

Marion Kucharski, Julien de Geest, Juliette Fortin, Léa Dantec
1663 Diplôme d'études supérieures spécialisées en design de jeu vidéo narratif

Bible de monde

Amalthée

Travail présenté à
Laura Iseut Lafrance St-Martin

Dans le cadre du cours
NAND614 – Design d'environnement et de personnages

NAD-UQAC
17 décembre

Table des matières

Partie 1 : Présentation générale

Message

Thématiques

Résumé des liens avec le Roguelite

Partie 2 : Les bases

Cosmogonie et mythe fondateur

Récit du mythe fondateur

Influence du mythe sur la construction du monde

Environnement

Religions

Religion 1 : Aérithéisme et Terrosophisme

Religion 2 : Noctalogie et Célénoxisme

Politique

Culture

Ligne du temps

Carte

Partie 3 : Les personnages

Protagoniste

Description générale

Positionnement social du protagoniste

Motivations du protagoniste

Perspective du protagoniste

L'entourage du protagoniste

Compagnon.ne

Mentor

L'antagoniste

Description générale

Positionnement de l'antagoniste

Motivation de l'antagoniste

Nature du conflit entre le protagoniste et l'antagoniste

Partie 4 : Présenter le monde

Le parcours narratif

Schéma du parcours

Descripteurs narratifs inclus dans le parcours

Les interprétations potentielles

Les accroches transmédias

Schéma du parcours incluant les moments de croisement transmédias

Point de rencontre 1

Point de rencontre 2

Bibliographie

Partie 1 : Présentation générale

Le Message et la Thématique : Une Éternité d'Élites

Dans ce monde où s'entrelacent puissance et conflit, une vérité s'impose : le cycle des élites est inévitable. Renverser un pouvoir ou détruire une élite ne fait que libérer l'espace pour une nouvelle figure, un autre système. L'histoire le prouve : même les révoltes les plus sincères, portées par des idéaux de liberté, finissent par recréer les mêmes hiérarchies. Ceux qui luttent contre le pouvoir finissent souvent par devenir ce qu'ils dénonçaient.

Une Puissance Universelle et ses Équilibres

Le Créateur, Sam, est l'architecte invisible d'un monde régi par trois piliers : la **violence et la nature** (Robert), l'**économie et la richesse** (Carl), et la **connaissance** (Diego). Ces forces, maintenues en tension constante, s'affrontent et s'équilibrent, servant les intérêts de Sam, qui reste dissimulé dans l'ombre comme l'élite suprême.

- **Robert (Violence et Nature)** : Leader nomade, il incarne la survie brute et la force. Son pouvoir s'appuie sur l'exploitation des terres fertiles, symbolisant une lutte acharnée pour les ressources et la domination par la loi du plus fort.
- **Carl (Économie et Richesse)** : Bien que mort, son sacrifice pour Donald a solidifié un système économique centralisé. Les ressources, monopolisées et contrôlées, perpétuent les inégalités sous l'autorité de Diego, qui tolère et manipule ce modèle.
- **Diego (Connaissance)** : Immortel et figure centrale du savoir, il impose une domination subtile mais totale. Son pouvoir psychique et intellectuel lui permet de maintenir un contrôle absolu, instaurant une tyrannie de la connaissance.

Ces trois forces, en perpétuelle opposition, sont soigneusement orchestrées par Sam. Chaque tension ou tentative de rébellion alimente un mécanisme complexe qui ne fait que renforcer son contrôle invisible.

Un Cycle de Changement et de Renouveau

Aucune élite n'échappe à sa fin. Comme les cycles de la nature, chaque ascension porte en elle les germes de la chute. Les élites tombent, laissant la place à de nouvelles, créant un équilibre instable où le pouvoir change de mains sans jamais disparaître.

Dans ce monde, Sam reste hors de portée, dissimulant son influence derrière les affrontements de ses trois piliers. L'équilibre, volontairement impossible à atteindre, garantit que l'ordre établi persiste, tout en nourrissant les ambitions des factions. Le cycle éternel des élites, orchestré par Sam, assure la continuité de son contrôle, immuable et absolu.

Une Expérience de Jeu Révélatrice

Dans un rogue-lite, le joueur incarne une métaphore vivante du cycle des élites. Chaque échec devient une leçon, chaque victoire un pas de plus vers le pouvoir. Pourtant, cette progression cache une réalité troublante : survivre, c'est se plier au cycle. Que le joueur devienne maître de la nature, de la richesse ou de la connaissance, il finit inévitablement par reconstruire le système qu'il cherchait à surpasser.

Le jeu soulève alors une question essentielle : **peut-on échapper au cycle des élites, ou sommes-nous condamnés à en être les acteurs et les victimes ?** La réponse, amère mais universelle, semble être une tragédie : même dans un monde imaginaire, le pouvoir change simplement de mains, et les élites renaissent toujours.

Partie 2 : Les bases

Cosmogonie et mythe fondateur

Amalthée est un monde créé par le dieu Sam. Né de la mort d'une étoile et de son système, il est composé de l'énergie massive libérée par cet événement cosmique. Entité solitaire et calculatrice, Sam convertit une partie de cette énergie en une planète prospère, tandis que son esprit endormi conserve le reste de cette puissance, dissimulée à tous. Le monde ainsi créé développe et amplifie cette énergie à travers ses populations, qui, sans le savoir, deviennent les porteurs de cette puissance croissante.

À mesure que ce pouvoir se multiplie, la conscience de Sam s'éveille. Pour éviter que quiconque ne concentre suffisamment d'énergie pour le défier, il choisit un bourreau chargé de collecter cette puissance. Par le sacrifice méthodique du bourreau, Sam récupère cette énergie et réaffirme son contrôle. Ce cycle de collecte soigneuse permet à Sam de rester invisible, empêchant quiconque de soupçonner sa présence ou de remettre en question l'ordre qu'il a établi. L'ère infinie, marquée par la répétition de ce processus, constitue le fondement du monde tel qu'il existe aujourd'hui : un équilibre fragile où chaque mouvement est manipulé par Sam.

La Population et ses Mythes

Les habitants d'Amalthée, divisés en deux grandes idéologies, sont eux-mêmes fragmentés en plusieurs clans et tribus. Leur culture et leurs croyances reposent sur un mythe structurant, façonné par les trois premières entités nées de la puissance de Sam : **Diego**, **Carl** et **Robert**. Ces figures primordiales incarnent chacune un aspect fondamental de la puissance et du pouvoir, donnant naissance à des cultes distincts.

- **Diego (Connaissance et Domination psychique)**
Diego considère que l'énergie qui constitue chaque entité est une ressource précieuse à canaliser et offrir. Selon lui, cette énergie est un cadeau sacré, qui, en étant collectée, doit renforcer la figure dominante du groupe. Sa résilience mentale exceptionnelle, et sa capacité à consommer les consciences sans sombrer dans la folie, en ont fait le seul Primordial survivant. Son culte est marqué par une hiérarchie rigide, où la connaissance et la maîtrise mentale assurent la domination.
- **Carl (Économie et Égalité)**
Carl, premier à valoriser l'idée d'équité, voyait l'énergie comme une ressource à redistribuer pour offrir à tous une chance égale. Son culte, axé sur le nivellement et la solidarité, a posé les bases de l'économie et des structures communautaires d'Amalthée. Cependant, son sacrifice ultime pour Donald, l'élite actuelle du Célénoxisme, a laissé son idéologie à la merci de ceux qui tolèrent un système inégalitaire sous le contrôle indirect de Diego.

