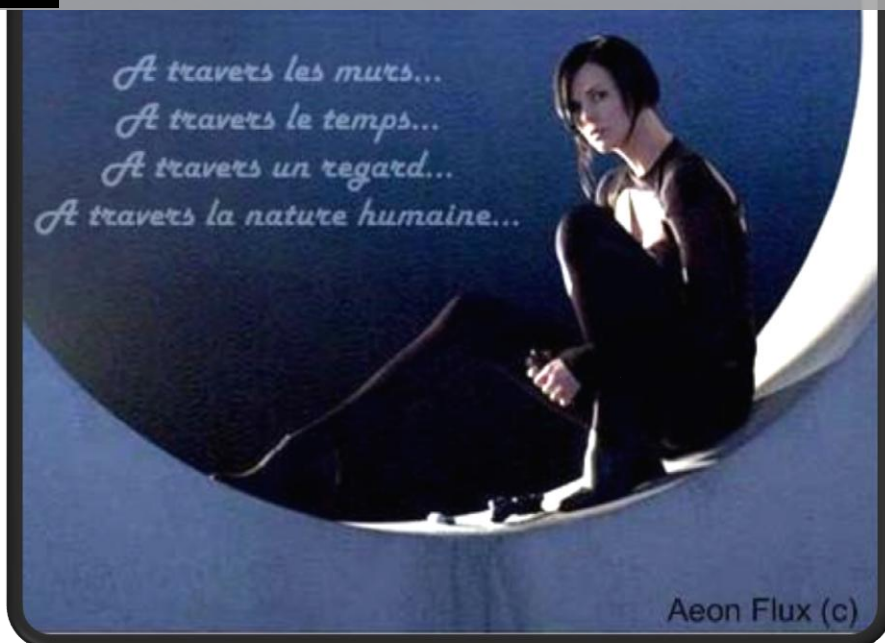




THROUGH

PROJET DE JEU



Aeon Flux (c)

Aeon Flux (c)

Spécialité : Chef de Projet | Mickaël Godard

SOMMAIRE

Introduction	3
Regard porté sur « Sympathy for the devil (One + One) »	3
Vers le jeu	4
Principe général du jeu.....	4
Éléments de scénario.....	5
Univers	5
Personnages principaux.....	5
Eva	5
Lucas	6
Le scénario	6
Synopsis	6
Intrigues.....	6
Principes de navigation	7
Éléments originaux de la conception visée	7
L’immersion par la mise en scène	7
Un gameplay pour palper l’ambiance	7
Jeu par épisode.....	7
Principe.....	7
Adapte au public cible.....	8
Intéressant pour le studio de développement.....	8
Conclusion	8



INTRODUCTION

Ce dossier est la partie commune du dossier de candidature d'admission à l'ENJMIN (session 2008). Le but du dossier est de montrer un intérêt et une capacité de réflexion, d'innovation ou de créativité sur la problématique des médias interactifs en relation avec la spécialité demandée. Cette année, les candidats devaient s'inspirer du film de Jean Luc Godard « *Sympathy for the devil (One + One)* » sorti en 1968.



REGARD PORTÉ SUR « SYMPATHY FOR THE DEVIL (ONE + ONE) »

Que ce soit par sa forme ou par son fond, « One + One » est d'une richesse incroyable. Mine de créativité et de sens cachés, il serait alors prétentieux d'affirmer cerner totalement l'œuvre et le message de Jean Luc Godard. Cependant, voici quelques grands points qu'on pourrait en retenir.

Le grand thème du film est évidemment la **révolution**, ce qui place au centre du sujet l'**opposition**, l'**oppression** et l'**expression**.

Le champ lexical de ce cadre est clairement orienté vers une thématique amoralisée (pornographie, haine, violence, satanisme...) dans le but de s'opposer au dialogue insipide de « Eve Democracy », allégorie des sphères politiques. On remarquera au passage que le nom du personnage est formé d'un prénom biblique et d'un nom désignant le régime politique prôné dans le monde occidental. L'apposition de ces deux expressions personnifie l'opposition idéologique d'où naît la révolution culturelle de l'époque.

Jean Luc Godard choisit de ne pas donner de scénario à son œuvre et de la construire, à l'image de son titre, comme une somme d'éléments sans résultat, se suffisant à elle-même et l'amenant ainsi vers un **chaos maîtrisé**. Aussi, la chronologie est ignorée de telle sorte qu'on ne peut identifier **ni début ni fin** et confère ainsi à la révolution un **caractère intemporel** ou éternel : qui a toujours existé et qui existera toujours.



