

Gaillard Matthias

Université d'Orléans
2013-2014

Dossier Concours ENJMIN 2014
Spécialité Game Design

Mishra

Sommaire

I) Introduction.....	3
II) Description rapide du jeu.....	3
III) Univers.....	4
a) Architecture.....	5
b) Personnages.....	8
c) Religion.....	9
d) Autres.....	9
IV) Aspect artistique.....	10
a) Aspect graphique.....	10
b) Ambiance sonore.....	10
c) Mise en scène.....	11
V) Étude Économique.....	12
a) Détails techniques et financiers.....	12
b) Public ciblé.....	12
e) Key Selling Points.....	12
f) Unique Selling Points.....	13
VI) Explications	13
VII) Ergonomie.....	14
a) Systèmes de jeux.....	14
1/ Système de verrouillage.....	14
2/ Système de combat.....	14
3/ Système de vie.....	15
4/ Système de furtivité.....	15
5/ Système d'escalade.....	16
6/ Système d'ordres.....	16
b) Inventaire.....	17
c) HUD.....	17
d) Caméra et Cinématique.....	17
f) Réalité virtuelle.....	18
g) Menus.....	18
VIII) Modes de jeux/Difficulté.....	19
IX) Éléments de gameplay et levelDesign.....	19
a) Introduction.....	19
b) Éléments Communs.....	19
c) Phases de jour.....	21
d) Phases de nuit.....	24
e) Séquences exceptionnelles.....	26
f) Inventaire / Objets.....	26
X) Scénario.....	27
a/ Chapitre 0 : Les Ombres.....	27
b/ Chapitre 1 : La purification.....	28
c/ Chapitre 2 : Questionnement.....	28
d/ Chapitre 3 : Isolement.....	28
e/ Chapitre 4 : L'éveil.....	29
f/ Chapitre 5 à 10 : Les lumières de la nuit.....	29
g/ Chapitre 11 : Retraite.....	30
h/ Chapitre 12 : Bienheureux les pauvres	30
XI) Remarques.....	31

I) Introduction

Ce dossier de candidature correspond à la spécialité Game Design du concours d'admission de l'ENJMIN année 2014. Il présente de manière détaillée les différents éléments nécessaires à la réalisation d'un jeu vidéo baptisé «Mishra», inspiré du film «Wajda» de Haifaa Al-Mansour.

Ce document a pour objectif de synthétiser les aspects technologiques, les ambiances générales graphiques et sonores du jeu mais aussi de détailler les différentes mécaniques de jeu envisagées, les niveaux composant le jeu et leurs ambiances graphique et sonore spécifiques. Le scénario sera quant à lui abordé de manière succincte afin de susciter l'intérêt du jeu sans toutefois alourdir la lecture.

II) Description rapide du jeu

« Mishra » est un jeu de type RPG, action, infiltration.

Le jeu est en 3D. On perçoit le monde grâce à une caméra à la première personne. « Mishra » offre au joueur la possibilité de se déplacer librement dans différentes zones tout au long du jeu.

L'univers de « Mishra » est totalement fictif néanmoins réaliste et ressemblant fortement au nôtre. Un univers contemporain donc, avec un environnement aride et urbain. L'homme a réussi à dompter la nature et à s'y implanter. L'architecture des immeubles reste sobre avec des influences arabes telles que les ksours ou kasbahs (TODO insérer image) et des éléments modernes (fils électriques, fenêtres, véhicules, etc...). « Mishra » est le nom de la religion qui s'est installée il y a très longtemps et prospère aujourd'hui encore.



Kasbahs à Ouarzazate

Dans ce monde, l'état est une théocratie. Les très anciennes règles religieuses régissent la vie de chacun notamment par un système de castes. Néanmoins personne ne semble s'en plaindre.

Il n'y aurait pas eu de guerre depuis des siècles, chacun paraît vivre décemment, même parmi les castes inférieures ; la famine n'est plus qu'un mot depuis longtemps oublié. Personne ne pense même à remettre en question ce système. Et pourquoi donc le feraient-ils puisque tout semble parfait. La religion indique aux individus en fonction de leur caste comment agir, quelle attitude avoir en chaque circonstance, quel métier pratiquer, avec qui se marier, ... Et ainsi va le monde, chacun obéit aveuglement à la religion.

Le joueur y incarne un personnage masculin ou féminin selon son choix, enfant unique de 19 ans, encore scolarisé, appartenant à une famille de caste moyenne. Rien n'entache son passé, il n'a jamais posé de problème. Comme tous les autres, le joueur suit ce que lui dicte la religion. Au début du jeu, il devra donc suivre l'emploi du temps typique d'une personne de 19 ans dans cet univers. Emploi du temps rythmé par des cours d'histoire, de français, de savoir-vivre, des prières collectives, des

activités sportives, ... Des temps libres lui seront accordés pour explorer l'univers, dialoguer avec les PNJ et bien d'autres choses. Mais, au fur et à mesure du jeu, des événements vont le pousser à enquêter sur d'étranges phénomènes qui surviennent autour de lui. Les indices qu'il accumulera l'amèneront à remettre en question l'appareil religieux.

Le gameplay est une alternance de deux phases :

- Les phases de reconnaissance
Au début de chacune de ces phases, le joueur assistera à un élément perturbateur qui le forcera à agir (ex : observation d'un enlèvement en plein jour). Il devra recueillir un maximum d'informations sur l'élément perturbateur, en parlant à des NPC, en fouillant à la recherche d'indices, et préparer au mieux la phase d'action qui suivra.
- Les phases d'action
Elles ont un but précis et le joueur dispose de plusieurs approches pour l'atteindre. Selon son appréciation, il pourra jouer furtivement ou de façon musclée (dans une certaine mesure). Sa façon d'agir influera sur la suite du jeu.

III) Univers

Le jeu se déroule dans une capitale nommée Aldora, d'un pays fictif, Kiro, sur une planète différente de la nôtre (bien que ce ne soit jamais précisé). Kiro est un pays à l'aspect semblable au désert d'Atacama.



San Pedro de Atacama



Désert d'Atacama

Le but de la manœuvre est de proposer un univers réaliste, à l'aspect proche du nôtre afin de créer un environnement familier. Le joueur fera alors plus facilement le rapprochement entre les événements du jeu et notre réalité, et en tirera plus facilement le message que le jeu essaie de transmettre.

Au début du jeu, il sera demandé au joueur s'il préfère jouer un avatar féminin ou masculin. Mais il lui sera impossible de choisir son prénom, ce sont les PNJ qui s'adresseront directement au joueur par son prénom.

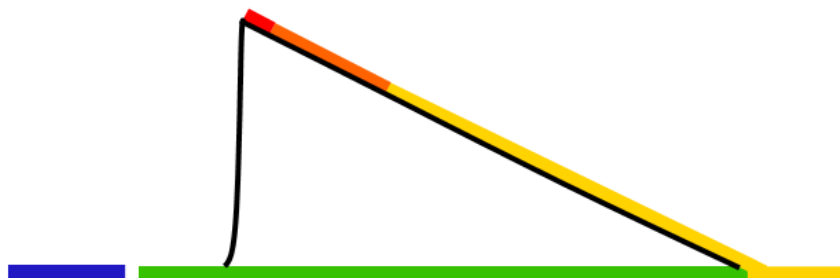
a) Architecture

Aldora est une ville millénaire implantée au bord d'une falaise à proximité d'une rivière. La grande église s'est installée dans un bâtiment imposant au sommet de la falaise (le plus près du soleil). Ce bâtiment est une tour conique entièrement grise revêtue d'une surface métallique reflétant le soleil et qui en devient donc presque aveuglante. A sa base, la tour est soutenue par des piliers offrant un grand rez-de-chaussée ouvert, facile d'accès où tous les fidèles peuvent se réunir et prier. Dans les derniers étages, un immense balcon vient en briser de façon nette la courbe régulière. C'est sur ce balcon que les grandes instances religieuses se réunissent pour méditer et observer la capitale. De là-haut, rien n'échappe à leur regard.

On peut distinguer très clairement les quartiers des différentes castes en observant un plan de la capitale ; chaque caste étant séparée par des murs gardés que les citoyens ne franchissent que sous certaines conditions. Les hautes castes se situent sur la falaise à proximité de l'église, littéralement au-dessus de tous. Les castes moyennes sont quant à elles plus bas et aux environs de la falaise. Un couloir a été aménagé afin qu'elles puissent accéder à la grande église librement sans avoir à se mêler aux gens de la caste supérieure. Les diverses castes inférieures sont majoritairement coincées entre la falaise et la rivière ; un escalier a été creusé dans le flan de la falaise pour qu'elles puissent rejoindre la grande église. Chaque caste a des horaires de recueillement différents ainsi personne ne peut se mélanger à d'autre caste que la sienne.



Représentation schématique de la capitale en vue aérienne



Représentation schématique de la capitale en coupe verticale

De manière générale, la capitale est constituée de nombreux bâtiments construits en hauteur du fait du manque de place. Chaque habitation est pourvue du confort moderne que nous connaissons dans notre monde : électricité, eau courante, ligne téléphonique. Dans la rue, chaque citoyen a l'air heureux et insouciant. On trouvera ici et là des voitures, des camionnettes à l'arrêt ou en mouvement mais il est évident que ce mode de transport est principalement réservé à des fins commerciales. La circulation est lente à cause des nombreux piétons, des rues étroites et du manque d'indication. Le joueur ne peut pas conduire. En revanche, il n'existe aucun moyen de communication « instantané » tel internet ou la téléphonie mobile ; ceux-ci étant bien trop compliqué à maîtriser/surveiller par l'appareil religieux.

Où que l'on soit dans la capitale, la religion est omniprésente. Ici et là, sur les murs sont inscrits les symboles de la religion, des phrases tirées directement des textes sacrés, des affiches pour participer à des concours de psalmodie, des annonces pour de futures fêtes religieuses, etc. Plus directement, un édifice religieux est toujours à portée de vue et permet à ceux n'ayant pas la possibilité de se déplacer à la grande église de pratiquer.



Symbole de Mishra

Les quartiers des castes inférieures disposent de petits appartements à l'aspect décrépi, érodés par le vent du désert et sont dépourvus d'espace vert ou de jardin. Plus on se rapproche de la falaise, plus les routes sont poussiéreuses et étroites. L'organisation des routes et bâtiments y est chaotique. La lumière y a du mal à s'engouffrer. En revanche plus on approche de la rivière, plus les routes s'élargissent facilitant la circulation. On y trouve des voitures, des camionnettes, des lignes de transport en commun.

Le but n'est pas de créer de l'empathie pour une classe sociale pauvre car même si ce sont les moins bien lotis dans cette société, l'appareil religieux prend soin de tous et fournit à chaque caste ce dont elle a besoin. Il n'y a que très peu de crime, chaque citoyen a sa place dans la société, son confort et son rythme de vie sont assurés.



Représentation des quartiers des castes inférieures ©Star wars ep1

Dans les quartiers des castes moyennes, les rues sont bien plus aérées, tracées à l'équerre. Les routes y sont revêtues de couleurs semblables à celles du désert. La circulation y est légèrement plus présente. Des poteaux électriques et téléphoniques sont visibles sur les grandes avenues ainsi que des spots publicitaires pour des objets de la vie courante, etc... Les bâtiments ont un aspect semblable à des ksours ou kasbahs modernisés, avec boîtes aux lettres, balcons, fenêtres, cheminées, ... Les immeubles sont construits en hauteur donnant un fort aspect vertical au quartier et permettant d'explorer la ville sur plusieurs niveaux (les toits étant aussi des voies de circulation). On y trouve certaines installations communautaires manquant aux castes inférieures telles des lieux de divertissement (théâtres, cinémas, bibliothèques, etc...). Les gens dans la rue sont habillés de façon plus riche mais pas ostentatoire.



