bannir Lorth'. Chaque étape les rapproche de la victoire, mais rend la maison plus dangereuse.

≈ 25 MIN AVANT LE RITUEL FINAL

LA BOUCLE DE GAMEPLAY

1

EXPLORER

J1 explore le manoir, fouille les pièces à la recherche de puzzles et d'objets rituels, guidé par les caméras de J2.



2

COMMUNIQUER

J1 & J2 résolvent les puzzles ensemble : J1 agit, J2 a les solutions. Résolvez les puzzles pour débloquer un symbole.



3

SURVIVRE

Au fil des puzzles asymétriques, le démon devient plus puissant et l'esprit interfère de plus en plus.



4

BANNIR

Après avoir rassemblé tous les objets rituels et les symboles, J2 exécute le rituel pour bannir le démon.



EXPLORER ENSEMBLE. RÉSOUDRE ENSEMBLE. SURVIVRE ENSEMBLE. BANNIR ENSEMBLE.

DE LA VARIATION. PAS DU CHAOS.

La maison n'est pas générée sans règles. Elle est assemblée à partir d'environnements modulaires, selon des contraintes de Level Design qui garantissent la cohérence, la lisibilité et le bon fonctionnement du gameplay.

01 KITS MODULAIRES

Pièces, couloirs, portes et décors interchangeables composent la maison.

02 RÈGLES DE LEVEL DESIGN

Les connexions, la progression, les poursuites et les déplacements sont encadrés.

03 SYSTÈME DE SEEDS

Un Tech Artist assemble les modules en configurations cohérentes et reproductibles.

04 CONTENU VARIABLE

Puzzles, objets, clés, cachettes et caméras changent de place entre les runs.

CHAQUE SEED GARANTIT

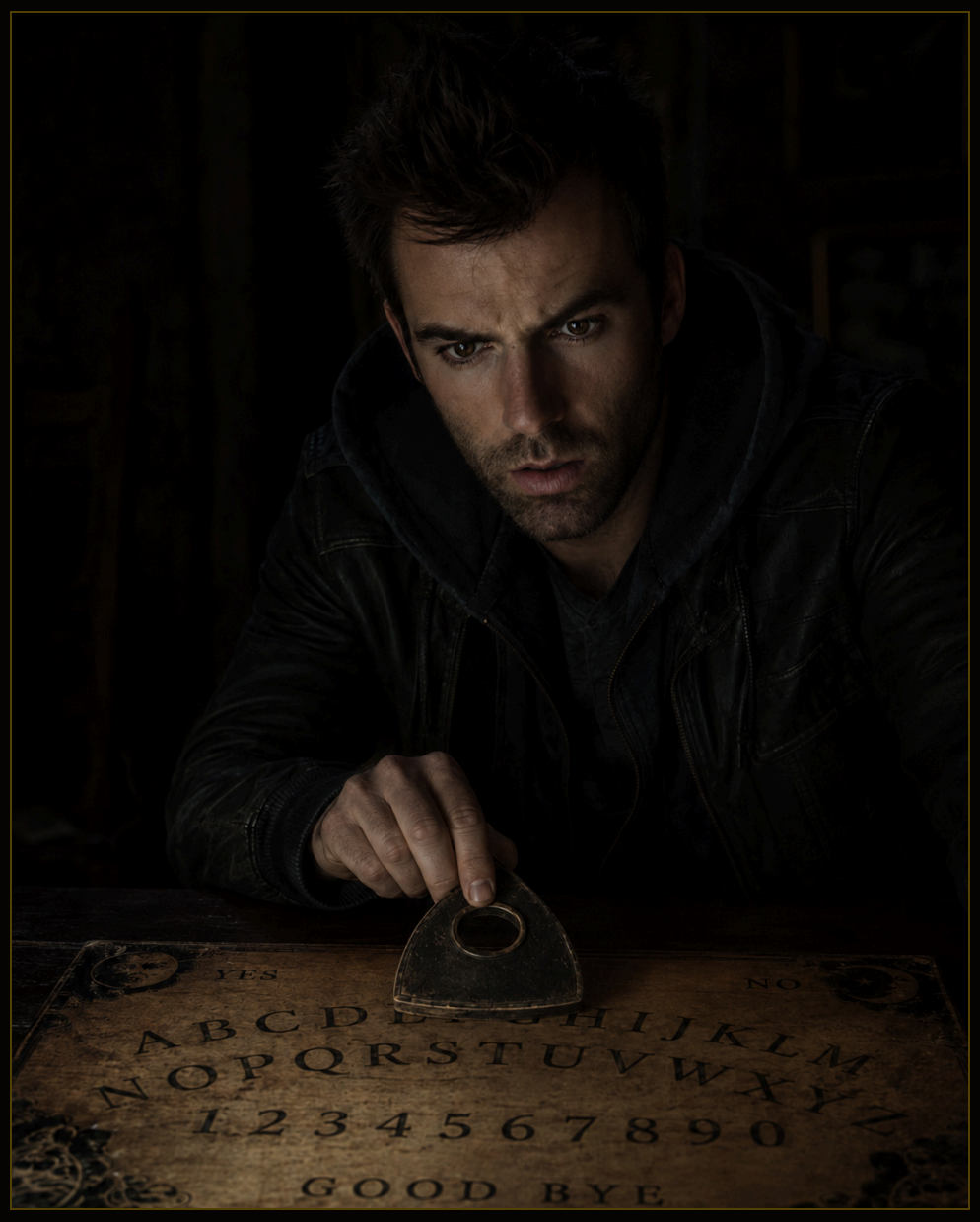
- une progression réalisable ;
- une salle du rituel accessible ;
- des parcours adaptés à J1 et Lorth' ;
- des puzzles et caméras fonctionnels ;
- un rythme de partie maîtrisé.

UNE STRATÉGIE DE PRODUCTION ASSET-EFFICIENT

L'utilisation de **kits modulaires** créés par des artistes permet de concentrer le budget sur le gameplay, le Level Design, les puzzles, les personnages et les éléments visuels propres à Very Scary House.

Avec un budget plus important, ce même pipeline peut être appliqué à des environnements modulaires entièrement originaux.

L'UN ENTRE.
L'AUTRE GUIDE.
LES DEUX DÉPENDENT L'UN DE L'AUTRE.



VICTOR - L'HÔTE (J1)

À l'intérieur de la maison.