C'est dans cette idée que Godard filme la session des Stones en studio. Le premier plan séquence commence alors que Jagger semble avoir déjà entrepris sa composition (on ne peut donc pas identifier le début de la création). A chaque retour dans le studio, la session des Stones n'a pas changé en apparence (le cadre est le même) mais le son de la chanson a évolué (ils détruisent et reconstruisent en permanence leur chanson) et des nouveaux « personnages » sont venus se greffer dans l'entreprise de cette création, on identifie les leaders et les suiveurs. Le film se termine alors qu'on ne connaît toujours pas la version finale de la chanson, **niant ainsi la possibilité d'un état final**.

VERS LE JEU

La première étape de conception est de trouver un moyen de donner corps aux thèmes qui nous inspirent (ceux relevés dans « One + One ») à travers les différents éléments qui composent un jeu. Cette problématique a évidemment plusieurs solutions mais le but premier est de concevoir un **ensemble de solutions cohérent**.

Tout d'abord, le monde dans lequel prendra vie notre jeu doit d'abord révéler le **caractère intemporel** des thèmes dont on s'inspire. A cette fin, l'histoire doit donc ne pas pouvoir être datée avec précision mais doit pouvoir être reliée avec notre culture contemporaine de façon implicite (références, clins d'œil...).

Ensuite, ce monde doit incarner l'**opposition**. Ainsi, son histoire, son architecture et son fonctionnement devront se révéler particulièrement contrastés. De plus, les thématiques de **chaos maîtrisé** et d'**oppression** devront être présentes à travers les civilisations et leur culture. Le gameplay devra mettre en avant l'idée de **liberté** (intellectuelle et physique) et de **lutte** (révolution).

PRINCIPE GENERAL DU JEU

« *Through* » est un jeu d'aventure découpé en épisodes¹ (à la manière de « *Sam & Max* »). Parcourant un univers original à travers un scénario riche et une mise en scène soignée (à la façon de « *Fahrenheit* »), le joueur aura le contrôle de deux personnages : Lucas et Eva. Chaque épisode se compose d'une succession de niveaux fermés qui comporteront des défis. La plupart des challenges pourront être relevés par Lucas ou par Eva, certains imposeront d'utiliser un personnage.

Les phases où le joueur contrôle Lucas seront des phases d'action. Lucas a des facultés de déplacement très développées (*Yamakasi*, *Parkour*) et très stylisées (*Capoeira*, *Hip hop*). Le but sera soit de tenir une position face à des opposants pendant un temps déterminé, soit d'atteindre un point distant. Ce point distant peut être soit protégé, soit difficile d'accès. Lucas représente la **liberté physique**.

Les phases où le joueur contrôle Eva, qui représente la **liberté intellectuelle** seront des phases de réflexion sous forme de puzzle 3D semi-génératif. Eva peut se connecter (via un objet) à tout système informatique et en forcer la sécurité pour en prendre le contrôle. Lorsqu'Eva se connecte à un système, la sécurité prend la forme d'un simple environnement en 3D dans lequel Eva peut créer des objets (à la façon de « *Crayon Physics* ») aux propriétés variées. Ces objets interagissent les uns sur les autres

¹ Le « principe » d'un épisode est de **nier la possibilité d'un état final** à l'aide de cliffhanger afin d'initier l'épisode suivant.



changeant ainsi leurs propriétés (à la façon de « *The Incredible Machines* »). Ainsi, le joueur peut changer les propriétés des objets déjà présents (représentant la sécurité du système informatique) et accéder au contrôle du système qui lui permettra d'interagir avec le décor (ouvrir/fermer une porte, détourner des caméras de sécurité, déclencher/éteindre une alarme) ou d'accéder à des données.

Lorsque le joueur choisira un personnage, le jeu simulera le comportement de l'autre. Imaginons une scène où Lucas doit retenir des gardes pendant qu'Eva force la sécurité d'un système. Si le joueur prend le contrôle de Lucas, il devra retenir les gardes autant de temps qu'il sera nécessaire à Eva pour remplir sa tâche (temps déterminé par le niveau de difficulté choisi), plus le temps passe, plus il devient difficile de les retenir (plus nombreux, plus fort). Si au contraire, le joueur prend le contrôle d'Eva, il devra forcer le système avant que Lucas ne puisse plus retenir les gardes.

ELEMENTS DE SCENARIO

UNIVERS

Au cours du troisième millénaire, l'humanité s'est regroupée dans une gigantesque mégalopole. A la suite d'une révolution et d'une guerre civile ayant duré plusieurs années, il fut décidé de diviser la mégalopole en deux zones distincts et autonomes, l'une sous le contrôle du gouvernement global en place (représentant l'**oppression**), l'autre sous le contrôle des révolutionnaires (représentant le **chaos maîtrisé**). Les années passaient et les attentats continuèrent à être perpétrés de tout côté. Pour endiguer ce phénomène, il fut décidé de séparer hermétiquement les deux zones par un mur que rien ni personne ne serait autorisé à traverser.

