Loris DURAND
CAN 692759262

SEULS



Dossier créatif
Parcours Game Design

Partie commune

Principe.....3
Interactivité..... 3
Problématique technique.....4
Public cible.....4
Inspirations sonores.....4
Moodboard.....4

Game Design

Expérience visée.....5
Univers & Scénario.....5
Personnages..... 5
Gameplay.....7
Interfaces & contrôles.....7
Boucles de gameplay.....8
Exploration & interactions....8
Conditions de réussite.....9
Prise d'information.....9
Roguelite.....10
Séquence d'interaction..12
fffFuze.....13
Anthémis.....14
Processus.....15

PRINCIPE

Dag Hill est une petite ville côtière ayant historiquement toujours été témoin d'évènements plutôt… inhabituels. La grande bâtisse surplombant la ville depuis sa brumeuse colline, est connue pour avoir hébergé des personnages d'une excentricité notable. **Quatre** d'entre eux, partageant comme point commun une profonde envie de **comprendre** les mystères de l'univers, sont les sujets de *Seuils.*

Au travers **d'époques différentes**, s'étalant du XIXe siècle à nos jours, ils ont tous été à un moment victimes d'incidents dépassant le **raisonnement humain**. Une porte apparaissant d'un jour à l'autre, un astre d'une couleur jamais vue auparavant observée à travers un téléscope… tels sont les points de départ d'affaires mettant en péril la vie de ces érudits. Ils devront alors trouver un moyen de se sortir de ces bourbiers, ou de résister à **leur dangereuse soif de savoir scientifique**… avant qu'il ne soit impossible de revenir en arrière. Pour ce faire, ils useront d'un pouvoir important : **la transmission de la connaissance**. Cette dernière pourrait s'avérer être la clé pour arrêter un mal profond, reliant ces destinées entre elles d'une bien étrange façon…

INTERACTIVITÉ

Seuils prend la forme d'un **jeu vidéo d'aventure/enquête**, divisé en **quatre grands actes** : un par personnage. Chaque acte consiste en l'apparition d'un élément déclencheur, danger menaçant la vie du personnage à très court terme. Cette **contrainte de temps** sera une limite concrète de l'ordre d'une trentaine de minutes, qui représentera trois heures en jeu (à la *Majora's Mask*), avec une **deadline** clairement définie (à la *Persona*). Nous devrons alors effectuer une série d'**actions** permettant d'arrêter la menace à temps. Elles consisteront en des énigmes à résoudre (tels que des mécanismes à décrypter, proches de *Riven*), des personnages à qui parler… à la manière d'un point and click tel que *Clock Tower*, ou les jeux de LucasArts. Nous contrôlons cependant directement notre personnage, modèle 3D qui se déplacera dans des écrans à **caméra fixe**, proche d'un *Resident Evil.* Le twist du jeu, c'est que ce dernier **bouclera** indéfiniment tant que tous les personnages ne seront pas sauvés. A la manière d'un **roguelite**, il faudra effectuer plusieurs cycles pour en venir à bout… car des **indices** permettant de résoudre des énigmes d'un personnage n'apparaîtront que dans l'histoire d'un autre, et inversement. On retrouve donc des éléments d'un « metroidbrainia » à la *Outer Wilds* ou *Tunic*, faisant des connaissances **des clés pour avancer**. Chaque cycle est court, permettant au joueur de les enchaîner tandis que les nouvelles infos obtenues sont fraîches. Les thématiques de *Seuils* proviennent de **l'horreur cosmique** de H.P Lovecraft, dont un de ses représentants vidéoludiques, *Eternal Darkness*, est une inspiration narrative importante du jeu. On retrouve aussi, aux côtés des nouvelles de Lovecraft allant de *La couleur tombée du ciel* à *L'innommable*, un peu de l'horreur liminale de Danielewski dans la *Maison des Feuilles*.

PROBLÉMATIQUE

Etant donné que chaque chapitre ne peut être terminé **qu'à l'aide d'indices présents dans d'autres**, il faut que les éléments permettant de résoudre des énigmes soient **clairs** et fassent immédiatement sens pour le joueur afin qu'il puisse faire des liens et qu'il ne se retrouve pas bloqué outre mesure. Des mécaniques faciliteront la **prise d'information** : la courte durée des runs, un carnet de recherches compilant toutes les infos, ainsi que la possibilité de passer entièrement un chapitre dès la seconde run, pour se rendre au chapitre où l'on pense avoir manqué quelque chose (à la manière de la sélection de chapitres de *NieR: Automata,*). Les liens entre les indices et les énigmes doivent être répertoriés dans un document clair et exhaustif pour faciliter leur implémentation dans le jeu.

PUBLIC CIBLE

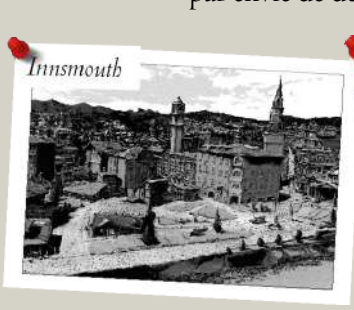
Seuils s'adresse à un **public mature** étant donné l'esthétique horrifique du jeu. Il cible particulièrement les amateurs de **point and click** à l'ancienne (*Les Chevaliers de Baphomet, Grim Fandango*…) qui cherchent une **modernisation** du genre, ainsi qu'aux amateurs d'horreur cosmique et des nouvelles de Lovecraft. Il plaira aux personnes cherchant des expériences de jeu **courtes** (voire très coutes) mais intenses (à la *Mouthwashing, Portal, Indika, Signalis, Threshold*…) par envie de découvrir de nombreux jeux ou simplement par manque de temps à consacrer à cette discipline. Il s'agit d'un jeu **multiplateforme,** conçu pour consoles mais fonctionnant aussi sur PC avec une adaptation de la maniabilité.