EXPLORE
MANIPULE
COLLECTE
SURVIT



ALEX - LE TECHNICIEN (J2)

À l'extérieur de la maison.

OBSERVE
ANALYSE
GUIDE
PRÉPARE

SEULE UNE COMMUNICATION CONSTANTE LEUR PERMET DE RECONSTRUIRE LA SITUATION COMPLÈTE.

08 — VICTOR — EXPLORER ET SURVIVRE

À l'intérieur du manoir, **J1 cherche les éléments du rituel** tout en échappant à **Lorth'**.



EXPLORATION

Trouver les puzzles, les objets rituels et les consommables.

COOPÉRATION

Décrire ses observations à J2 et appliquer les instructions du manuel.

SURVIE

Se cacher, fuir et utiliser ses objets pour distraire ou contrer Lorth'.

SANTÉ	3 PV
DÉFAITE	Mort à 0 PV
OBJETS DÉFENSIFS	Bouteille, parfum, lampe à huile, couteau

J1 VOIT LE DANGER, MAIS DÉPEND DE J2 POUR LE COMPRENDRE.

09 — J2 — ALEX - OBSERVER ET GUIDER

Depuis sa station de contrôle, **J2 partage son attention** entre les caméras, le manuel et les attaques d'**Abigail**.



SURVEILLANCE

Suivre Lorth' sur les caméras et prévenir J1 des dangers.

ANALYSE

Utiliser les informations de J1 et le manuel pour résoudre les puzzles.

MAINTENANCE

Rétablir les systèmes sabotés et résister aux perturbations d'Abigail.

DANS LA STATION	Ne peut pas mourir
ÉCHEC CONTRE ABIGAIL	Évanouissement temporaire
PENDANT LE RITUEL	Entre dans la maison avec 3 PV (peut mourir)

J2 POSSÈDE LES OUTILS POUR GUIDER J1, MAIS NE VOIT JAMAIS TOUTE LA MAISON.

L'UN TRAQUE.
L'AUTRE HANTE.
LES DEUX VEULENT VOTRE ÉCHEC.



LORTH' - LE DÉMON (IA)

La menace physique à l'intérieur du manoir.

- Traque **J1** à travers la maison
- Devient **plus fort** au fil de la partie
- Évolue en développant ses sens et de nouveaux pouvoirs
- Force les joueurs à **adapter** leur stratégie
- Crée un nouveau prédateur à chaque run



ABIGAIL - L'ESPRIT (IA OU TWITCH)

La menace invisible, dedans comme dehors.

- **Sabote** les systèmes et la communication
- Provoque des perturbations et des **événements paranormaux**
- Perturbe J1 dans son exploration
- Perturbe et neutralise temporairement J2
- Rend la maison **vivante**

LE DÉMON CRÉE LA PRESSION.
L'ESPRIT CRÉE LE CHAOS.

PRÉSENCE TRAQUANTE · SYSTÈME D'ÉVOLUTION · SABOTAGE DES SYSTÈMES · ÉVÉNEMENTS PARANORMAUX · PRESSION CONSTANTE

UN SEUL DÉMON, UNE INFINITÉ DE POSSIBILITÉS.



ÉVOLUTIONS DU DÉMON

À mesure que les joueurs progressent, Lorth' devient plus dangereux. Chaque évolution modifie sa perception, ses déplacements et ses attaques.

01 **AMÉLIORATIONS PHYSIQUES**

Force, vitesse ou lévitation changent la façon dont Lorth' **se déplace dans la maison**.

02 **AMÉLIORATIONS SENSORIELLES**

Ouïe, vue ou odorat impactent sa méthode de chasse — peuvent être contrées par les **consommables de J1**.

03 **CAPACITÉS SPÉCIALES**

Saisie, miasme, ténèbres ou souffle, des capacités qui permettent à Lorth' **de se rapprocher de J1.**

04 **CAPACITÉS FINALES**

Téléportation, invisibilité et illusion — détectables par les caméras de J2 qui montrent des **perturbations à l'écran.**

Chaque évolution du démon **s'accompagne de changements physiques** pour avertir les joueurs de son nouveau pouvoir.
Dans le mode Twitch, le Chat choisit parmi plusieurs évolutions proposées.

NOUVELLE PARTIE, NOUVEAU DÉMON

DEUX MENACES VALENT MIEUX QU'UNE.

Abigail ne peut pas tuer J1, mais elle peut y contribuer. Elle agit dans **l'ombre**, perturbant J2 pour l'empêcher d'aider J1 et **aidant le démon** à se rapprocher de J1.

ACTIONS D'ABIGAIL DANS LA MAISON

Abigail agit à intervalles réguliers à travers des événements surnaturels. Les actions disponibles deviennent progressivement plus dangereuses au cours de la partie.

PALIER 1	CUT:	Coupe la communication pendant 30 secondes
	CAM:	Met une caméra hors service
PALIER 2	POWER:	Coupe le courant (caméras et lumière), J2 doit relancer le générateur
	SIGHT:	Révèle la position de J1 au démon
PALIER 3	SPAWN:	Téléporte le démon à côté de J1
	CLONE:	Crée temporairement un clone de Lorth'

ACTIONS D'ABIGAIL À L'EXTÉRIEUR

01 HALLUCINATIONS

Des manifestations audio et visuelles apparaissent sur l'écran de J2 pour **l'effrayer et le déstabiliser**.

02 ATTAQUES DE L'ESPRIT

Abigail tente d'attaquer et de neutraliser J2. **Un radar spirituel** avertit J2 de son arrivée ; s'il continue d'agir, il devra réussir un **QTE pour éviter d'être temporairement neutralisé**, sinon il perdra le contrôle.

03 PERTURBATIONS PHYSIQUES

Lorsque J2 répare des systèmes ou se dirige vers la salle du rituel, l'esprit peut le **pousser, tirer et l'interrompre**.







SI J2 NE PEUT PAS GUIDER, J1 NE PEUT PAS SURVIVRE.

LA PHASE FINALE RÉUNIT LES DEUX JOUEURS DANS LA MAISON.

1 PRÉPARER LE RITUEL

J2 rejoint la salle du rituel. Tracez le cercle et les symboles issus des puzzles à la souris.



2 APPÂTER LE DÉMON

Attirez le démon dans la zone du rituel.



3 EXÉCUTER LE BANNISSEMENT

Tapez au clavier l'incantation qui apparaît en bas de l'écran.