- **Robert (Violence et Nature)**

Robert croit que l'énergie des êtres conscients appartient à chacun et rejette catégoriquement les sacrifices imposés ou même consentis. Pour son culte, puiser dans l'énergie vitale des autres est un crime, voire un tabou. Ses adeptes préfèrent se nourrir de l'énergie de l'environnement, ce qui les force à adopter un mode de vie nomade et à exploiter des terres fertiles. Ce pragmatisme les rend dépendants des cycles naturels et de la force brute pour survivre.

Le Contrôle Invisible de Sam

Sam est la représentation ultime d'un système conscient de ses propres abus. Il orchestre subtilement le monde, utilisant Diego, Carl et Robert pour maintenir un équilibre apparent. Ces faux dieux incarnent des oppositions — la connaissance, la richesse et la violence — qui s'annulent mutuellement, empêchant toute consolidation de pouvoir qui pourrait menacer Sam. Ce cycle calculé maintient l'illusion d'une dynamique naturelle entre les factions, tout en garantissant que Sam reste dans l'ombre, inaccessible et invulnérable.

Les habitants d'Amalthée ne vivent jamais assez longtemps pour remettre en question leur réalité. Les divisions idéologiques et les conflits entre clans empêchent toute unification, renforçant la domination discrète de Sam. Ainsi, le système se perpétue, dissimulé derrière des figures charismatiques et des mythes fondateurs, permettant à Sam d'agir en toute impunité.

Influence du mythe sur la construction du monde

Le monde façonné par Sam est un échiquier subtil où les populations prospèrent ou s'effondrent selon les dynamiques qu'il orchestre. Les trois piliers du pouvoir — **violence**, **économie**, et **connaissance** — dictent les attitudes et les modes de vie des factions. Cette configuration empêche toute unification, maintenant un équilibre voulu par Sam.

Les Cités de Diego : Connaissance et Domination

Le culte de Diego, centré sur la maîtrise du savoir et l'exploitation de l'énergie des consciences, est devenu une force dominante. Ses adeptes, sédentarisés très tôt, ont bénéficié d'une croissance démographique rapide et d'un développement technologique avancé.

- **Société et infrastructure :**

Les cités de Diego, immenses et stratégiquement organisées, sont bâties autour d'un pouvoir central incarné par les "enfants" de Diego, des figures semi-divines liées à lui.

- Ces relais de son autorité possèdent une résilience exceptionnelle, consolidant son influence.
- La grande capitale, à la fois forteresse et symbole, regroupe l'essentiel des ressources technologiques et démographiques, renforçant un contrôle intellectuel et stratégique exercé sur ses adeptes.

Les Nomades de Robert : Violence et Nature

En opposition aux cités de Diego, les nomades de Robert incarnent une relation brute avec les ressources. Leur survie repose sur une collecte méthodique de l'énergie naturelle, lente mais respectueuse, contrastant avec la consommation rapide et exploitative de Diego.

- **Mobilité et adaptation :**
 - Leur dépendance aux cycles naturels limite leur croissance démographique et technologique.
 - Leur maîtrise des terrains et des ressources leur confère une résilience unique face aux environnements hostiles.
 - Cependant, leur rejet des structures sédentaires les rend vulnérables face à des groupes centralisés et agressifs comme celui de Diego.

Un Monde Fragmenté : L'Héritage du Mythe

Le mythe fondateur d'Amalthée, bien qu'en grande partie oublié par les populations, continue de structurer leurs relations aux ressources et leurs modes de vie.

- **Division orchestrée par Sam :**
 - Les cités de Diego exploitent le savoir et l'énergie pour dominer et s'étendre.
 - Les nomades de Robert, en contraste, privilégient une consommation respectueuse et durable, mais souffrent de leur incapacité à centraliser leurs forces.
- **Maintien de l'équilibre :**

Ces tensions, entretenues par Sam, fragmentent le monde et empêchent l'émergence d'une élite unifiée. Cette opposition garantit que personne ne puisse défier son contrôle.

Environnement

Un Monde Fragmenté en Sept Zones

Amalthée est divisée en sept territoires, chacun marqué par les modes de vie et les idéaux des factions qui y habitent. Ces zones incarnent les tensions entre nomadisme et sédentarité, entre quête d'harmonie naturelle et centralisation du pouvoir. Elles reflètent directement le message central du monde : le cycle infini des élites et la lutte pour le contrôle.

Les Trois Zones Nomades : Clouca, Bluasil et Livra

Ces territoires, mêlant luxuriance et rudesse, sont le domaine des nomades. Marqués par des déserts, des marais, des montagnes et des forêts, ils symbolisent une nature exigeante et indomptable. Les nomades, adeptes du Terrosophisme, vivent en équilibre avec ces environnements.

Caractéristiques :

- Les nomades maîtrisent leurs terres en utilisant des pratiques en harmonie avec la nature : incendies contrôlés pour régénérer les plantes, ou tremblements de terre pour remodeler les paysages.
- Leurs camps, temporaires et mobiles, suivent un cycle constant de déplacement et de renouvellement.
- Cette mobilité et leur interaction avec l'environnement incarnent leur rejet des structures centralisées.

Ces zones représentent une lutte constante pour préserver un équilibre fragile, tout en symbolisant une indépendance.

Les Quatre Zones Sédentaires : Tétruhor, Crary Skesh, Draith Skesh et Fleo Skesh

Les territoires sédentaires, dominés par les adeptes du Célénoxisme et de la Noctalogie, reflètent des systèmes de pouvoir centralisés. Chaque région est marquée par l'influence de ces deux courants opposés, sous la domination de Diego.

- **Tétruhor : Le Siègne de Diego**
Le plus vaste territoire, Tétruhor, est le cœur du pouvoir.

- **Sous la Noctalogie** : Atmosphère sombre et corrompue, terres stériles et bâtiments austères à l'esthétique démoniaque.
- **Sous le Célenoxisme** : Apparence verdoyante mais artificielle, sol sec et craquelé. Les bâtiments angéliques et dorés masquent un système oppressif.
- **Crary Skesh, Draith Skesh et Fleo Skesh : Les Territoires Subalternes**

Ces régions varient selon l'influence de la Noctalogie ou du Célenoxisme :

- **Noctalogie** : Villages sombres et oppressants, terres appauvries, et ambiance pesante renforçant le sentiment de domination.
- **Célenoxisme** : Des paysages légèrement plus accueillants, mais avec des sols usés et des cités dorées qui trahissent une inégalité omniprésente.

Ces territoires incarnent des systèmes d'élite, où la centralisation des ressources et le contrôle renforcent des structures de domination rigides.

Les Lieux de Croisement : Nœuds de Conflit

Certaines zones, où nomades et sédentaires se croisent, deviennent des points de tension.

- **Le principal nœud de conflit** :
Situé entre la route d'approvisionnement reliant Tétruhor et Crary Skesh et les itinéraires nomades entre Bluasil et Clouca.
 - Ces lieux sont souvent le théâtre d'affrontements, symbolisant les tensions idéologiques entre les deux factions.
 - Ils représentent l'opposition entre la mobilité des nomades et la domination centralisée des sédentaires.

