



# 7 seaven

<b>Introduction .....</b>	<b>4</b>
Concept .....	4
Implication du joueur .....	4
Fiche technique .....	5
Public potentiel .....	5
Références et clins d’œil .....	5
<b>Personnages .....</b>	<b>6</b>
Protagoniste .....	6
Caractérisation de départ .....	6
Evolution .....	7
Annie, personnage non-joueur (PNJ) .....	8
Caractérisation de départ et évolution .....	8
Fonction dramaturgique .....	8
<b>Univers du jeu .....</b>	<b>9</b>
Arène globale .....	9
Arènes locales .....	9
<b>Narration .....</b>	<b>11</b>
One line pitch .....	11
Synopsis court .....	11
Séquencier .....	11
Cinématique de début de jeu : .....	11
Les 7 niveaux .....	12
<b>Structure de l’histoire .....</b>	<b>13</b>
Squelette Lavandier .....	13
Squelette interactif .....	14
Echelle de temps .....	15

<b>Univers ludique.....</b>	<b>16</b>
L'interface utilisateur .....	16
Caméras et sons .....	17
Caméra fixe .....	17
Caméra libre.....	18
Gestion physique .....	18
Gestion de la difficulté .....	19
Les récompenses.....	19
Les manifestations angéliques.....	20
Les scènes cinématiques.....	20
La difficulté.....	21
<b>Niveau détaillé.....</b>	<b>22</b>
Structure et nœuds dramatiques.....	22
Les objets .....	22
L'action.....	23
Squelette Lavandier du niveau .....	25
Les PNJ .....	27
Extraits de dialogues et cinématiques .....	35
Dialogues-types.....	35
Cinématique.....	36
Ambiances et mise en scène.....	37
Les ambiances .....	37
<b>Analyse du projet.....</b>	<b>39</b>
Emprunts aux autres arts.....	39
Rapport Homme / machine .....	39

## Concept

Afin de construire l'interactivité de notre jeu vidéo, nous devons en décortiquer le système qui régit le monde du jeu. Il s'agit de recréer un petit monde qui évolue de manière relativement autonome. Ce monde est encadré par des limites.

Ces limites sont d'ordre temporel (échelle de temps, situation dans l'histoire du personnage principal, etc.), géographique (zones de vie des personnages, zones accessibles par le joueur, etc.), narratif (chaque personnage a des conflits, en début de niveau, qui lui sont propres et dont l'issue tend vers une certaine résolution). Le joueur pourra alors influencer sur la résolution des conflits de chaque personnage. Mais, au final, il ne suivra que le PNJ principal.

Nous voulons proposer au joueur d'influencer le système (niveau) dans le sens qu'il souhaite, tout en maintenant le plus possible les dilemmes soulevés par les conflits des personnages. Le joueur ne sera pas totalement omniscient et aura des choix à faire sans avoir tous les paramètres en main. Il agira sur l'ordre de priorité des actions des PNJ, et donc, au final, sur la résolution des conflits qui animent chaque PNJ.

Les problèmes soulevés lors de la conception du jeu sont : le libre arbitre, l'objectivité et le parti-pris. En effet, la conceptualisation des PNJ autonomes dans un environnement se heurte à la complexité de la psychologie humaine. Une solution à ce problème consiste à insuffler une psychologie à chaque PNJ via des ressorts dramatiques scriptés. Ce problème soulève aussi la complexité de la mise en place d'un système basé sur la causalité. En effet, pour simuler une scène, le nombre de paramètres à prendre en compte est si élevé qu'il serait utopique de vouloir concevoir un système entièrement autonome.

La solution consiste à doser efficacement la narration et l'interactivité. De cette façon, le joueur pourra influencer de manière satisfaisante le cours d'un niveau sans pour autant chambouler fondamentalement le propos de l'histoire, la psychologie des personnages, etc. Les thèmes sous-jacents d'un tel système de jeu sont : déterminisme, libre arbitre, rationalité, destin, etc.

## Implication du joueur

« Seaven » est un jeu d'aventure mettant en scène un ange-gardien (Nina) et l'humain dont elle est responsable (Annie). Le joueur, en incarnant Nina, ne pourra pas influencer directement sur la vie d'Annie mais devra faire tout son possible pour aider la jeune femme à affronter un certain nombre d'épreuves.

## Fiche technique

Nom : Seaven

Style : aventure

Protagoniste : Nina

Background : Le jeu se déroule sur terre. Les épreuves passées par le joueur s'inspirent de moments-clés de la vie de Nina. Ainsi, elle pourra revivre ceux-ci et s'interroger sur ses choix passés... Une introspection, en quelques sortes.

Durée : Le jeu se déroule sur environ 7 ans.

Intentions des auteurs : Enrichir l'expérience vidéo ludique en "bousculant" le joueur, le surprendre sans cesse sur ses objectifs et sur la vie de son personnage qu'il va apprendre à connaître, à juger, à aimer ou à détester tout au long du jeu.

## Public potentiel

Notre jeu sera destiné avant tout aux jeunes adultes (à partir de 16 ans) afin que le joueur possède la maturité nécessaire à ressentir les dilemmes qu'il aura à affronter. Cette restriction d'âge n'a rien à voir avec une quelconque violence des images. Simplement, nous estimons que notre public se devra d'avoir vécu un certain nombre d'expériences personnelles afin de mieux s'identifier aux personnages.

## Références et clins d'œil

Lors de la réalisation de ce jeu, nous nous sommes avant tout intéressés à *l'Empire des anges* de Bernard Werber. Ce livre, second opus d'une saga, met en scène des anges gardiens responsables d'un certain nombre d'humains. Ils ont une mission à accomplir : que leur protégé mène une vie « pure », ce qui fera gagner des points à leur protecteur et évoluer dans la hiérarchie des anges. Nous avons conservé ce concept de « niveau », que nous détaillerons plus tard, ainsi que le thème principal.

Nous avons aussi axé nos recherches sur différents mythes et croyances, de toutes origines. La redondance du chiffre 7, très présent en religion, tout au long de notre jeu en atteste. Nous nous sommes renseignés sur les rôles des anges gardiens dans plusieurs religions, et avons essayé de rester fidèle à celles-ci, notamment au niveau des différentes manifestations angéliques accessibles au joueur.

Enfin, nous nous sommes inspirés de plusieurs films traitant du même sujet : *Les ailes du désir* (Wim Wenders, 1987), *La cité des anges* (Brad Silberling, 1998). Quant aux jeux vidéos déjà existants qui nous ont paru correspondre à notre concept, tant au niveau du gameplay que du scénario, nous avons retenu *Fable* (pour l'évolution du personnage), *Black & White* (pour l'esprit « God Game » ainsi que l'interface), *les Chevaliers de Baphomet* (pour l'univers) et *les Sims* (pour la gestion de personnages).

## Protagoniste

### Caractérisation de départ

#### + En bref

Une femme, brune, la trentaine, fumeuse, charmante sans excès, douce et gentille. Elle a fait des études et, brillante dans son métier, gagnait assez bien sa vie. De nombreux événements marquants se sont produits dans son entourage (accident, mort, ...). Elle se sent maudite au lieu de penser qu'un « ange gardien » veille sur elle. Elle met donc fin à ses jours dans l'idée de protéger ceux qu'elle aime, convaincue qu'elle est victime d'une malédiction.

#### + Biographie

*Les chiffres entre parenthèses définissent les sept moments clé dans la vie de l'héroïne.*

*Nous nous en servons plus tard.*

Nina est née en 1977 en Seine et Marne. Sa mère accouche alors qu'elle n'est enceinte que de sept mois, la jumelle de Nina ne survivra pas (1). Ce tragique événement rongera Nina toute sa vie.

Ses parents, de classe moyenne supérieure, lui offrent tout le confort dont elle a besoin pendant les premières années de sa vie. Mais, une nuit, alors qu'elle venait d'avoir sept ans, un incendie ravage le domicile familial. Nina s'en sort par miracle, mais ses parents sont tués dans les flammes (2). Les causes de cet incendie mystérieux n'ont jamais été identifiées.

Nina est alors envoyée en famille d'accueil. Elle y vit une adolescence difficile. Sa mère adoptive subit des violences conjugales. Un jour, son père adoptif s'en prend à elle. Sa mère adoptive, ne pouvant l'accepter, se fait rouer de coup et fini à l'hôpital (3). Son père adoptif écopera de quelques mois de prison mais dès sa majorité Nina prendra son indépendance.

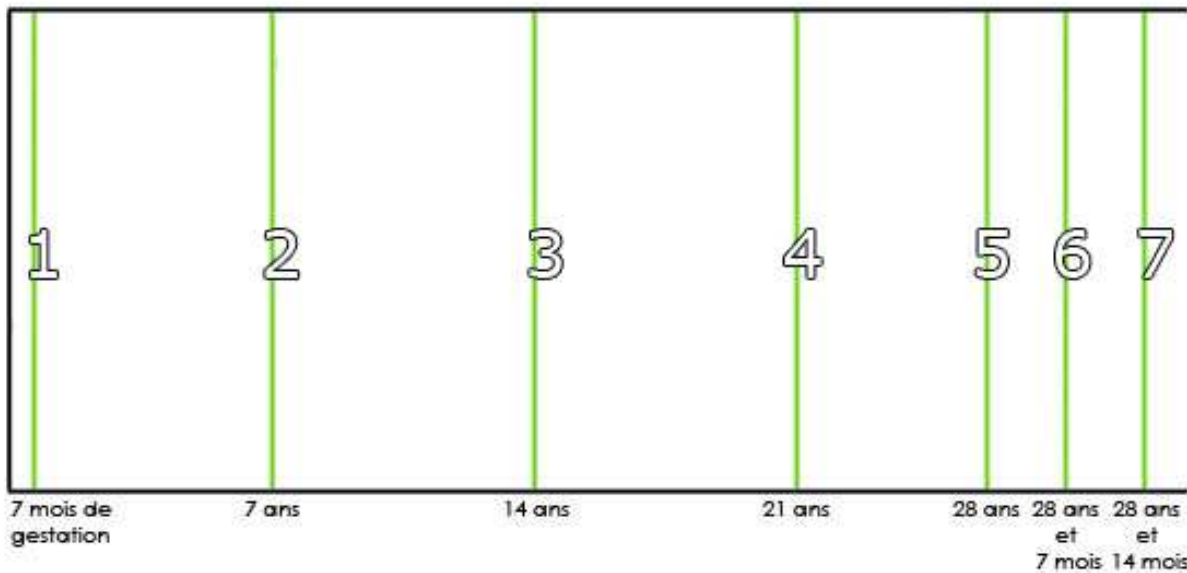
Jusque là en échec scolaire, elle se réfugie dans le travail, la seule chose qui compte pour elle. Elle enchaîne les petits boulots sans réellement trouver sa voie. C'est à 21 ans qu'elle décide de reprendre ses études pour devenir architecte (4). Brillante, elle obtient son diplôme haut la main et lance même son propre cabinet quelques années plus tard.