INSPIRATIONS SONORES

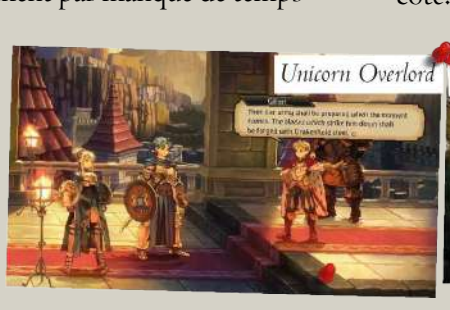
Seuils sera majoritairement composé de **musiques d'ambiance** avec de longues notes graves induisant un sentiment d'angoisse, à la manière des pistes des donjons d'*Elden Ring*. Un soin sera apporté au **sound design** (pas, manipulation d'objets…), avec des bruits aux sonorités étranges et distordues dont on ne cerne pas forcément la provenance (à la *Silent Hill*), représentant cette réalité qui se fracture de manière indicible.

MOODBOARD

L'intérieur de la Bâtisse puise du côté du manoir de *Resident Evil*, mêlé avec l'esthétique **gothique romantique** des laboratoires de *Bloodborne*. Le jeu emprunte aussi à Lovecraft dans ses visuels, en particulier de l'*Innsmouth* de Gou Tanabe. Dag Hill en est proche, mêlé à une architecture **gothique victorienne**. Ces inspirations sont retranscrites avec un style proche de *Monkey Island* : des décors dessinés pour s'afficher en **pré-calculé**… ou encore d'*Unicorn Overlord*, la plupart des phases narratives se déroulant en vue de côté.













EXPÉRIENCE VISÉE

Seuils a pour objectif de faire passer **deux propos** au joueur, grâce à son gameplay.

Le premier, il s'agit de l'idée que la **transmission du savoir** entre les générations est une force importante pour ne pas reproduire les erreurs du passé et faire en sorte que l'humanité évolue, en tant que civilisation ou simplement à échelle personnelle.

Le second, venant puiser dans les thématiques Lovecraftiennes, c'est cette idée que chercher à comprendre quel est notre rôle dans l'univers est **néfaste**. L'horreur cosmique, dont est empreint *Seuils*, représente cette quête comme un casse-tête menant à des questions existentielles pouvant rendre fou n'importe qui, se rendant compte de l'existence d'êtres qui nous dépassent et faisant prendre conscience de notre **insignifiance**. Il vaut mieux nous focaliser sur la quête de trouver ce qui nous rend heureux à l'échelle de notre vie.

Tout en servant ces propos, *Seuils* souhaite proposer une **expérience de jeu** originale et agréable, prenant la structure d'un point and click mais renouvelant la formule par des mécaniques innovantes, un quality of life et des mouvements plus modernes. Le jeu présentera aussi une **expérience esthétique**, empreinte d'art gothique et de romantisme.

UNIVERS & SCENARIO

Le jeu prend place à Dag Hill, ville côtière empreinte d'architecture gothique victorienne rappelant l'Angleterre de la même époque. Cette ville n'est cependant **pas située géographiquement** sur notre carte et intégrée à notre monde, laissant donc au joueur le loisir de s'imaginer les tenants et aboutissant de l'univers dans lequel elle pourrait se trouver. On va suivre, à travers **quatre chapitres**, l'histoire de quatre personnages, ayant vécu à quatre époques différentes, partageant tous trois points communs. Le premier, ce sont tous des érudits, des scientifiques… bref, des hommes et des femmes en **quête de connaissance** d'une manière ou d'une autre. Le second, ils ont tous vécu ou ont été contraints d'explorer une **bâtisse** montée en haut d'une colline surplombant Dag Hill (« la Bâtisse »), imprégnant la ville d'une aura mystique. Le troisième, il est arrivé à chacun de ces personnages un **évènement inexplicable**, mettant leur vie en danger, tandis qu'ils fréquentaient ce lieu. Prenons donc le temps de présenter ces personnages.

PERSONNAGES

I. Edward Brington (19 ans, 1880) – Histoire se déroulant en 1899



Edward Brington est un jeune astronome, dernier héritier en date d'une noble famille du pays. Ses parents ayant succombé d'une maladie, il loge désormais seul dans la Bâtisse familiale de Dag Hill. Livrant des conférences à l'université de la ville, il est plutôt apprécié des habitants malgré son étrangeté relative. Un soir, alors qu'il observait les étoiles, il découvre **un astre à la couleur inconnue**, qui semble se rapprocher de lui à toute vitesse…

II. Shelly Vingham (35 ans, 1905) – Histoire prenant place en 1940



Physicienne travaillant sur la mécanique quantique, **Shelly Vingham** vit dans une modeste maison de Dag Hill, située au pied de la colline. Son mari est récemment parti en guerre, et s'occupe seule de son fils de 8 ans. Un beau matin, alors qu'elle se réveille normalement… elle aperçoit pour la première fois **une porte** en face de son lit.