LE CLIMAX DE CHAQUE PARTIE

- J1 collecte 4 objets rituels
- Termine 4 puzzles pour débloquer les symboles
- J2 entre dans la maison
- Trace le cercle et les symboles
- J1 appâte le démon
- J2 le bannit

COLLECTER LES OBJETS › TRACER LES SYMBOLES › ATTIRER LE DÉMON › TAPER L'INCANTATION › BANNIR

UN CERCLE. DEUX JOUEURS. UNE DERNIÈRE CHANCE.

DEUX FINS POSSIBLES
UNE SEULE ISSUE.

DURÉE CIBLE

Environ 25 minutes d'exploration avant le rituel final, à ajuster après playtests.

VICTOIRE

- Les 4 puzzles ont été résolus.
- Les 4 objets rituels ont été collectés.
- Le cercle et les symboles ont été correctement préparés.
- Lorth' est attiré dans le cercle.
- J2 termine l'incantation dans le temps imparti.

DÉFAITE

- J1 atteint 0 PV.
- J2 atteint 0 PV après son entrée dans la maison.
- L'incantation finale échoue ou n'est pas terminée à temps.

UN CERCLE. DEUX JOUEURS. UNE DERNIÈRE CHANCE.

L'AUDIENCE NE SE CONTENTE PAS DE REGARDER. ELLE HANTE.

Le mode Twitch transforme l'audience en manifestation collective d'Abigail. Les viewers ne déplacent pas un personnage dans la maison : ils choisissent des événements capables de perturber les joueurs. Lorth' reste piloté par l'IA de gameplay.

TABLEAU DES MODES

MODE CLASSIQUE	MODE TWITCH
2 joueurs	2 joueurs + audience
Lorth' est contrôlé par l'IA	Lorth' reste contrôlé par l'IA
Les actions d'Abigail sont sélectionnées par le jeu	Le Chat choisit certaines actions d'Abigail
Les évolutions de Lorth' sont sélectionnées par le jeu	Le Chat choisit l'évolution de Lorth' parmi plusieurs options proposées par le jeu. Lorth' reste ensuite entièrement contrôlé par son IA

NOTE DE PRODUCTION

Un troisième joueur individuel contrôlant Abigail n'est pas prévu dans le scope actuel.

Cette possibilité pourra être étudiée ultérieurement dans le cadre de modes de jeu additionnels.

Le niveau de contrôle du Chat sur les attaques spécifiquement dirigées contre J2 sera déterminé après playtests.

DEUX SOLUTIONS. UNE MÊME CONSÉQUENCE EN JEU.

OPTION A — CHAT VOTE / VERSION 1

LE CHAT DÉCIDE

01 Le bot Twitch publie trois propositions dans le Chat.

02 Chaque proposition possède un mot-clé simple.

03 Les viewers écrivent le mot-clé correspondant à leur choix.

04 Le vote est fermé et les messages sont comptabilisés.

05 L'action gagnante est déclenchée dans le jeu.

AVANTAGE — Solution légère et rapide à intégrer pour la première version du système Twitch.

LIMITE — Le streamer peut voir les propositions s'il détourne son attention du jeu pour lire son Chat. Cette prise d'information possède néanmoins un coût : il cesse momentanément d'observer la partie.

OPTION B — VIEWER OVERLAY / SOLUTION CIBLE

L'OVERLAY CACHE LE RÉSULTAT

01 Trois actions apparaissent dans un overlay réservé aux viewers.

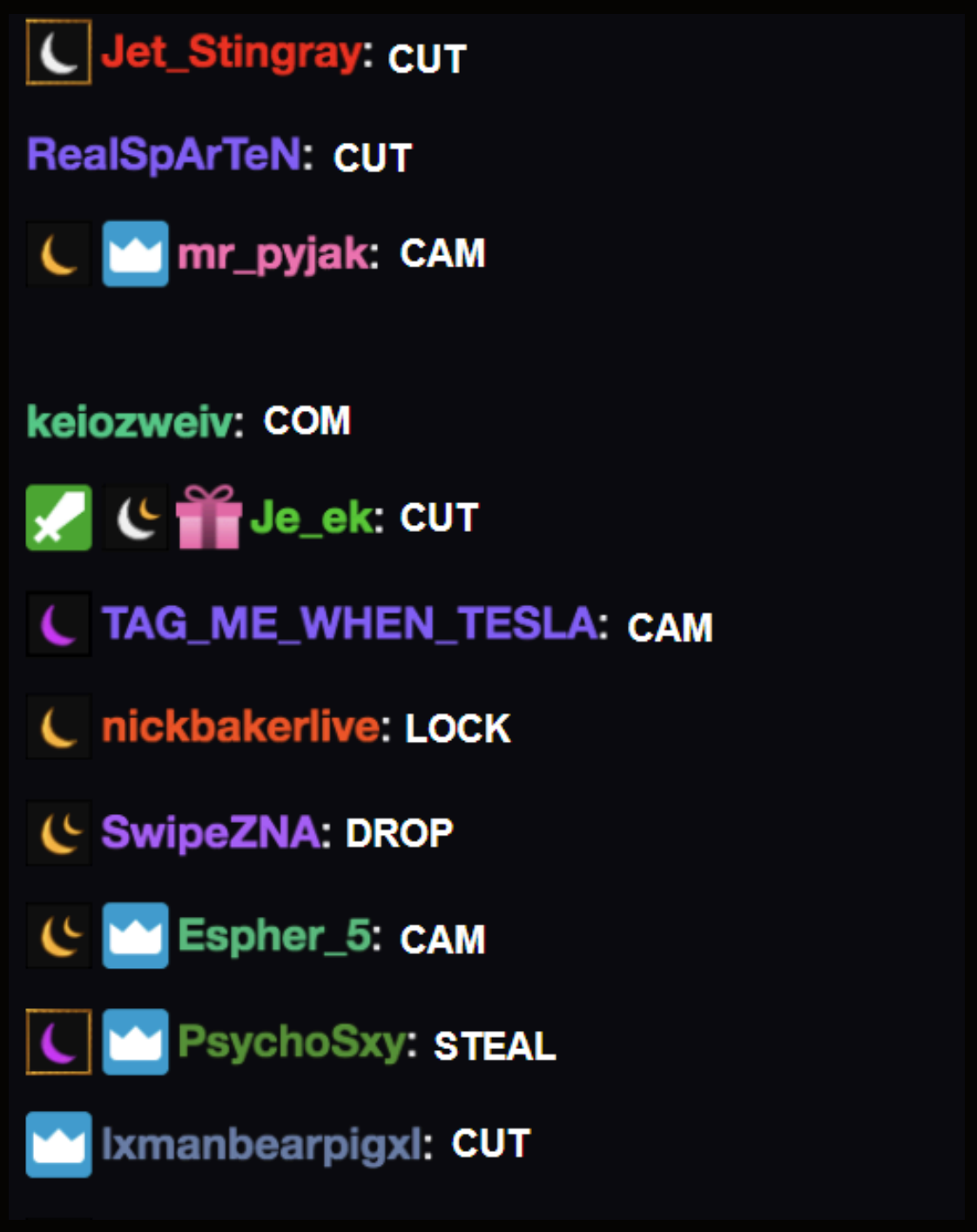
02 Chaque viewer vote en cliquant sur une proposition.