Malgré cette réussite professionnelle indéniable, Nina ne parvient pas à s'épanouir sur le plan sentimental. N'ayant pas le temps de faire des rencontres, elle approche de la trentaine sans avoir jamais eu de relation sérieuse. Résignée, elle travaille encore plus pour tenter d'oublier sa solitude, n'hésitant pas à se réfugier dans l'alcool. La morosité de sa vie qui la mine depuis de longues années vont la conduire, un soir d'hiver pluvieux, à s'assoupir au volant sur l'autoroute. Manquant de peu l'accident, elle effectue une embardée qui précipite un automobiliste dans le décor (5).

Rongée par la culpabilité, elle est internée dans une maison de repos pendant quelques mois, où elle fera la connaissance de Romain. C'est le coup de foudre. A ses côtés, elle vit sept mois extraordinaires. Seulement, alors qu'elle pensait avoir trouvé l'homme de sa vie, celui-ci est tué dans un accident mystérieux (6).

Nina, bouleversée, pense à une malédiction, elle qui n'a jamais réussi à protéger ceux qui l'aimaient. Convaincue qu'elle est la seule responsable de toutes ces tragédies qui ont secouées sa vie et la vie de ses proches, elle décide de mettre fin à ses jours. (7)

**+ Frise chronologique**



**Evolution**

Cf. « Gestion de la difficulté » : les évolutions des manifestations angéliques.

## Annie, personnage non-joueur (PNJ)

### Caractérisation de départ et évolution

#### + En bref

Annie est l'humain dont Nina aura la charge, pour sa première expérience d'ange gardien. On pourra lui trouver, tout au long du jeu, plusieurs points communs avec Nina. Nous avons choisi de décrire un seul des PNJ que pourra suivre le joueur : le plus important.

#### + Biographie

Annie, née de parents assez pauvre, grandit dans la banlieue du Havre. Ses parents lui donnent toute l'affection dont elle a besoin durant son enfance. Une fois le bac en poche, ils l'aident au maximum malgré leurs modestes revenus. Annie part en fac de psychologie, à Paris. Elle parvient à se payer une chambre de bonne, près du cimetière du Père Lachaise, en enchaînant les petits boulots après les cours. Très travailleuse, elle n'a pas le temps de se faire des amis en ville. Elle est seule, à part son petit chat Pelote qui compte beaucoup pour elle. Hélas, un soir en rentrant du travail, Annie retrouve Pelote, mort devant son immeuble, qui a glissé du toit (*sur chaipakwa*). Elle est très triste, et c'est à ce moment là que Nina la prend sous son aile.

### Fonction dramaturgique

Annie est plutôt l'antagoniste du protagoniste, Nina.

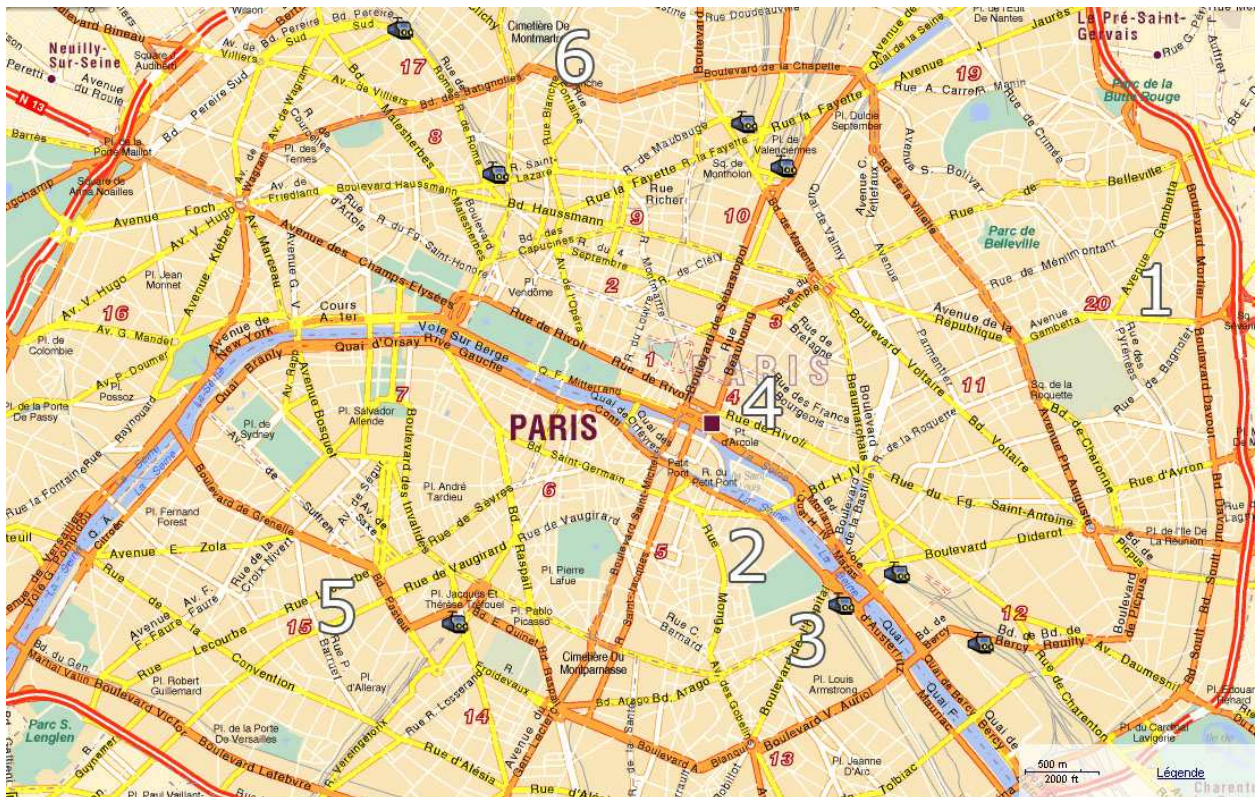
## Arène globale

Nous avons choisi comme univers global, commun à chaque niveau du jeu, la ville actuelle de Paris. L'action se déroule de nos jours, dans un univers réaliste. Nous avons choisi de ne pas nous restreindre à des lieux touristiques de la capitale, ainsi que de choisir des univers assez éclectiques. C'est pourquoi nous avons opté pour une diversité des quartiers dans lesquels se déroulera l'action (les arènes locales).

Annie vient d'arriver à Paris, où elle ne connaît personne. La ville lui est donc étrangère, et elle y sera un peu perdue. Elle pourra s'y promener, allant d'une arène locale à l'autre.

## Arènes locales

Nous avons départagé les différentes actions du jeu dans six arènes locales. Ce sont des lieux où Annie (ou tout autre PNJ suivi par Nina) se rendra forcément, une ou plusieurs fois dans le jeu. Comme nous l'avons déjà dit, ces univers se veulent assez différents les uns des autres. Suivant l'humeur d'Annie, nous pourrions la faire évoluer dans un lieu qui collera le mieux avec son état d'esprit. Rapide descriptif de ces six quartiers :



- + Le quartier d'Annie (1) : Vers la mairie du XXème arrondissement, à proximité du cimetière du père Lachaise. Elle habite rue du capitaine Ferbert, au numéro 24, sous les toits. C'est le lieu le plus important du jeu, le quartier général d'Annie, où auront lieu un grand nombre d'actions (Niveaux 1, 3, 4, 5, 6, 7, décrits plus tard). C'est aussi ici que commence le jeu puisque c'est le premier lieu que Nina, dans son nouveau rôle d'ange gardien, aura à explorer.
- + Le quartier de la fac d'Annie : Jussieu (2). C'est ici qu'Annie se rend tous les jours pour étudier, dans les premiers niveaux. C'est ici qu'elle pourra avoir un accident (Niveau 2).
- + Après son accident (Niveau 2), Annie sera emmenée à l'hôpital de la Pitié Salpêtrière (3).
- + Un quatrième lieu, le café préféré d'Annie : le Salambo, près de Beaubourg (4). Au cœur du Marais, c'est ici qu'elle donne souvent rendez-vous à ses amis (Niveaux 3, 6, 7).
- + Une agence d'intérim, rue Lecourbe (5), où Annie se rendra pour trouver du travail (Niveau 5).
- + Un bar branché, à Montmartre (6) : Le divan du monde. Annie y fera toutes sortes de rencontres... (Niveau 7).

## One line pitch

*Et vous, quel ange-gardien seriez-vous ?*

## Synopsis court

Derrière chaque être humain, un ange gardien veille. Celui-ci fait de son mieux pour prendre soin de son protégé.

Nina, comme tout le monde, avait un ange gardien : Gaby (*l'ami des tous petits*). Mais elle n'a pas su l'écouter et, se croyant abandonnée et maudite, a mis fin à ses jours. Arrivée au royaume des morts, elle se confronte à Gaby et lui reproche de n'avoir pas su assurer son rôle. Celui-ci lui propose alors de devenir l'ange gardien d'Annie.

Nina devra donc guider Annie et tenter de changer le cours de choses, sans pour autant avoir le contrôle total des événements. Heureusement pour elle, les points communs de sa vie avec celle d'Annie l'aideront dans les épreuves qu'elle aura à traverser. Nina suivra Annie alors qu'elle s'installe sur Paris pour ses études, et ce pour une période d'environ 7 ans. Sept années denses et éprouvantes pour Annie, où se joueront la plupart des tournants de sa vie professionnelle et sentimentale.