III. Annette Cherryfield (24 ans, 1957) – Histoire prenant place en 1981



Chimiste de vocation, **Annette Cherryfield** se rend chaque été dans sa maison de location à Dag Hill, une grande bâtisse sur la colline surplombant la ville… lui donnant l'inspiration nécessaire afin d'exercer son activité de peintre à ses heures perdues. Quand soudain, un **frappement** se fait entendre à la porte. Une créature vaguement humanoïde, aux yeux vitreux, branchies, et dégageant une pestilentielle odeur de marée apparaît alors, annonçant à Annette qu'elle porterait sa descendance à la tombée de la nuit… puis se met à errer dans la maison en traînant des pieds.

IV. Howard Flemming (67 ans, 1958) – Histoire prenant place en 2025



Howard Flemming, dont on devine une vie difficile, s'est perdu dans une quête de compréhension. D'où viennent les humains ? Qui aurait pu créer une espèce aussi néfaste, malfaisante ? Et dans quel but ?

Ayant découvert après des dizaines d'années de recherches qu'une **créature cosmique cyclopéenne** chercherait à entrer en contact avec nous le 1er janvier 2026 à minuit, il s'installera alors dans son laboratoire de la Bâtisse, où il construira un dispositif pour **communiquer avec elle**, puis attendra impatiemment la date fatidique, où le chapitre de Howard prend place (à 21h la veille, précisément).

La première fois que le joueur contrôle Howard, il ne pourra **rien faire** pour échapper à cet évènement, et sera contraint d'explorer son laboratoire plein de bizarreries faisant écho à celles rencontrées dans les précédents chapitres en attendant minuit. Howard finira par **fusionner** avec la créature et deviendra un dieu omnipotent, omniscient, pouvant agir à la fois **dans le passé, le présent, et le futur.** Le joueur comprend alors que, rétroactivement, Howard est **responsable** des bizarreries ayant eu lieu dans les précédents chapitres, usant de son pouvoir pour détruire l'humanité. Si Howard s'était rendu compte à temps qu'il faisait fausse route, on n'en serait pas là. Il est donc l'antagoniste principal du jeu, la raison de son **twist de gameplay.**

Le deuxième **cycle** se lance alors, avec un objectif clair : sauver tous les personnages. De cette manière, chacun pourrait consigner les faits qui lui sont arrivés dans un **journal** (Le Journal d'Edward), transmis à son successeur jusqu'à arriver dans les mains de Howard, qui prendrait conscience de la dangerosité et la futilité de sa quête. Un monde sans rencontre avec la créature serait alors créé, supprimant rétroactivement ses manifestations dans le passé.

L'aspect roguelite du jeu ne sera initialement **pas communiqué** au joueur. Ainsi le premier cycle sera nébuleux, ce dernier ne parvenant à sauver aucun personnage. Il se rendra compte que certaines solutions à ses problèmes se trouvent dans les chapitres suivants, sans savoir quoi en faire… jusqu'à arriver à ce twist, et donc comprendre : les clés trouvées lors du premier cycle, il pourrait s'en servir dans un second ! Il partira dès lors en quête du **cycle parfait,** dans lequel tout le monde est en vie.

Une fois ceci fait, c'est **le joueur lui-même** qui remettra le Journal à Howard au début du 4e acte, venant casser le quatrième mur : par le **jeu vidéo**, grâce à cycles, ces connaissances obtenues de toutes les époques qui lui ont permis d'influencer la vie de ces personnages**,** le joueur aussi est un dieu omniscient venant d'un autre monde et se manifestant dans celui de Howard. Le dieu que l'homme rencontre n'est pas la créature, mais le joueur, qui l'invitera à cesser cette quête insensée et vivre pour lui-même. Le propos du jeu est concentré dans ce final demandant au joueur une **action symboliquement forte.**

GAMEPLAY

Interface & Contrôles



Nous contrôlons notre personnage, un **modèle 3D** avec du cel-shading, à la troisième personne, alors qu'il arpente des décors précalculés à caméra fixe de taille variable. La caméra peut légèrement suivre le personnage dans le cas de grands décors ouverts. Au clic sur L1, **l'interface** peut être cachée ou affichée. Cette dernière étant plutôt voyante et stylisée, s'inspirant des productions d'Atlus, elle est par défaut cachée et peut ainsi se permettre d'être très complète. Les visuels de cette dernière changent légèrement en fonction de l'époque, et donc du chapitre.





Boucles de gameplay



Exploration & Interactions

L'exploration est le core gameplay du jeu. Chaque personnage avancera dans un terrain de jeu à la base similaire, la Bâtisse, cependant avec des variantes significatives en fonction des chapitres et des époques. Lors de son exploration, le joueur peut effectuer diverses **actions,** découlant d'une interaction avec le décor**.** Décrivons-les :

- **Lire des documents.** Ils peuvent donner des détails de lore purement optionnel, mais aussi des informations nécessaires à la résolution d'énigmes.

- **Récupérer des objets.** Une clé pouvant ouvrir une porte, une pièce déclenchant un mécanisme… les possibilités sont variées.

- **Résoudre des énigmes.** Elles consistent toujours en des objets à manipuler. Mélanger des couleurs de peinture pour créer une teinte, placer comme il faut un objet dans un accélérateur de particules pour qu'il fonctionne… Lors de ces séquences, la caméra se placera sur l'objet, et la maniabilité changera. Sur console, les touches seront réassignées, et leurs fonctions indiquées sur l'écran. Sur PC, le joueur utilisera la souris pour manipuler ces objets.