03 Les votes sont enregistrés sans afficher leur répartition.

04 Le vote est fermé.

05 L'action gagnante est déclenchée sans révélation préalable du résultat.

AVANTAGE — Le streamer peut éventuellement connaître les trois possibilités, mais ne peut pas anticiper avec certitude l'action gagnante.



LA PARTICIPATION DES VIEWERS RESTE TOUJOURS GRATUITE

Aucun achat ne donne davantage de votes ou d'influence sur la partie.

DÉMONSTRATION VIDÉO

Une courte vidéo de démonstration sera produite dès que Twitch V1 sera intégré à la build.

Elle montrera l'ouverture du vote, la participation des viewers et la conséquence immédiate dans le jeu.

HORREUR × COOP SOCIALE.

PUBLIC CIBLE

- Fans d'horreur immersive
- Joueurs coop
- Joueurs d'expériences asymétriques
- Streamers
- Viewers qui aiment participer

RÉFÉRENCES MARCHÉ



Phasmophobia

- TENSION PARANORMALE
- HORREUR COOP
- ENQUÊTE



Lethal Company

- CHAOS SOCIAL
- REJOUABILITÉ
- MOMENTS ÉMERGENTS



R.E.P.O.

- PRESSION COOP
- TENSION D'EXTRACTION
- TRAVAIL D'ÉQUIPE



Schedule 1

- SUCCÈS INDÉPENDANT RÉCENT
- FORTE TRACTION COMMUNAUTAIRE
- FORTE VISIBILITÉ STREAMING



Outlast

- HORREUR IMMERSIVE
- ATMOSPHÈRE
- TENSION DE SURVIE

POSITIONNEMENT

01

PAS SEULEMENT
UN JEU TWITCH

VS

02

PAS SEULEMENT
UN SURVIVAL HORROR

VS

03

UNE EXPÉRIENCE D'HORREUR COOP CENTRÉE SUR LA COMMUNICATION, AMPLIFIÉE PAR LE STREAMING

LES JEUX SOCIAUX, COOPÉRATIFS ET STREAMABLES ONT DÉMONTRÉ UNE FORTE CAPACITÉ DE TRACTION.

JEU	ESTIMATION DE PROPRIÉTAIRES STEAM	PIC JOUEURS SIMULTANÉS	PIC VIEWERS TWITCH
Lethal Company	16,62–18,43 M	240 817	190 317
R.E.P.O.	15,08–19,60 M	271 571	161 407
Phasmophobia	20,72–24,02 M	112 717	256 449
Schedule I	8,06–9,84 M	459 075	223 579
Among Us	10,38–32,40 M	447 476	765 893
Escape the Backrooms	4,70–7,81 M	48 879	57 788
Pacify	1,53–3,78 M	3 173	73 408
Demonologist	718 k–1,63 M	8 806	79 331
Labyrinthine	522 k–1,45 M	2 563	110 735
FOREWARNED	199 k–733 k	2 173	85 673
The Blackout Club	65 k–436 k	475	30 216

Very Scary House ne construit pas ses projections sur l'hypothèse d'atteindre ces succès exceptionnels.

Ces références démontrent toutefois l'existence d'un public important pour les expériences fondées sur la coopération, les réactions sociales, la rejouabilité et la création de contenu.

SOURCE

Source : SteamDB — données consultées le 22 juillet 2026.

Les estimations de propriétaires ne représentent pas des ventes officielles ou auditées.

Références artistiques — images de tiers, utilisées à titre de comparaison.

UN PROJET FOUNDER-LED, DÉJÀ EN PRODUCTION.

IDENTITÉ

THOMAS LORTHIOIS

Founder — Game Director — Producer

Président de Very Scary Games

EXPÉRIENCE

UBISOFT — JUNIOR LIVE PRODUCER

Ghost Recon Breakpoint & Quartz — 1 an

Gestion du déploiement d'opérations Live, coordination d'équipes de capture et suivi du testing.

THE SANDBOX — CONTENT SPECIALIST

4 ans

Suivi de production avec des studios externes, stratégie éditoriale, benchmarks, analyses de marché et documentation.

RESPONSABILITÉS ACTUELLES

- Création et présidence de Very Scary Games
- Game Design
- Gestion de la production
- Coordination des prestataires
- Développement business
- Direction créative de Very Scary House
- Documentation du projet
- Recherche de financements
- Développement, intégration, debugging et polishing de fonctionnalités sous Unreal Engine
- Membre de Capital Games

ÉTAT ACTUEL DU PROTOTYPE

Un développeur a créé la base technique initiale du prototype.

Développement et intégration du prototype sous Unreal Engine afin de consolider les systèmes, ajouter du contenu, corriger les bugs et améliorer la qualité générale de l'expérience.