A travers Annie, Nina procédera à son introspection. Les conflits d'Annie n'auront de cesse de renvoyer Nina à ses propres souvenirs. Le joueur devra alors en tenir compte (ou non), pour offrir à Annie la vie qu'il lui revient.

## Séquencier

### Cinématique de début de jeu :

Ecran blanc. L'œil de la caméra vire à droite et fait apparaître un ange jusqu'à ce qu'il soit au centre de l'écran. Son visage est souriant. Il s'adresse ainsi au joueur : « Bonjour Nina. N'es crainte. Je me présente, je suis Gabriel, mais ici tout le monde m'appelle Gaby. Je suis ton ange gardien. ».

Nina : « Vous ! Un ange gardien ? Mon ange gardien ?! Et bah y'a pas de quoi être fière hein ! »

Gaby : « Voyons, pourquoi dis-tu ça ? »

Nina : « Y'a qu'à voir la réussite ! 29 ans. Une vie à enchaîner les misères. Morte. Nan mais dites le ! Vous avez un quota de joie et de tristesse à répartir. Vous avez trop distribué de joie alors pour moi il ne vous restait que de la tristesse ! C'est ça hein ?! J'me trompe pas ! »

Gaby : « Ne dis pas ça. J'ai toujours été présent à tes côtés. Je reconnais que tu as du surmonter beaucoup d'épreuves, plus que bon nombre d'êtres humains, mais je t'ai toujours protégée. Cependant, je ne pouvais pas tout contrôler, chaque être humain conserve son libre arbitre. Je te jure que j'ai fait de mon mieux. »

Nina : « Et bah si c'est ça le mieux ! Elles vont faire peur à voir vos prochaines victimes... protégés... appelez ça comme vous voulez. »

Gaby : « Tu sais, ce n'est pas une tache évidente. Mais puisque tu as l'air de ne pas vouloir le croire, montre-moi de quoi tu es capable. »

Fondu en blanc. Chargement du premier niveau.

On se retrouve dans l'appartement d'Annie. Elle pleure. Une vois lointaine : « Je te présente Annie. Ta protégée. » Le jeu commence.

## Les 7 niveaux

L'histoire de notre jeu est linéaire et se décompose en 7 niveaux, qui ne possèdent pas de fin unique. Par exemple, certains joueurs pourront estimer que la mission de Nina, pour le niveau 3, est de régler les problèmes de Marc (voir plus bas). Ils changeront ainsi le cours des choses. Pour autant, l'enchaînement des niveaux se poursuivra tant qu'Annie restera en vie.

- + Niveau 1 : Le petit chat d'Annie, sa seule compagnie depuis son arrivée à Paris, est mort. Annie a le cafard. Nina, fort de son expérience, devra arriver à redonner le moral à Annie, que ce soit en lui faisant adopter un petit chat noir ou en lui faisant rencontrer des gens.
- + Niveau 2 : Annie est totalement distraite, l'esprit accaparé par les études. Nina devra rattraper toutes les petites erreurs d'Annie et surtout l'empêcher de se faire renverser par une voiture parce qu'Annie ne regarde pas où elle traverse.
- + Niveau 3 : Marc, le petit ami d'Annie, chômeur et drogué depuis peu, sombre et l'entraîne dans sa chute en devenant violent. Nina devra faire en sorte qu'Annie le quitte. (N.B. : c'est ce niveau que nous détaillerons plus tard)
- + Niveau 4 : Annie s'endort en oubliant de débrancher son fer à repasser, Nina devra éviter l'incendie.
- + Niveau 5 : Annie a fini ses études mais ne trouve pas d'emploi pour autant. Nina devra l'aider dans cette tache avant qu'Annie ne soit trop en difficulté financière et finisse à la rue.
- + Niveau 6 : Annie est en froid avec sa mère. Elle sent qu'elle lui cache quelque chose. Nina découvre qu'Annie a été séparée de sa sœur jumelle à la naissance et que sa mère est en fait une mère adoptive. Sa tache sera d'aider Annie à fouiller son passé pour renouer les liens familiaux, découvrir la vérité et retrouver sa sœur dont elle ignorait l'existence jusqu'à présent.
- + Niveau 7 : Annie tombe amoureuse d'une belle jeune femme. Nina devra l'aider à assumer son penchant homosexuel.

### Squelette Lavandier

- + Incident déclencheur : la mort de Nina
- + Protagoniste : Nina, 29 ans, morte, ange gardien depuis peu.
- + Objectif : Nina doit réaliser son introspection et comprendre les événements qui l'ont poussé à se suicider afin de s'accepter et de pouvoir poursuivre son chemin dans l'au-delà.
- + Sous-objectif et moyens : Nina revivra les moments clefs de sa vie au travers de la vie d'Annie, sa protégée. Il lui faudra guider les choix d'Annie afin qu'elle ne fasse pas les mêmes erreurs. Pour cela, elle disposera de différents pouvoirs angéliques qui lui permettront d'influencer, mais en aucun cas de manipuler, les PNJ.
- + Obstacles externes : les épreuves traversées par Annie.
- + Obstacles externes d'origine interne : aucun.
- + Climax : La résolution du dernier niveau. Annie est heureuse et accomplie grâce au travail de Nina. Celle-ci a fini sa mission.
- + Réponse dramatique : On la laisse à l'appréciation du joueur.
- + 3ème acte : Nina peut passer les portes de l'au-delà.

## Squelette interactif

Niveau	Thème du niveau	Climax	Mission de Nina (objectif local)	Sujet de la cinématique du flash-back sur la vie de Nina
1	Annie a un coup de blues	Annie a la possibilité de se faire une « meilleure amie »	Redonner le moral à Annie.	Le suicide de Nina suite à sa dépression
2	Les études d'Annie sont très prenantes	Annie ne regarde pas avant de traverser la route	Nina devra lui éviter l'accident	Nina est à l'origine d'un accident de voiture.
3	Annie a un petit ami qui devient violent.	Marc, le petit ami d'Annie la frappe.	Nina devra faire comprendre à Annie qu'il y a des choses à ne pas laisser passer	La mère adoptive de Nina est rouée de coups par son père adoptif.
4	Annie oublie de débrancher son fer à repasser.	La planche à repasser prend feu.	Nina devra lui éviter de périr par les flammes.	Incendie de la maison familiale qui entraîne la mort des parents de Nina.
5	Annie est chômeuse.	Entretien d'embauche d'Annie.	Nina devra l'aider à être embauchée dans une agence immobilière	Nina trouve sa voie et décide de devenir architecte
6	Annie, abandonné par sa mère biologique, a été adoptée et séparée de sa jumelle sans le savoir.	Obtention d'une information cruciale permettant de retrouver la jumelle.	Nina devra faire découvrir à Annie qu'elle a une jumelle et l'aider à la retrouver.	Suite à une naissance prématurée, sa jumelle ne survivra pas
7	Annie s'avère lesbienne.	Annie fait le choix d'assumer ou non son homosexualité.	Nina devra l'aider à trouver l'âme sœur.	Nina trouve l'amour de sa vie mais il meurt 7 mois plus tard

## **Echelle de temps**

Le jeu se déroule sur une période d'environ 7 ans. Cependant, chaque niveau n'est pas équilibré en durée. Ainsi le niveau 1 pourra s'étaler sur plusieurs jours, le niveau 4 sur une nuit et le niveau 6 sur plusieurs semaines. De cette manière, le joueur ne pourra pas se baser sur une contrainte de temps pour évaluer les actions qu'il lui reste à mener avant l'échec de sa mission. Ceci ajoute à la tension du jeu, le joueur n'ayant pas de prise sur le temps.

En ce qui concerne les voyages, comme on le détaillera par la suite, Annie est le seul PNJ que le joueur suivra durant toute la durée du jeu. Cependant, il aura la possibilité pour chaque niveau d'intervenir dans la vie d'autres PNJ. Ainsi, suivant le PNJ que le joueur aura décidé d'influencer, il se retrouvera dans le lieu où il se situe. Le joueur ne pourra donc pas aller où bon lui semble mais seulement où des PNJ se trouvent.

## L'interface utilisateur

Concernant l'interface du jeu, nous avons essayé de minimiser le nombre de boutons, et de penser à un contrôle du jeu le plus ergonomique possible. Pour cela, nous avons particulièrement réfléchi sur l'interaction du joueur par le curseur de la souris (symbolisé par une main). Le joueur pourra contrôler, en fonction des capacités qu'il possède (donc du niveau d'ange-gardien auquel il évolue) tous les objets de la scène grâce à cette main. Lorsque plusieurs actions sont possibles sur un même objet, un menu contextuel apparaîtra, et le joueur pourra choisir l'action à réaliser. Ainsi, il pourra évoluer dans l'univers un peu à la manière des jeux « point & click ».

Voici un aperçu de l'interface au cours du jeu :



- + Le menu des manifestations angéliques (1) : Ici s'afficheront les capacités que possède Nina, qui évolueront de niveau en niveau. Si certaines de ces manifestations seront accessibles par le menu contextuel lors du clic sur un objet, les actions plus abstraites (comme jouer de la

musique, faire une lumière...) devront être déclenchées via ce menu. Chaque action est symbolisée par un pictogramme, auquel s'ajoute une bulle de description lors de son survol par la souris.

- + Le menu de sélection de personnages (2) : Au cours du jeu, Nina pourra suivre plusieurs personnages. C'est grâce à ce menu qu'elle pourra passer de l'un à l'autre. Elle se retrouvera alors à l'endroit où se trouve le PNJ qu'elle souhaite suivre. Dans ce menu, on retrouve aussi un bouton permettant de libérer la caméra pour que le joueur puisse explorer la scène à sa convenance.
- + Le curseur (3) : Le curseur, symbolisé par une main, est le moyen principal pour le joueur d'interférer dans la vie du PNJ qu'il suit. Il pourra lancer un bon nombre de manifestations angéliques sur les objets de la scène de son choix. Le curseur permet aussi le déplacement du point de vue en mode « caméra libre ».
- + Le menu contextuel (4) : Lors d'un clic sur un objet avec lequel plusieurs interactions sont possibles, c'est par ce menu que le joueur fera son choix.
- + L'indicateur de flashback (5) : Lorsqu'une cinématique retraçant les moments-clés de la vie de Nina est disponible, un icône en forme de pièce de puzzle viendra clignoter. Le joueur pourra la visionner à sa convenance, pour avoir des indices sur les événements marquants qu'a eu à traverser Nina. Les autres PNJ continueront d'évoluer pendant cette visualisation.