Le Point de Départ du Personnage : Une Position Stratégique

Le joueur apparaît au cœur de ce nœud de conflit, un emplacement clé qui reflète les tensions du monde. Ce choix place immédiatement le joueur dans l'opposition entre nomadisme et sédentarité, et dans la lutte entre harmonie et domination. Ce point de départ symbolise la nécessité de comprendre et de naviguer entre ces forces pour progresser.

Un Environnement Qui Soutient le Message

L'environnement d'Amalthée n'est pas qu'un décor. Il est un miroir des thématiques centrales :

- **Les zones nomades** : Illustrent la quête d'équilibre avec la nature et le rejet des structures figées, tout en montrant les défis constants de cette vie.
- **Les zones sédentaires** : Représentent le pouvoir centralisé, l'exploitation des ressources et les inégalités qui en découlent.
- **Les nœuds de conflit** : Témoignent de l'impossibilité d'un équilibre entre ces visions opposées, orchestrée par Sam pour perpétuer le cycle des divisions et du pouvoir.

Dans Amalthée, chaque forêt, désert, ou bâtiment raconte une histoire de lutte et de pouvoir. L'environnement ne fait que renforcer le **cycle des élites**, visible à travers chaque détail du monde.

Religions

La Triade du Pouvoir : Violence, Économie et Connaissance

Le Créateur, Sam, est le maître invisible du monde, orchestrant son contrôle à travers trois axes fondamentaux : la **violence**, l'**économie**, et la **connaissance**. Ces piliers sont les instruments qui façonnent et maintiennent les systèmes d'élite.

- **Violence (Robert, élite nomade)** : Une force brute et instinctive, liée à la nature. Elle s'exprime par la survie dans des environnements hostiles et l'adaptation constante.
- **Économie (Carl, sacrifié pour Donald)** : La richesse et les ressources centralisées comme moyens de domination. L'économie devient un levier pour maintenir les inégalités au sein des structures sédentaires.
- **Connaissance (Diego, élite psychique)** : Le pouvoir intellectuel et psychique, utilisé pour asseoir une domination subtile mais totale, imposant une hiérarchie stricte.

Sam maintient ces forces en opposition, les empêchant de s'unifier, et utilise chaque tentative de rébellion ou de consolidation pour alimenter son propre pouvoir. Toute élite créée par ces axes reste sous son contrôle, piégée dans un cycle éternel de domination.

1. Terrosophisme (Héritage de Robert)

La Religion :

Le Terrosophisme, évolution de l'ancien Aérithéisme, est une foi nomade axée sur la durabilité et l'harmonie avec la nature. Ses adeptes s'adaptent aux cycles naturels et vivent en collectant lentement l'énergie des ressources environnantes. Les leaders spirituels, garants de cet équilibre, deviennent les figures centrales de leur hiérarchie.

Cependant, ce système est marqué par un paradoxe : même dans leur quête d'harmonie, ces leaders acquièrent une autorité incontestée. Leur maîtrise des cycles naturels fait d'eux des figures de pouvoir, instaurant une élite basée sur la résilience et la force.

Dans le Jeu Rogue-lite :

Si le joueur marche sur cette voie, il incarnera donc ces nomades confrontés à des environnements imprévisibles. Chaque cycle de survie est une leçon, chaque adaptation une progression. Au fil du temps, les joueurs deviennent des leaders tacites, une élite forgée par leur capacité à survivre. Pourtant, ce pouvoir, bien que mérité, les enferme dans un cycle où leur ascension alimente la domination qu'ils voulaient éviter.

2. Célénoxisme et Noctalogie (Héritage de Carl et Diego)

La Religion :

Le Célénoxisme et la Noctalogie offrent une vision sédentaire et centralisée du pouvoir. Héritée de Carl, l'économie y joue un rôle crucial, mais cette vision a été détournée par Donald, sous l'influence de Diego. Dans ce système, l'énergie des populations est exploitée et concentrée pour alimenter un pouvoir centralisé, créant d'importantes inégalités.

Les rituels occultes de la Noctalogie visent à transcender les limites humaines, forgeant une élite immortelle et terrifiante. Cependant, ce pouvoir n'est pas sans prix : absorber l'énergie vitale des sacrifiés affecte les esprits des leaders, qui deviennent vulnérables à la folie et à la dissension interne.

Dans le Jeu Rogue-lite :

Si les joueurs marchent sur cette voie, ils incarneront donc les disciples de cette foi, accumulant des pouvoirs à travers des cycles de mort et de renaissance. Chaque sacrifice les rend plus puissants, mais à un coût croissant. Ce système met en lumière la fragilité d'un pouvoir absolu, où la domination ne cesse d'alimenter des tensions internes. Au fil du temps, les joueurs deviennent des leaders, une élite forgée par leur capacité à survivre sur ce chemin difficile.

Politique

Les Systèmes Politiques : Pouvoirs en Opposition

Les systèmes politiques d'Amalthée sont façonnés par les trois axes du pouvoir orchestrés par Sam : violence, économie, et connaissance. Bien que ces forces soient structurées différemment dans l'Empire et chez les Nomades, elles maintiennent un équilibre conflictuel. Ce déséquilibre contrôlé empêche l'émergence d'une domination unifiée et garantit que le pouvoir reste fragmenté, comme le souhaite Sam.

L'Empire : Centralisation et Domination

L'Empire repose sur un droit divin absolu, combinant les forces de l'économie et de la connaissance héritées de Carl et Diego. Ce système sédentaire impose une centralisation extrême et une hiérarchie rigide.

- **Hiérarchie oppressive :**
 - Les structures autoritaires de l'Empire offrent une stabilité, mais au prix d'une oppression sévère.
 - Le culte de l'élite impériale est alimenté par le contrôle psychique de Diego, qui instaure un climat de peur et de respect parmi les populations.
- **Reproduction du cycle :**

Toute tentative de renverser l'Empire ne fait que créer un nouveau régime basé sur les mêmes principes. Les micro-empires, bien que légèrement différents dans leurs pratiques, partagent les valeurs fondamentales de l'Empire principal, perpétuant ainsi ses schémas de domination et d'inégalité.

Les Nomades : Résilience et Liberté

En opposition à l'Empire, les Nomades prônent une structure décentralisée influencée par les idéaux de Robert. Ils rejettent les dogmes impériaux pour vivre selon leurs propres règles, valorisant une méritocratie qui met en avant les compétences et contributions individuelles.

- **Système méritocratique :**
 - Les dirigeants émergent naturellement, choisis pour leur capacité à guider et leur mérite.
 - Ce modèle privilégie la résilience face à des environnements hostiles et imprévisibles, mais manque de stabilité à long terme.
- **Paradoxe de l'élite :**
 - Malgré leur rejet de la hiérarchie impériale, les chefs nomades deviennent eux-mêmes des figures d'élite. Leur pouvoir, bien que temporaire et basé sur leurs mérites, finit par instaurer de nouvelles hiérarchies. De plus *Robert et ses descendants* sont en quelque sorte les dirigeants inamovibles de ce système.

- Ce paradoxe illustre une réalité universelle : même les systèmes les plus égalitaires reproduisent des structures de pouvoir centralisé autour des leaders les plus forts.

Culture

Les Tribus :

“Démoniaque” (Noctalogie)

Les tribus démoniaques célèbrent Diego, l'éternel originel, et son enfant Aris, symboles de l'autorité psychique et de la domination par la connaissance. Leur existence repose sur des rituels brutaux, justifiés par des règles locales souvent arbitraires, permettant le sacrifice de toute personne jugée utile au maintien du pouvoir.