Notre histoire se déroule à la fin du millénaire, les deux civilisations vivent en autarcie depuis des générations, sans qu'aucun contact n'ait lieu entre elles. Du moins, c'est ce que tout le monde pensait jusqu'ici...

PERSONNAGES PRINCIPAUX

EVA

Eva est une jeune femme très intelligente, au caractère trempé, qui vit seule avec son père, scientifique de génie travaillant pour une grande compagnie, à « ZU25 » (« Zone Urbaine 25 »). Tourmenté par son passé, son père révèle un soir son secret à Eva.

A peu près à l'âge de sa fille, il faisait partie d'un groupe secret d'opposition dont le but était de révéler un complot au sein du gouvernement. C'est d'ailleurs au sein de ce groupe secret qu'il rencontra sa mère. Alors que l'accès aux preuves du complot n'était plus qu'une question de temps, l'organisation secrète fut arrêtée par un groupe d'intervention des forces de l'ordre. Tous furent emprisonnés. Cependant, sans explication, le père fut relâché, quelques semaines plus tard. Trois mois durant, il spécula sur la raison de sa libération. Un agent du gouvernement lui amena alors Eva en lui informant qu'il s'agissait sa fille et qu'il en était responsable, sa mère ne pouvant plus s'occuper d'elle.



Depuis son père l'avait élevée en prétendant que sa mère était morte dans un accident peu après sa naissance... Ces révélations perturbent la jeune femme qui quitte brusquement son père sans savoir vraiment où aller.

LUCAS

Lucas a été élevé dans un temple du « Territoire des Libertés » par Lassa, une spirituelle (religieuse de l'époque). Personne ne connaît ses origines et il semble très bien s'en accommoder. Lucas a l'habitude de se livrer à de profondes introspections, intenses moments de méditations indispensables à son équilibre. Il a aussi appris depuis tout petit, au contact d'une communauté voisine du temple, à maîtriser totalement son corps et à se mouvoir avec beaucoup d'aisance ainsi qu'à combattre.

Lucas vit donc en harmonie avec lui-même ce qui contraste avec son environnement dans lequel la violence et les pratiques amORAles se sont imposées comme des constantes de la vie quotidienne.

LE SCENARIO

SYNOPSIS

Alors qu'Eva erre à travers la ville, elle est assommée et enlevée. Elle se réveille quelques heures plus tard enfermée dans une grande maison, située de l'autre côté du mur séparant les deux territoires. Eva réussit à s'échapper en forçant la sécurité de la maison et fuit à travers cette zone qui lui est totalement inconnue, ses geôliers à ses trousses. Témoin de la scène, Lucas observe cette jeune femme habillée d'un uniforme qu'il ne connaît pas, celui que tout le monde doit porter à ZU25. Eva s'engouffre dans une impasse. D'ordinaire, il n'interviendrait pas, car c'est la règle de ce côté du mur : si tu veux vivre en paix, mêle-toi de tes affaires. Pourtant, il intervient impulsivement et vient en aide à Eva.

INTRIGUES

Les intrigues sont multiples et lient à la fois le fonctionnement politique du monde et les vies privées des deux personnages principaux, donnant lieu ainsi à des réflexions de différents niveaux (personnelle, universelle...). En cherchant comment Eva est arrivée de ce côté du mur, les deux protagonistes vont prendre connaissance de l'entente qui existe entre les dirigeants de chaque territoire qui sont sensés ne plus avoir aucun contact. C'est le complot dont parlait le père d'Eva. Remontant les mécanismes du complot, Lucas et la jeune femme vont découvrir leur véritable histoire. Affrontant les dangers d'un monde hostile (« Territoire des Libertés ») et se mesurant à une organisation puissante (le gouvernement de « ZU25 »), ils vont apprendre à se connaître et à partager leurs cultures opposées en joignant leurs forces.

Comment la relation entre Eva et Lucas va-t-elle évoluer et quel lien ont-ils réellement ? Comment Eva va-t-elle réussir à retourner chez elle et qui est véritablement sa mère ? A quelles remises en cause les mènera la révélation du complot ?



PRINCIPES DE NAVIGATION

La navigation a lieu dans des niveaux fermés où les itinéraires sont uniques (ou voisins). Le personnage se déplace avec les flèches et lorsqu'il arrive près d'un élément du décor interactif, une animation indiquant le mouvement de la souris à effectuer pour lancer l'interaction apparaît à l'écran (comme dans « *Fahrenheit* »). Certaines interactions lancent des phases d'action si Lucas est sélectionné, des phases de réflexion s'il s'agit d'Eva. Lors des phases de déplacement et de découverte, le joueur peut choisir de le faire avec un des deux personnages, l'autre suit automatiquement le joueur contrôlé. Lorsque l'on contrôle un personnage, on peut entendre ses pensées et ses observations au sujet de son environnement ou de l'histoire.