Kasbahs à Ouarzazate

Les castes supérieures vivent dans un luxe assumé : les appartements y sont démesurés, des espaces verts, jardins, piscines sont présents, les rues sont larges, pavées, fleuries, les vêtements des personnages sont coupés dans les meilleures étoffes. Le soleil inonde entièrement chaque zone de cette partie de la capitale à toute heure de la journée. En raison de la proximité de la grande église, la sécurité y est plus importante.

Assez rapidement dans le jeu, le joueur prendra connaissance du système d'égout de la ville, réseau important pour deux raisons :

- il lui permettra de circuler plus facilement d'une zone à l'autre de la capitale,
- c'est aussi l'endroit choisi par « les libres penseurs » pour se réunir et construire leur repaire. A côté d'un immense réservoir d'eau habillé de grandes arches



réservoir d'eau souterrain à paris

b) Personnages

Voici une liste non exhaustive des différents personnages du jeu :

- Eliaz/Enora : personnage principal du jeu contrôlé par le joueur. Il/elle a 19 ans et poursuit encore sa scolarité. Il/elle appartient à la caste inférieure et est fils/fille unique. A 19 ans, le personnage est physiquement capable d'actions multiples, de choix adulte et d'être pris au sérieux par les autres. Il nous permet d'explorer l'organisation scolaire de cet univers, les coutumes qui y sont transmises et l'ambiance qu'il y règne. Plus trivialement, cela me permet d'introduire le joueur dans l'univers en assistant à un cours d'histoire.
- Nuz est l'animal que le héros recueillera clandestinement chez lui. C'est un animal propre à cet univers. Physiquement, il ressemble à un écureuil volant de la taille d'un chat, de couleur orange sombre, avec une longue queue à l'extrémité touffue. Il est capable de courir rapidement, d'escalader la plupart des surfaces et de planer. Aussi, plutôt que de faire parler le Eliaz/Enora tout seul dans le vide, on utilisera Nuz. Le joueur se confie souvent à lui, lui fait part de ses inquiétudes, commente certaines scènes/dialogues comme s'ils pouvaient se comprendre.
- Mahé : Technicien des « libres penseurs » fait partie de la caste supérieure et travaille dans une usine hautement technologique. Il met au point des appareils destinés exclusivement à la religion. Même si il n'a pas le droit de parler de ce qu'il invente, il ne peut s'empêcher par fierté de souffler des informations aux joueurs sur son travail. C'est notamment l'inventeur des colliers de surveillance (cf scénario). Si le joueur veut améliorer sa lentille (cf inventaire), c'est à lui qu'il faut s'adresser.
- « Les coureurs » sont les enfants élevés dans la clandestinité au repaire des « libres penseurs ». Ils ont généralement autour de 12 ans, connaissent parfaitement toute la capitale, courent très vite et sont extrêmement agiles. Ils sont chargés par les « libres penseurs » de guider le joueur à travers la ville lorsqu'un événement important nécessite son attention. Une fois le joueur amené à destination, ceux-ci s'esquivent dans les dédales de la capitale.
- « les ombres » sont des personnages vêtus d'une longue cape noire (d'où leur surnom), chargés par l'église de récupérer les « déviants » afin de les emprisonner ou pire. La population ignore totalement quelle est leur fonction étant donné que personne ne les croise ni ne communique sur leurs activités. On les laisse circuler librement sans même les craindre. Quiconque a eu affaire à eux un jour, n'est jamais réapparu.
- les « déviants » sont les personnes ayant commis une infraction ou ayant une attitude suspecte. Sont considérés comme déviants, les personnages qui posent des questions à propos des règles établies, des leaders de leur société, etc..., typiquement le genre des « libres penseurs ».
- « Les libres penseurs » est une association clandestine qui est née il y a quelques années. Elle n'a aucun objectif terroriste ou vocation à soulever les masses contre l'état. « Les libres penseurs » sont nés de la rencontre entre des personnes de différentes castes qui se sont liées d'amitié. Étant impossible pour eux de se voir légalement (car appartenant à deux castes différentes), ils ont dû trouver un endroit où se rejoindre à l'abri des regards. Avec le temps, ils se sont installés à côté de l'un des grands réservoirs d'eau des égouts et ont commencé rapidement à ramener du mobilier, des vivres chapardés ici et là. Aujourd'hui, certains ont même décidé d'y vivre définitivement. C'est un lieu propice à la libre pensée où sont organisées entre autre des débats. Chacun y est encouragé à méditer sur les différentes règles enseignées par la religion, à confronter et à partager son savoir avec les différentes castes. C'est aussi un lieu d'éveil et de découverte. Certains y découvrent des lieux de plaisir inconnus dans leur caste tel un bar, un théâtre (mettant en scène des pièces où il est principalement sujet de « mishra »), d'autres s'adonnent respectueusement à des plaisirs plus

charnels ou expérimentent différentes drogues.

Mais là encore, ce n'est pas fait dans un esprit contestataire, le système tel qu'il existe semble marcher.

Parmi les personnages restants, on trouvera de nombreux marchands d'armes, des professeurs, des pharmaciens, des paysans, des professeurs, des camarades de travail, etc... Tous leurs dialogues sont pour le joueur l'occasion d'en apprendre plus. Ils pourront commenter le temps du jour, évoquer des souvenirs de guerres précédentes, raconter des légendes aux enfants dans la rue, etc... On trouvera aussi des gardes/policiers. Leurs dialogues nous permettront de transmettre l'inquiétude grandissante qui se distillera parmi les hautes sphères religieuses tout au long du scénario.

c) Religion

Mishra est le nom de la religion présente dans ce jeu. Cette croyance place le soleil comme créateur de l'univers et source de vie.

Leurs textes sacrés remonteraient à plusieurs siècles. Y réside un guide moral et social pour chaque être humain. C'est dans ce livre qu'ont été décrits les systèmes de castes régissant la société, les lois civiques et morales, les coutumes donc leur état. Personne ne sait vraiment qui est au sommet du système. Les sages résident dans la grande église, dirigent l'état et veillent au respect des textes par tous. Ils leur dictent ce qui est juste, ce qui est mauvais, ce qui est condamnable, comment purifier les individus de leurs fautes, la façon dont chacun doit se conduire pour être heureux, jusqu'à leur régime alimentaire, etc... Certaines règles sont très restrictives (« interdiction de lire un livre en dehors des bibliothèques et lieux d'éducation contrôlés par les autorités certifiées », « interdiction aux femmes et enfants de sortir non accompagnés d'un homme adulte », « interdiction de franchir les murs d'enceinte de la grande église en dehors des heures de prières définis », ...).

Chaque citoyen est donc croyant et se recueille quotidiennement à la grande église. Leur vie est rythmée par les diverses fêtes religieuses. Tout le monde en semble satisfait.

Les rares sages nichés au sommet de la grande église sont les seuls à avoir accès direct aux textes sacrés originaux. Officiellement, ceux-ci passent leurs journées à décrypter le langage ancien des textes pour mieux comprendre les messages qu'ils comportent. Ce sont donc eux qui contrôlent les règles.

Dans les faits, les textes ont depuis longtemps étaient déchiffrés. Les sages se contentent de faire respecter les règles de la meilleure façon qu'ils peuvent. Eux-même ne connaissent pas véritablement les origines des textes. La seule vérité est que jusqu'à aujourd'hui, le monde a suivi précisément ces règles et celles ajoutées par les sages et que depuis aucune guerre n'a éclaté, personne ne s'est jamais rebellé, etc.. Il semblerait donc que ces textes ont conduit à un système stable et juste. Aussi les sages ont-ils décidé de cacher à la population qu'ils ignorent l'origine des textes et les manipulent à leur guise. Car si jamais quelqu'un sort des sentiers battus, pense différemment, ne suit pas les règles, ... d'autres pourraient le suivre. Et si le monde ne suit plus les règles, ce serait le chaos.

d) Autres

Le système économique du pays est quelque peu semblable au nôtre. Chaque citoyen travaillant activement reçoit une somme d'argent et des denrées alimentaires à la fin de chaque cycle lunaire. La somme qu'il perçoit est déterminée en fonction de la caste et de l'âge du citoyen ; la caste inférieure recevant bien évidemment moins d'argent que la caste moyenne, qui elle-même en

reçoit moins que la caste supérieure. Libre à chacun de dépenser ses revenus comme il l'entend (mobilier, vêtements, télévision, ...).

Il existe bien sûr d'autres villes en-dehors de la capitale. Mais rien n'est fait pour les relier entre elles et faciliter les communications. Ce sont principalement des villes rurales agricoles. La religion y est aussi fortement présente. Certaines tensions peuvent se faire ressentir car la vie y est plus difficile à cause de leur isolement et des conditions de travail. Néanmoins le calme y demeure, les autorités faisant de fausses promesses à la population pour la garder sous contrôle.

IV) Aspect artistique

a) Aspect graphique

Dans l'ensemble l'aspect graphique du jeu sera réaliste. Aucune couleur flashy ou trop tape à l'oeil. La caméra est du type « première personne » et l'univers entièrement en 3D.

Il serait préférable d'inclure une météo dynamique et une transition jour/nuit très lente (24 heures=4 heures) afin de rendre la ville plus vivante et réaliste. Il faudra porter une grande attention à la dynamique des ombres présentes dans la ville car elles permettront au joueur de se cacher en fonction de l'heure du jeu. Ainsi, le joueur ne pourra pas mémoriser les zones d'ombre de la ville et devra adapter sa façon de jouer selon l'heure. Il sera aussi plus difficile de trouver de l'ombre plus le joueur avancera vers les quartiers riches puisque les rues deviennent plus larges. De manière générale, le niveau économique des zones doit pouvoir être reconnaissable graphiquement sans tomber dans l'évocation de la pauvreté extrême pour la caste inférieure.

Chaque zone de la ville aura sa couleur prédominante. Par exemple, le marron/beige sera utilisé dans la ville inférieure afin de rappeler que c'est la zone la plus exposée aux vents du désert, au sable. Des tempêtes de sables y seront incluses, diminuant fortement la visibilité.

Le cycle jour/nuit modifie aussi les couleurs, les rendant plus froides la nuit, donnant un aspect plus bleuté.

Lors des dialogues, le joueur garde le contrôle sur son personnage et la caméra. Il est très important de pouvoir observer sur le visage, les mouvements et attitudes des personnages afin de déterminer s'ils nous apprécient, nous sont loyaux ou nous sont indifférents, nous craignent, nous surveillent. Discuter avec un PNJ déloyal risque de nous attirer des ennuis, il pourrait appeler la garde, nous dénoncer, ou essayer de nous agresser ouvertement.

b) Ambiance sonore

Le joueur n'est pas muet, il est important de l'entendre geindre, s'exprimer sans pour autant le rendre intrusif à l'immersion du joueur. Il doit donc parler avec parcimonie.

La spatialisation du son est très importante dans ce jeu étant donné que ce sera l'un des indices majeurs donnés au joueur pour repérer ses opposants. Leurs réactions lui permettront de progresser furtivement ou de savoir s'il a été repéré.

De la même manière qu'avec l'aspect graphique, il est important de pouvoir ressentir l'opinion qu'un PNJ se fait de nous lors des dialogues par le timbre de sa voix.

L'ambiance musicale du jeu doit s'adapter : calme lorsque le joueur joue de façon furtive puis monter en puissance et devenir stressante si celui-ci se fait repérer, être plus rythmée et imposante lorsque le joueur progresse de façon musclée. En revanche, pendant les phases de jour, la

musique même si elle est toujours présente doit être mise en arrière plan au profit des bruits de la ville. Elle évolue en fonction de l'environnement (place du marché, rue commerçante, ...) et de la progression du joueur dans le scénario (par exemple, les dialogues des PNJ seront plus inquiets et apeurés après l'explosion d'une usine à côté de chez eux).