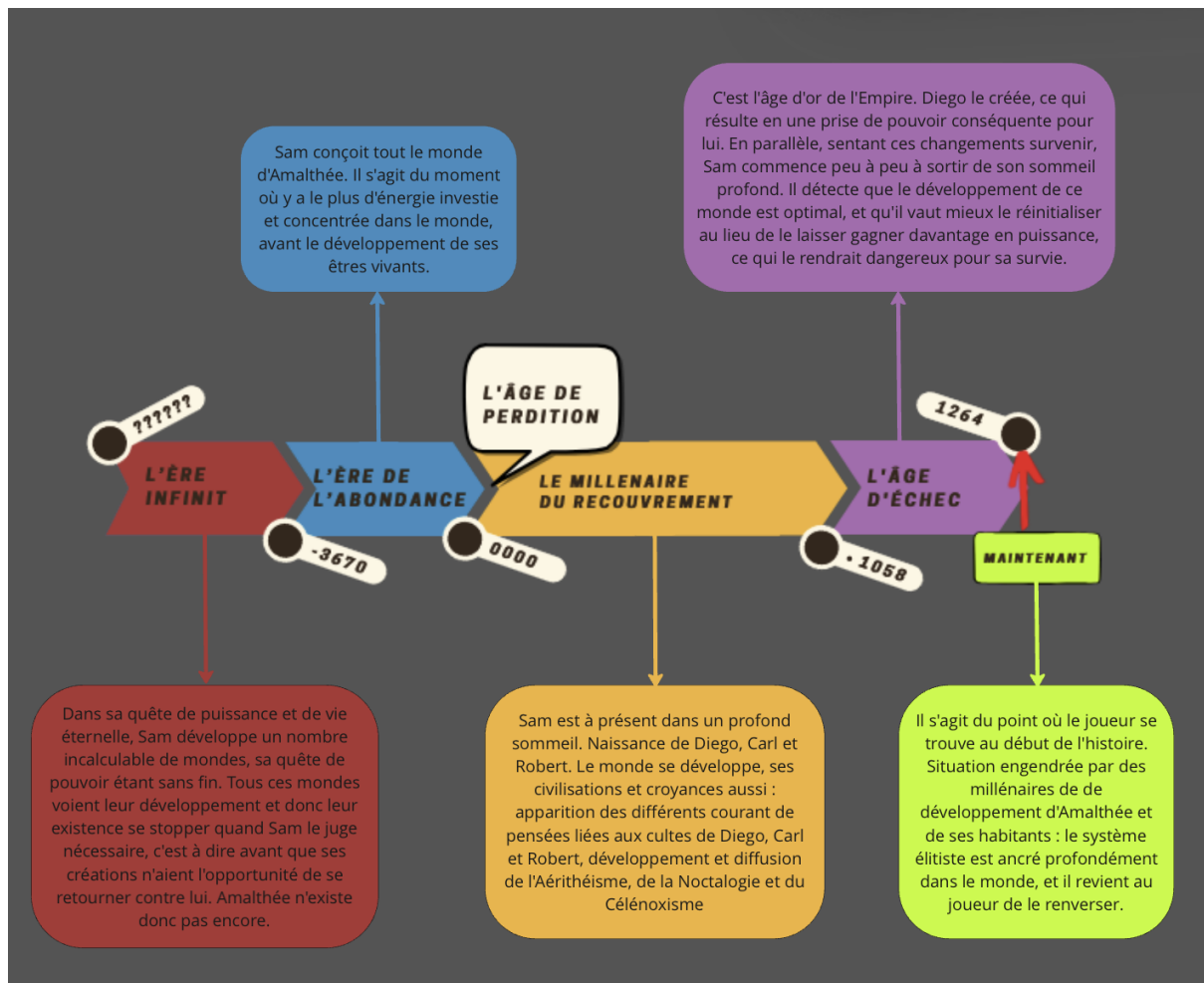
- **Sacrifices et domination :**
Ces rituels, imposés sans consentement, alimentent l'énergie psychique des élites. Chaque sacrifice renforce le contrôle mental de Diego et de ses suivants, consolidant leur emprise sur la tribu.
- **Tensions internes :**
L'absorption des consciences des sacrifiés perturbe l'équilibre mental des dirigeants. Cette instabilité, bien que contenue par la peur et la soumission, engendre des conflits internes croissants, rendant leur pouvoir aussi fragile qu'il est oppressant.

“Divin” (Célénoxisme)

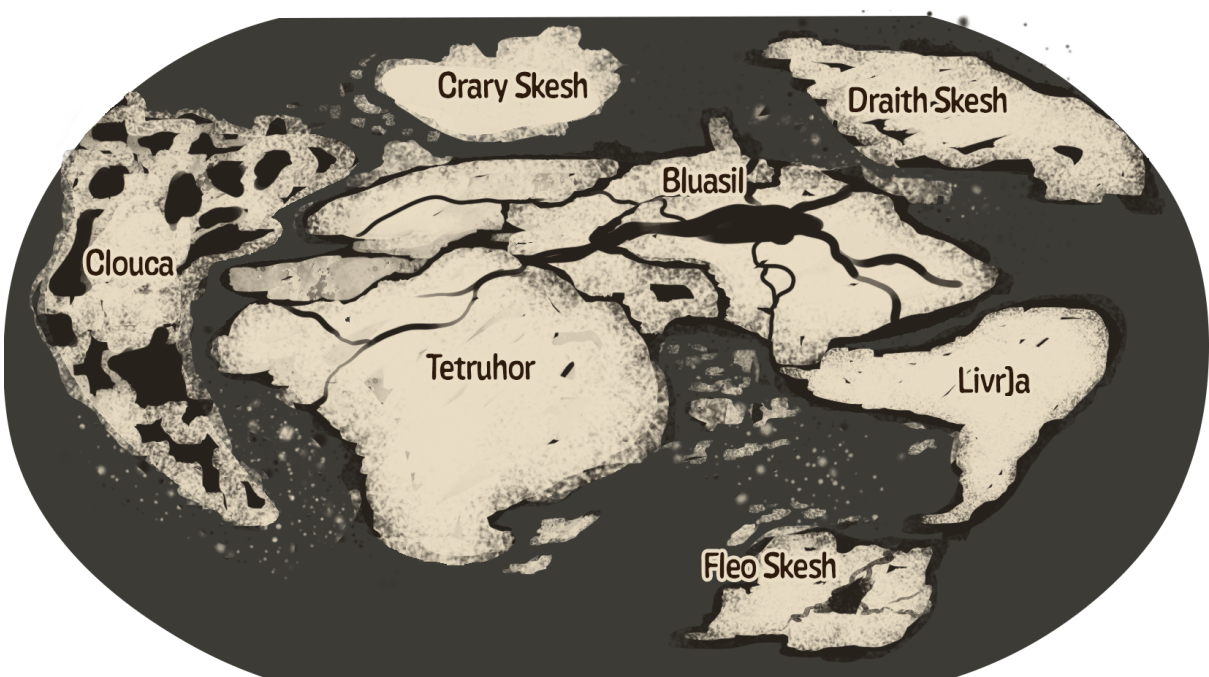
Les tribus divines du Célénoxisme Elle est sous l'égide de Diego, mais indirectement contrôlées par Donald, les tribus divines se distinguent par des rituels basés sur le consentement. Leur dogme rigoureux prône que l'énergie des sacrifices volontaires renforce la communauté et maintient un équilibre spirituel.