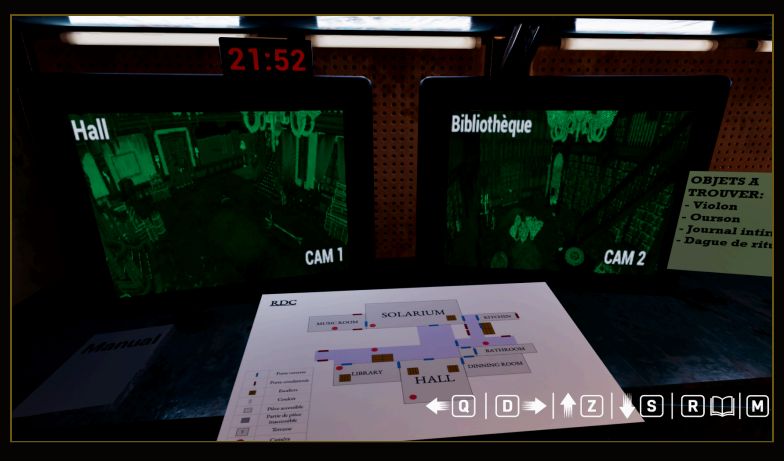
BLOC PREUVE

PROTOTYPE JOUABLE

Base multijoueur fonctionnelle, premiers puzzles intégrés, boucle de gameplay fonctionnelle de J1 et J2, système de caméras et manuel, première version de Lorth' ainsi que le système d'évènements paranormaux d'Abigail et quelques-unes de ses actions.



CAPTURE DU PROTOTYPE ACTUEL



CAPTURE DU PROTOTYPE ACTUEL



CAPTURE DU PROTOTYPE ACTUEL

ÉTAPE 1 VERTICAL SLICE — 190 000 €

Objectif : 5 mois — Produire une run complète, autonome et représentative de la qualité finale du jeu.

PÔLE	CONTENU VERTICAL SLICE
Gameplay J1 / J2	Polish des systèmes existants • interactions et feedbacks finalisés • réparation coopérative des caméras • manuel indisponible pendant les pannes • équilibrage général
Puzzles	4 puzzles jouables : amélioration des 3 existants + création d'un 4e • documentation et équilibrage
Level Design	1 seed complète et maîtrisée • placement cohérent des puzzles, objets rituels, ressources, cachettes et caméras • pacing et routes de poursuite
Lorth'	Rework de l'IA : navigation, sensing, recherche, chase, cachettes, attaques • comportement plus cohérent pendant toute la run
Évolutions de Lorth'	Système d'évolution fonctionnel • 2 à 3 évolutions représentatives avec impact gameplay et transformation visuelle
Abigail	Framework des actions de l'esprit • pool représentatif d'événements • jumpscare • première attaque contre J2 • radar • mécanique « fermer les yeux »
Événements aléatoires	Amélioration et équilibrage du système existant • panne de courant • caméra cassée/réparable • communication coupée • localisation de J1 révélée • copie de Lorth' • apparition proche de J1
Rituel	Version simplifiée mais complète : préparation • entrée de J2 dans la maison • attirer/piéger Lorth' • incantation • victoire/défaite
Twitch V1	Connexion Twitch • propositions d'actions • votes par mots-clés dans le Chat • timer • comptage • déclenchement automatique
Online / Réseau	EOS stabilisé • authentification Steam/Epic • création/join lobby • invitation d'amis • code de lobby • synchronisation des systèmes
Voice Chat	Voice chat actif dès le lobby • sélection micro/sortie • volume/mute • réglages accessibles avant la partie
Personnages	Modèles représentatifs du rendu final pour Victor, Alex et Lorth' • textures • rig • animations essentielles
Art / Props	Assets finalisés des puzzles présents • objets rituels • consommables • props interactifs nécessaires à la VS
UI / UX	Style UI harmonisé • HUD J1/J2 • nouveaux prompts • lobby • settings • indications Abigail • victoire/défaite
Audio	Ambiance représentative finale • Lorth' • Abigail • puzzles • objets • station J2 • événements • rituel • musique menu
Graphics / Tech Art	Presets Low / Medium / High • lighting • matériaux • post-process • VFX • optimisation • cohérence de visibilité entre configurations
Onboarding	Introduction légère permettant à de nouveaux joueurs de comprendre leurs rôles et l'objectif sans accompagnement
QA / Polish	Playtests externes • réseau • IA • puzzles • Twitch • performances • régressions • debugging • build publisher-ready

ÉTAPE 2 JEU COMPLET — 370 000 €

Objectif : 12 mois — Étendre les systèmes validés par la Vertical Slice pour produire la version commerciale complète et rejouable.

PÔLE	CONTENU FULL PRODUCTION
Puzzles	+8 puzzles, soit 12 puzzles au total • assets • logique J1/J2 • manuel • animations • audio • équilibrage
Génération du manoir	Système modulaire/procédural • seeds • règles de connexion • placements automatiques • validation des configurations • garantie de solvabilité
Level Design procédural	Règles de pacing • placement puzzles, objets, clés, cachettes et caméras • routes de Lorth' • validation des layouts générés
Lorth'	Toutes les évolutions prévues • capacités spéciales/finales • combinaisons • comportements associés • équilibrage complet
Abigail	15 à 20 actions • attaques et perturbations J2 • hallucinations/événements • équilibrage et variantes
Rituel	Version finale • animations • VFX • audio • UI • timing et polish
Twitch Final	Version commerciale du système Twitch • overlay viewers • vote interactif • UX/art de l'overlay • résultats cachés au streamer • intégration complète avec Abigail • robustesse, erreurs et reconnexions
Personnages	3 duos jouables au lancement • identité visuelle propre • rig et intégration
Skins	2 skins par personnage au lancement • sélection depuis le lobby • infrastructure permettant d'en ajouter après la sortie
Post-launch ready	Pipeline permettant d'ajouter ultérieurement de nouveaux duos, skins, événements et autres contenus sans reconstruire les systèmes
Environment / Props	Assets des 8 nouveaux puzzles • objets supplémentaires • éventuels modules supplémentaires du manoir • éléments décoratifs du bureau J2
Animation	Nouveaux personnages • puzzles • mutations de Lorth' • attaques Abigail • rituel final • polish des animations existantes
UI / UX	Menu final • lobby final • sélection personnages/skins • page boutique/cosmétiques • settings complets • onboarding final • UX Twitch
Audio	Audio de tous les nouveaux puzzles, mutations, actions Abigail et personnages • variantes d'ambiance • mix/master final
Graphics / Tech Art	Application du pipeline graphique à tout le contenu • optimisation du procédural • LOD/HLOD • lighting • VFX • performances finales
Online / Steam / Epic	Robustesse EOS • login Steam/Epic • invitations/code • voice chat • gestion des erreurs et déconnexions • synchronisation de tout le contenu final
Settings / Accessibilité	Graphismes • résolution • audio • contrôles • rebinding • sensibilité • luminosité • voice chat • options de confort et lisibilité
Localisation	3 langues au lancement • menus • manuel • puzzles • onboarding • textes système • QA linguistique
Sauvegarde / Persistence	Settings • sélection personnages/skins • cosmétiques et données persistantes nécessaires
Build / Release	Packaging • builds Steam/Epic • versioning • patching • release candidates • préparation de la version commerciale
QA procédurale	Tests massifs de seeds • progression impossible • objets/puzzles inaccessibles • navigation Lorth' • pacing et répétitions
QA réseau / Twitch	Sessions longues • Steam/Epic • voice chat • synchronisation • Twitch • cas d'erreur et reconnexions
QA performance	Différentes configurations PC • Low/Medium/High • optimisation CPU/GPU/RAM • stabilité et frame pacing
Final Polish	Équilibrage global • corrections • optimisation • cohérence art/audio/UI • validation finale de la version commerciale