Il sera intéressant d'utiliser des cœurs dans l'ambiance musicale afin de renforcer l'omniprésence de la religion.

c) Mise en scène

L'absence de cinématique et le contrôle total du joueur force la mise en scène et le level-design à être très réfléchis car ils doivent être capables de faire comprendre au joueur que quelque chose d'important se passe à côté de lui, et donc d'attiser sa curiosité, l'inciter à découvrir l'environnement et le scénario. Cet effet permet au joueur de ressentir plus de satisfaction lorsqu'il découvre par lui-même un élément important de l'intrigue, plutôt que de le forcer à effectuer une action lors d'une cinématique ou de le guider de façon intrusive à l'aide de grandes flèches lumineuses. Il faut arrêter de prendre les joueurs pour plus stupides qu'ils ne le sont. De grands jeux tels que Half Life, Bioshock, et Dead Space l'ont très bien compris mais il me semble qu'il est encore possible de faire mieux.

La notion d'« Environnemental storytelling » consiste à utiliser des éléments du décor, l'organisation des pièces, les dialogues de personnages secondaires a priori sans importance, ... pour construire une ou plusieurs histoires (parallèles) agrémentant ainsi l'univers et l'ambiance générale du jeu. Le G-Man de Half Life, représentation d'une entité politique supérieure dirigeant et surveillant les moindres mouvements de chaque personnage, existe tout au long du jeu. Il est possible pour le joueur de ne pas l'apercevoir, ces apparitions sont sans importance pour le scénario principal du jeu. Néanmoins pour ceux qui l'auront repéré, il contribue fortement à l'ambiance du jeu. Le joueur prend plaisir à le chercher lorsqu'il arrive dans un nouveau niveau et éprouve une grande satisfaction lorsqu'il découvre cet élément narratif qui ne lui est pas imposé. De la même manière, Bioshock indique au joueur l'utilisation courante de plasmides par la population en incluant dans son level design de nombreuses publicités pour plasmides, des distributeurs, des fioles de plasmides vides abandonnées par terre, ...

Il faudra donc utiliser ce genre de procédé pour ancrer l'assise de la religion dans l'univers de Mishra, placer intelligemment différents symboles, dialogues et produits évoquant la religion du jeu, procurant une sensation proche de l'endoctrinement et de la propagande.

Je pense qu'il est possible de pousser encore plus loin et d'utiliser un grand nombre d'astuces afin de raconter l'histoire principale au joueur en le laissant découvrir lui-même tous les éléments qui la compose. Le joueur doit garder le contrôle total de son avatar durant la totalité du jeu afin que cela fonctionne. Si l'on souhaite qu'un joueur regarde un élément précis dans une pièce, il suffit de mettre celui-ci au centre de la pièce. Si le joueur recherche un livre, il suffit de poser celui-ci sur un bureau en laissant éventuellement un rayon de lumière tombé dessus pour le faire ressortir du décor. Une agression se déroule dans la rue ? Les cris et l'agitation de la foule devraient forcer la curiosité du joueur à aller voir ce qui se passe.

Tout au long du scénario, l'atmosphère devra évoluer en fonction des actes du joueur. La population parlera de plus en plus de ce déviant fou. Le joueur pourra s'en rendre compte en écoutant les conversations de certains PNJ (des groupes au marché, des gardes discutant entre eux, etc...); certains le craindront, d'autres commenceront à s'interroger sur la raison de ses actions, espéreront qu'il sera bientôt arrêté, qu'il épargnera leur maison, ... Certains gardes, proches des sages, pourront transmettre plus que leurs pensées et décriront les rumeurs circulant dans la grande église au sujet du joueur, les mesures radicales prises contre lui, la peur d'un mouvement éventuel

de révolte, etc... Même les gardes moins importants pourront transmettre d'autres messages en commentant les dernières rafles des « ombres », en s'interrogeant sur leurs collègues ayant une attitude étrange ces derniers temps, etc... Le regard et l'intensité des patrouilles à travers la capitale s'accroîtront avec le temps. Il faut sentir la crainte grandir à travers les dialogues.

V) Étude Économique

a) Détails techniques et financiers

Le jeu peut être considéré comme jeu à multiple gameplay (exploration / action / infiltration / RPG), il faudra un budget conséquent pour qu'aucun de ces aspects ne soit défavorisé. Un budget d'environ 15 millions de dollars, voire plus devrait suffire pour envisager sa bonne réalisation. La durée de développement est estimée à 3 ans.

Le jeu étant « open world », le moteur Snowdrop développé par UBISOFT paraît tout indiqué, UBISOFT ayant déjà travaillé sur différents titres open world (principalement la série des « Assassin's Creed »). Choisir leur moteur permettrait donc de bénéficier de leur expérience minimisant ainsi les coups de développement. L'utilisation de Snowdrop permettrait de porter facilement le jeu sur PC, XboxOne, et PS4 sans que le gameplay ou les graphismes en pâtissent.

b) Public ciblé

Le public visé est assez large grâce à l'aspect « multi gameplay » du jeu. Le joueur pourra aborder l'aventure de la façon qui lui convient. Les joueurs plus orientés sur des jeux actions, les joueurs patients aimant anticiper, prévoir un plan, les joueurs de RPG intéressés avant tout par l'univers, la mise en scène et l'histoire du jeu, mais aussi les joueurs adeptes de jeu d'infiltration devraient pouvoir trouver des mécaniques de jeu attrayantes.

Qui plus est, le jeu étant doté d'un scénario et d'une mise en scène plus élaborés que la moyenne des autres jeux grand public, il devrait en séduire plus d'un. Ce jeu incitant le joueur à (re)mettre en question les règles de tout appareil religieux, cela risque de faire beaucoup de bruit dans la presse. Néanmoins toutes les précautions seront prises afin qu'aucun groupe religieux ne se sente attaqué directement. Cela en fait donc un jeu avec un scénario adulte parlant de religion ce qui est encore plutôt rare de nos jours.

Les classifications visées pour ce jeu sont :

ESRB rating : M

PEGI : 16

e) Key Selling Points

- mélange de genre (infiltration/action/RPG)
- scénario pour adulte parlant de religion
- open world
- fortes interactions avec l'environnement
- mise en scène extrêmement libérale (aucune cinématique, contrôle total et constant du joueur sur son personnage, etc... cf X/Mise en scène)

- moteur next gen

f) Unique Selling Points

- deux gameplay séparés : phases de jours et phases de nuits ayant l'un sur l'autre de forte conséquence, oblige à prévoir à l'avance ses coups
- univers très immersif grâce à sa mise en scène et le support d'équipements de VR

VI) Explications

Le film Wajda met en lumière la place de la femme dans les sociétés coraniques. Il dénonce d'une certaine façon les règles qui sont imposées aux femmes. Je le perçois comme une critique directe des religions coraniques. C'est selon moi l'aspect et l'attrait principal du film. On y trouve aussi une certaine romance dans l'histoire du (non) mariage des parents de Wajda, et de la politique avec l'oncle d'Abdallah. La persévérance de Wajdah est aussi admirable et pourrait faire l'objet d'un autre jeu. Mais c'est l'aspect critique de la religion coranique qui m'a le plus interpellé.

Aussi ai-je décidé de faire un jeu dans le même esprit que le film. Néanmoins, à l'inverse, je resterai vague et me contenterai de commenter les appareils religieux dans leur ensemble, leurs règles et façons de s'immiscer dans la vie privée des gens en leur dictant des règles de conduite. Je souhaiterais que le joueur se rende compte de cela et, éventuellement s'il est croyant, remette en question les règles qui lui ont été inculquées par sa religion. Car quelles qu'elles soient, il est à mon avis important de les remettre en cause, de les juger personnellement, vérifier qu'elles soient adaptées à notre situation, notre mode de vie, et à notre moralité. Si nous acceptons certaines règles aveuglement sans évaluer leurs valeurs morales et civiques, nous ouvrons la porte à d'éventuelles dérives très dangereuses (telles que des discriminations, la perte de libertés ou d'individualité, etc...).

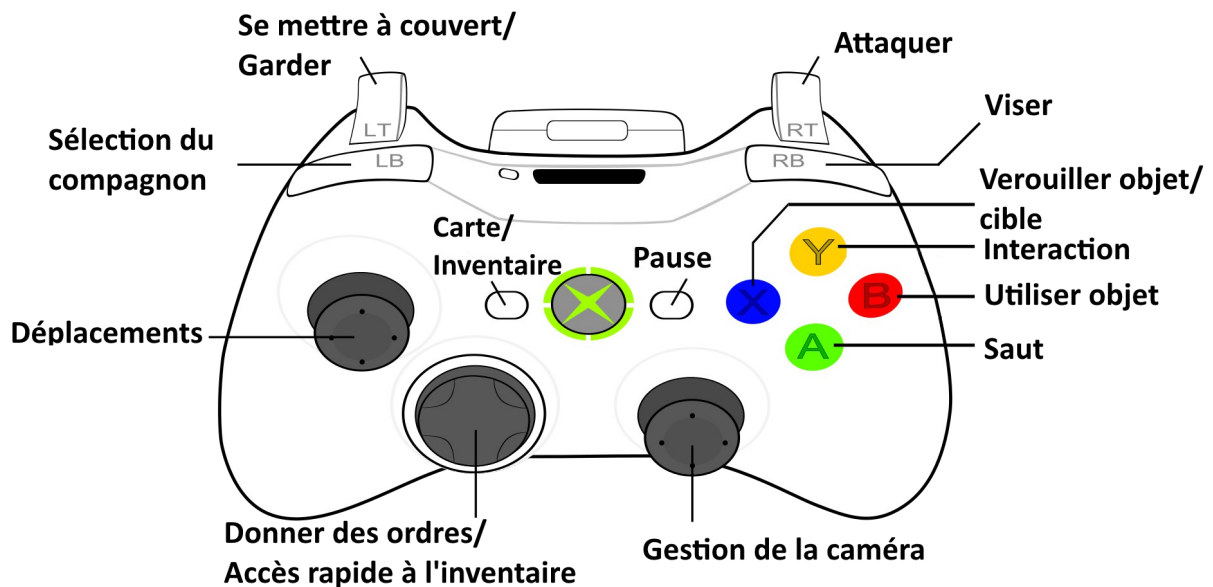
Le message du jeu n'a pas la prétention d'apporter LA solution. Mais tout du moins j'espère atteindre certaines personnes qui seraient aliénées par leur religion, qui ne soupçonneraient même pas qu'il puisse y avoir d'autres façons de vivre son culte.

C'est pour cela qu'aucune religion réelle n'est ciblée. Aucune allusion ne doit être faite à une religion existante, que ce soit par les noms ou les symboles, afin de ne pas la critiquer. Néanmoins, certains aspects communs telles que la prière ou la symbolisation des divinités sont inévitables. Ainsi, chacun pourra s'identifier au personnage principal et éventuellement comprendre le message. Chacun est libre de croire en ce qu'il veut. Aucune religion n'est remise en question, ni même le principe de la croyance religieuse. Par contre, l'appareil religieux, ses buts, son organisation, sa façon d'appliquer les règles, le sont.

De manière générale, pour transmettre un message à travers le jeu vidéo, un type de jeu prédomine tous les autres, le RPG car sa narration, parfois très proche d'un livre ou d'un film, permet de profiter de codes et d'astuces établis depuis bien longtemps. J'ai donc choisi de partir sur une base de RPG mais en faisant évoluer le tout à ma façon. De nombreux éléments de gameplay ayant été empruntés à d'autres genres de jeux vidéo (Cf IX), je pense que le produit obtenu à l'arrivée ne peut plus être considéré comme un RPG *sensus stricto*.

VII) Ergonomie

Voici le schéma des contrôles du jeu pour une manette type Xbox360 :



a) Systèmes de jeux

Il est nécessaire de préciser le fonctionnement de certaines mécaniques de jeu pour mieux comprendre ce schéma.