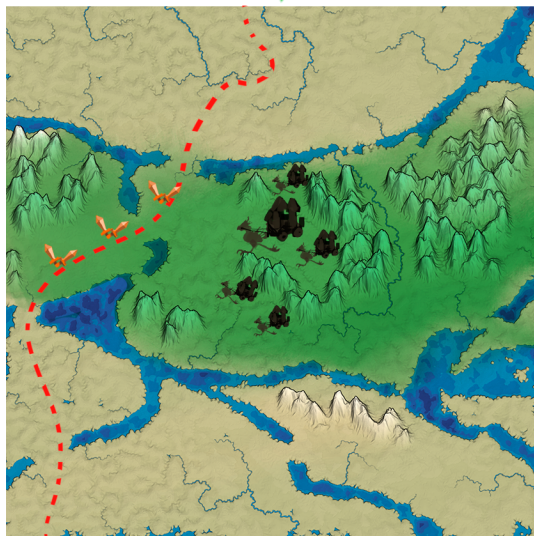
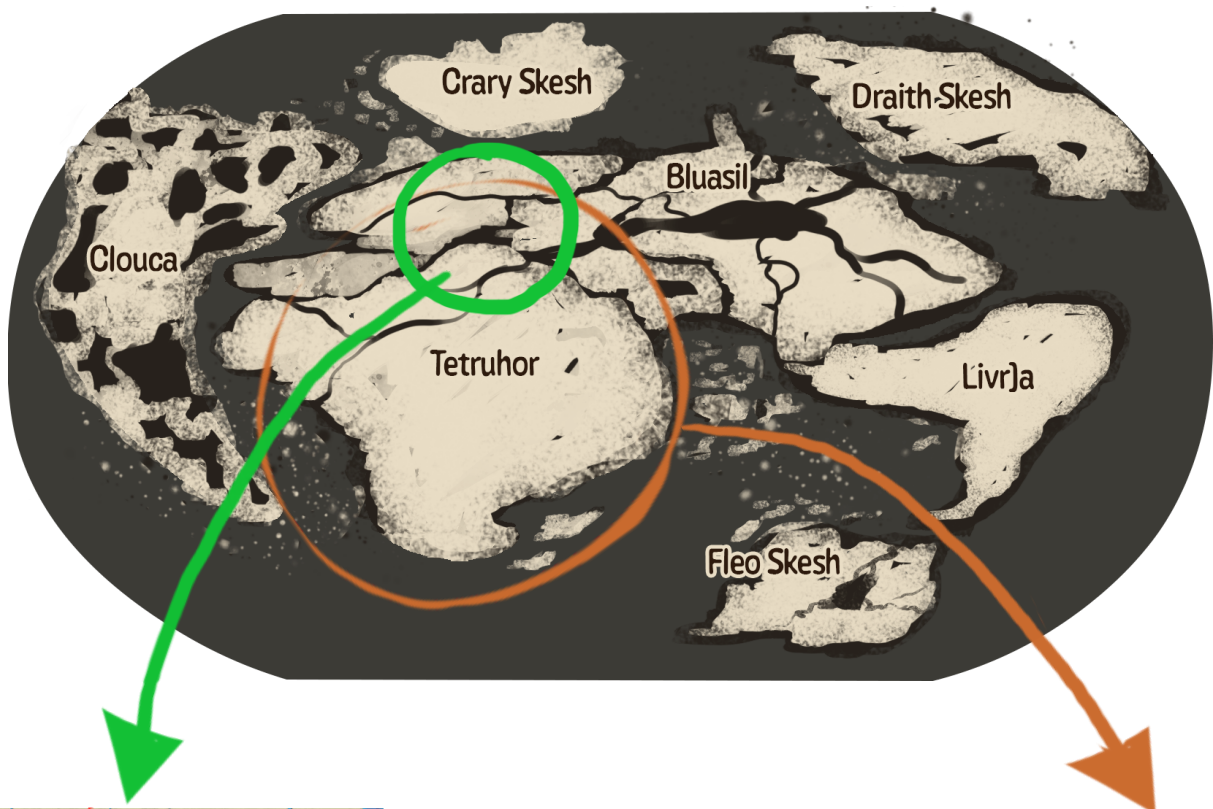
- **Sacrifices volontaires :**
La participation volontaire élimine les conflits internes, offrant une façade de stabilité et d'harmonie au sein de la communauté. Ce système cultive une unité solide, tout en consolidant l'autorité spirituelle de Donald et son contrôle sur les ressources économiques.
- **Cycle du pouvoir :**
Cependant, cette harmonie apparente ne brise pas le cycle. Chaque sacrifice volontaire continue d'alimenter une élite dont l'autorité repose sur la perpétuation du système, renforçant un pouvoir centralisé inévitable.

Ligne du temps

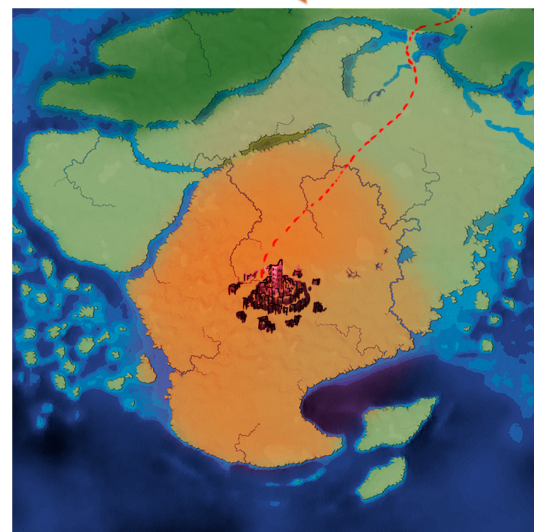


Carte





- - - Route commerciale de l'empire
- Route Principale des nomades
- Caravane de nomades
- Point de conflits
- Siège de l'empire
- Territoire principale de l'empire



Partie 3 :

Les personnages

Protagoniste

Description générale

Pachaa, notre protagoniste, est ici un agent que le joueur incarne. Jeune, solitaire et déviant, il est réservé et n'a pas vraiment l'attitude d'un héros juste et droit même si une part de lui le pousse tout de même à vouloir faire en sorte que les conflits cesse malgré sa position au sein du clan qu'il suit. Choisi par Sam, il sera guidé par ce dernier, entreprenant une croisade contre Diego que le dieu dissimulé lui présente comme la source de tous les maux du monde. Il est vu comme fou par beaucoup, toujours à parler seul ou avec son arme, les nombreux traumatismes entourant sa création et son existence l'ayant poussé à se faire ses propres connexions. Il s'est formé lui-même au combat, subissant assez souvent abuser et agression de la part des membres du village ou de sa propre mère.