- **Parler à des personnages.** Ce faisant, des portraits des personnages apparaissent à côté de leurs modèles 3D et nous pouvons faire avancer les dialogues à notre rythme. C'est d'ailleurs comme ça que prendront forme toutes les séquences narratives du jeu, avec quelques animations, à la manière d'un visual novel. Utile pour obtenir des infos ou faire avancer l'intrigue.



Des **lumières** mettent en avant les éléments avec lesquels interagir, et le protagoniste **tournera toujours la tête** vers ces derniers. Il suffit ensuite d'appuyer sur un unique bouton d'action pour interagir avec.

Conditions de réussite & deadline

Chaque chapitre possède une **deadline** et **condition de réussite** définies au début. Cette dernière est très claire, mais le joueur devra réfléchir à la façon d'y parvenir, en effectuant des **actions** nécessaires à sa réussite. Ces informations sont toujours affichées sur l'écran, avec une horloge représentant le temps qui passe. La durée est la même pour tous les actes, quand bien même ceux-ci ne prennent pas toujours place au même moment de la journée.

Une fois la deadline atteinte, une séquence narrative surviendra. Si le joueur a effectué les actions requises avant l'heure fatidique, la fin débloquée sera la **bonne**, et le personnage **survivra**. Dans le cas contraire, le joueur débloquera une **mauvaise fin** et le personnage **mourra.** Il y a donc toujours un certain suspens en découvrant la séquence finale de chaque chapitre. Que le personnage ait survécu ou non, le joueur passera toujours au chapitre suivant, avec les répercussions entraînées.

Certains évènements n'ont lieu qu'à **une heure précise** : un endroit accessible pendant un certain laps de temps, un personnage n'apparaissant à un endroit que temporairement… le joueur devra aussi tenir compte de cette **dimension temporelle** au-delà d'une simple échéance marquant la fin d'un acte.

Prise d'information

Tout l'enjeu de Seuils repose dans le fait de trouver des **informations** au sein de chapitres, permettant d'effectuer des **actions** dans d'autres. Ainsi, il est nécessaire que le joueur ait accès à un endroit dans lequel toutes ses découvertes sont consignées. Dès lors que ce dernier découvre une information, que ce soit aux détours d'un dialogue, en lisant un document, en ramassant un objet… elle sera consignée dans un **carnet de recherches.** Ce avec un pop-up indiquant l'écriture d'une nouvelle entrée, et un bouton permettant d'y accéder directement.

Chaque entrée sera constituée de **petits textes et d'images griffonnées**, inspiré du journal de Boku dans *Boku no Natsuyasumi.* Certaines d'entre elles sont purement informatives, d'autres sont nécessaires pour résoudre des énigmes.



Chaque personnage possède sa **section dédiée**, répertoriant les **entrées** découvertes par ce dernier. Il est aussi possible d'épingler une entrée dans la section d'un personnage au choix, lorsqu'on la pense utile pour la complétion de son chapitre. **Seul le joueur** a accès aux sections de tous les personnages étant donné son statut de « dieu omniscient ». Le carnet de recherches n'est donc **à ne pas confondre** avec le Journal d'Edward, enjeu narratif dont les personnages sont eux bel et bien conscients.

Le journal est pensé pour être **agréable à utiliser**, avec une interface claire et intuitive, ainsi que des systèmes de quality of life tel qu'un simple appui de bouton pour ouvrir la carte et voir à quel endroit a été consignée l'info.

Roguelite

Revenons maintenant sur la mécanique centrale du jeu : l'aspect **roguelite**. Un chapitre requière au moins une **information** présente dans chaque autre pour être complété, afin que le personnage contrôlé puisse survivre. Dès le chapitre 2, il est nécessaire que **chaque personnage précédent ait survécu** pour réussir : si ce dernier n'a pas pu consigner son récit dans le Journal, le personnage contrôlé, n'ayant pas lu son contenu, ne résistera pas à sa quête de savoir et **n'écrira pas son récit dedans à son tour**. Dans ce cas, il est tout de même utile de jouer les chapitres suivants afin de **récolter des indices** et ne pas faire la même erreur lors du prochain cycle. Il est possible de **passer un chapitre**, utile dans de rares cas (le personnage précédent est mort et le joueur est certain de ne rien pouvoir dénicher dans le chapitre en cours par exemple), menant à un échec de ce dernier et obligeant logiquement à refaire un cycle complet. Il faudrait faire des playtests pour avoir des statistiques concrètes, mais la moyenne de cycles à effectuer pour finir le jeu serait de **3**… 2 étant le strict minimum, difficile à atteindre.

Sur la page suivante figure un **tableau** répertoriant de manière exhaustive les liens entre **actions** et **informations**, récapitulant le déroulé du jeu. Il est théoriquement possible de réussir ces actions sans la connaissance requise, dans le sens où aucun script ne vient débloquer quoi que ce soit, mais elles sont assez précises et nébuleuses pour que le joueur ne puisse pas les compléter de manière aléatoire. Une seule exception : **réussir à sauver un personnage permet toujours de débloquer une action chez le suivant**, cette fois-ci de manière concrète, avec un script. A noter : obtenir une information ne fait pas tout, il faudra aussi comprendre comment s'en servir.