1/ Système de verrouillage

Pour faciliter les interactions avec l'environnement et les personnages, le jeu fournit un système de verrouillage. Au centre de l'écran se trouve un réticule (simple point) ; lorsque celui-ci est superposé à un objet, ses contours deviennent bleus et il est possible de verrouiller la caméra dessus, facilitant le déplacement du joueur autour de cet objet.

Il est aussi possible de verrouiller un ennemi, ses contours deviennent rouges. Cependant, le système de verrouillage reste imprécis sur les ennemis, il est suffisant pour que le joueur ne le perde pas de vue mais il est toujours nécessaire pour lui de viser et ajuster son coup. Pour se faire, le joueur peut appuyer sur RB/Verrouiller, la caméra zoomera alors légèrement et la sensibilité sera réduite permettant au joueur d'ajuster son coup. Si celui-ci utilise une arme à feu, le personnage passera d'une posture de « tir à la hanche », à la posture standard « alignement œil-viseur » / « Aiming down sight ». Pour déverrouiller un ennemi/objet, il suffit d'appuyer sur le bouton RB/Verrouiller.

2/ Système de combat

Dans « Mishra », le joueur pourra aborder les combats de trois façons différentes : le corps à corps à courte ou moyenne distance et le combat à distance.

Dans les combats au corps à corps, si le joueur donne un léger coup sur la gâchette RT / ne l'enfonce pas complètement, le personnage portera un coup rapide. A l'inverse, si la gâchette est complètement enfoncée, le joueur assénera un coup puissant. Lorsque le joueur est en train d'attaquer, il est totalement vulnérable aux coups de ses adversaires. Les coups rapides sont donc

moins risqués mais aussi moins puissants. Les coups puissants sont eux récompensés davantage en immobilisant l'ennemi un court instant (1~2 secondes) s'ils atteignent leur cible. Il y a un court temps d'attente (1~2 secondes) à la fin de chaque attaque ratant sa cible. Le joueur peut se protéger des coups portés par ses adversaires en se protégeant derrière un bouclier grâce à la gâchette LT ou derrière ses bras s'il n'en a pas. Chaque coup porté sur un bouclier n'inflige qu'une partie des dommages de l'attaque (cela dépend du bouclier et de l'arme utilisée) et immobilise l'assaillant pendant une courte durée (1 seconde).

Lors des combats à distance le joueur peut comme décrit au dessus (cf 1/) verrouiller un ennemi et augmenter la précision de ses tirs. Il peut aussi recharger en appuyant sur la touche du dPad correspondant à l'arme qu'il tient en main. Le rechargement se fait de façon automatique lorsque le chargeur est vide. Un système de couverture est aussi présent ; lors des combats à distance, le joueur n'ayant pas de bouclier, la touche LT lui sert alors à se mettre à couvert derrière un mur, un pilier, une caisse, etc... Le joueur pourra alors tirer à l'aveugle depuis sa position s'il appuie sur la touche d'attaque ou sortir légèrement de son abri en appuyant sur RB/Viser pour viser son adversaire. Dès que le joueur relâche le bouton RB, le personnage se remettra alors à couvert automatiquement. Pour quitter sa couverture, le joueur pourra appuyer sur LT ou bien viser l'opposé de la paroi contre laquelle il s'appuie et marcher dans cette direction afin de s'en éloigner.

3/ Système de vie

Dans « Mishra », il n'y a pas de barre de vie pour indiquer au joueur l'état de son personnage. Le but étant d'avoir un HUD minimale afin de ne pas encombrer le champ de vision du joueur et de renforcer l'immersion. Pour mesurer la santé de son personnage, le joueur devra porter attention à plusieurs choses. Plus le joueur est blessé, plus celui-ci boite mais rien ne l'empêche de continuer à courir, sauter, escalader. Cela le ralentira simplement. Lorsque la douleur sera trop forte, le personnage geindra par moment ce qui risque d'attirer l'attention des gardes aux alentours, son champ de vision se rétrécira et sa vision de loin deviendra de plus en plus floue parallèlement aux dégâts. Pour restaurer complètement sa vie, le joueur peut aller voir un médecin/pharmacien et ou dormir dans un endroit sûr. Certains objets pourront dépanner le joueur lors d'une bataille comme par exemple des bandages, des antidouleurs, etc...

4/ Système de furtivité

Il est possible de se déplacer furtivement et ainsi d'éviter les conflits si le joueur le désire. Il suffit de pousser légèrement le joystick gauche. Un joystick légèrement déplacé fera marcher le personnage discrètement tandis qu'un joystick complètement enfoncé fera courir l'avatar. Plus le joueur se déplace vite, plus il fait de bruits, attirant ainsi l'attention des ennemis. Afin de ne pas se faire repérer, le joueur devra donc rester dans l'ombre, rester hors du champ de vision de ses ennemis, ne pas faire de bruit. Plusieurs mécaniques sont incluses afin de faciliter sa progression, certaines zones contenant des passages parallèles plus difficiles d'accès mais aussi extrêmement plus discrets (ex : égouts, poutres, balcons d'immeubles, etc...). Le joueur pourra distraire les gardes à l'aide de son familier, en faisant du bruit à l'aide d'une pierre, flèche, etc... Il est aussi possible d'assommer les ennemis en se glissant discrètement derrière eux et en les frappant. L'ennemi sera alors inconscient pendant un certain temps (~5->10 minutes), le joueur pourra alors lui faire les poches, le déplacer afin de cacher son acte ; un ennemi voyant quelqu'un par terre, assommé ou mort, part immédiatement déclencher l'alarme. Lorsque le joueur entre dans le champ de vision d'un garde ou fait du bruit à sa proximité, celui-ci va essayer d'identifier la source du bruit/de la silhouette qu'il aperçoit. Une fois confirmée, il essaiera de se mettre à couvert puis donnera l'alerte en hurlant. Si celui-ci se sait seul dans les environs, il essaiera alors de rejoindre la commande

déclenchant l'alarme la plus proche (à condition que le niveau en soit équipé). Une fois l'alarme donnée, tous les gardes du niveau (y compris ceux dans les garnisons aux alentours que le joueur ne pouvait pas voir) se mettent en marche vers la zone. Le joueur pourra alors les affronter, ou se faire discret (~1->2 minutes) le temps que les gardes fassent leurs rondes et inspectent toute la zone, y compris les coins d'ombre où le joueur peut se cacher (ex: en hauteur sur des poutres, étagères, dans un coin sombre, dans une armoire, un casier, derrière une porte, des caisses, ...) . Si le joueur a réussi à ne pas se faire repérer pendant ce laps de temps, les ennemis retournent à leur poste. Néanmoins, ils seront alors extrêmement plus vigilants, ceci se traduisant par des mouvements plus rapides, une acuité visuelle et sonore accrue. Cette mécanique peut être aussi utilisée pour faire diversion, cela forçant les gardes à quitter leurs postes. Le joueur peut aussi essayer de désactiver l'alarme en appuyant sur le bouton utilisé pour déclencher l'alarme. Les ennemis retournent alors à leurs postes. Appuyer sur un autre bouton d'alarme transférera la « zone d'alarme » et tous les ennemis se dirigeront alors vers cette zone.

5/ Système d'escalade

La capitale regorgeant de grands bâtiments et disposant d'un vaste système d'égout (cf IXa) architecture), l'exploration de la capitale se fait aussi de façon verticale. Néanmoins, notre personnage n'étant pas un ninja, impossible de courir sur les murs, de s'élancer du haut d'une tour de 50 mètres pour atterrir dans une botte de foin. L'escalade est possible mais seulement à certains endroits indiqués clairement par des signes reconnaissables (échelles, murs très effrités, gouttières, ...). Lorsque le joueur escalade, il se déplace lentement et attire énormément l'attention des gardes et des civils et ne peut ni se défendre, ni attaquer, ce n'est donc pas une action anodine. Il faut donc que cette action se déclenche uniquement lorsque le joueur le désire réellement et non de façon automatique en effleurant un mur par exemple, ce qui risquerait de le gêner à des moments cruciaux. Pour escalader, le joueur devra donc poser le réticule sur l'un des indices visuels indiquant qu'il est possible d'escalader le mur, et appuyer sur la touche Y/d'interaction. Le joueur se déplacera alors verticalement sur le mur, inutile pour lui de garder la touche Y enfoncée. Pour lâcher prise, il lui suffit d'appuyer sur Y. Une fois que le joueur atteint le haut du mur, son avatar se hissera automatiquement. Il peut s'aider dans son ascension en utilisant une « flèche corde », accessoire qui permet de tirer une flèche attachée à une corde ~10 mètres. Elle est utilisable sur toute surface en bois. Une fois la flèche plantée, le joueur peut alors utiliser la corde pour se hisser plus en hauteur. De nombreux éléments dans l'environnement permettront aux joueurs d'escalader des surfaces et accéder ainsi différemment à certaines zones (ex :échafaudage de chantier, empilement de caisses, ...).

6/ Système d'ordres



Illustration du système de roue d'ordres

Lors de son aventure, le joueur fait la connaissance de Nuz, petit animal qui le suit partout et à qui il est possible d'apprendre certains ordres (cf IX/f)). De la même manière, le joueur peut donner des ordres à certains PNJ alliés.

Pour donner des ordres à son familier ou à un PNJ, le joueur place le réticule sur celui-ci puis appuie sur la touche LB, les contours de la cible deviendront alors verts pour indiquer au joueur que la sélection a réussi.

Puis, il lui suffira de pointer le réticule sur un endroit/objet/adversaire et d'appuyer (et garder enfoncé) le bouton LB à nouveau alors apparaîtra

« la roue des ordres » disponibles. Ceux-ci varient en fonction du PNJ/familier et de la cible pointée (impossible de demander à un PNJ d'ouvrir une porte en pointant une pastèque !). Pour sélectionner un ordre, le joueur se sert du dPad, toujours en gardant la touche LB enfoncée, l'oriente vers l'ordre souhaité puis relâche le bouton LB.

Si le joueur actionne rapidement deux fois le bouton LB, cela sélectionnera Nuz sans que le joueur ait besoin de pointer le réticule sur lui.

b) Inventaire

Lorsque le joueur trouve un objet par terre qu'il peut ramasser pour mettre dans son inventaire tel une arme ou un bandage, les contours de celui-ci deviennent jaunes et le nom de l'objet s'affiche en dessous. Il suffit au joueur d'appuyer sur Y pour le stocker dans son inventaire.

Pour accéder à son inventaire, le joueur appuie sur start et va dans le menu inventaire. Il y trouvera plusieurs sous-catégories :

- Armes de corps à corps
- Armes de distance
- Armes autres
- Armures/vêtements
- Accessoires
- Consommables
- Objets de quêtes

On considère que le joueur a une place infinie dans son inventaire. Les inventaires à capacité limitée dans la plupart des jeux n'ont pour résultat que de forcer le joueur à faire des allers-retours à la « banque » où il dispose de ses objets, ou à vendre son surplus à un marchand. Ce sont rarement des séquences très intéressantes.

Le joueur reçoit certains objets comme récompense de quête et peut en acheter d'autres. Il peut aussi dépouiller une victime, une fenêtre apparaît alors au milieu de l'écran représentant l'inventaire de l'ennemi. Il peut y sélectionner quel objet incorporer à son inventaire.