21 — SCOPE DE PRODUCTION DÉTAILLÉE

BUDGET VERTICAL SLICE — 5 MOIS

PROFIL	TÂCHES PRINCIPALES	CHARGE ESTIMÉE	TJM RETENU	BUDGET
Thomas — Game Director / Producer	Direction créative, Game Design, documentation, coordination, QA/playtests, décisions et validation	5 mois internes	—	0 € demandé
Game Designer	Audit/amélioration des 3 puzzles existants, conception du 4e puzzle, actions Abigail, équilibrage des événements et de la run	1,25 mois	400 €	10 000 €
Level Designer	Construction d'une seed complète, placements, pacing, routes de chase, caméras, cachettes, premières règles de Level Design	1,5 mois	400 €	12 000 €
Senior Unreal Developer	Revue du code, polish gameplay, Lorth', Abigail, rituel, EOS, Steam/Epic, voice chat, Twitch V1, builds	5 mois	550 €	55 000 €
3D Character Artist	Victor, Alex, Lorth', textures/materials, préparation rig, mutations représentatives de Lorth'	2,5 mois	450 €	22 500 €
Environment / Props Artist	Assets des puzzles, 4e puzzle, objets rituels, props interactifs, éléments de réparation caméra	1 mois	400 €	8 000 €
Animator / Technical Animator	Rig, locomotion, attaques, cachettes, interactions, mutations, rituel, intégration animation	2 mois	450 €	18 000 €
UI / UX Designer	Harmonisation de l'UI, HUD J1/J2, lobby, settings, voice chat, nouveaux prompts et interactions	0,75 mois	400 €	6 000 €
Tech Artist	Scalability Low/Medium/High, optimisation, lighting, matériaux, VFX, performances et cohérence gameplay	2 mois	500 €	20 000 €
Sound Designer / Composer	Ambiance, Lorth', Abigail, puzzles, objets, station J2, rituel, menu et mix représentatif final	1,5 mois	400 €	12 000 €
QA Tester	QA fonctionnelle, réseau, Twitch, puzzles, Lorth', Abigail, rituel, régressions	0,75 mois	300 €	4 500 €

COÛTS COMPLÉMENTAIRES

Main-d'œuvre externe	168 000 €
Assets, plugins, licences et outils	6 000 €
Réserve de production — 10 % de la main-d'œuvre externe	16 800 €
TOTAL ESTIMÉ	**190 800 €**
BUDGET CIBLE ARRONDI	**≈ 190 000 €**

Les durées correspondent à des mois équivalents de prestation et peuvent se chevaucher au cours des 5 mois de production.

Les charges du **Senior Unreal Developer** et du **Tech Artist** seront affinées après audit technique du prototype.

Le budget présenté couvre la production de la Vertical Slice. Les dépenses marketing et d'acquisition ne sont pas incluses.

BUDGET FULL PRODUCTION — 12 MOIS

PROFIL	TÂCHES PRINCIPALES	CHARGE ESTIMÉE	TJM RETENU	BUDGET
Thomas — Game Director / Producer / Developer	Direction, production, documentation, développement, intégration, coordination, validation	12 mois	50 k€ brut/an + charges	≈ 70 000 €*
Game Designer	8 puzzles, actions Abigail, évolutions Lorth', balancing, documentation finale	2,5 mois	400 €/j	20 000 €
Level Designer	Règles du procédural, layouts, placements, pacing, validation des seeds	2,5 mois	400 €/j	20 000 €
Senior Unreal Developer	Procédural, intégration contenu, Lorth', Abigail, Twitch final, rituel, EOS/Steam/Epic, persistence, builds	6 mois	550 €/j	66 000 €
3D Character Artist	4 personnages supplémentaires, skins, mutations restantes de Lorth'	3 mois	450 €/j	27 000 €
Environment / Props Artist	Assets des 8 puzzles, nouveaux objets, props, bureau J2, modules complémentaires	2,5 mois	400 €/j	20 000 €
Animator / Technical Animator	Personnages supplémentaires, puzzles, mutations, capacités, rituel final	2,5 mois	450 €/j	22 500 €
UI / UX Designer	Menus finaux, lobby, boutique, sélection personnages/skins, settings, onboarding, overlay Twitch	1,25 mois	400 €/j	10 000 €
Tech Artist	Procédural, optimisation, scalability, lighting, VFX, performances et intégration graphique	2,5 mois	500 €/j	25 000 €
Sound Designer / Composer	Audio des 8 puzzles, Lorth', Abigail, nouveaux contenus, rituel final, mix/master	2 mois	400 €/j	16 000 €
QA Tester	Gameplay, procedural, réseau, Twitch, Steam/Epic, performances, régressions et release	2,5 mois	300 €/j	15 000 €

COÛTS COMPLÉMENTAIRES

Main-d'œuvre	311 500 €
Localisation — 3 langues + QA linguistique	8 000 €
Assets, plugins, licences, logiciels et services	12 000 €
Playtests externes / matériel / frais techniques	6 000 €
Sous-total avant réserve	**337 500 €**
Réserve de production — 10 %	33 750 €
TOTAL ESTIMÉ	**371 250 €**
BUDGET CIBLE ARRONDI	**≈ 370 000 €**

* Provision estimative correspondant à 50 K€ brut annuel + charges employeur, à confirmer selon le statut et les conditions définitives de rémunération.

Les durées correspondent à des mois équivalents de prestation et se chevauchent au cours des 12 mois de production.

Les charges liées au **système procédural**, au **Tech Art** et à la **QA** sont des estimations prévisionnelles, réévaluables après audit et selon les résultats de la Vertical Slice.