ELEMENTS ORIGINAUX DE LA CONCEPTION VISEE

L'IMMERSION PAR LA MISE EN SCENE

La première chose qui doit surprendre et happer le joueur est la mise en scène dont bénéficie le jeu. Bien sûr, la modélisation des décors et des personnages doit être extrêmement soignée. Au-delà, l'utilisation de la musique et des plans de caméra doivent être mis au service des émotions que veut susciter la scène. Si on veut insuffler un sentiment d'oppression, pourquoi ne pas découper l'écran en plusieurs images montrant la scène sous différents angles ? La caméra n'est pas forcément collée derrière le personnage sur les phases de déplacement, le point de vue peut mettre en valeur l'ambiance crépusculaire, les éclairages blafards et les décors « *undergrounds* » des « *Territoires des Libertés* ». Le fond sonore est également un aspect important. Crissements de pneus, bruits de tains, cri et sons métalliques pourront faire vivre au joueur la tension permanente qui agite les territoires. La musique, qui saura se faire oublier pour accentuer la sensation de malaise, sera globalement calme mais sombre.

UN GAMEPLAY POUR RESSENTIR LA TENSION

Les deux types de gameplay doivent amener, chacun à leur façon, à la même impression. Lorsque les phases ne sont pas limitées dans le temps, le joueur doit ressentir un sentiment de maîtrise et de progression. Ces phases peuvent servir à initier le joueur avec ce gameplay. Elles auront lieu en début d'épisode. Les phases limitées dans le temps doivent faire ressentir un sentiment de stress et le joueur devra absolument rester mettre de lui-même pour relever le challenge (de la même façon qu'Eva doit rester maîtresse de son esprit et Lucas maître de son corps pour ne pas céder à la panique et exécuter sa tâche avec succès).

JEU PAR EPISODE

PRINCIPE

Le principe est de produire le jeu par épisode (d'une heure environ) et de le distribuer de façon dématérialisée, par Internet. Cela influe sur la narration qui comporte une intrigue par épisode tout en faisant avancer l'intrigue principale. Chaque épisode se finit par un



cliffhanger incitant à se procurer l'épisode suivant sous forme de révélation scénaristique et/ou en montrant de façon succincte des images « chocs » de l'épisode suivant.

ADAPTE AU PUBLIC CIBLE

« Through » vise un public plutôt « casual » et lui propose une expérience inédite qui se rapproche plus d'une fiction interactive que d'un jeu ordinaire. Notamment grâce à un gameplay rapidement accessible, « Through » veut atteindre un nouveau public. Ce public n'est ni enclin à passer de longues durées devant son écran, ni enclin à payer un jeu entre 45€ et 70€.

Le public cible est « mature », plus âgé que la majorité des « gamers ». L'univers et l'histoire se veulent assez « noirs ». L'intrigue politique tortueuse et la relation complexe entre Eva et Lucas devront être capables de séduire ce public exigeant. L'univers, bâti autour du thème de la transgression, se révélera propice à ce type de développement.

INTERESSANT POUR LE STUDIO DE DEVELOPPEMENT

Produire un jeu vidéo par épisode permet d'abord de ne pas devoir financer la totalité du jeu avant d'avoir les premiers retours (critiques et financiers) et éventuellement d'arrêter la production si le succès n'est pas du tout au rendez-vous. Cela permet une rentrée d'argent régulière et éventuellement, à la fin d'une saison, le produit peut paraître sur un support physique, éventuellement sur une autre plateforme. Si le succès est au rendez-vous, le format par épisode et le monde riche a le potentiel (bien plus qu'un jeu « stand alone » ordinaire) de voir naître une communauté autour du produit. Une communauté est une force puissante dans le soutien d'un produit sur une longue durée. De plus, cette communauté pourrait être intéressée par des produits dérivés (livres, bandes dessinées...) autour de l'univers (comme l'a fait *Ankama* autour de « *Dofus* »), ce qui permettrait de développer les sources de revenus tout en se basant sur un travail déjà fait (donc déjà financé) pour le jeu.

CONCLUSION

Le défi de conception et de réalisation représenté par « *Through* » réside avant tout dans le potentiel qu'aura sa version finale à faire passer les émotions sous-tendues par les différentes réflexions soulevées par le scénario. Que ce soit par une narration et une mise en scène recherchées ou par un gameplay soigné permettant de saisir la tension de la scène, le but est de fournir au joueur une expérience immersive et émotionnelle tout en mettant en avant un scénario présentant de multiples degrés de lecture.

Mickaël Godard

Contact : mickael.godard@gmail.com