Un personnage comme celui-ci nous permet d'offrir au joueur une forme de "page blanche" qui conserve un aspect vengeur qui nous permet de justifier son penchant violent et sa facilité à accepter la requête de Sam. Il est perdu, n'a pas eu de figure paternelle, à une famille qui, malgré leurs bonnes intentions se retrouve martyrisée; tous ses éléments nous ont permis de créer un personnage que le joueur aurait envie d'aider par compassion ou par pitié. Aussi perdu que ce dernier lors de l'apparition de Sam au travers des quête, le joueur tout comme Pachaa auras envie de suivre ce guide qui semble être la seule chose qui "tend la main vers notre protagoniste. Cependant en l'aidant à effectuer ses tâche, le joueur feras grandir sa propre compréhension et perception du monde ce qui le conduira à défier ou non le système de quêtes qui lui auras été présenté jusque là comme la "solution"

Positionnement social du protagoniste

Donc plutôt en marge de la société est pour cause sa mère s'est unie à un partisan du culte de Diego provoquant la colère des figures d'autorité du clan des nomades chez qui ils ont cherché asile. Obsédée par l'idée d'union entre les clans elle conduit maintenant des expériences de fusion moralement douteuse et est la créatrice de l'arme de Pacha; Semra qu'elle a réalisé en utilisant des traces de l'esprit/ de la puissance de son compagnon, assassiné par le clan et une partie de sa propre énergie.

La position marginale de notre personnage appuie la présence d'une forme d'élitisme omniprésente est-ce même s'il ne participe pas activement à la prospérité des élites en question. Maltraité par sa position, le considérant comme mauvais et souhaitant renverser la hiérarchie, notre protagoniste ne semble pas avoir sa place dans cet environnement politique. L'intervention de Sam ne va que radicaliser un peu plus ses pensées. En défiant ce système élitiste, notre protagoniste l'accepte et le respecte inconsciemment comme forme d'autorité, qu'il viendra malgré lui ou volontairement remplacer, soit par le dieu Sam en lui servant de bourreau et collecteur, soit en décidant de prendre la place de Diego en tant que dirigeant d'abord du système en place puis de détrôner Sam en se servant de la puissance qu'il aura accumulé pour lui contre ce dernier.

Motivations du protagoniste

Ce qui motive le protagoniste est un profond sentiment de solitude, rejeté par les deux tribus dominantes du monde dans lequel il est, il ne se sent plus à sa place. Ce sont ces sentiments de rejet qui vont pousser Sam à la manipulation de Pachaa. Exceptionnellement accepté par quelqu'un et muni d'une rage grandissante, Pachaa se motive enfin à l'action. L'histoire se voulant assez pessimiste quant à la gestion du pouvoir, les choix de Pachaa ne seront qu'assez peu glorieux, soit se complaire dans une vengeance, une quête de pouvoir ou un génocide. Enfin accepté par quelqu'un, Pachaa n'est en fait qu'un pion de plus sur l'échiquier de Sam.

Perspective du protagoniste

Pachaa, malgré ses choix tous plus violents les uns que les autres, pense être au service du bien. Il pense être au service du moindre mal. Il sait que ses exactions ne sont pas strictement bonnes, mais ce qui l'aide à garder le cap et à ne pas sombrer encore plus dans la folie, c'est de se dire qu'il s'agit d'un mal nécessaire pour itérer sur des bases plus saines. Cette vision du monde très fataliste, d'un mal qui doit être fait, l'empêche de se rendre compte que d'autres solutions pourraient exister. Ainsi, cette apparition de Sam qui l'encourage dans ses pulsions est une confirmation pour Pachaa qu'il s'agit du seul moyen pour arrêter la violence des immortels, ne se rendant pas compte du tort qu'il cause lui-même. De manière assez ironique, Pachaa est un produit des deux tribus qu'ils l'ont pourtant toutes deux abandonnées. À la fois le bourreau des autres pour son propre bénéfice comme un Noctalogiste et un marginal ayant appris à se débrouiller seul avec les ressources autour de lui comme un Terrosophiste.

L'entourage du protagoniste

Compagnon.ne

Smera ne parle pas mais Pachaa lui invente une personnalité joueuse et médiatrice dans ses actions, comme une mère. Elle serait une part de son inconscient qui le supporte et prend soin de lui. Par contre, la majorité du temps, Smera a une personnalité punk à la fightclub ou il veut et qui pète des gueules pour avoir ce qu'il veut.

Quand elle est rangée dans son fourreau, Pachaa traite l'arme comme plus distante ou comme un parent qui l'à "punis dans sa chambre".

C'est une arme que Pachaa a hérité de sa mère, Iks. La seule vraie différence avec une arme normale est qu'il y a une partie de Ygrek, son père, à l'intérieur.

Iks l'a fait fusionner de façon plus ou moins éthique.

Pachaa s'imagine que Smera est plus fort qu'il est, mais la force vient de lui qui résonne avec la partie de son père dans Smera.

Smera veut que Pachaa survive et essaye de le protéger avec des conseils sur quoi faire pour la suite. Cette motivation en fait vient de l'inconscient de Pachaa qui, même si motivé par la vengeance et son mentor, ne veut pas mourir pour rien.

Mentor

Le mentor de Pachaa est Sam, qui pendant la majorité de l'histoire, cache sa vraie identité afin que Pachaa fasse ce qu'il attend de lui. Sam lui parle comme une voix dans sa tête pour le guider.

Sam lui fait croire qu'il est du côté des nomades. De temps en temps il place des "...mais" dans ses affirmations sur le monde, ce qui permet à Pachaa de faire des choix moralement douteux sans se sentir trop mal. Son but est de manipuler Pachaa pour l'aider à "reset" le monde.

Personne autre que les immortels originels savent que Sam est le Créateur.

Donc Sam permet d'être un guide envers Pachaa parfois incertain face à ce qu'il doit faire, mais il ne le guide pas vers ce qui est bien pour Pachaa, mais bien pour ses propres intérêts.

La fonction de mentor selon Joseph Campbell dans "*The Hero with a Thousand Faces* (1949)", Sam sert à être une sorte de grand sage qui en sait plus que Pachaa et le conseil face à l'incertitude vers le bon choix. On se sert de cette prémisse assez connue pour surprendre à la fin quand Sam se révèle être le vrai antagoniste.

L'antagoniste

Description générale

Comme vu précédemment, Sam est tout d'abord le mentor. Il se présentait comme une figure bienveillante, patiente, droite. Pachaa ne le connaissait qu'à travers une communication mentale, et le voyait comme un guide omniscient et juste. Rapidement, Pachaa saisit que Sam n'est nul autre qu'un dieu éternel ayant créé l'univers d'Amalthée pour sa propre satisfaction, et ayant pour volonté de le recommencer de zéro. Sam est manipulateur, fier, et plutôt narcissique. C'est un dieu, et il considère alors qu'il sait mieux que tout le monde, que tout lui revient de droit. Cependant, malgré ses pouvoirs, il n'est pas éternel, et dépend du monde et de la puissance qu'il en tire pour continuer à survivre.

Positionnement de l'antagoniste

Contrairement à tout autre être vivant du monde, Sam ne prend pas vraiment position ou n'adhère pas à une culture ou une tribu plus qu'une autre. En effet, il encourage ce qui lui rapporte le plus. Egalement, il est inconnu de tous, et il préfère le rester pour éviter tout problème. Il tire les ficelles dans l'ombre, observe tout ce qu'il se passe, et manipule les uns et les autres, comme Pachaa, pour arriver à ses fins. Cela est un rappel supplémentaire de l'existence du cycle des élites, Sam représentant une élite suprême qui se pense inatteignable, indétrônable, l'élite que Pachaa cherchera finalement à détruire.