Game Design || 11

Chemin critique permettant de réussir le chapitre

Script ne se déclenchant qu'à la suite d'un échec

Acquisition d'une connaissance depuis un autre chapitre, permettant de réussir l'action (chaque couleur correspond à un personnage).

Chemins menant aux échecs 1 et 2. L'échec obtenu dépend du nombres d'actions réussies, et de leur nature. Si aucune action n'a été effectuée, le joueur obtiendra systématiquement l'échec 1.



SURVIVRE A L'ASTRE

L'astre de couleur inconnue se rapproche inévitablement... Edward, enfermé dans sa propre résidence, doit trouver un moyen de survivre !

Début : 2h
Fin : 5h

N°1 - EDWARD BRINGTON

Mélanger des couleurs pour créer une teinte contraire à celle de l'astre.

Déchiffrer l'écrit en langue ancienne disant qu'il faut mieux voir le monde de manière floue plutôt qu'à travers la clarté de lunettes.

Se rendre dans le bunker pour être en sécurité.

RÉUSSITE
L'astre percute la maison et la détruit. Edward sort du bunker, enlève ses lunettes et place la teinte de couleur sur l'astre. Ce dernier disparaît.

ÉCHEC 1
L'astre percute la maison et la détruit, tuant Edward resté à l'intérieur. L'astre reste sur place et la zone est scellée.

ÉCHEC 2
Edward survit, mais en sortant, il est irrémédiablement attiré par l'horrible couleur de l'astre... qui le rendra fou, et le fera se suicider.

Inspecter les nouvelles du jour sur le bureau d'Edward pour apprendre comment aller chez l'apothicaire.

Edward écrit un journal relatant ce qui lui est arrivé et s'exile.
La bâtisse sera quelques années plus tard reconstruite et érigée en tant que musée de l'étrange basé sur l'histoire d'Edward, se servant de l'aura mystique de la ville comme objet de tourisme.



FERMER LA PORTE

Shelly doit résister à son envie de vérité scientifique et faire disparaître cette porte avant que son fils ne rentre à la maison !

Début : 10h
Fin : 13h

N°2 - SHELLY VINGHAM

Se rendre dans le musée de la colline.

Trouver un rat à sacrifier pour mettre en marche l'accélérateur de particules.

Actionner un interrupteur caché pour retirer la vitre derrière laquelle le Journal d'Edward est exposé, puis le voler.

RÉUSSITE
Shelly, pleinement consciente de sa dangerosité après avoir lu le Journal, utilise l'accélérateur pour téléporter la porte.

ÉCHEC 1
La porte ne parvient pas à être téléportée, Shelly ne résiste pas à l'envie d'aller explorer l'intérieur, s'y perd à jamais... et son fils fera de même pour retrouver sa mère, en vain

ÉCHEC 2
Sur le point de téléporter la porte, Shelly se résoud par foi scientifique, et pars l'explorer...

Parler à l'homme au pied des escaliers menant à la Bâtisse scellée. Il s'agit du descendant du constructeur du lieu, informant Shelly d'un bunker caché dans la maison.

Shelly milite pour l'arrêt des activités touristiques de la ville, se servant d'évènements véritablement dangereux pour un but monétaire.
Elle continuera l'écriture du Journal d'Edward, relatant les évènements de cette journée, et défendra les habitants d'autres évènements étranges.



TUER LA BÊTE

La bête fera «porter sa descendance» à Annette au coucher du soleil... Elle doit prendre la menace au sérieux et la tuer d'ici-là !

Début : 15h
Fin : 18h

N°3 - ANNETTE CHERRYFIELD

Aller dans la maison de Shelly pour obtenir le Journal de par son fils.

Prélever du sang de la créature.

Donner le sang à l'apothicaire pour qu'il confectionne le poison, puis l'ingérer.

RÉUSSITE
Annette ingère le poison, dissolvant complètement la créature une fois qu'elle est entrée en elle.

ÉCHEC 1
Annette ne résiste pas à son envie de peindre la bête. Cette dernière se transforme en une espèce d'anguille, entre dans le corps d'Annette par la bouche, puis en ressort enceinte, tuant la fille au passage.

ÉCHEC 2
Annette a la volonté de tuer la bête, mais le poison n'ayant pas été confectionné, elle n'y arrive pas.

Parler à la créature alors qu'elle se trouve dans la salle d'exposition pour qu'Annette lui fasse une démonstration de l'abaissage des vitres, en appuyant sur un interrupteur caché.

Inspecter le plan de travail d'Annette pour en apprendre plus sur la couleur étrange et les moyens de l'effacer.

Annette continuera le journal, après avoir vendu sa maison pour une bouchée de pain à un homme nommé Howard Flemming.
30 ans plus tard : le chapitre se termine avec un écran invitant le joueur à récupérer le journal lui-même, tombant sur un fond noir, après un texte indiquant qu'Annette a succombé à une maladie.



SAUVER TOUT LE MONDE

La créature cosmique viendra à la rencontre de Howard à minuit... Il faut le raisonner !

Début : 21h
Fin : 00h

N°4 - HOWARD FLEMMING

RÉUSSITE
Le joueur lui-même donne le journal à Howard au moment où il appelle la créature. Howard prend alors conscience de sa bêtise.

ÉCHEC
Howard poursuit son objectif, fusionne avec la créature, et affecte rétroactivement la vie de tous les précédents personnages. A forcément lieu en première run.