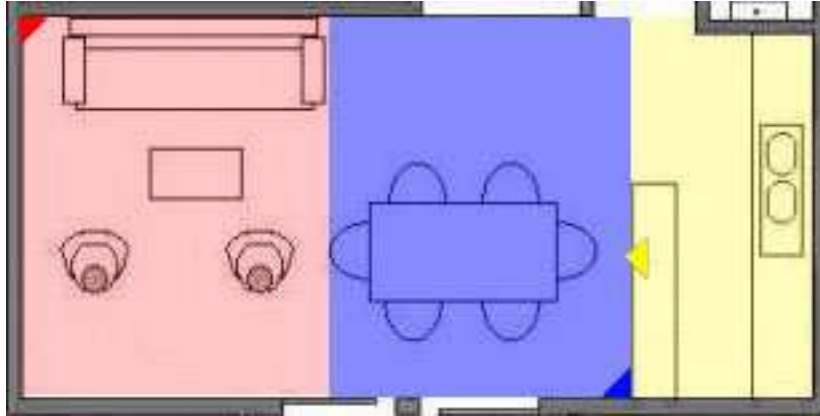
## Caméras et sons

Afin de scénariser le plus possible notre jeu, nous avons choisi de laisser le programme gérer la caméra en fonction de la position du personnage suivi. Ainsi, le joueur pourra suivre plus aisément le PNJ.

### Caméra fixe

De cette façon, à la manière d'un film, le joueur sera réellement spectateur. Il aura un angle de vue privilégié pour suivre les actions du PNJ, sur lesquelles il pourra bien sûr interférer.

Exemple d'une pièce et de la répartition des caméras ainsi que de leur champ de vision :



Chaque triangle symbolise une caméra, mobile à 180°. Les rectangles sont les champs de visions, c'est-à-dire les zones où ces caméras seront sélectionnées. Si le personnage est dans la zone bleue, c'est la caméra bleue qui sera active, etc. On aura ainsi une scénarisation filmique qui permettra au joueur de suivre au mieux le personnage (à la « *Résident Evil* »).

### Caméra libre

Seulement, si le joueur souhaite explorer d'avantage la scène, il lui sera possible de se séparer du PNJ et de bouger lui-même la caméra de la façon suivante :

- + Drag & Drop sur le sol : déplacement latéral.
- + Molette : Faire monter / descendre la caméra.
- + Clic sur le sol + rotation de la souris : Rotation de la caméra autour du point cliqué.

Pour ce faire, il suffira au joueur d'enclencher la fonction « caméra libre » dans l'interface, au niveau du menu de gestion des personnages.

### Gestion physique

Le personnage suivi ne sera pas contrôlable directement par le joueur (c'est pour cela qu'on parle de PNJ). Par conséquent, il n'y aura pas de gestion physique proprement dite du personnage. Cependant, dans des niveaux assez évolués (lorsque les manifestations angéliques d'interaction avec des objets seront débloquées), on aura la possibilité de contrôler certains éléments de la scène (même des personnages) par le biais de la souris. Il suffira alors de sélectionner l'élément et, en laissant le bouton appuyé, de le placer où on le souhaite. Ces interactions seront régies par les lois physiques normales (gravité). Par exemple, pour faire tomber un livre, il suffira de cliquer dessus et de le faire glisser de son étagère.

## Gestion de la difficulté

### Les récompenses

A chaque niveau, Nina va voir ses pouvoirs augmenter. Ainsi, les pouvoirs de manipulation seront acquis en début de niveau alors que les pouvoirs nécessitant une icône apparaîtront au cours du niveau.

De cette manière, si le joueur s'aperçoit qu'il n'a pas agit dans le sens souhaité, la difficulté de redresser la situation s'en trouvera accrue. Mais des pouvoirs apparaîtront en cours de niveau, grâce à certaines combinaisons d'actions pour redresser la situation. Voir plus bas la chronologie de l'augmentation des pouvoirs angéliques.

## Les manifestations angéliques

*Les pouvoirs marqués d'une étoile \* seront accessibles via un pictogramme dans le menu des manifestations angéliques.*

### + Niveau 1

- Diffuser un souffle, un coup de vent (faible à ce stade du jeu) \*
- Manipulation des chats noirs
- Possibilité de lire les livres et cahiers ouverts (le journal intime d'Annie, un agenda, ...)

### + Niveau 2

- Diffuser un air de musique \*
- Manipuler un réveil (faire sonner ou non, modifier l'heure...)
- Sonner à une porte

### + Niveau 3

- Faire sonner le téléphone
- Diffuser un parfum (ne contrôlera l'odeur qu'au cours du jeu) \*

### + Niveau 4

- Influencer sur les rêves (possibilité de bouger les éléments du rêve et de se diriger dans l'espace)
- Diffuser une chaleur (plus ça dure, plus c'est chaud, il faudra que Nina apprenne à doser la diffusion) \*

### + Niveau 5

- Manipulation de la télévision (modification de la réception)
- Faire tomber un livre qui s'ouvre à une page spéciale dont le message répond à une question
- Modifier la météo \*

### + Niveau 6

- Diffuser une lumière (état d'évolution de l'action « Diffuser une chaleur » à ce stade du jeu)
- Déposer des messages types à des endroits limités dans l'espace\*

### + Niveau 7

- Provoquer la sensation d'une présence \*
- Apparition \*
- Faire pousser un bananier \*

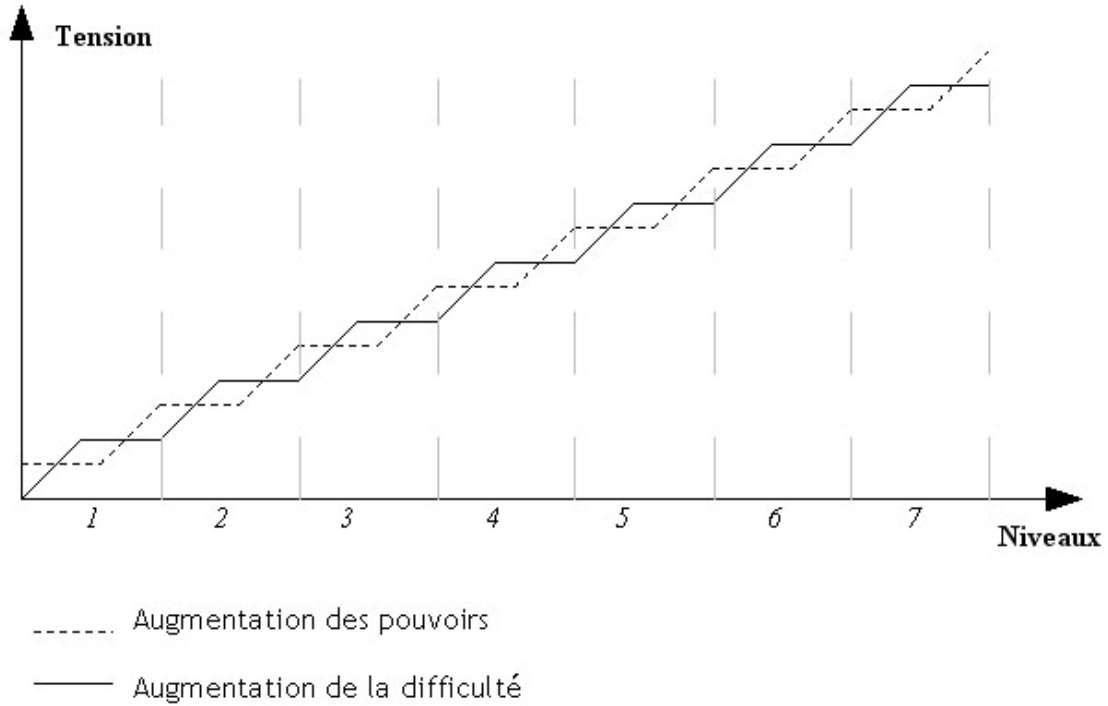
## Les scènes cinématiques

A la fin de chaque niveau, le joueur assistera à une scène cinématique qui correspondra à la résolution du conflit d'Annie pour ce niveau. En fonction de l'action du joueur, Annie ne règlera pas le conflit de la même façon. Par exemple, pour le niveau 3 (décrit plus bas), on pourrait la voir soit abdiquer, soit rompre violemment avec Marc, soit partir avec Georges.

Ce bilan sous forme de cinématique sera la récompense du joueur pour chaque niveau. Ainsi, il jugerait lui-même s'il a réussi ou non. Bien entendu, sa mission reste la même tout au long du jeu : « agir au mieux pour Annie pour réaliser son introspection ».

## La difficulté

On peut symboliser l'évolution de la difficulté et de moyens d'action de cette façon :



La tension maximale (climax) de chaque niveau se situera lorsque les pouvoirs ne seront pas assez puissants pour changer radicalement le cours du niveau. Cela se traduira par un sentiment de tension chez le joueur.

## Structure et nœuds dramatiques

### Les objets

#### + Caractéristiques des Objets

Les objets sont les ressources de l'environnement. Ils ont un état précis à un instant  $t$ . Ils subissent des changements d'état lorsqu'une contrainte extérieure leur est appliquée, qui symbolise la transformation que va opérer une action en vue de changer l'état de l'objet dans le sens souhaité par l'action. L'objet répondra à l'impulsion d'une action à l'instant  $t$ , par un nouvel état de cet objet à l'instant  $t+1$ .

Un objet peut être composé de plusieurs sous-objets. A un niveau élémentaire, l'objet est régi par des règles fixées au préalable. L'ensemble de ces règles forment l'influence interne.

#### + Représentation des objets

Un objet sera vu sous la forme objet de la programmation orienté objet (POO). Ainsi, à un objet, seront associés des variables définissant son état à l'instant  $t$  et des fonctions qui représenteront ses règles de gestion interne. Toute action exercée sur un objet fera appel à une fonction de l'objet (règle interne) qui produira un effet sur ses variables (sur l'état courant).

L'objet pourra aussi être considéré comme un système cybernétique lorsque l'objet contiendra des fonctions qui agissent directement sur le système lui-même et sont déclenchées par lui même à certains instants réguliers ou non.