Motivation de l'antagoniste

La principale ambition de Sam est purement égocentrique, puisqu'il s'agit de se préserver lui-même. Sam se perçoit comme un individu tout puissant qui élève le groupe et le fait perdurer : il crée des mondes auxquels il confie sa puissance, les fait prospérer, avant de les annihiler pour récupérer sa puissance désormais plus grande, et la réinvestir dans un nouveau monde. Ainsi, il gagne en force tout en prolongeant sa vie. Il se sert du développement indépendant du monde pour se nourrir et donc se renforcer. Son objectif principal est alors de surveiller ce développement et de l'aider parfois, de loin, afin d'en garder la maîtrise et lui garantir ce qu'il en tirera lorsqu'il jugera que la fin de ce monde est venue. Tout être vivant, toute la faune et la flore, sont des sources d'énergies aussi valables les unes que les autres, donc il veille à préserver l'équilibre d'Amalthée, bien que ça soit purement par avidité.

Ultimement, sa motivation sera de tuer Pachaa, devenu son égal en puissance, puisqu'il aura collecté les fragments de force que Sam avait confiés au monde. Sa survie ne dépend plus de la prospérité d'Amalthée, mais de l'élimination de son unique menace, Pachaa.

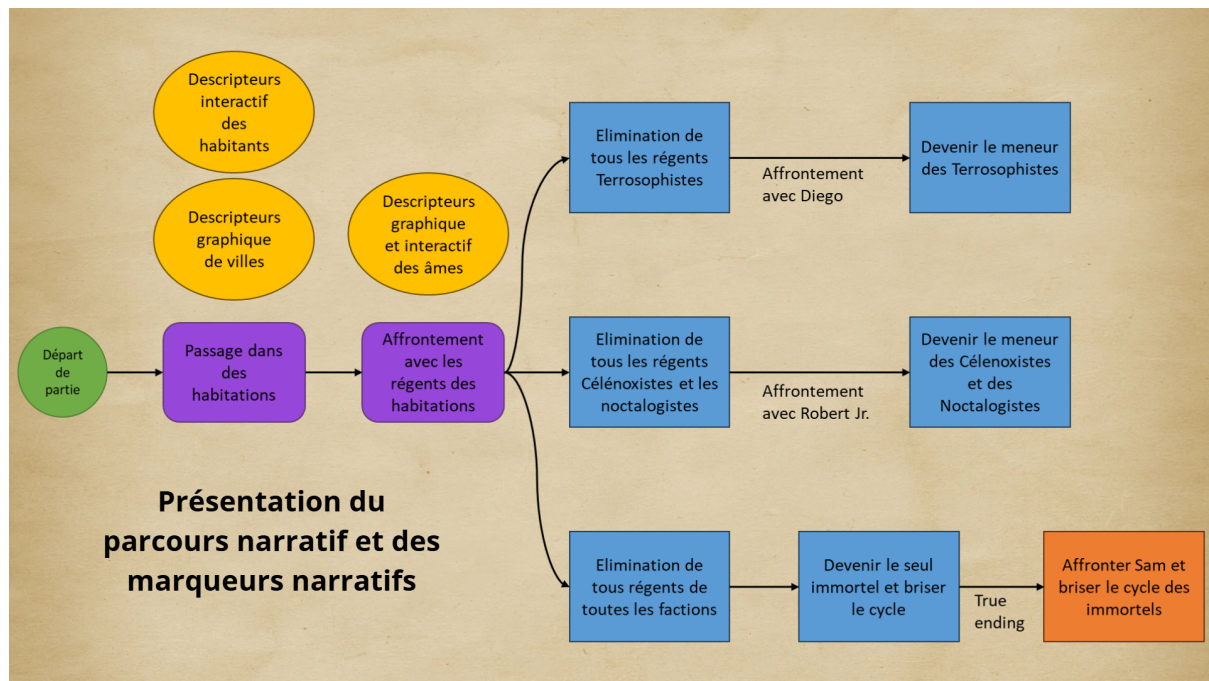
Nature du conflit entre le protagoniste et l'antagoniste

Bien qu'il soit le dieu ultime, Sam a donné son pouvoir au monde, pensant pouvoir en récupérer le bénéfice en récupérant ultimement toute son énergie vitale à travers le sacrifice du monde et des êtres vivants qui l'habitent. Ainsi, Pachaa devient une menace pour Sam : lors de son périple, ce dernier récupère les fragments de force de Sam, et finit alors peu à peu par l'égaliser sur ce point. Au fur et à mesure, Pachaa et Sam se retrouvent donc à forces égales, et le dieu qui se pensait inatteignable se retrouve alors menacé. Jusque là, Sam n'avait jamais été menacé par quiconque : conscient qu'il se rend temporairement plus faible lorsqu'il laisse prospérer un monde, il n'a jamais laissé un univers évoluer assez longtemps pour que qui que ce soit de challengeant ne fasse surface. Sam se retrouve pour la première fois obligé de défendre son existence, tandis que Pachaa prend conscience qu'il

est le seul à pouvoir le stopper, et donc à sauver son monde d'une destruction certaine. Le conflit est alors central par le joueur, Pachaa se retrouvant avec la puissance de ce qu'il cherche à détruire.

Partie 4 : Présenter le monde

Le parcours narratif



Les fins entraînent un soft reset du monde, le joueur peut continuer à jouer mais, à l'instar d'un jeu Zelda, c'est comme si la run n'avait jamais eu lieu. L'épilogue de l'aventure ne sera pas jouable et le jeu finit sur une fin ouverte.

En se déplaçant sur la carte pour se battre contre les immortels, le joueur traversera plusieurs zones d'habitation, pouvant être représentées autant par de grandes villes que par des petits villages de fortune. Ces dernières sont différentes en fonction des factions qui occupent l'endroit et servent à crédibiliser le monde et à donner peu à peu des indices sur le fonctionnement du monde. Tous ces indices sont sous la forme de descripteurs narratifs comme théorisé par Michael Brandse et nous allons désormais en détailler quelques-uns..

Descripteurs narratifs Graphique, Les villes Noctalogistes Et Célénolistes:

Les lieux d'habitation des personnes rattachées aux Célénolistes sont souvent des villes imposantes, techniquement avancées qui s'étendent sur de grandes surfaces. Ces villes sont une démonstration de progrès et de force. Bien qu'ils pourraient s'étendre sur la largeur, ces villes sont souvent construites en hauteur avec d'immenses tours puisqu'il s'agit pour eux de démontrer leur puissance en érigeant des édifices impressionnants.

Descripteurs narratifs Graphique, Les villes Terrosophistes :

Ces habitations sont, par rapport aux habitations Célénolistes, bien plus modestes. Les villes se construisent elles sur de plus grandes largeurs, occupant plus d'espace pour être

au plus proche de la nature possible, mais ne construisent absolument pas leurs bâtiments en verticalité. Les villes Terrosophistes sont aussi bien moins présentes, de par leur nature nomade. Les populations Terrosophistes ont plus tendance à rester en moyens, voire petits, groupes et à construire des abris de fortune facilement transportables pour se déplacer dans le monde. Cependant, dans une quête d'imitation de la population dominante, les Noctalogistes, certains groupes nomades essaient de répliquer leurs grandes villes tout en restant fidèles aux principes Terrosophistes.

Les bâtiments sont donc de moins bonne facture, moins impressionnants, construits à base de matières non transformées comme le bois, pour montrer l'importance qu'ils portent à la nature.