Inspecter l'accélérateur de particules fonctionnel pour comprendre comment le déclencher.

Inspecter l'outil de déchiffrage de la langue ancienne de Howard pour en apprendre les règles.

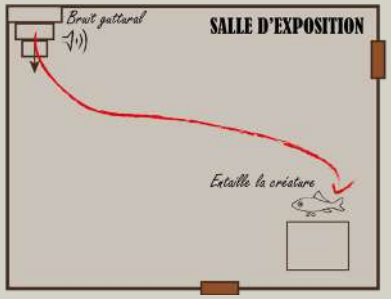
Inspecter le document sur les «hommes-poissalles» pour savoir comment fabriquer un poison.

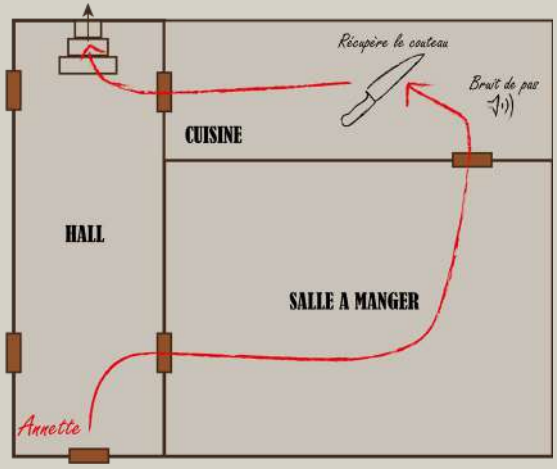
FIN DU JEU
La créature n'aura donc pas de réponse, s'en allant alors. Les objets étranges disparaitront alors du manoir de Howard, car cette timeline en est une où il n'est jamais entré en contact avec la bête. Alors rétro-activement, ils disparaissent.
On voit alors dans les crédits les débuts de chapitre sans élément perturbateur, et nos personnages qui vivent heureux. Howard deviendra un homme ayant la force d'affronter les épreuves de la vie, choisissant plutôt l'art comme refuge, épanoui en tant qu'écrivain.

SÉQUENCE D'INTERACTION

Chapitre 3 : Annette Cherryfield – Second cycle

Le joueur, n'ayant pas compris comment se débarrasser de la bête lors de sa découverte du **premier cycle**, a depuis obtenu des infos. Il ouvre donc son **carnet**, puis se rend dans l'onglet « épinglées » d'Annette, pour se remémorer les infos utiles à la complétion du chapitre qu'il a consignées. Il ouvre l'**entrée** « Le point faible des hommes-poiscailles », obtenue de l'inspection de documents dans le **chapitre de Howard**. Elle dit que la bête peut être détruite grâce à un **poison**, pouvant être confectionné par n'importe quel **apothicaire** digne de ce nom avec une matière première : du **sang de la bête**. La bête erre dans la Bâtisse en attendant 17h, suivant un pattern défini. Le joueur va alors tenter de prélever du sang, et commence par **chercher la bête**. Le joueur se trouve dans le hall d'entrée. Il entre dans la première porte à droite, menant à la salle à manger. Il en fait le tour, puis arrive dans la cuisine. Il entend à ce moment des **bruits de pas** provenant de l'étage supérieur, et en déduit que la bête s'y trouve. Il récupère un **couteau** sur le plan de travail, mis en avant par un halo de lumière provenant de la fenêtre, puis sort de la cuisine, retournant dans le hall. Le joueur se trouve alors au fond de ce dernier, petit sur la caméra, placée elle légèrement au-dessus de la porte d'entrée. Le joueur monte les escaliers en colimaçon se trouvant au fond du hall. Pendant sa montée, il entend un **immonde son guttural**, comme si la bête vomissait. Il finit par arriver dans la salle d'exposition, grande pièce ouverte, exposant divers objets historiques de Dag Hill, témoin de la restructuration de la Bâtisse en musée il y a 41 ans. Le joueur aperçoit la bête, scrutant un de ces objets. Pas de trace de vomi par terre. D'où provenait donc ce bruit ? Quoi qu'il en soit, il se dirige vers elle puis **interagit** avec. Deux options s'affichent alors : **parler** ou **entailler**. Le joueur hésite, mais se disant que la bête ne gagnerait rien à être agressive sachant qu'elle doit attendre pour se reproduire… il choisit « entailler ». Le jeu passe alors en vue de côté, pour une **séquence narrative** dans laquelle Annette entaille le dos de la bête avec son couteau. Elle se retourne doucement, fixe Annette quelques secondes, faisant planer le suspens… puis déglutit, se gratte le dos et se retourne, reprenant sa marche lente. Mission réussie ! Le joueur obtient donc un **échantillon de sang**, puis reprend le contrôle du personnage, déterminé à aller voir l'apothicaire. Il était déjà passé devant dans sa première partie, mais c'était fermé. Il se rappelle cependant avoir trouvé des horaires d'ouverture en inspectant les infos du jour sur le bureau d'Edward dans son chapitre. Il ouvre alors son carnet, puis l'entrée « L'apothicaire de Dag Hill », disant que ce dernier n'ouvre que 10 minutes, à 15h50. Mince, il est déjà 16h… **Le jeu ne pourra pas être terminé dans ce cycle**. De toutes façons, le joueur n'avait réussi à sauver qu'Edward, ayant échoué le chapitre de Shelly. Il va alors consacrer le reste du chapitre à chercher des infos pour sauver cette dernière. Ses objectifs lors du prochain cycle : **sauver Shelly et prélever le sang plus tôt !**