Lorsqu'un objet sera composé d'autres objets, cela veut dire qu'une variable de l'objet parent sera un objet enfant (pour plus d'informations voir la notion d'héritage en POO).

#### + Exemple d'objet

Une banane sera considérée comme un objet, voire un système cybernétique dans la mesure où, à chaque unité de temps définie, la banane se flétrira jusqu'à un certain instant où elle sera détruite. De la même façon, l'emploi du temps d'un personnage pourra être considéré comme un objet qui, à un moment  $t$  défini, déclenchera des actions sur un certain PNJ.

## L'action

Afin de construire une méthodologie narrative efficace, il convient de définir ce que nous entendons par action dans le cadre de ce jeu. A noter que, dans cette partie, on appellera l'action du joueur « influence externe ». A un instant t où le joueur exerce son influence, il sera, selon la situation, un adjuvant de tels ou tels PNJ et/ou antagoniste vis-à-vis d'un autre PNJ. (Le joueur sera comme un Spin Doctor revenant sur un scénario avec plus ou moins de brio. Il sera maître des Deus Ex Machina et Diabolicus Ex Machina).

### + Composition des actions

Une action implique une situation initiale, un objectif (résultat souhaité), un déroulement et un résultat (résultat réel). Elle est issue d'un agent : PNJ, joueur, objet ou règle de gestion de l'environnement. Elle peut être composée de plusieurs sous-actions et faire partie d'une action plus générale.

L'objectif souhaité de l'action se définit par l'état final que doit atteindre la (ou les) ressource(s) impliquée(s) dans l'action.

L'ordre de priorité de l'action est un indice, rattaché à chaque action, permettant au PNJ d'exécuter les actions dans l'ordre de priorité d'exécution qu'il leur accorde. 1 est l'indice de l'action que devra effectuer le PNJ en premier.

La moralité de l'action est l'ensemble des conditions à remplir pour que l'action s'arrête. Elle comprend l'objectif souhaité ainsi que l'ensemble des objectifs réels potentiels, c'est à dire les conditions critiques pour lesquels la perspective d'atteindre l'objectif est abandonnée. Ces conditions critiques peuvent se traduire essentiellement par des contraintes de temps, mais aussi de capacités.

L'évaluation de l'action : chaque action sera jugée positivement ou négativement selon qu'elle est réussie ou non, qu'elle entrave ou non les objectifs d'un PNJ, etc. Cela aura une répercussion sur les caractéristiques du PNJ, sur sa personnalité.

L'état initial d'une action : c'est lorsqu'un qu'un besoin est formulé par un PNJ en vue d'atteindre un certain objectif : le résultat souhaité. Ce résultat implique l'utilisation de certaines ressources. L'état initial comprend en outre les informations connues du PNJ sur les ressources qu'il devra mobiliser pour réaliser son objectif. Si des informations sont manquantes et nécessaires, elles créent un besoin et donc formule un nouvel objectif pour une nouvelle action : une « sous-action ».

Une action provient d'un PNJ et aura une influence : sur le PNJ lui même auteur de l'action, le PNJ envers qui l'action s'adresse ou la ressource (l'objet) de l'environnement que l'action va transformer.

L'action consiste, dans un premier temps, en le choix du PNJ d'utiliser une ressource de son environnement dans un but précis. Il convient alors de déterminer exhaustivement quels sont les objets de l'environnement, quel PNJ pourra l'utiliser et avec quel adresse.

L'action consiste, dans un deuxième temps, en un transfert d'action d'un PNJ à un autre, afin d'atteindre un certain objectif (incluant des sous-objectifs). Selon le caractère du personnage à un instant t, celui-ci pourra déléguer un sous objectif, ou l'objectif tout entier, à un autre PNJ (se risquant à un refus ou à un objectif partiellement atteint voir complètement raté).

L'action consiste, dans un troisième temps, en la volonté d'un PNJ d'influer sur les caractéristiques (la personnalité) d'un autre PNJ.

L'influence interne est l'ensemble des règles de gestion du système. Elle comprend aussi bien les règles qui régissent les caractéristiques des PNJ que les règles régissant le fonctionnement d'une ressource, d'un objet.

L'influence externe est l'interactivité laissée au joueur. Celle ci évoluera au cours du jeu par l'obtention de nouveaux pouvoirs.

### **+ Exemple d'action**

Action : « Annie doit se rendre en cours de dessin tout les mardi matin de 9h à 11h. » cette action peut être considérée comme règle interne de « l'objet » Annie, vu que son emploi du temps sera défini au préalable, donc en tant que règle interne à l'objet Annie.

Sous-action : Cette action impliquera le fait qu'Annie doit effectuer diverses sous-actions : par exemple « par quel moyen se rendre en cours ».

Ressources : Annie devra piocher dans sa mémoire les informations nécessaires pour résoudre le sous-problème « comment se rendre en cours ». Elle pourra, par exemple, savoir qu'il faut une demi-heure pour s'y rendre en voiture, et 1 heure en transport en commun. Sachant l'heure qu'il est, elle agira en conséquence.

Priorité : Pour un cours dessin du mardi de 9h à 11h (qui est règle interne à « l'objet emploi du temps d'Annie ») s'il nous sommes un mardi et qu'il est 8h, il y a fort a parier qu'Annie placera le faite de se rendre en cours de dessin comme la première de ses priorités (si aucun autre événement incongru ne vient se placer devant)

Mortalité : Si nous sommes mardi et qu'il est 10h, nul doute que l'action « se rendre en cours » sera abandonnée, si jamais Annie n'as pas réussi à s'y rendre.

## Squelette Lavandier du niveau

### + Pitch dramatique

Annie, étudiante, et Marc, fraîchement installés en couple, vont affronter le licenciement de Marc alors que leurs ressources s'amenuisent.

### + Pitch thématique

Jusqu'où Annie pourra-t-elle supporter la domination grandissante de Marc?

### + Incident déclencheur

Marc, le petit ami d'Annie, perd son travail.

### + Protagoniste local

C'est Annie qui subira localement le plus de conflits, entre son petit ami qui devient violent, ses études à mener et un travail à trouver... Elle devra accepter ou refuser les avances de Georges.

### + Objectif

Annie doit juguler au mieux la domination de Marc et faire un choix le concernant.

### + Sous-objectifs et moyens

Annie devra choisir entre se détacher de Marc ou, au contraire, abdiquer, cela se traduira à moyen terme par le choix de céder ou non aux avances de Georges, de trouver ou non un travail à côté de ses études...

### + Obstacles internes

La domination grandissante de Marc.

### + Obstacle externe

Georges et les cours à suivre à la fac.

### + Climax

Alors qu'Annie rentre tard, Marc l'attend jalousement, sous l'effet de quelques psychotropes.

### + Réponse dramatique

Selon la manière dont le joueur a modelé Annie, soit celle-ci abdicuera, soit elle claquera la porte, pourquoi pas pour rejoindre Georges ou pour porter plainte et s'établir ailleurs.

La scène se situe au niveau 3. Annie étudie sur Paris depuis maintenant deux ans. Après des problèmes d'argent et de loyer, Marc a emménagé avec elle. Leur vie de couple est faite de hauts et de bas, dans un appartement exigu de la capitale. Jusqu'au jour où...

### **+ Scène d'introduction**

Annie rentre un soir à l'appartement conjugal. Son ami, éméché, fume clope sur clope dans le salon-chambre-cuisine qui leur sert d'appartement. S'en suit une discussion mouvementée où on commence à sentir du côté de Marc une certaine rancune envers Annie, comme un certain machisme... Une nuit passe. Annie sort de l'appartement vers 7h40, sans un bruit. Marc restera couché jusqu'à 11h.

### **+ Synopsis du niveau sans l'intervention du joueur**

Après la perte de son travail Marc va se replier sur lui même et perdre toute motivation. Restant cloîtré dans leur appartement, il commencera à porter la faute sur Annie. Les tensions au sein du couple grandiront avec les problèmes d'argent. Marc commencera à sortir le soir, de plus en plus tard. On s'apercevra qu'il entretient des relations douteuses et compte régler ses problèmes par la drogue, aussi bien en tant que consommateur que revendeur. Sa personnalité se fera plus agressive, et les tensions n'auront de cesse de s'exacerber.

De son côté, Annie tentera tant bien que mal de poursuivre ses études et de rétablir la situation en cherchant un travail à mi-temps. Lors de ses après-midi de travail à la bibliothèque, elle rencontrera Georges, un étudiant américain qui tentera ouvertement de la séduire, ne manquant pas d'attiser la colère de Marc. Tout au long du niveau, la pression augmentera jusqu'au jour où Marc lèvera la main sur Annie.

### **+ Condition de fin de niveau**

Annie trouve les conditions pour quitter Marc ou accepte tacitement ses pires humeurs. Si le joueur n'intervient pas, cela se fera dans les pires conditions, à savoir qu'Annie tombera sous la domination de Marc. Le joueur aura plusieurs façons d'intervenir pour Annie : on peut penser, entre autres, au fait qu'elle trouve un travail, qu'elle jette Marc hors de son appartement, qu'elle s'en aille avec Georges, qu'elle réussisse à canaliser Marc tant bien que mal, qu'elle abdique complètement...

## Les PNJ

### + Composition des PNJ

Chaque personnage pourra être vu comme un objet comportant plusieurs types de variables :

Ses caractéristiques : Définissant sa personnalité (jauges) et donc son comportement face à ses conflits, ses actions et les objets de son environnement. Par exemple : le degré de confiance qu'accorde ce PNJ à un autre PNJ, la manière dont le PNJ va hiérarchiser ses actions selon l'ordre des priorités, etc.

Sa mémoire : Ensemble d'informations sur l'environnement dont le PNJ a connaissance. Par exemple, l'emplacement d'un objet : voiture de Marc, téléphone personnel, l'endroit où se trouve un PNJ, etc. La mémoire d'Annie contiendra, entre autre, les heures et le type de cours auxquels elle doit assister.