Une fois dans l'inventaire, le joueur peut attribuer chaque arme ou consommable à une touche du dPad afin d'y accéder plus rapidement.

c) HUD

Le HUD du joueur évoluera au cours de l'histoire. Au début, le joueur étant quelqu'un de tout à fait ordinaire, il n'aura tout simplement aucun HUD. A son arrivée au repaire des « libres penseurs », il gagnera une lentille de contact lui permettant de recevoir des appels téléphoniques mais aussi d'avoir un HUD. Par défaut, la lentille ne permettra que de recevoir des appels et d'afficher des messages succincts lorsqu'il accepte une quête secondaire (ex de quête secondaire : « Retrouver Annabelle ») . Lorsque le joueur reçoit un appel, un petit cadre s'affiche en haut de l'écran avec le portrait, le nom et une brève description de son interlocuteur. Le joueur peut payer l'inventeur de la lentille en le rencontrant au repaire des libres penseurs pour qu'il lui y rajoute des fonctions telle qu'une fonction permettant de rajouter une mini map indiquant ses objectifs, les marchands à proximité, etc...

d) Caméra et Cinématique

Tout au long du jeu la caméra est une caméra type à la première personne afin de faciliter l'immersion du joueur. Le joueur voit son corps s'il baisse son regard.

Le jeu ne disposera pas de cinématique tout du moins pas au sens traditionnel. Habituellement, les cinématiques sont des moments de non-jeu. On ôte tout contrôle au joueur pour le forcer à regarder dans une certaine direction, à écouter un dialogue, à s'enfuir. Le joueur se retrouve esclave et la perte de contrôle de son avatar le sort du jeu, lui rappelant que tout ceci n'est qu'une simulation. De nombreux jeux ont prouvé ces dernières années qu'il est possible de limiter ces phases de perte de contrôle. De Half life à Bioshock en passant par Dead space, la mise en scène du jeu comme élément narratif a pris une place de plus en plus importante. Si l'on doit forcer le joueur à effectuer une action dans une cinématique, c'est que quelque chose cloche au niveau du script ou de la mise en scène, c'est pourquoi le jeu ne comportera pas de cinématique. Je vous invite à consulter la partie « X) Mise en scène » pour y trouver différents éléments qui permettront de compenser ce « manque » narratif.

f) Réalité virtuelle

Ces derniers temps plusieurs équipements de réalité virtuelle ont vu le jour. Utilisés intelligemment, ils renforcent grandement l'immersion du joueur. L'un des grands remparts à l'immersion du joueur est le fait qu'il doive se concentrer sur un écran, faire totalement abstraction de ce qu'il voit à côté. De la même façon, des contrôles trop complexes ne facilitent pas l'expérience. Le joueur ne doit pas se demander en jouant « comment puis-je faire telle action ? Puis-je la faire ? Sur quelle touche dois-je appuyer ? ». C'est pour ça que certains équipements tels que l'Oculus rift et la manette Hydra de Razor peuvent être bénéfiques au jeu. Qui plus est le développement pour ce genre d'équipement n'est pas extrêmement coûteux. Ce matériel n'est pas nécessaire pour profiter du jeu mais le support de ces technologies en ravira certains et facilitera grandement leur immersion.

g) Menus

Lorsque le joueur démarre le jeu, il se retrouvera face au menu principal qui lui proposera :

- Nouvelle partie : Permet de démarrer une nouvelle partie et en sélectionner la difficulté
- Continuer la partie : Permet de reprendre la partie au dernier point de sauvegarde. Le jeu sauvegarde automatiquement à chaque fois qu'un chapitre commence, qu'une phase de jeu (jour/nuit) démarre, que le joueur accomplit une quête secondaire ou achète de l'équipement/compétence pour lui ou son familier. Ainsi, lorsque le joueur meurt, il est renvoyé à sa dernière sauvegarde.
- Co-op : Permet de rejoindre instantanément la partie d'un ami avec tout notre équipement pour l'aider.
- Options : Permet de régler séparément les volumes audio (la musique, les dialogues, les effets sonores), d'activer les sous-titres, de régler la difficulté, d'inverser les axes de la caméra, de changer les graphismes et contrôles (sur PC uniquement)
- Quitter (sur PC uniquement)

De la même manière, lorsque le joueur appuie sur START durant sa partie, s'affiche le menu pause, composé de :

- Reprendre la partie
- Options
- Retourner au menu principal

Si le joueur souhaite accéder à son inventaire ou consulter la carte, il lui faudra appuyer sur la touche select. La carte du joueur s'étoffant au fur et à mesure que celui-ci évolue, des indications

se rajoutent (les emplacements des marchands, le repaire des libres penseurs, entrée des égouts, etc...). Le design même de la carte et de l'inventaire change tout au long du scénario. Au début, la carte sera une simple carte papier, puis elle s'abîmera, et sera un peu plus tard remplacée par une carte (et un inventaire) totalement numérique, renforçant ainsi le sentiment de progression pour le joueur.

VIII) Modes de jeux/Difficulté

« Mishra » est prévu pour être un jeu principalement solo. Néanmoins si le joueur le souhaite, il pourra rejoindre la partie d'un ami pour lui prêter main forte mais ce sera aux joueurs de gérer les différences d'équipement qui risqueraient de fausser l'expérience de l'un comme de l'autre. Un avertissement s'affichera tout de même lorsque quelqu'un essaiera de rejoindre la partie d'un ami donc l'avancement dans le scénario (et donc l'équipement) est trop important.

Plusieurs modes de difficulté seront proposés aux joueurs :

- « Facile », les ennemis sont moins nombreux et ont moins de vie
- « Normal », aucune particularité
- « Difficile », les ennemis sont plus nombreux, ont plus de vies et nous repèrent plus rapidement
- « Extra », identique au mode difficile sauf que les ennemis nous font plus de dégâts et qu'il y a moins de consommables pour se soigner
- « Hardcore », identique au mode difficile sauf que la mort du joueur est définitive.

« Mishra » possède un certain aspect de rejouabilité grâce à ses difficultés, mais surtout grâce à ces différentes façons d'approcher une même situation et à ces différents styles de jeu. Le fait que l'équipement du joueur soit lié à son style de jeu implique qu'il ne peut tout découvrir du jeu en une seule partie.

IX) Éléments de gameplay et levelDesign

a) Introduction

Le jeu est découpé en une alternance de deux phases. Ce procédé n'est pas qu'un simple gimmick puisque chacune des deux phases proposent des mécaniques de jeux complètement différentes et a un impact important sur l'autre. Elles modifient l'expérience du joueur en changeant l'environnement, le comportement des PNJ, le déroulement de l'histoire ou bien simplement en lui proposant différents équipements.

b) Éléments Communs

Il est possible durant les deux phases de discuter avec des PNJ, de se déplacer furtivement, d'interagir avec l'environnement, d'attaquer, etc... Il n'y a donc techniquement aucune différence de gameplay. Néanmoins, le level design est construit de telle façon qu'il n'y a que très peu de PNJ durant les phases de nuit, qu'attaquer quelqu'un en pleine journée risque énormément de nous faire repérer et ainsi dégénérer beaucoup plus que la nuit, etc...

Certains éléments doivent évidemment rester communs aux deux phases afin que le joueur ressente bien l'influence de celles-ci et ne soit pas perdu.

Parmi ces éléments, on notera :

- L'absence d'un système de niveau (global ou par compétences). Ces systèmes sont souvent complexes et désordonnés et ne font que brider le joueur, une fois que celui-ci a choisi un axe de progression cela le limite très fortement et il doit alors continuer dans cette direction. Qui plus est ce genre de système est très contre immersif.
- Pour palier ce manque de système de progression quantitatif, on usera d'autres procédés :
 - chaque réalisation d'une quête déblocquera une nouvelle zone de jeu. Les zones de jeu inaccessibles à certains moments d'un jeu sont des éléments importants et souvent injustifiés (ou très peu) qui peuvent frustrer le joueur. Il faut donc les débloquent avec soin. Pour cela, on usera d'astuces comme :
 - rendre une certaine zone accessible grâce à de nouveaux mouvements du personnage (ex : « flèche corde »)
 - changer les emplacements et le nombre de groupes d'ennemis mortels
 - détruire un bâtiment, une porte, un objet massif bloquant auparavant l'accès.
 - durant les phases «de jour»/d'exploration, le joueur pourra débloquent de nouveaux objets en accomplissant une quête secondaire ou en achevant une quête principale. Ces objets n'appartiennent pas à une catégorie particulière mais seront dépendants de la façon dont il a effectué sa mission. Si le joueur a opté pour une approche discrète, il faudra le récompenser en lui offrant des objets, de l'équipement favorisant la discrétion et les approches subtiles (ex : des armes non létales, la flèche corde, des bottes lui permettant de se déplacer plus silencieusement/plus rapidement, ...). Si à l'inverse le joueur optera pour une approche frontale, éliminant tout le monde sur son passage, il recevra des objets lui permettant de faire face à des affrontements plus violents (épée, arme à feu, armure, ...).
 - le joueur pourra aussi apprendre certaines compétences en accomplissant des quêtes secondaires, en s'adressant à et/ou en payant certaines personnes (serruriers, dresseurs, professeurs d'arts martiaux, etc). Certaines compétences peuvent amener d'importants changements dans les mécaniques de jeux. Par exemple, le dresseur pourra apprendre à notre familier à interagir avec certains objets (levier, portes) afin de l'aider dans sa progression, faire diversion, attendrir certains PNJ et changer leur comportement à son égard, etc... D'autres personnages pourront aider le joueur à se concentrer (concentration = immobilisation) afin de mieux entendre ce qui l'entoure (essentiellement repérer les ennemis), lui apprenant à s'agripper plus longtemps aux poutres, fenêtres, bords de bâtiments et à s'y déplacer plus rapidement. Certains lui apprendront des faits historiques, les traditions et coutumes mais aussi comment se comporter parmi la haute société, changeant ainsi leurs comportements à son égard, débloquent de nouvelles interactions avec eux.
 - Et bien évidemment, l'évolution du scénario donnera au joueur le sentiment d'avancer dans le jeu, tantôt resserrant l'étau autour de lui, tantôt le rapprochant de la vérité, le faisant aller de zone en zone, découvrant de plus en plus d'environnement, chacun avec sa spécificité, changeant son réseau de relation avec les autres personnages. Certains personnages auquel le joueur s'était attaché meurent, se font arrêter et d'autres apparaissent. Des lieux familiers sont pillés, détruits.
 - Une évolution plus directe liée au scénario est le changement d'apparence du joueur. Celui-ci doit se déguiser pour cacher son apparence lorsqu'il devient fugitif. Il adapte son déguisement à l'environnement. Des cicatrices peuvent apparaître selon les quêtes accomplies et ses vêtements se salissent, se déchirent.

- Il serait aussi possible d'ajouter des achievements au jeu si la sensation d'évolution n'est pas assez clair pour le joueur à condition que cela ne se fasse pas au prix de son immersion. Il faudrait donc cacher toute fenêtre popup et bruit indiquant la réalisation d'un achievement. Qui plus est, une utilisation perverse des achievements provoque chez le joueur une certaine « addiction », le détournant de l'objectif premier du jeu. Ce genre d'utilisation n'est pas très respectueuse du joueur aussi je préférerais l'éviter, ou du moins cacher par défaut la progression et la réalisation des achievements, et proposer au joueur une option pour afficher ceux-ci s'il le souhaite réellement.
- De la même façon, les objets récupérés sur les ennemis assassinés ou assommés ne sont jamais extravagants, quelques piécettes tout au plus, quelques objets de quête. Le joueur peut trouver ici et là différents coffres dont la valeur est alors plus conséquente. Le jeu limite le joueur afin qu'il évite de « farmer » les ennemis pour s'enrichir. Le joueur peut principalement compléter ses revenus par l'accomplissement de quêtes secondaires et de jeux d'argent proposés dans les phases de jour.
- Comme citer auparavant, au cours de certaines quêtes, le joueur est amené à détruire certains bâtiments. Les quêtes peuvent aller de la simple enquête de reconnaissance (fouiller un bâtiment à la recherche d'informations sur les activités des ombres) à la destruction totale d'un bâtiment et à l'assassinat de certains personnages. Chaque action extrême de ce genre aura des conséquences puisque cela renforcera les effectifs de police et des ombres dans la zone de l'événement. Les civils y seront bien moins nombreux et le peu qui reste sera terrorisés. La zone devra avoir un aspect déserté, placée sous un régime martial. Il faudra transmettre ce sentiment de peur et de chaos au joueur.
- De manière générale, tout le jeu est pensé pour être au maximum immersif quelque soit la phase et la manière d'approche du joueur.

c) Phases de jour

Durant les phases de jour, le joueur évolue avec tous les autres civils. Il doit essayer de respecter les codes de la société à savoir :

- rester dans la zone de la capitale correspondant à sa caste
- ne pas voler, tuer, ...
- ne pas détruire les signes de la religion
- aller prier aux horaires convenus
- participer aux événements/fêtes collectifs
- éviter d'attirer l'attention de la police en escaladant les bâtiments à outrance
- aller à son école/travail
- etc ...