Le budget marketing, influence, relations presse et acquisition n'est pas inclus et sera défini séparément selon la stratégie de lancement et le partenaire d'édition.

DE LA VERTICAL SLICE À LA VERSION COMMERCIALE.

TABLEAU RÉCAPITULATIF

PHASE	OBJECTIF	DURÉE CIBLE	BUDGET
VERTICAL SLICE	Valider une run complète, les systèmes principaux et la qualité cible	5 mois	≈ 190 K€
FULL PRODUCTION	Étendre le contenu, la rejouabilité et finaliser la version commerciale	≈ 12 mois	≈ 370 K€
TOTAL	Vertical Slice + production complète	**≈ 17 mois***	**≈ 560 K€**

> **Note :** Les deux phases peuvent être séparées par une période de financement, de contractualisation ou de greenlight.

TIMELINE RELATIVE

PÉRIODE	OBJECTIF PRINCIPAL
T0 → M1	Onboarding des intervenants, audit technique, documentation et préparation
M1 → M3	Gameplay, Lorth', réseau, Level Design, personnages et production artistique
M3 → M4	Abigail, rituel V1, Twitch V1, 4e puzzle, UI/audio et intégrations
M4 → M5	Playtests, optimisation, équilibrage, QA, debugging et polish
M5	Vertical Slice publisher-ready
GREENLIGHT FULL PRODUCTION	Validation du scope final et lancement de la production commerciale
FP M1 → M2	Préparation du pipeline de contenu et fondations du système procédural
FP M2 → M7	Production principale : puzzles, Lorth', Abigail, personnages, skins, art et audio
FP M5 → M9	Procédural, intégration des contenus, Twitch final, rituel final et online
FP M9 → M10	Content Complete / Alpha — équilibrage et optimisation
FP M10 → M11	Beta, QA procédurale/réseau, localisation et compatibilité PC
FP M11 → M12	Release Candidate, corrections finales et préparation au lancement

ÉTAPE	BESOIN	STRATÉGIE
Prototype	4,5 K€	Autofinancé — prototype jouable déjà développé.
Vertical Slice	≈ 190 K€	Recherche d'un partenaire principal de financement/édition, complété lorsque possible par des aides publiques et financements privés.
Full Production	≈ 370 K€	Déclenchement après validation de la VS, avec un financement combinant éditeur / investissement / dispositifs publics / mécanismes fiscaux éligibles.

Objectif : sécuriser d'abord le financement de la Vertical Slice, démontrer la qualité commerciale du projet, puis finaliser le montage de la Full Production à partir de cette base validée.

SOURCES DE FINANCEMENT ENVISAGÉES

CNC
Aide publique française pour l'audiovisuel et le jeu vidéo.

APPORT FONDATEUR — DÉJÀ ENGAGÉ
4,5 K€ investis dans le développement du prototype.

INVESTISSEURS PRIVÉS / GAMING ANGELS
Investisseurs en capital avec expertise du secteur du jeu vidéo.

ÉDITEURS SPÉCIALISÉS
Partenaires éditoriaux expérimentés en horreur et coop.

BPIFRANCE
Soutien aux projets innovants à fort potentiel de croissance.

AIDES RÉGIONALES
Dispositifs régionaux soutenant le développement et la création de jeux.

CRÉDIT D'IMPÔT JEU VIDÉO
Crédit d'impôt correspondant à 30 % des dépenses de développement éligibles, sous conditions.

UN PRIX ACCESSIBLE.
UNE PARTICIPATION VIEWER TOUJOURS GRATUITE.

MODÈLE PRINCIPAL

JEU PREMIUM
Prix public visé : **9 à 12 €**

AUCUN PAY-TO-WIN
Aucun achat ne modifie les statistiques, les capacités ou l'équilibre du gameplay.

AUCUN VOTE PAYANT
Les viewers participent gratuitement aux votes Twitch.
Aucun achat ne donne davantage de voix ou d'influence.

COSMÉTIQUES

CONTENU POTENTIEL	PRIX CIBLE
Skin individuel	3 à 5 €
Pack cosmétique pour un duo	5 à 7 €
Setup thématique de J2	3 à 5 €

CONTENU DE LANCEMENT VISÉ
- 3 duos de personnages
- 2 skins par personnage
- variations visuelles des setups de J2

ACQUISITION

FRIEND PASS
Piste à l'étude : permettre à un propriétaire du jeu d'inviter temporairement un ami à rejoindre une partie grâce à un Friend Pass.
L'objectif est de faciliter la découverte sans remplacer durablement l'achat d'une seconde copie.

POST-LANCEMENT

- nouveaux skins
- setups additionnels pour J2
- défis communautaires
- nouveaux duos
- modes de jeu alternatifs
- activations avec des créateurs de contenu

MODES POTENTIELS

ONE LIFE / PERMADEATH
NO ITEMS
STREAMER VS STREAMER
ABIGAIL CONTRÔLÉE PAR UN TROISIÈME JOUEUR

VICTOR & ALEX

SKIN DE BASE



VICTOR — CHARISMATIQUE • IMPULSIF • COURAGEUX

SKIN ADDITIONNEL



ALEX — CALME • ANALYTIQUE • MÉTHODIQUE

Victor et Alex partagent la même fascination pour le paranormal, mais certainement pas la même manière de l’affronter. Victor est le visage du duo : extraverti, charismatique et toujours prêt à se jeter dans l’inconnu. Même quand la situation dégénère, il garde son humour et préfère avancer plutôt que rester à attendre.

Alex est son parfait contrepoids. Plus discret, réfléchi et analytique, il préfère observer, comprendre et garder la tête froide. Technicien du duo, il sait rester concentré lorsque tout commence à partir de travers.

Visuels conceptuels générés par IA — non représentatifs des assets finaux. Les skins n’ont aucun impact sur le gameplay.

NIA & SOFIA

SKIN DE BASE



NIA — ÉNERGIQUE • COURAGEUSE • SPONTANÉE

SKIN ADDITIONNEL



SOFIA — ANALYTIQUE • CALME • PERSPICACE

Nia et Sofia avancent rarement au même rythme, mais presque toujours dans la même direction. Nia est spontanée, courageuse et expressive : face au danger, son premier réflexe est d’agir. Elle préfère prendre une décision imparfaite plutôt que rester immobile quand la situation dégénère.