Ses règles internes : Série de conflits et ou d'action à accomplir en attente, sachant que chaque action peut-être une sous-action d'une action plus large, et que chaque action peut engendrer plusieurs sous-action élémentaires en cascade. Par exemple : « Annie doit assister à des cours à la fac » fait partie d'une action plus grande qui pourrait être, « Annie doit obtenir un diplôme ». Mais cette action peut aussi engendre des sous-actions : « Annie doit assister à une cours d'architecture en salle 110, le mardi de 9h à 11h », etc.

### + Les caractéristiques

On distingue deux types de caractéristiques de PNJ :

Les caractéristiques propres : Une fiche de jauges déterminant la personnalité du PNJ. Ils vont, selon des règles prédéfinies, établir le comportement du PNJ, c'est à dire contribuer à la hiérarchie des actions dans l'ordre des priorités du PNJ.

Les caractéristiques relationnelles : Chaque PNJ a autant de fiches de caractéristiques relationnelles qu'il a de relation avec d'autres PNJ. Par exemple, entre Annie et Marc, il y a deux fiches de caractéristiques relationnelles : l'une définissant l'attitude d'Annie vis-à-vis de Marc, l'autre définissant l'attitude de Marc vis-à-vis d'Annie. Ainsi, à chaque interaction entre deux PNJ, les réactions de chacun seront définies par ces deux fiches.

Par exemple, si un premier PNJ doit faire appel à un deuxième mais le craint, celui-ci pourra ne pas franchir le pas. Si un PNJ 1 demande trop à un PNJ 2, le second PNJ pourra refuser, etc.

Chaque interaction entre deux PNJ modifiera les deux fiches de caractéristiques relationnelles de chaque PNJ vis-à-vis de l'autre.

Caractéristiques du PNJ vis-à-vis d'un autre PNJ	Variation	Incidence
<p><b>Croyance en Nina</b> <i>(uniquement pour Annie)</i></p>	<p>Augmentera lorsque des actions se produiront sans qu'Annie puisse en comprendre la provenance <i>(voir explication plus bas)</i>.</p>	<p>Plus la jauge est forte et plus Annie tirera de grande conséquence de ces actions « tombées du ciel ». <i>(voir plus bas)</i></p>
<p><b>Confiance</b></p>	<p>Augmentera en fonction des actions que le PNJ secondaire entreprendra pour aider le PNJ (service rendu réussit, action spontanée d'aide).</p> <p>Baissera lorsque les actions d'un PNJ secondaire auront une incidence négative sur le PNJ ou que le service rendu n'a pas été accompli.</p>	<p>Si Annie à confiance en son ange gardien, elle ira dans les sens des signes envoyés par celui-ci, c'est-à-dire qu'elle placera en priorité les actions que l'intervention du joueur a pointées.</p> <p>A l'inverse, lorsque la confiance est négative, Annie placera en priorité des actions qui vont à l'encontre de ce que pointait l'intervention du joueur.</p>
<p><b>Affinité</b></p>	<p>Augmente en fonction des services rendus réalisés.</p> <p>Décroit si l'autre PNJ agit contre les intérêts du PNJ</p>	<p>Le PNJ fera plus ou moins appel à un autre PNJ.</p> <p>Le PNJ aidera plus ou moins volontiers un autre PNJ.</p>
<p><b>En évolution</b></p>	<p>D'autres caractéristiques viendront compléter le profil</p>	<p>Pour l'instant seule la philosophie de développement compte</p>

Tableau 1 : caractéristiques relationnelles des PNJ

Caractéristiques propres aux personnages	Variation	Incidence
<b>Fatigue</b>	Chaque action entreprise par le PNJ apportera un certain montant de fatigue. Chaque heure de sommeil enlèvera un certain montant de fatigue	Le PNJ pourra abandonner, ou remettre à plus tard, certaines actions dans sa pile de priorité.
<b>Persévérance</b> <i>(Confiance en lui/elle même)</i>	Chaque action réussie ajoutera un certain montant à la jauge de persévérance. Chaque action échouée en retranchera.	Le PNJ abandonnera d'autant plus facilement des actions si la jauge est faible, ou tentera beaucoup plus de solutions si la jauge est forte.
<b>En évolution</b>	D'autres caractéristiques viendront compléter le profil	Pour l'instant seul la philosophie de développement compte

Tableau 2 : caractéristiques propres aux PNJ

### + Les jauges

Les PNJ sont des objets, comme expliqué avant, qui possèdent des caractéristiques particulières. Les caractéristiques d'un personnage forment sa personnalité. Bien entendu, la personnalité d'un personnage évoluera au cours du jeu en fonction du résultat des actions, et de l'influence du joueur. Cette personnalité est celle qui formulera les besoins, donnera l'ordre de priorité des actions du PNJ, et donc créera et orientera l'action.

Cas particulier de l'héroïne : Ce PNJ possède une fiche supplémentaire concernant son ange gardien Nina, qui comportera une jauge de croyance. Celle-ci va déterminer à quel niveau Annie croit en l'existence de son ange gardien. Cette jauge ira de 0 à 70 unités.

La jauge de confiance détermine la confiance que porte le PNJ à l'action de son ange gardien. Elle s'étale de -100 à +100 et varie selon l'issue de chaque action influant sur le PNJ ou entreprise par le PNJ.

Ces deux jauges évolueront au cours du jeu, aussi bien au niveau d'un monde qu'au niveau du jeu entier.

La jauge de croyance : Elle caractérise le degré de croyance du PNJ en un ange gardien. Plus la jauge de croyance est élevée, plus le PNJ sera réceptif aux issues des actions, qu'il jugera positivement ou négativement. Il y verra la marque d'un ange gardien ou au moins d'un destin supérieur qui lui échappe. Moins la jauge de croyance est élevée et plus le PNJ est rationnel. Il n'accordera que peu d'importance aux interventions du joueur. Au contraire, si la jauge est très élevée, le PNJ sera très réceptif aux « signes », allant même jusqu'à l'extrême du mysticisme. Le PNJ réagira à tout ce qui lui arrive.

*0 : rationnel => 35 : fataliste => 70 : mystique*

Le niveau de cette jauge s'héritera d'un monde sur l'autre. En l'absence prolongée d'action du joueur, la jauge tendra vers le rationnel.

En présence de nombreuses actions dont les tenants échappent au PNJ (en majeure partie provenant du joueur), la jauge augmentera d'autant. Ainsi, si dans la mémoire du PNJ sont présentes les informations qui permettent de constituer une part importante des causes d'une actions, celle-ci, lorsqu'elle aura lieu, n'aura que peu d'incidence sur la jauge. En revanche, pour les actions dont la provenance apparaît comme obscure au PNJ, c'est à dire qu'il ne comporte dans sa mémoire aucune, ou peu, d'informations lui permettant de déduire les causes d'une action, la jauge augmentera d'autant. Une telle action apparaîtra donc plus comme une « intervention divine » que comme la résultante de causes clairement identifiables.

La jauge de confiance : Elle mesure la confiance que le PNJ voue à un autre PNJ. Pour un PNJ, il y a donc autant de jauge de confiance que de PNJ avec lesquels il interagit. Elle oscille entre -100 et +100 et débute à 0 au départ. La jauge de confiance affiliée aux actions du joueur jugera de l'action de ce dernier.

- + Plus la jauge de croyance est forte et plus la jauge de confiance variera vite.
- + Si la jauge de croyance est faible et plus la jauge de croyance variera peu.
- + Plus la jauge de confiance est positive, plus le PNJ agira dans le sens des signes que le joueur envoie, prendra moins d'initiative et se reposera sur lui.
- + Plus la jauge de confiance est négative et plus le PNJ agira de façon contraire aux signes envoyés, évitera le plus possible des interventions qu'il jugera nocive.
- + Avec une croyance confinant au mysticisme, et la jauge de confiance a un bas niveau, la peur peut s'emparer du personnage qui aura des réactions irrationnelles.

Elle s'hérite de monde en monde, pour le PNJ principal, et la tendance de la fin d'un monde sera répercutée plus intensément sur le monde d'après. Ainsi, chaque monde laissera une trace sur la psychologie du personnage qu'il sera de plus en plus difficile de redresser. En effet, le personnage se forgera une personnalité tout au long du jeu. En contrepartie, le joueur possédera de plus en plus de pouvoirs de plus en plus puissants (ce qui, par contre, fera évoluer plus vite la jauge de croyance).

### + Parti-pris concernant les caractéristiques

Les caractéristiques des personnages ne devront pas être communiquées au joueur. Ce sont seulement des données internes au programme, qui sont juste utiles pour donner à chaque personnage une cohérence d'action et de comportement selon leur vécu. Si jamais de telles informations étaient communiquées au joueur, le jeu se transformerait en un énième jeu de gestion de ressources. Nous conviendrons que si le joueur en avait connaissance, il calquerait son jeu sur les informations délivrées par les caractéristiques.

Cependant, si ces indicateurs sont inconnus du joueur, ce dernier pourra se sentir frustré de ne pas apercevoir explicitement le fruit de ses actions. Il s'agira alors d'assurer un feedback clairement identifiable intégré à la narration. Mais si jamais il s'avérait que cela soit difficile à un instant  $t$  de l'histoire, on peut réfléchir au moyen d'utiliser cette frustration pour servir le propos de l'histoire à l'instant  $t+1$  (après l'action du Joueur).

Le fait que le joueur ne soit pas totalement omniscient, et donc qu'il ne puisse pas totalement appréhender toutes les conséquences de ces actions, fait partie de la dramaturgie que nous souhaitons mettre en place. Le joueur aura des dilemmes à résoudre sans pour autant avoir toutes les clefs en main pour le faire.