Voici comment résumer le déroulement d'une phase de jour typique :

- Le joueur retourne voir le commanditaire de la quête qu'il a mené la nuit précédente, ou si il est parti de sa propre initiative, revoit les éléments qu'il en a tiré tout seul.
- Un nouvel élément perturbateur apparaît des conclusions tirées de la phase de nuit précédente ou plus directement le personnage est fait prisonnier, le repère des « libres penseurs » mis à sac, etc, ...
- Le joueur commence à enquêter sur ce nouvel élément perturbateur. Un objectif (une cible à éliminer/bâtiments à fouiller/personne à secourir, etc...) apparaît alors clairement grâce aux dialogues des personnages, des indices, de l'environnement, ...
- Le héros peut commencer à préparer son équipement pour la nuit suivante, repérer les lieux, discuter avec des PNJ susceptibles de l'aider

- Le joueur démarre la phase de nuit.

Les phases de jour sont donc principalement des phases d'exploration. Elles durent environ 10 minutes pour le joueur agressif, une heure pour le joueur moyen et trois heures pour le joueur méticuleux souhaitant tout accomplir. Étant donné que le jeu contient une transition de cycle jour/nuit continue en temps réel, le joueur pourra s'il le souhaite étaler sa phase de jour sur plusieurs journées avant de lancer la phase de nuit.

Bien entendu, les phases de jour ne suivent pas toujours ce schéma. Certaines auront même leurs propres règles (cf e) séquences exceptionnelles) ou ne se passeront pas forcément le jour.

C'est principalement durant les phases de jour qu'interviendra le système d'interaction avec les autres personnages du jeu. Le joueur peut essayer de discuter avec n'importe qui rencontré. Par facilité, certains personnages n'ayant rien à lui dire d'important pour le scénario, ou d'intéressant pour construire l'univers du jeu, ignoreront le joueur lorsqu'il tentera d'établir un dialogue, ou lui répondront par des phrases génériques (« bonjour », « au revoir », « hein ? », ...). Il lui sera tout de même possible de dialoguer avec un grand nombre de personnages, pas uniquement avec ceux utiles au déroulement du scénario et avec d'autres personnages classiques (vendeurs d'armes, aubergistes). N'importe qui pourra l'aider ou lui faire du tort jusqu'au vendeur de légumes sur le marché qui pourra renverser son étal sous les pieds des poursuivants ou appeler la garde pour le dénoncer. Lorsque le dialogue avec un personnage est possible, le joueur peut choisir entre différentes réponses s'affichant alors à l'écran dans une roue de choix à l'aide du dpad. Il est important que les phrases écrites dans la roue des choix correspondent à ce que le personnage du joueur dira ou alors, si la phrase écrite est un résumé du dialogue du héros, il faudra le noter clairement (en le mettant entre []) afin d'éviter que le joueur n'interprète mal la phrase (ex : le joueur choisit une phrase qu'il pense sérieuse et sincère et le héros prononce celle-ci de façon ironique). Pendant le dialogue, le joueur ne perd pas le contrôle de son personnage ; la caméra et le personnage ne se fixent pas, le joueur a la même liberté de mouvement que pendant le reste du jeu. Il peut donc s'il le souhaite arrêter le dialogue à tout moment en s'éloignant de l'interlocuteur.

Chaque PNJ appartient à une catégorie bien précise selon sa caste et son métier (simple ouvrier, policier, « ombre », prêtre). Chaque catégorie traite de base le joueur de façons différentes. Les relations joueur-personnages changent en fonction du déguisement du joueur qui implique aussi un changement d'identité pour lui. Néanmoins, les personnages avec qui le joueur a dialogué auront mémorisé sa tête et se rappelleront de lui quelque soit son déguisement. Ceci est très important car chaque personnage agit différemment en fonction de son opinion/sa perception du joueur et les mentalités de chacune des catégories de PNJ évolue avec le scénario. Plus la répression de l'église sera forte, moins certains seront prêts à risquer d'être découverts et donc à aider le joueur. A l'inverse, certaines castes auront de plus en plus envie de se soulever face à certaines actions extrêmes de l'église.

Chaque personnage aura deux jauges, cachées aux joueurs, déterminant son comportement. La première est une jauge de sympathie qui peut augmenter si les réponses du joueur lui plaisent ou s'il lui rend service en accomplissant une quête. A l'inverse, celle-ci diminue si ses réponses sont agressives et ses actions lui causent du tort. Un personnage sympathique dialogue plus avec le joueur, lui donne plus d'informations utiles et parallèlement, le joueur a plus de choix parmi les phrases qu'il lui répond. A l'inverse, un personnage ayant très peu de sympathie est agressif, a peur de lui et souhaite à tout prix stopper le dialogue. Les réponses disponibles sont moins nombreuses et jamais il ne lui rend service.

La deuxième est une jauge de loyauté. La loyauté de chaque personnage évolue passant d'une loyauté aveugle en l'église à une loyauté totale envers le joueur. Quelqu'un de très loyal à l'église reconnaissant le joueur comme fugitif, suspect, ou déviant cherchera à prévenir la police de sa présence dès qu'il le pourra. Inversement, quelqu'un de loyal envers le joueur sera prêt à lui prêter

main forte, qu'importe la situation. Il pourra s'opposer aux assaillants, leur bloquer le passage, combattre avec le joueur en danger. Selon son métier et les circonstances, il pourra l'aider de manière spécifique. Par exemple, un routier pourra garer sa camionnette au milieu de la rue, bloquer la circulation et donc ralentir l'arrivée des renforts. Il pourra offrir une nouvelle entrée au joueur dans la zone d'action lors de la phase de nuit, soit en l'y introduisant clandestinement à l'arrière de son camion ou en se garant près d'un mur d'enceinte. Un autre pourra le renseigner sur les rondes de la garde de nuit, décrire l'intérieur des bâtiments à explorer la nuit, des passages secrets, les habitudes des gardes dont il pourrait tirer avantage,... Un charpentier travaillant sur la zone d'action pourra laisser dépasser du mur d'enceinte une poutre lui permettant d'accrocher une corde. D'autres personnages présents la nuit pourront faire diversion ou détruire les sources de lumière à son signal ... Pour réaliser tout cela, le joueur donne des ordres à un personnage sélectionné de la même manière qu'il le fait avec son familier. La loyauté des PNJ évolue en fonction du scénario ; si de graves événements se déroulent dans leur secteur (meurtre, bâtiment explosé, etc), ils prennent peur et deviennent moins loyaux au joueur. A l'inverse, si l'église commence à s'affirmer et à prendre des mesures répressives, certains le prendront plus au sérieux et seront prêts à l'aider.

Afin de préparer les phases de nuit, le joueur peut aussi agir plus directement sur l'environnement qui l'entoure. Comme par exemple profiter de la foule le masquant pour crocheter une énorme porte métallique permettant d'accéder à la zone d'action de la phase de nuit, bloquer un cours d'eau en faisant s'écrouler un pont en construction, écrouler un chantier de construction aux abords du mur d'enceinte ou cacher les clefs du maître de chantier afin que celui-ci reste ouvert la nuit permettant de profiter de l'échafaudage, couper le courant de toute une zone...

Il lui est aussi possible de demander à tel ou tel PNJ loyal d'attendre à un certain endroit afin de pouvoir se servir de lui et de ses capacités plus tard dans la nuit, afin de ; distraire l'ennemi, combattre, accéder a des zones autrement inaccessibles, etc
TODO

Il est possible pour le joueur d'accomplir des quêtes secondaires facultatives qui lui seront proposées par des PNJ durant ces phases de jour. Certaines lui seront confiées le jour mais devront être accomplies durant la nuit mais la plupart devront être remplies le jour même. Ces quêtes peuvent être tout et n'importe quoi (« apporte tel objet à Mr.X », ou « suis ma femme elle a un comportement louche ces derniers temps », « Mr.X a quelque chose qui m'appartient, libre à toi d'utiliser de n'importe quelle méthode pour retrouver ma propriété », « Il serait préférable que Mr.X ne puisse pas rentrer chez lui ce soir »). Étant secondaires, elles doivent être rapides à accomplir (maximum 15 minutes) et prévues pour n'être résolues que d'une manière.

A partir du moment où le joueur aura fait la connaissance des libres penseurs, il pourra se faire interpellé de façon aléatoire dans la journée par « le coureur » qui lui confiera alors une quête secondaire.

Il arrivera aussi parfois de façon aléatoire qu'un événement se produise à proximité du joueur. Événement qui attirera forcément l'œil du joueur tels une bagarre de rue, une agression, un chien devenant fou, un homme blessé agonisant après un accident, ..., le joueur pourra alors choisir s'il le souhaite d'intervenir et sera récompensé de façon pécuniaire.

Les phases de jour sont aussi l'occasion pour le joueur de préparer son équipement à acheter dans l'une des diverses échoppes de la capitale : des armuriers, des dresseurs, des dojos/experts en arts martiaux, des couturiers, des pharmaciens, etc ... Pour compléter ses revenus, le joueur pourra prendre part à des jeux d'argent, occasions de proposer au joueur divers mini-jeux :

- jeux de cartes, jeux de fléchettes
- arènes de combat incluant le joueur comme combattant ou non selon sa volonté et pouvant avoir différentes règles (1vs1, 2vs2, XvsY, armes de mêlée uniquement, mains

- nus uniquement, ...)
- etc ...

Durant les phases de jour, le joueur peut se déplacer, plus ou moins librement dans toute la capitale et ses alentours (les alentours de la capitale se limitant à un environnement désertique à perte de vue pour qui voudra l'explorer, sans grand intérêt donc). En revanche, la totalité de la capitale ne lui sera pas accessible dès le début du jeu. Comme dit plus haut, certaines zones ne seront accessibles que sous certaines conditions : équipement adéquat (« flèche corde »), aide d'un PNJ qui nous ouvrira l'une des grandes portes de la ville séparant les différentes castes, destructions de certains bâtiments. Si aucun de ces obstacles ne peut arrêter le joueur ou délimiter une zone de jeu pour un certain chapitre, on placera un grand nombre d'« ombres » dans un secteur afin que celui-ci se fasse obligatoirement tuer s'il tente d'y accéder. Il sera même possible grâce à ce procédé « d'enfermer » le joueur dans une partie de la capitale.

Les phases de jour sont donc d'une grande utilité pour le joueur. Une phase de jour bien menée aidera grandement le joueur durant sa phase de nuit. Cependant, il ne faut pas contraindre le joueur à exploiter toutes les possibilités de ces phases de jour. Ce sont des occasions offertes au joueur d'en découvrir plus sur le monde qui l'entoure, de s'immerger dans celui-ci tout en planifiant calmement son plan d'action de nuit. Certains joueurs risqueraient d'être frustrés si on les force à compléter chaque phase de jour. Les joueurs qui misent plus sur l'agressivité n'ont besoin que de peu de préparation. Ainsi, il est possible à tout moment de lancer la phase de nuit selon le scénario en parlant à un personnage, en interagissant avec un objet, en allant se reposer chez soi, etc...

d) Phases de nuit

Les séquences de nuit sont les phases d'action du jeu. C'est là que le joueur est récompensé des efforts qu'il a fait la journée, qu'il met en œuvre le plan qu'il a prévu tout au long de la journée.