Sofia fonctionne à l’inverse. Plus posée, analytique et attentive aux détails, elle observe avant d’agir et garde facilement la tête froide. Son sens de la répartie et son calme lui permettent de canaliser l’énergie de Nia lorsque celle-ci commence à foncer un peu trop vite.

Visuels conceptuels générés par IA — non représentatifs des assets finaux. Les skins n’ont aucun impact sur le gameplay.

MINA & IDRIS

SKIN DE BASE



MINA — PRUDENTE • OBSERVATRICE • DÉTERMINÉE

SKIN ADDITIONNEL



IDRIS — CRÉATIF • SOCIABLE • ADAPTABLE

Mina et Idris ont deux manières presque opposées de gérer l’imprévu. Mina est prudente, observatrice et déterminée. Elle préfère comprendre son environnement avant d’avancer et remarque souvent les détails que les autres laisseraient passer.

Idris, lui, fonctionne beaucoup plus à l’instinct. Sociable, créatif et adaptable, il garde facilement son assurance lorsque le plan initial s’effondre. Là où Mina anticipe les problèmes, Idris excelle surtout lorsqu’il faut improviser une solution sur le moment.

Visuels conceptuels générés par IA — non représentatifs des assets finaux. Les skins n’ont aucun impact sur le gameplay.

UN SEUIL DE RENTABILITÉ MESURÉ FACE AU MARCHÉ ADRESSÉ.

01 — HYPOTHÈSES

Budget de développement : **≈ 560 K€**

Plateformes cibles : **PC — Steam / Epic**

Prix public cible : **9–12 €**

Revenus cosmétiques : **non nécessaires au scénario de base**

> Les calculs intègrent TVA, commission plateforme et plusieurs hypothèses de partage éditeur. Le point important : le break-even ne dépend pas de la vente de skins. Les cosmétiques deviennent du potentiel additionnel.

Prix retenu : 10,5 € TTC — commission plateforme 30 % — TVA 20 %.

02 — SEUIL DE RENTABILITÉ

COPIES NÉCESSAIRES SELON LE PARTAGE ÉDITEUR

PARTAGE ÉDITEUR	COPIES NÉCESSAIRES
20 %	≈ 114 K
25 %	≈ 122 K
30 %	≈ 131 K

BREAK-EVEN CENTRAL

≈ 122 000

COPIES

Seuil de couverture du budget de développement

Hypothèse centrale : 25 % de partage éditeur.

03 — SCÉNARIOS DE VENTES

PRUDENT

50 K

copies vendues

REVENUS PROJET

≈ 230 K€

après plateforme, TVA et partage éditeur (25 %)

CENTRAL

150 K

copies vendues

REVENUS PROJET

≈ 689 K€

après plateforme, TVA et partage éditeur (25 %)

SUCCÈS

500 K

copies vendues

REVENUS PROJET

≈ 2,3 M€

après plateforme, TVA et partage éditeur (25 %)

> Simulation indicative hors marketing et conditions éditeur. Les revenus cosmétiques et post-lancement constituent un potentiel additionnel.

CONÇU POUR ÊTRE JOUÉ, REGARDÉ ET PARTAGÉ.

Very Scary House est pensé dès le départ pour créer des moments inoubliables — en jeu comme en stream. Notre stratégie se concentre sur la construction d'une communauté solide, l'autonomisation des créateurs et la création de moments naturellement partageables.

01 — CONSTRUIRE UNE COMMUNAUTÉ, ÉTAPE PAR ÉTAPE

DISCORD OFFICIEL

Hub central pour la communauté : annonces, retours, événements et contenus exclusifs.

DEVLOGS RÉGULIERS

Transparence sur le développement, coulisses, avancées et fonctionnalités à venir.

PRÉSENCE SUR LES RÉSEAUX

TikTok, YouTube Shorts, Instagram Reels, X : focus sur les moments de tension, les fails, la communication et les vraies réactions.

FORMAT COURT, IMPACT MAX

Contenus courts et partageables, conçus pour être clippés, repostés et favoriser le partage.

02 — STRATÉGIE CRÉATEURS

ACCÈS ANTICIPÉ & CLÉS

Accès anticipé pour les créateurs de contenu et distribution de clés pour lancer la création communautaire.

SESSIONS AVEC STREAMERS

Sessions encadrées avec des streamers pour créer du contenu de qualité et nouer des relations solides.

MODE TWITCH : PENSÉ POUR LE STREAM

Un mode unique conçu pour l'interaction et le chaos, transformant les viewers en saboteurs actifs et en amplificateurs.

PARTENARIATS AUTHENTIQUES

Collaborations sur le long terme avec des créateurs qui partagent notre vision et nos valeurs.

03 — ÉVÉNEMENTS & PRÉSENCE INDUSTRIELLE

CAPITAL GAMES

Réseau professionnel du jeu vidéo en Île-de-France. Accompagnement, événements professionnels et mise en relation avec l'écosystème du jeu vidéo.

GAMES MADE IN FRANCE

Paris — pour promouvoir la créativité française et se connecter aux pros de l'industrie.

INDIE ARENA BOOTH

Gamescom — visibilité internationale et exposition de premier plan pour les jeux indé.

FESTIVALS & SHOWCASES INDÉ

Présence aux festivals et événements indé clés à travers le monde.

VERY SCARY GAMES RECHERCHE UN PARTENAIRE D'ÉDITION ET DE FINANCEMENT.

BESOIN DE DÉVELOPPEMENT

ÉTAPE	BESOIN
Vertical Slice — 5 mois	190 000 €
Full Production — ≈ 12 mois	370 000 €
BESOIN TOTAL DE DÉVELOPPEMENT	**560 000 €**

CE QUE NOUS RECHERCHONS

- Financement de la Vertical Slice et de la production
- Expertise publishing
- Accompagnement marketing
- Relations créateurs et influence
- Distribution
- QA et localisation
- Support au lancement

CE QUI EXISTE DÉJÀ

- Société constituée
- Prototype jouable
- 4 500 € autofinancés
- Concept et scope documentés
- Pipeline de production défini
- Budget détaillé
- Membre de Capital Games

TESTER LE PROTOTYPE

ORGANISER UNE PRÉSENTATION DU PROJET

calendly.com/veryscarysaga/30min

THOMAS LORTHIOIS

Founder & Game Director — Very Scary Games

veryscarysaga@gmail.com

linkedin.com/in/thomas-lorthiois

NO ONE ESCAPES THIS HOUSE ALONE.