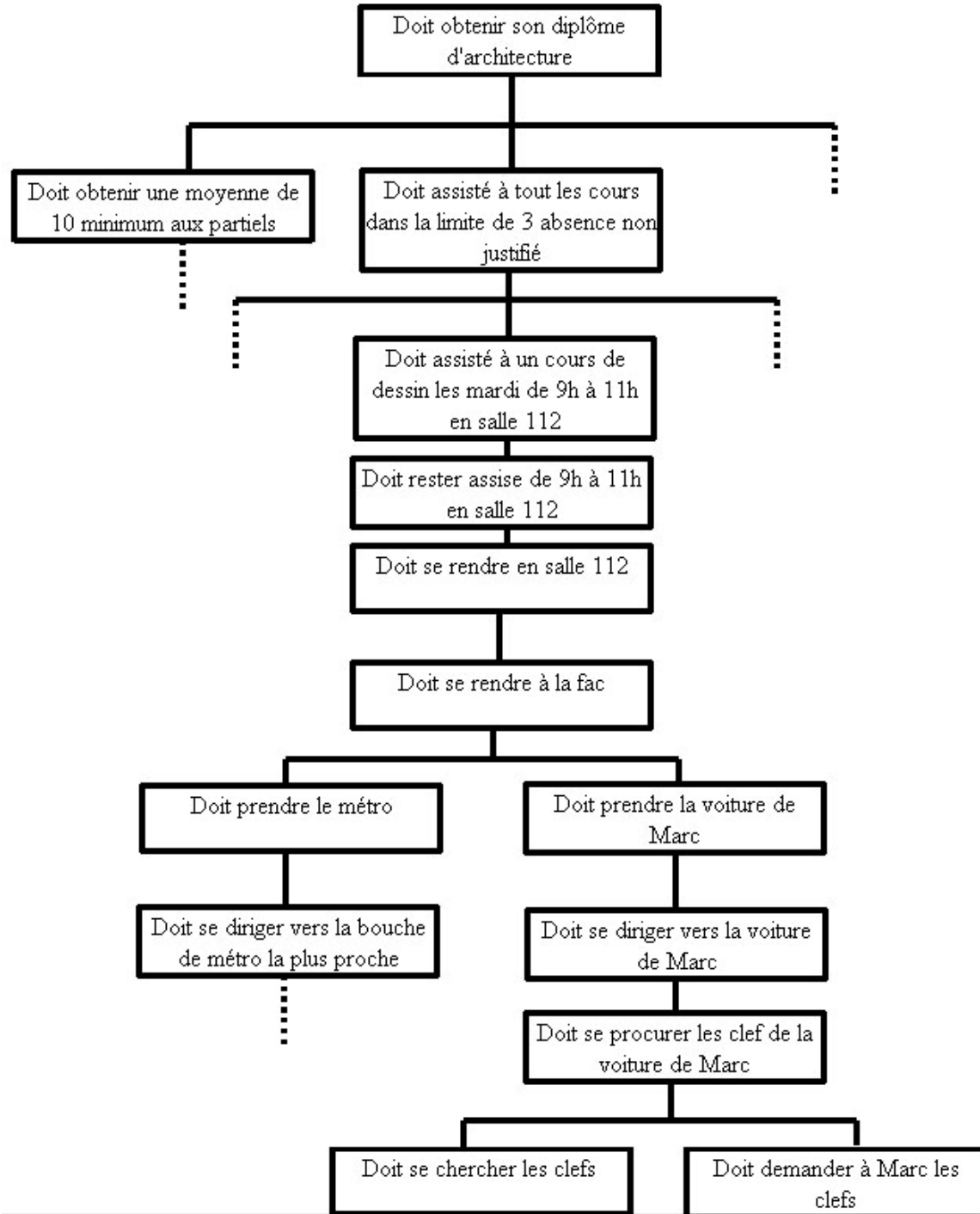
Nous admettons aussi qu'il est assez réducteur de reposer la psychologie d'un personnage sur de simples jauges, mais elles demeurent un outil de base qui mérite d'être amélioré et complété par un autre système. Une telle faiblesse sera en fait un atout pour la narration. En effet, si les caractéristiques peuvent simuler des évolutions de caractères pour les personnages, chaque personnage aura des règles d'utilisation des caractéristiques bien spécifiques. Plus précisément, les caractéristiques aident à calculer l'ordre de priorité selon un algorithme propre à chaque PNJ.

Ainsi ces algorithmes définiront les très grande lignes de la personnalité d'un PNJ (Annie restera la plus malléable des PNJ, de même que Georges restera un prétendant, Marc un manipulateur machiste en puissance, etc.), le vécu des PNJ durant un niveau façonneront alors précisément leur attitude. C'est sur cette partie que le joueur aura une incidence.

On pourra par la suite imaginer, en fonction de l'issue d'un niveau, de remodeler l'algorithme profond de l'attitude des PNJ en fonction du résultat du niveau précédent.

**+ Enchaînement des actions d'un PNJ**

L'enchaînement des actions est ce qui va faire vivre les PNJ du niveau et donc créer la dramaturgie de ce même niveau. En reprenant l'exemple ci-dessus concernant Annie, voici une façon de représenter l'imbrication des actions qui régissent une partie de la vie d'Annie :



Nous voyons que pour qu'Annie décroche son diplôme, elle doit, pour tous les cours de son emploi du temps, rester un certain nombre d'heures dans une salle de sa faculté où elle doit se rendre. Afin de satisfaire une action à un certain niveau donné, il faut au moins satisfaire le sous-arbre de sous-actions qu'implique l'action.

Par exemple, ici, pour l'action « assister au cours de dessin du mardi de 9h à 11h », si nous sommes un mercredi ou un mardi et qu'il est 17h, la priorité de cette action sera abaissée de façon à que d'autres actions plus urgentes prennent le pas dans l'ordre des priorités. Si au contraire nous sommes mardi et qu'il est 8h, l'ordre de priorité de cette action sera fort. Si cette action est au sommet de la pile d'actions du PNJ Annie, elle va analyser les sous-actions et commencer à les remplir pour effectuer cette action dont la priorité est maximum à cet instant t. Ainsi, Annie va regarder dans sa mémoire où elle se trouve. Si elle se trouve à la fac, elle devra se diriger vers la salle 112. Si elle se trouve chez Marc, elle devra étudier le temps qu'il faut pour se rendre à la fac, en voiture et en métro. Si le temps en métro fait qu'elle sera en retard, elle regarde le temps en voiture. Si, là aussi, elle sera en retard, elle étudie s'il y a d'autre action plus importante que d'aller à la fac. Si jamais le temps pour se rendre en voiture à la fac est acceptable, elle demande à Marc si elle peut emprunter sa voiture. S'il n'est pas là, elle l'appelle sur son portable. S'il en a besoin ou s'il est parti trop loin avec, Annie choisira d'aller à la fac par le métro. Si jamais Marc est là, elle prendra les clefs, etc.

Les actions et sous-actions s'enchaînent de la sorte. Une action est entreprise si les conditions nécessaires et suffisantes sont réunies, c'est à dire si toutes les ressources nécessaires à l'action sont dans l'état de pouvoir réaliser l'action dans la mémoire du PNJ. Par exemple, si Annie veut prendre la voiture mais ne sait pas où elle est, elle doit se procurer cette information et agir en conséquence. Ainsi si la voiture est disponible dans un temps acceptable pour la réalisation de l'action supérieure, cette action de prendre la voiture sera entreprise.

#### **+ Évaluation de l'ordre des priorités des actions d'un PNJ :**

Chaque action qu'un conflit engendré chez un PNJ sera classée dans la pile d'action, par son ordre de priorité. Plus celui-ci est grand, plus l'action devra attendre que les actions précédentes soient réalisées. L'action 1 sera celle que le PNJ est en train d'entreprendre. De plus, l'ordre de priorité d'une action dépendra de la personnalité du PNJ.

Exemple : Si nous sommes mardi matin 8h00, aller au cours de dessin de 9h deviendra la première priorité (ici nous ne montrons qu'une partie des actions de la pile car, bien entendu, l'action de se rendre à la fac comporte des multitudes de sous-actions qui ont toutes leur place dans la pile des priorités. Cependant, si l'action de « se rendre à la fac pour le cours de mardi matin » passait en deuxième position, derrière faire des courses, c'est toutes les sous-actions qui se déplaceraient avec).

1 - Aller à la fac pour le cours  
de dessin de mardi matin

2 - Faire des courses

Mais si, alors qu'Annie descendait vers le métro, son téléphone portable sonne, l'action « décrocher le téléphone » passe devant l'action « se diriger vers le métro » temporairement.

1 - Décrocher

2 - Aller à la fac pour le cours  
de dessin de mardi matin

3 - Aller à la fac pour le cours  
de dessin de mardi matin

Si la personne au bout du fil demande à Annie un service, selon la relation qu'entretient Annie avec cette personne et selon la personnalité d'Annie à ce moment donné, elle choisira de placer l'action de réaliser ce service devant ou derrière l'action d'aller à la fac. Enfin, si une action ne possède plus une des conditions nécessaires à sa réalisation, elle sera soit retirée de la liste s'il s'agit d'une action ponctuelle, soit repoussée tout en bas pour des actions périodiques. Par exemple : Annie a raté le cours de dessin de mardi matin, l'action est repoussée au moins derrière toutes les actions des cours des autres jours de la semaine.

#### **+ L'influence externe du joueur**

Le joueur, lui, pourra influencer sur ce système en se servant de son fonctionnement. Ainsi, s'il possède le pouvoir d'agir sur les systèmes électroniques, il peut décider d'éteindre le réveil d'Annie afin qu'elle reste endormie et rate le cours de dessin du mardi matin pour la troisième fois consécutivement, qu'elle soit donc considérée comme défaillante et n'ait donc pas son diplôme.

#### **+ Limites du système**

Bien entendu, un tel système comporte des limites. Par exemple, il est difficile de construire le synopsis d'un niveau en s'appuyant exclusivement sur ce système. Il faudra donc procéder à des parties scriptées, notamment pour l'évolution de personnages comme Marc (qui tombera dans la drogue, fera des scènes de jalousie à Annie vis-à-vis de Georges, etc.). Toutes ces actions pourront venir au bout d'un certain temps. Ces règles, définies au préalable, formeront l'influence interne. Ainsi, chaque personnage sera mut tout au long du niveau par les conflits qu'ils ont à affronter et qui se traduiront en actions.

## Extraits de dialogues et cinématiques

### Dialogues-types

Annie rentre de l'université, après avoir travaillé assez tard à la bibliothèque. Marc l'attend.

Marc : "C'est à cette heure là que tu rentres ?"

Annie : "J'ai du travailler un peu plus tard à la bibliothèque aujourd'hui, tu sais mon dossier de..."

Marc : "Bien sur, et la voiture qui t'as déposé c'était qui ?"

Annie : "Georges. Je t'en ai déjà parlé."

Marc : "Encore lui ? Mais t'as pas compris que tout ce qu'il veut c'est ton cul ?"