Autre concept n°1 :

FFFFUZE

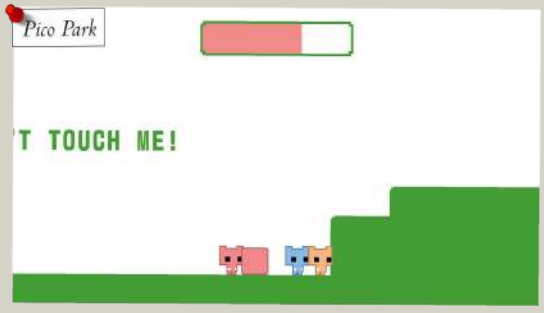
fffFuze est un **jeu de plateforme multijoueur** jouable en local ou en ligne, dans lequel les joueurs incarnent **quatre** sujets de tests pour une nouvelle technologie permettant de fusionner plusieurs êtres humains entre eux, développée par une multinationale aux pratiques louches. D'une approche **conventionnelle** dans sa forme : des niveaux en scrolling horizontal, ponctués d'ennemis et de challenges de plateforme… le cœur du jeu repose sur sa mécanique centrale : la **fusion.** Chaque personnage possède, en plus du saut commun, une **capacité propre**. Parmi les quatre, deux sont des capacités de **déplacement** : un dash sur 8 directions à la *Celeste*, et un double saut. Les deux autres sont des capacités **offensives** : une épée et un canon. À tout moment, un joueur peut appuyer sur un bouton (O sur *Dualsense*) afin de faire apparaître une **flèche**, figeant temporairement son personnage, qu'il peut orienter vers un autre joueur. Une fois sa cible sélectionnée, indiquée par une surbrillance, il **fusionnera** avec cette dernière, et **héritera ainsi de sa capacité**, se combinant alors avec celle par défaut. Des fusions de deux, trois ou quatre joueurs sont possibles, ne faisant dans ce dernier cas apparaître plus qu'un personnage à l'écran. Le joueur « fusionné » laisse donc le plein contrôle au joueur « fusionnant ». Le principal intérêt de la fusion repose dans le fait d'adapter le nombre de joueurs à l'écran et les combinaisons de capacités **en fonction des challenges.**

Exemple : une portion de niveau ne comporte que peu de plateformes, qui plus est de taille réduite, sur lesquelles attendent des ennemis. Il serait alors pertinent de réduire le nombre de joueurs à **2** pour négocier le peu d'espace plus aisément. Pourquoi pas avec une fusion **dash/épée** et une autre **double saut/canon**, permettant à la fois de triompher des plateformes avec précision et de se débarrasser des ennemis. C'est donc aux joueurs de **collaborer** pour trouver les meilleures combinaisons en fonction des obstacles. L'**absence de consentement** pour le joueur « fusionné » peut aussi donner lieu à des sessions de rires et de disputes venant pimenter le tout, et pourquoi pas mener à des conclusions quant à tel joueur maîtrise tel aspect du jeu. Qu'ils soient fusionnés ou non, chaque personnage doit arriver **au bout du niveau**, d'où l'importance de la collaboration. Certains passages **contraignent** un nombre de personnages à l'écran précis. C'est par exemple le cas de phases accessibles par **un seul personnage**, alors fusion de 4, représentant des challenges de plateformes millimétrés mettant à profit toutes les capacités du jeu. Grosse pression alors pour le téméraire qui a choisi de s'y frotter ! Les inspirations du jeu lorgnent du côté de *Super Mario Bros. Wii* pour le côté **chaotique**… mais aussi de *Pico Park* pour son **level design** adapté à un jeu en multijoueur, élément essentiel… et du futur *Constance*, dont le jeu reprend le style graphique fait de **dessins**, les animations chiadées et le feedback satisfaisant.









Autre concept n°2 :

ANTHÉMIS

Anthémis est un **RPG au tour par tour** narrant l'histoire de l'héroïne éponyme. Jeune femme débordant d'énergie vivant dans un petit village pittoresque entouré de montagnes, elle fait le bonheur de ses habitants en construisant des **automates** artisanaux en bois… allant de l'assistant jardinier assistant la vieille Gertha à planter ses carottes, à la simple boîte à musique aidant le petit Totto à s'endormir. Jusqu'à ce qu'un matin, une **armée d'hommes** habillés d'uniformes dorés débarque dans le village. Ils **s'emparent** alors de tous les automates d'Anthémis… sauf de **JAZZ-02**, un prototype capable d'user de la force, qu'elle avait gardé dans sa cave scellée. La jeune femme va alors partir **en voyage** avec JAZZ-02, bien décidée à récupérer ces robots et à comprendre les motivations de ces hommes ! Pour ce faire, Anthémis explorera des **vastes contrées désolées** (à la *Nausicaa*, une des inspirations scénaristiques du jeu), s'arrêtera dans des **villages à l'architecture médiévale** remplis d'artisans (à la *Noyers-sur-Serein*) … et se **battra à l'aide de son automate**, rejoint par d'autres au fil de l'aventure !

Le **système de combat** se base sur l'utilisation de ces derniers. En effet, le joueur contrôle un personnage humain et trois automates à tour de rôle, avec des différences notables. Les automates sont **les sources de dégâts** (avec des attaques physiques ou magiques, de différents types), et Anthémis sera elle **la caution soutien** (analyse, buff, debuff…).