Habituellement une séquence de nuit se déroule de la façon suivante :

- Le personnage démarre à l'extérieur de la « zone d'action » et doit trouver un moyen d'y entrer
- Une fois à l'intérieur le joueur doit accomplir son objectif (ex : libérer un prisonnier, voler un objet, chercher des éléments suspects, ...).
- Puis, il ne lui reste plus qu'à ressortir de la zone d'action sans que personne ne le suive. Son domicile doit rester inconnu.

Chacune de ses séquences devrait prendre environ une heure.

Pendant ces phases, le joueur a la possibilité d'accomplir sa tâche de deux manières différentes :

- De façon discrète, en analysant les déplacements des ennemis, en utilisant de façon intelligente l'environnement qui l'entoure, en faisant appel à son familier et éventuellement ses connaissances PNJ, en plaçant des pièges à des endroits stratégiques, en neutralisant les ennemis qui lui barrent le passage, en évitant de se faire détecter par les ennemis et les caméras de surveillance. Dans le cas où le joueur se fait repérer, une alarme retentit rameutant une troupe importante. Il doit alors se cacher un certain temps (~ une minute) avant que l'attention des gardes ne retombe à nouveau et que certains retournent dans leurs garnisons. Néanmoins, ayant déclenché l'alarme, les gardes resteront plus nombreux et beaucoup plus vigilants. Les phases de nuit prenant place dans des environnements bien délimités, ceux-ci doivent être bien plus détaillés que le reste de la capitale. Il doit y avoir de

nombreuses façons d'approcher un garde, d'atteindre un objectif, de passer en profitant de failles dans le système de ronde des gardiens, en marchant simplement de façon discrète et efficace, mais aussi par exemple de pouvoir passer par-dessus eux en empruntant les poutres, en utilisant les conduits d'aérations, d'interagir avec des objets bruyants, lumineux, de déclencher un feu ou simplement lancer une pierre pour attirer leur attention. Les ennemis n'attaqueront le joueur que s'ils l'ont clairement identifié que ce soit par le bruit qu'il fait ou tout simplement s'il entre dans leur champ de vision. Il sera plus difficile pour les ennemis de repérer le joueur si celui-ci reste dans des zones d'ombre.

- Le niveau doit aussi être réfléchi pour pouvoir être agréable à un joueur préférant l'approche frontale à la discrétion. Il faut donc prévoir un chemin principal rapide pour aller depuis l'entrée du niveau jusqu'à l'objectif et préparer celui-ci pour un affrontement. Pour cela, il faut placer des points de couverture pour le joueur mais aussi pour les adversaires, créer une IA capable de s'adapter en cas d'attaque, se mettant à couvert et jouant ensemble pour débusquer le joueur. Certaines portions du niveau sont destructibles permettant au joueur de prendre à revers ses adversaires ou de les blesser même s'ils sont à couvert (ex : le classique lustre qui se décroche). Si le joueur opte pour cette stratégie, l'alerte ne manquera pas de retentir dès que l'un des gardes lancera le signal. Dès lors, les soldats des garnisons proches se joindront à la bataille, venant de différentes positions. Ils pourront alors prendre le joueur à revers. En revanche, ceux-ci étant préparés pour l'affrontement, il sera possible de récupérer plus d'armements et de munitions sur leurs dépouilles.

D'une manière générale, le joueur pourra récupérer sur les corps des ennemis (morts ou assomés) des munitions, leurs armes et parfois de quoi se guérir. Rien ne permettant un changement fondamental du gameplay ne doit être trouvé de manière hasardeuse sur le corps d'un ennemi.

Pour mettre fin à ces phases d'action, le joueur devra évidemment avoir accompli son objectif. Si l'objectif était quelque chose de vague comme « enquêter sur tel ou tel fait », le personnage indiquera au joueur qu'il est temps de rentrer en disant à son familier quelque chose comme « je crois qu'on en a assez vu pour ce soir, rentrons à la maison maintenant ». Une fois son objectif atteint, le joueur doit sortir de la zone d'action et rentrer à son point d'attache du moment (celui-ci évoluant tout au long du scénario, passant notamment de la maison du joueur, au QG des libres penseurs). Sur son trajet de retour, le joueur doit donc faire en sorte que les ennemis le perdent de vue. Pour cela, il peut éliminer ses poursuivants, ce qui aura pour conséquence le lendemain de renforcer les forces armées dans la zone de conflit, et de renforcer la loyauté envers l'église des PNJ. Il peut aussi se faire aider par des PNJ qu'il aura rencontré la journée, se fondre parmi une foule, se cacher dans des zones d'ombre, utiliser son équipement pour poser des pièges ou créer un écran de fumée masquant sa fuite.

La capitale de nuit est bien différente de la capitale de jour, les rues sont désertes car les bons gens dorment. Les étals des marchands sont rangés, certaines interactions avec l'environnement disparaissent donc et de nouvelles apparaissent. Le joueur trouvera de nombreuses zones d'ombre pour se cacher et pourra éventuellement créer sa propre zone d'ombre en détruisant les sources de lumières telles que les lampadaires. La capitale la nuit est aussi plus oppressante, plus froide, plus inquiétante. Les seules personnes restant dans les rues sont des gardes ou la police qui deviennent donc beaucoup plus dangereux car bien plus difficiles à semer. Ils savent que si quelqu'un rode la nuit c'est suspect et ne manqueront pas de le traiter avec l'attention qu'il se doit. Qui plus est, il semble que certaines escouades profitent de la nuit pour régler leur compte à certains déviants, tantôt les capturant, tantôt les tuant silencieusement. Il ne faut pas que le peuple voit cet

aspect sombre de la société, tout cela se fait dans le plus grand secret.

e) Séquences exceptionnelles

Afin de ne pas tomber dans la monotonie, certaines phases de jeu d'action infiltration/action se passeront le jour, certaines phases d'enquêtes se passeront la nuit, d'autres rares et courtes phases de jeu proposeront leur propre gameplay. Bien évidemment, le tout sera étroitement lié au scénario, il ne faut pas que cela soit catapulté au joueur sans raison. Qui plus est, ce sont des bonnes occasions pour présenter un paysage au joueur sous un angle nouveau.

f) Inventaire / Objets

Au cours de l'aventure, le joueur accède à de nouveaux objets et compétences. Selon sa façon de jouer, il débloque différents items/compétences. Néanmoins, il y a quelques compétences et équipements communs quelque soit le type de joueur. Parmi ceux-ci on retrouve principalement :

- Une lentille de contact élaborée par les libres penseurs qui lui est remise à l'arrivée dans leur repaire. Celle-ci est un concentré de technologie, elle permet de :
 - recevoir des messages et appels. La téléphonie mobile (de même que internet) n'existant pas, les libres penseurs ont trouvé une autre solution pour communiquer facilement et rapidement. Ce média n'avait à la base comme le mouvement des libres penseurs aucune vocation militaire, il n'était pas prévu pour transmettre des ordres pour une quelconque révolution.
 - de détourner les objets et les personnages pour attirer notre attention
 - d'accéder à une carte de la capitale (sous forme de carte entière et de mini map affichée dans un coin de l'écran) pour se repérer plus facilement, et à un « journal » lui permettant de se remémorer ses objectifs et quêtes secondaires.
- une drogue lui permettant de dormir plus efficacement et moins longtemps. Celle-ci est développée par le mouvement des libres penseurs afin de masquer leur double vie. Cela permet aussi de justifier scénaristiquement comment fait le personnage principal pour enchaîner tout ce qu'il fait sans s'effondrer de fatigue.
- un animal « Nuz » qui deviendra très rapidement son compagnon. Il obéit aux ordres que lui donne le joueur (cf IV/ Ergonomie a) contrôles). Au fur et à mesure de l'aventure, le joueur peut aller chez le dresseur pour lui apprendre de nouveaux ordres. Les ordres qui lui y seront proposés s'adaptent à sa façon de jouer. Si celui-ci joue plutôt discrètement, on lui proposera entre autre d'apprendre à son animal à :
 - activer des leviers, ouvrir des portes
 - faire diversion en face de l'ennemi
 - planer d'un endroit à un autre
 - éteindre une source de lumière.
 - Etc...

Si au contraire, il joue plus un guerrier, on pourra lui apprendre à :

- sauter sur l'ennemi pour l'immobiliser, voir même le tuer
- sauter au milieu d'un groupe d'ennemi
- faire les poches des ennemis mort et ramener le butin
- poser une charge explosive à un endroit indiqué que le joueur actionnera à sa guise
- Etc...

Le joueur peut aussi contrôler Nuz à l'aide d'un appareil que lui procure les libres penseurs. Pouvant ainsi lui demander d'attendre à un certain endroit accessible uniquement la journée

afin d'en prendre contrôle à distance la nuit et ainsi accéder aussi à la dite zone par l'intermédiaire de Nuz, qui pour éventuellement ouvrir une porte pour y faire rentrer le joueur.

- diverses armes :
 - armes de corps à corps très proches : poings, saï, dagues,
 - armes de corps à corps : épée longue, épée courte, bō
 - armes à feu moyenne distance : pistolet, fusil, mitraillette
 - armes à distance : arcs, frondes, pierres (permet de distraire l'adversaire, de casser des objets fragiles tels que certaines fenêtres, lampadaires, etc)
 - explosifs : grenades, mines, charge explosive adhésive/non adhésive détonant sur commande
 - accessoire : « corde flèche », « flèche à eau » permettant d'éteindre les feux, pièges à loups, écrans de fumée, grenade aveuglante, diverses armures permettant de mieux encaisser les dégâts, chaussures permettant de se déplacer plus silencieusement, capuchon permettant de disparaître plus facilement dans la foule/l'ombre. Diverses vêtements à impact purement cosmétique.

En fonction du type de joueur, les quêtes secondaires et les marchands rapportent au joueur des objets plus adaptés à son style de jeu. Il ne lui est donc pas possible de créer un personnage ayant tous les équipements, habilités du jeu. En revanche, il peut créer un personnage hybride ayant des compétences/équipements adaptés aux deux styles de jeu si celui-ci change de manière de jouer au cours de sa partie.

X) Scénario

Le découpage en chapitres du scénario est invisible au joueur. Il me sert juste à faciliter la compréhension et le développement du scénario.

a/ Chapitre 0 : Les Ombres

Le joueur démarre le jeu dans une école de la caste moyenne. Lorsque le joueur entre dans la classe, on apprend qu'il vient d'être transféré avec sa famille dans la capitale. De nombreux élèves portent un collier noir avec un cadre luminescent autour du cou. En se renseignant, il apprend que ce sont des colliers de localisation permettant de repérer chacun d'entre eux plus rapidement en cas d'accident, que l'église en distribue en ce moment dans toutes les écoles de la capitale et que le sien ne devrait pas tarder à arriver. Il assiste alors à un cours d'histoire, occasion pour nous d'introduire le joueur à l'univers du jeu. Pendant le cours, le joueur ne doit pas quitter sa table et ne peut donc que tourner la tête. Sa perte partielle de contrôle permet ici de représenter l'influence et la domination exercée par la religion. Cela donne au joueur l'impression d'être un pantin dans le système. La salle de classe est composée de plusieurs rangées de bureaux et la lumière arrive par de très grandes fenêtres opaques. C'est à travers celles-ci, pendant le cours d'histoire, que le joueur voit pour la première fois une personne se faire arrêter violemment par les ombres. A ce moment, ces ombres sont semblables à des silhouettes sombres et inquiétantes ayant à peine forme humaine. Personne dans la classe ne semble prêter attention à cette arrestation.