Annie : "Arrête un peu, il est juste serviable."

Marc : "Et ben rends lui service à ton tour, arrête de le voir ou je lui casse les dents moi."

Annie : "Mais qu'est ce qui te prend ?"

Marc : "Arrête de le voir j'te dis, c'est tout."

Annie : "Qu'est ce que t'as encore pris ?"

Marc : "Rien! J'vais très bien, mais ça risque de plus être ton cas si tu arrêtes pas ton petit jeu."

Annie : "Quel jeu ? Mais tu nages en plein délire..."

Marc : "Parle moi autrement, tu oublies à qui tu t'adresses ?"

Annie : "Mais ..."

Marc : "Tu me dois le respect."

Annie : "Arrête."

Marc : "Ferme là."

Annie : "Tu me fais peur."

Marc : "Ferme là j'te dis."

Annie a les yeux qui se remplissent de larmes. Elle va pour dire quelque chose. Il la prend par les épaules et la secoue violemment. Elle en tombe à la renverse et, effrayée, se recroqueville sur elle même. Méprisant, il se détourne d'elle, la laissant par terre, prend sa veste et sort de l'appartement en claquant la porte.

Suite à cette scène, Marc reviendra pour s'excuser avec un bouquet de fleur ou comme si de rien n'était suivant les interactions de Nina.

Concernant ce niveau, Nina aura son flashback lui rappelant comment sa mère adoptive s'est fait rouer de coups en la protégeant des griffes de son père adoptif. Sa mission sera dès lors de faire en sorte qu'Annie rompe avec son petit ami avant qu'il ne se mette à la frapper. Le joueur pourra aussi estimer qu'en résolvant les problèmes de Marc (chômage, drogue) il pourra arranger la situation du couple. Cependant, le destin en a décidé autrement et cette stratégie serra vouée à l'échec.

## Cinématique

Lors de la Cinématique du flash-back sur la vie de Nina, on verra, comme pour toutes les cinématiques de flash-back, la scène à travers les yeux de Nina (puisque c'est un de ses souvenirs).

Nous nous situons dans la salle à manger du domicile familial. Alain (le père adoptif de Nina) avance droit sur elle, la main levée au ciel. Régine (la mère adoptive de Nina) s'interpose « Non pas elle ! »

Alain : « Occupe toi de tes affaires toi ! ».

Régine ne fléchit pas.

Alain : « Pousse-toi de là ! »

Régine ne bouge pas, bien qu'elle connaisse tout à fait la sentence de cet affront.

Alain : « Très bien, c'est toi qui va prendre pour cette petite garce. », s'adressant à Nina « Regarde bien ! C'est de ta faute ce qui lui arrive ! »

Son bras s'abaisse avec violence sur le visage de Régine, qui se retrouve à terre. On aperçoit son visage tuméfié par les coups d'un autre jour, la lèvre en sang. Alain défait sa ceinture. Nina se recroqueville. Au moment où la ceinture s'abat sur le corps de Régine, Nina baisse la tête et commence à fredonner une chanson enfantine. Le fond sonore disparaît petit à petit, seule la chanson reste. L'image se noircit. On perd la notion du temps.

Dans la scène suivante. Nina se tient debout sur le palier de la maison. Une ambulance démarre tandis qu'Alain, menotté, monte dans une voiture de police. Une main se pose sur l'épaule de Nina. Elle relève la tête et voit une jeune femme portant un badge à la poitrine sur lequel est inscrit «Angélique Iveune». « Ca va aller maintenant. » lui dit-elle d'une voix douce.

La cinématique s'achève.

## Ambiances et mise en scène

### Les ambiances

#### + L'ambiance globale du niveau

Étant donné que le jeu se passe de nos jours, à Paris, l'ambiance se rapprochera d'un jeu comme *Les chevaliers de Baphomet*. Chaque lieu devra être caractérisé de manière forte et réaliste, par une foule de détails, pour faire ressentir l'ambiance et caractériser un peu plus les personnages. L'appartement du couple Annie et Marc devra montrer l'omnipotence de Marc sur ce lieu. Cela pourra se traduire par un appartement en désordre, un véritable capharnaüm...

#### + Exemples de lieu du niveau

Voici une rapide description des lieux dans lesquels le joueur pourra suivre les personnages durant le niveau 3 :

- L'appartement d'Annie et Marc : Petit, légèrement insalubre et vieillot, composé d'une grande pièce unique sert à peu près à tout, et regorgeant d'affaires diverses, évidemment en désordre. Au dernier étage sans ascenseur.
- Couloir de l'immeuble : Vieil immeuble parisien fin XIXème avec escalier en pierre, rampe en fer forgé... pas d'ascenseur.
- Appartement du concierge : Appartement relativement similaire à celui d'Annie et Marc mais en plus grand, possédant une chambre supplémentaire, relativement bien rangé, décoration surannée mais dénotant une certaine attention.
- Rue du capitaine Ferbert : Rue de l'immeuble d'Annie et Marc. Possède une bouche de métro et un arrêt de bus. La voiture de Marc (205 rouge et âgée), garé en contrebas. Possède un minuscule bar PMU où Marc a ces habitudes. Un marché s'installe tout les mardi matins, bloquant temporairement le stationnement.
- Le Bar PMU : Classique, minuscule, possédant une clientèle fidèle d'habitues. Ouvert de 8h à 19h, tout les jours sauf le lundi jusqu'à 20h le vendredi et le samedi.
- L'entrée de l'université : Bouche de métro, accès à la bibliothèque universitaire, au hall d'entrée, et au bar des étudiants.
- Le Hall d'entrée de l'université : Affichage des emplois du temps et informations diverses. Accès aux amphithéâtres.
- Amphithéâtre : Environ 200 places en pente, donnant sur une large estrade et un tableau noir imposant.

- Bibliothèque : Bâtiment moderne, vitré, sur 3 étages.
- Le bar des étudiants (le Salambo) : Grand bar possédant deux salles dont une de jeu avec billard. Décoration et musique festive. Ouvert de 10h à 23h la semaine et de 10h à 1h30 le week-end.

On peut considérer chaque lieu comme un objet comportant lui même d'autres objets et régit par des lois internes. Par exemple, le bar des étudiants est un objet qui comporte entre autre l'objet billard et dont une des lois internes est « ouvert de 10h à 1h30 le week-end et de 10h à 23h la semaine ».

### + Mise en scène

Comme il a été expliqué plus haut dans l'utilisation de la caméra, même si le joueur pourra la guider librement, pour chaque lieu des caméras fixes de référence seront adoptées. En effet, il faut que pour chaque lieu le cadre soit assez travaillé pour que le joueur voie, en un coup d'œil, tous les objets avec lesquels il peut interférer. De plus, cet angle de caméra devra se rapprocher d'une qualité « cinéma » pour plonger un peu plus le joueur dans l'histoire. Il « assistera » à un film qui se déroule mais avec lequel il peut interagir.

La mise en scène sera particulièrement à travailler pour les scènes cinématiques, notamment pour celles de fin de niveau. Il y aura une continuité entre les phases de jeu et les scènes scriptées. Ainsi, à la fin du niveau 3 en exemple, lorsqu' Annie rentrera tard le soir, on suivra automatiquement ce personnage. Le joueur n'aura plus accès à l'interactivité et il suivra simplement le déroulement de la scène. La mise en scène, à ce moment là, devra appuyer la dramaturgie du moment.

C'est donc sur ces deux aspects que la mise en scène devra être travaillée : donner une qualité cinéma et offrir au joueur la vision de tout ce avec quoi il peut interagir.

### + Le son

De la même manière, le son peut-être un bon ingrédient pour mettre en place une ambiance tendue. On peut imaginer que, lorsqu'une action importante pour l'histoire du niveau se produit, un fond sonore grave vient la souligner. Selon la gravité de l'événement qui se produit, le son pourra être entendu dans n'importe quel lieu, ou seulement dans le lieu de l'action.

De manière plus générale, le son sera un élément de caractérisation d'un lieu. Il soulignera si ce lieu est animé, bruyant, désert... De cette façon, lorsque la scène se déroule dans l'appartement d'Annie et Marc, la présence de l'un ou l'autre des personnages se fera via les sons réalistes de leurs actions (regarder la TV, préparer à manger, ranger, mais aussi échanger des paroles).

On pourra aussi caractériser les intérieurs et les extérieurs (par des bruits de ville et de nature) afin de jouer sur les contrastes. Chaque lieu sera doté d'une palette particulière de sons réalistes qui participera à l'atmosphère du lieu.

## **Emprunts aux autres arts**

Notre jeu, par son principe, pose le joueur avant tout en observateur. Nous nous imprégnions donc beaucoup du cinéma pour les mises en scène. De plus, la présence de courtes cinématiques illustrant les flashbacks sur la vie de Nina relève du 7e art.

Bien entendu, il faut savoir doser la part d'intervention de cet art dans le jeu afin de ne pas obtenir un jeu où le joueur serait trop passif.

Nous souhaitons des graphismes et un fond sonore réalistes pour que l'immersion du joueur puisse se faire pleinement. De plus, certaines musiques d'ambiance pourront s'avérer utiles pour relever les moments forts du jeu.

## **Rapport Homme / machine**

Pour que le joueur puisse s'identifier le plus possible à l'interface, par souci d'ergonomie, nous avons pensé que nous devions lui laisser un certain nombre de repères pour qu'il ne soit pas perdu.

Le curseur en forme de main, comme pour rappeler « la main de Dieu », lui signifie qu'il est tout puissant et possède une emprise certaine, non seulement sur les personnages qu'il suit, mais aussi sur la scène toute entière. Cette main lui permet d'interagir au maximum avec les objets et les PNJ, le plus souvent sans avoir besoin de boutons supplémentaires. Cela renforce le côté « tout puissant » du joueur.

De plus, le fait que les personnages évoluent dans un univers ultra-réaliste (la ville de Paris actuelle) renforcera les repères du joueur. Même si notre jeu est basé sur un concept assez abstrait (les anges gardiens), nous avons pensé l'interface et l'univers de manière à donner au joueur un maximum de repères.

L'utilisateur devra donc bénéficier d'une prise en main rapide, et verra son évolution facilitée par le réalisme des différents univers qu'il traversera.