A la manière d'un *Persona*, le joueur devra trouver puis exploiter les faiblesses des ennemis en utilisant les bonnes attaques. **Plus les automates exploitent des faiblesses, plus Anthémis aura de tours d'actions.** Elle pourra ainsi choisir d'effectuer plusieurs actions « basiques », ou de dépenser plusieurs tours d'un coup pour déclencher une compétence puissante. Le **système de progression** est basé sur l'acquisition de pièces interchangeables pour chaque automate. Ces dernières, selon leur nature, changent **les attaques**, mais aussi **le poids maximal** que l'automate peut supporter. Chaque pièce pesant un poids défini, le joueur doit réfléchir à son **build,** comme un *Armored Core* simplifié. Il est possible de **modifier ces pièces en plein combat**, en utilisant un tour avec Anthémis. L'interface de modification sera très **visuelle**, pleine de feedback, rendant agréable une action que le joueur sera amené à faire souvent. Suivant cette idée d'un **Quality of Life optimal** et d'une recherche de fluidité, les combats seront empreints de **Quick Time Events** permettant d'améliorer l'efficacité des actions, le tout avec une interface stylisée et claire.

Le jeu, au travers de son antagoniste ayant pour objectif de voler tous les automates du pays, puis de les stocker et les étudier afin de produire en masse des nouveaux modèles basés sur ceux-ci… **vient questionner sur l'IA générative** et délivrer un message sur la **puissance de la créativité.**


Le château dans le ciel


Nausicaa de la vallée du vent


Noyers-sur-serein


Armored Core VI : Fires of Rubicon



Persona 5

PROCESSUS

Le premier réflexe que j'ai eu en découvrant le sujet, c'était d'ouvrir **quatre onglets** sur Internet dédiés à **chacune des femmes présentées**. J'ai pris connaissance de leurs vies, et ai compilé les points communs dans un bloc-notes. Ce sont toutes des figures ayant **fait avancer la science** dans différents domaines, permettant au passage de faire évoluer les mentalités à propos de la **place des femmes** au sein de ces métiers où les hommes sont sur-représentés, et plus encore. Mais ce qui a retenu mon attention, que je trouve beau, c'est que toutes ces femmes, même si aujourd'hui décédées, si elles ne se sont pas forcément connues directement… ont toutes partagé une **mentalité**, véhiculé une **idée commune** transmise indirectement au fil des années : les femmes peuvent être scientifiques. Ainsi, c'est cette idée de **transmission** qui m'a inspiré au cours de ce mois de travail, et que je voulais retranscrire en jeu avant tout, en plus d'un gameplay basé sur **quatre personnages**. Dès la révélation du sujet, j'ai griffonné sur un carnet tout ce que « quatre personnages » m'évoquait. L'idée d'un jeu avec une mécanique de « roguelite » basée sur la transmission de connaissances m'est venue directement. J'aime que **le propos du jeu se ressente dans le gameplay**, et je pense que c'était une façon intéressante de le faire ici. J'ai aussi pensé à un jeu **multijoueur** et un **RPG au tour par tour**, deux genres me venant directement en tête quand j'imagine quatre personnages. J'ai décidé de réfléchir en détail à leur composante « transmission » plus tard, et de me concentrer pour l'instant sur mon concept initial, **car les idées fusaient**. J'avais dès le début la structure du jeu en tête, avec l'idée que le dernier personnage contrôlé se révèle être l'antagoniste, cause de l'aspect roguelite. Une idée toute droit venue de *Live A Live*, inspiration principale soigneusement évitée jusqu'ici ! Partant de cette base, je suis passé par **plusieurs phases** dans ma réflexion avant d'arriver au concept final de *Seuils :* dans quel type de jeu pourrait être intégrée cette idée ? Un jeu narratif à choix… Un jeu racontant l'histoire de quatre femmes scientifiques avec un propos féministe… Tout ça me paraissait **simpliste**, suivant le sujet trop à la lettre. Puis d'un coup, comme une **évidence**, mon cerveau a fait le lien : « la quête de connaissance… mais oui, l'horreur cosmique ! ». J'ai alors changé le registre du jeu, pour le faire passer dans une **histoire lovecraftienne** basée sur des érudits se perdant dans leur quête de savoir, et devant se « transmettre » une « mentalité commune » pour ne pas **sombrer dans la folie**, avec un gameplay inspiré du point and click saupoudré d'une surcouche de temps limité. Je suis très content d'avoir choisi de développer *Seuils*, s'agissant du jeu **qui me ressemble le plus** et dans lequel figure tout ce que j'aime, de ses inspirations à ses mécaniques en passant par ses idées de narrative design. Je me suis ensuite focalisé sur mes **deux autres idées** en suspens. Le RPG est devenu *Anthemis*, au sein duquel la transmission transparaît dans **l'héritage de pièces entre les automates**, et le jeu multijoueur *fffFuze*, avec son **héritage de capacités entre les joueurs**. Je me suis d'ailleurs pour celui-ci longtemps fourvoyé dans une idée de puzzle game, mais rien n'aboutissant, j'ai décidé de me rapprocher d'un genre que je connais mieux : la plateforme.

J'aimerais terminer par remercier toutes les personnes m'ayant aidé durant mon processus de création.
C'est véritablement grâce à elles que je me suis rendu compte de la pertinence ou non de certaines de mes idées !