Viens alors la pause méridienne, occasion pour le joueur d'explorer l'école, de se familiariser avec les contrôles du jeu. L'aspect et l'ambiance ordinaires de cette école, mis en opposition avec les événements qui s'y déroulent, doivent dérouter le joueur. Celui-ci va donc naturellement enquêter auprès des PNJ pour essayer de comprendre ce qui s'y passe. Il découvre le mécanisme de dialogue

du jeu, certains personnages et dialogues étant poussés à l'extrême pour bien faire comprendre au joueur l'impact que peut avoir ses réponses.

Une jeune fille, Nyah, en particulier l'aidera beaucoup à comprendre la situation, lui parlera des ombres et des déviants. Les autres sembleront restés silencieux soit par peur d'un châtement, soit par tabou ou ignorance.

Puis, le joueur passe l'après-midi avec le reste de sa classe à la grande église à se recueillir et parfaire son éducation religieuse. En fin de journée, le joueur rentre chez ses parents tout en découvrant les rues de la capitale.

Durée estimée : 15 minutes (phase de jour)

b/ Chapitre 1 : La purification

Le lendemain, de retour à l'école, le joueur découvre dans la cour Nyah attachée à un poteau, exposée au soleil, torse nu.

Si le joueur essaie de venir la voir, elle essaiera de le convaincre de continuer sa journée comme si de rien n'était et lui annonce qu'elle lui expliquera tout plus tard après les cours. Ce qu'elle fera.

Si le joueur décide de l'aider et de la détacher malgré tout, il sera arrêté par les surveillants et amené chez le psychologue de l'école pour un rappel aux règles édictés dans les textes anciens. De son côté, le psychologue établira son profil psychologique par le biais de questions éthiques et lui promettra des répercussions sévères dès le prochain incident. Il y apprendra aussi que Nyah devait être purifiée pour les fautes qu'elle avait commise : lecture de livres en dehors de la librairie, « discussion au sujet d'abominations » et de sujets interdits tels les ombres, les déviants. Un peu plus tard dans la journée, il recevra son collier.

Durée estimée : 15 minutes (phase de jour)

c/ Chapitre 2 : Questionnement

Le lendemain, le joueur retourne à l'école et constate l'absence de Nyah. Il enquête sur sa disparition et trouve son adresse.

A la fin de la journée, il se rend au domicile de la jeune fille et découvre que la maison a été pillée, détruite. Il surprend certaines personnes dans la maison visiblement occupées à cacher les traces de leurs méfaits. Dès que celles-ci s'aperçoivent de la présence du joueur, elle se mettent à sa poursuite. C'est l'occasion d'apprendre au joueur tous les mécanismes nécessaires à la fuite à savoir la course, les sauts, l'escalade, les interactions avancées avec le décor (ex : renverser des caisses), l'avantage d'avoir des amis PNJ loyaux (le joueur aura gagné la loyauté d'un PNJ en lui demandant au préalable son chemin). A la fin de sa poursuite, le joueur est sauvé par Nuz, ils ne se quitteront alors plus jamais.

Le joueur décide d'enquêter un peu plus et découvre que ces hommes ont emprisonné Nyah et sa famille. Il décide donc d'attendre la nuit pour tenter de les libérer.

Malheureusement, tout ne se passe pas comme prévu et Nyah et sa famille sont tués pendant la nuit.

Durée estimée : 15 minutes (phase de jour)+15 minutes (phase de nuit)

d/ Chapitre 3 : Isolement

Après ces événements, le joueur n'a plus confiance au système et décide de ne plus retourner à l'école, de travailler clandestinement. Il trouve un forgeron acceptant de le prendre sous son aile et

apprend le maniement des armes qu'il forge. Le soir, il continue d'enquêter dans les environs de la maison de Nyah.

Malheureusement, un soir, en rentrant chez lui, le joueur trouve devant sa maison les mêmes individus que chez Nyah. Quoique ces personnes lui reprochent, elles lui réservent vraisemblablement le même sort. Il fuit une fois de plus mais en sautant du haut d'un très grand bâtiment, il se réceptionne mal. Dans un état second, le joueur est ramassé par quelques personnes qui parlent de « l'emmener », que « ce sera mieux ainsi ».

Durée estimée : 10 minutes (phase de jour)

e/ Chapitre 4 : L'éveil

A son réveil, le joueur est étendu sur un lit, seul dans une pièce sombre aux murs recouverts d'affiches religieuses vandalisées, caricaturales. Il entend des cris étranges au-delà des murs.

On joue sur la confusion, il faut que le joueur se croit dans une prison, transporté par les forces qui le poursuivaient. Rapidement, il découvre la vérité : il a été recueilli par les libres penseurs et amené dans leur repaire. Il n'a plus de maison où s'abriter. C'est Talwin, un des libres penseurs, qui lui explique la situation actuelle dans la capitale : l'église est de plus en plus tendue, elle semble prendre peur de l'évolution rapide de la société et pense contrôler la situation en prenant des mesures radicales, en enfermant, déportant ou exécutant les déviants afin d'éviter toute révolte. Talwin lui présente Mahé, inventeur entre autre des colliers distribués en ce moment dans la capitale. Le joueur découvre qu'il s'agit plus que de simples colliers de localisation. Grâce à eux, chaque citoyen est littéralement épié : sons, vidéos, l'église voit et entend tout.

Talwin et Mahé expliquent au joueur le monde tel que les libres penseurs le souhaiteraient ; celui-ci se matérialise au fur et à mesure qu'ils le décrivent et le joueur le visite. S'il s'éloigne un peu trop du sentier décrit, il tombe au travers de la route et revient à la réalité. Ce monde est très attrayant, très calme, très reposant, tout y a l'air plus gai. Mais n'existant pas, aucune interaction y est possible, aucun dialogue, ce n'est qu'une élucubration, une utopie.

Puis, ils lui expliquent comment fonctionne la lentille qu'ils lui ont donné et lui signalent qu'ils lui ont retiré son collier.

Suite à cette rencontre, le joueur décide d'enquêter davantage sur les colliers et de visiter la nuit prochaine une des usines les fabriquant. Pour se faire, il se rend dans les quartiers des hautes castes où l'usine, à l'aspect extérieur banal, se situe. A l'intérieur, les ouvriers ne semblent pas savoir précisément ce qu'ils construisent. Libre au joueur de détruire cette usine, de la laisser en fonctionnement ou de la saboter subtilement.

Durée estimée : 15 minutes (repaire+explication) + 10min à 3h (phase de jour)+ phase de nuit (1h)

f/ Chapitre 5 à 10 : Les lumières de la nuit

Suivent alors une série d'enquêtes et de phases d'action où le joueur apprend les différents méfaits fomentés par la religion, en contrecarre les plans (en détruisant ou neutralisant les usines de colliers notamment), libère les déviants, ... tout en explorant l'intégralité de la capitale.

Tout au long de ces chapitres, la réputation d'un déviant fou, terroriste grandit parmi la population (c'est le joueur), le repaire des libres penseurs s'accroît et la population commence doucement à s'éveiller et se questionner. Le joueur considère maintenant le repaire des libres penseurs comme sa maison.

Durée estimée : 10 heures = 5*(phase de jour+phase de nuit)

g/ Chapitre 11 : Retraite

En rentrant d'une phase de nuit, le joueur retrouve le repaire des libres penseurs complètement saccagé. L'église y a envoyé de nombreuses forces à sa recherche. Les libres penseurs le convainquent d'aller se réfugier quelques temps dans une autre ville. Il constate que la situation y est pire. La religion y ment ouvertement à la population pour les garder en laisse en les berçant de fausses promesses. Le joueur à bout décide qu'il est temps de rencontrer directement les vieux sages et rentre à la capitale. Avant de partir, s'il le souhaite, il peut détruire l'édifice religieux et la caserne voisine. Si celui-ci ne le fait pas, il apprendra plus tard que le village a été entièrement « purifié » pour l'avoir accueilli.

Durée estimée : 1h30 (1 phase de nuit+1 phase de jour)

h/ Chapitre 12 : Bienheureux les pauvres ...

De retour à Aldora par les quartiers de la caste inférieure, il constate que la situation a empiré : les déviants sont maintenant exécutés publiquement, certains quartiers ont été entièrement brûlés, les gardes fouillent les maisons systématiquement à la recherche d'objets culturels illicites. La situation est absurde, on voit une famille se faire arrêter pour avoir posséder un album de photos de famille. L'église est furieuse de ne pas le trouver et poursuit plus que jamais ses recherches. La population est apeurée par ces débordements de violence mais reste convaincue que l'église prend les bonnes décisions. Tous sont dotés de colliers.

Au repaire des libres penseurs, il ne reste plus rien. Tout a été définitivement éradiqué.

Cette fois, il faut agir ; le joueur prépare donc un plan pour accéder au sommet de la grande église et affronter les sages.

Arrivé au sommet de la tour, les vieux sages lui expliquent qu'ils en sont venus à ces extrémités par peur de l'évolution incontrôlée des technologies, de la communication et de la croissance démographique effrénée. Ils sont effrayés par le nombre de personnes remettant en cause les règles ancestrales, certaines voulant les modifier voire même les abroger. C'est en vue de protéger la population du chaos d'un monde sans règle qu'ils ont décidé de prendre ces mesures extrémistes, et aussi dans une certaine mesure, de conserver leur mode de vie.

A la fin du jeu, le joueur peut :

- Choisir de détruire le système et d'inciter la population à la révolte en dévoilant la vérité sur les colliers, les modifications des règles apportées par les vieux sages, les rafles organisées.
- Révéler la vérité au peuple tout en exhortant chacun à garder son calme. A l'image du monde rêvé des libres penseurs, il décide de créer un nouveau système juste et équitable où les lois seront réfléchies, votées, appliquées par les humains et en constante évolution.
- Prendre la place des vieux sages et instaurer un nouveau système dont il gardera le contrôle.
- Accepter l'offre des vieux sages et vivre dans le luxe à l'écart des autres, là où rien ne lui manquera.

Durée estimée : 1h30 (phase de jour) + 1h30 (phase de nuit)

XI) Remarques

Sachant que le jeu traite de religion, sujet sensible y compris dans les jeux vidéos (cf Nintendo et the Binding of Isaac, introduction de Little big planet, ...), certains distributeurs ou pays pourraient le censurer. Pour y palier, je ne parle pas d'une religion particulière, j'en ai inventé une. Libre au joueur de se poser des questions sur sa propre religion et réalité.

Je pense qu'il est possible d'utiliser les équipements de VR de diverses façons et même si, dans Mishra, l'utilisation y est facultative, presque anecdotique, il est évident que de nombreux jeux les utiliseront dans un futur proche. L'arrivée de l'Oculus Rift, combiné au développement de combinaisons intégrant des capteurs de mouvement (ex : la PrioVR), à un prix abordable, permet au joueur de profiter d'un jeu en s'affranchissant parfois totalement de manette, supprimant ainsi un rempart entre le jeu et le joueur. Selon moi, la prochaine étape est d'adapter des moteurs de reconnaissance vocale tel Siri et de les utiliser dans les jeux vidéos de sorte que le joueur puisse littéralement parler aux avatars qui lui répondront alors de façon dynamique. Bien entendu, nous sommes encore à quelques années d'une telle avancée.

Plusieurs aspects du jeu ont du être drastiquement amputés afin de tenir dans le format du dossier demandé. En effet, je n'y traite pas de l'impact des décisions du joueur sur le scénario, je me contente de montrer uniquement les grandes lignes directrices. Qui plus est, l'impact des deux phases l'une sur l'autre peut sembler minime en première lecture alors qu'il s'agit du principal intérêt du jeu, certains actions pouvant changer le comportement des ennemis, la configuration du niveau, ajouter des PNJ amicaux, Le terrain de jeu et la façon d'aborder chaque problème change du tout au tout avec les décisions que prend le joueur et les préparatifs qu'il a élaboré lors des phases de jour. Ce dossier comporte énormément de listes mais c'est le seul moyen de faire passer un maximum d'idées.