Descripteurs narratifs Interactif, Les habitants des villes Noctalogistes :

Les habitants de ces villes sont très pressés, leur vitesse de marche est supérieure à la moyenne des autres habitants du monde pour le représenter. Ils se bousculent entre eux et ne s'arrêtent que très peu. Lors des dialogues, leurs lignes de dialogue sont courtes et vont droit au but. Ils sont d'ailleurs aussi secs dans leurs réponses. Leur parler, c'est les déranger, car on leur prend du précieux temps, qui qu'on soit.

Sans forcément être tous conscients du sort qui peut les attendre, les habitants mortels de ces villes sont souvent d'une classe sociale plus aisée que les Terrosophistes, mais sont aussi plus stressés, plus impatientes et moins ouverts aux autres. Ces tempéraments sont dus à la culture oppressante qu'ils subissent au quotidien, se forçant tous à travailler d'arrache-pied pour la société, pour s'élever au-dessus des autres. Ceux qui sont un peu en marge et qui décident de ne pas suivre ce rythme de vie frénétique sont vus comme inutiles et donc laissés sur le carreau.

Descripteurs narratifs Interactif, Les habitants des villes Célénoxistes :

Bien que relativement similaires, les habitants des villes Célénoxistes sont plus avenants et moins pressés. Ils possèdent une vitesse de marche plus lente que les Noctalogistes, s'inscrivant dans la moyenne, mais ils sont néanmoins, eux aussi, tout le temps en mouvement. Étant plus ouverts aux autres, ils sont également moins prêts à bousculer les autres pour pouvoir avancer plus vite.

Ils sont eux aussi dans une culture oppressante, mais ils pensent l'être par choix, ne laissant pas forcément les autres en détresse. Lors des conversations avec Pachaa, ces derniers semblent enjoués et prennent du temps pour élaborer leurs réponses, étant contents de pouvoir aider une âme en peine.

Bien qu'extrêmement travailleurs, ils ont tout de même une certaine légèreté d'esprit par rapport aux Noctalogistes et ont moins cette peur au ventre de ne pas faire assez.

Descripteurs narratifs Interactif, Les habitants des villes Terrosophistes :

Les Terrosophistes sont un peuple en harmonie avec eux-mêmes, leur entourage et la nature. On les aperçoit beaucoup plus en communauté, en petits groupes pour parler entre eux. Cependant, même s'ils sont bienveillants entre eux, lors d'interactions avec quelqu'un

d'étranger comme Pachaa, ces derniers sont beaucoup plus renfermés, parfois même plus que les Noctalogistes, en faisant des courtes phrases, fermées, qui ne laissent que peu d'opportunité de rebondir dessus.

Ils sont très dévoués à leur communauté, mais pour l'intérêt de tous et non par leur propre intérêt. Les habitants de ces régions sont souvent fatigués à cause du travail manuel qu'ils effectuent en permanence. Cela se reflète en jeu par leur vitesse de marche plus basse que les autres habitants du monde : même marcher devient fatigant pour eux. C'est aussi pour cette raison que dans les habitations Terrosophistes, les habitants sont plus statiques que les Célénolistes.

Descripteurs narratif Graphique et Interactif, la mécanique de progression de Pachaa :

Lors de l'élimination d'un immortel, Pachaa récupère une partie du pouvoir qu'il détenait. Il n'est jamais dit dans le jeu qu'il ne s'agit que d'une partie du pouvoir et non de sa totalité. Si ce n'est pas évoqué dans le jeu, c'est pour pouvoir surprendre le joueur avec la révélation de Sam, qui fait office de boss final.

Cependant, même si ce n'est jamais présenté au joueur, deux indices sont subtilement disséminés. Le premier, d'ordre graphique. Lors de l'élimination, on aperçoit une fumée s'approcher de Pachaa pour le renforcer. Cependant, on voit également cette même fumée s'échapper du corps de l'immortel sans être dirigée vers Pachaa, laissant penser qu'elle va peut-être à quelqu'un d'autre.

Le deuxième est d'ordre interactif. Puisqu'il s'agit d'un rogue-lite, les récompenses ne sont pas tout le temps identiques, même si l'on récupère la force du même immortel entre deux runs. En ne donnant pas tout le temps la même amélioration au joueur, on sous-entend qu'il n'est pas capable de recevoir toutes les compétences d'un immortel, même s'il peut se rendre compte entre les parties que pourtant elles existent. Ce deuxième indice laisse ainsi suggérer que tous ces pouvoirs latents ne sont pas destinés qu'à Pachaa et que quelqu'un d'autre en profite.

Désormais intéressons-nous à deux parcours narratifs différents.

Parcours narratif numéro 1 : Le parcours de la vengeance

Dans ce parcours, le joueur défait sciemment toutes les indications de Sam. Sam souhaite voir l'anéantissement, si possible, de tous les immortels et, a minima, des Célénolistes et des Noctalogistes pour pouvoir contrôler la puissance de Diego. Sam est donc agacée de la tournure que prennent les choses et n'est plus aussi avenante envers Pachaa que pendant les autres parties.

Il s'agit là du parcours "facile" d'Amalthée. Le joueur le constate grâce aux villages qui bougent entre chaque run : les Terrosophistes pourraient être considérés comme des fuyards. Leurs maisons, faites de matières brutes, semblent fragiles, renforçant cette idée.

Enfin, les populations physiquement affaiblies donnent l'impression au joueur d'avoir un avantage physique sur ce peuple.

Pour motiver le joueur dans ce parcours, plusieurs autres facteurs entrent en compte. Les interjections agacées de Sam motivent le joueur : il a l'impression de ne pas faire ce qu'on lui demande. Cela crée un sentiment de libre arbitre, et un sentiment de liberté chez le joueur, qui va décider de le faire juste parce qu'il le peut et pas parce qu'on lui a dit de le faire.

Les Terrosophistes sont aussi le peuple qui a les interactions les moins cordiales avec le joueur, comme si l'on ne voulait pas de lui.

Enfin, le sentiment d'avoir été rejeté par ce peuple crée une sorte de justice chez le joueur, une vengeance "méritée", créant une implication supplémentaire dans ce parcours.

S'il le souhaite, le joueur peut interagir avec des Noctalogistes ou des Célénoxistes pendant ce parcours, pour se familiariser avec ces peuples ou obtenir plus de pouvoir pour réussir, mais il n'est en aucun cas obligatoire de le faire.

À la fin de ce parcours, lorsqu'il a exécuté l'entièreté des immortels Terrosophistes, le joueur doit affronter Robert Junior. À l'issue de ce combat, Pachaa devient le dirigeant des Terrosophistes mortels restants.

Parcours narratif numéro 2 : Le parcours du moindre mal

Dans ce parcours, le joueur décide d'éliminer l'entièreté des immortels présents sur la carte. Ce parcours est un peu particulier dans le sens où tous les descripteurs narratifs présents dans le jeu n'ont que peu d'importance sur les décisions que prendra le joueur. Ils sont tout de même intéressants pour comprendre l'univers et les enjeux qui se trouvent dans le monde. Ils sont même mis à profit un peu en début de parcours, car comme nous l'avons vu précédemment, les Terrosophistes représentent le parcours facile. Il est recommandé de commencer par ces habitations.

Cependant, mise à part cela, le joueur est comme dénué de toute intention. Ce dernier exécute simplement le plan de Sam parce qu'on lui a demandé de le faire. Cette rhétorique est la même que dans le jeu Bioshock, où le joueur se rend compte de toutes les exactions qu'il a commises simplement parce qu'on lui a demandé de les commettre. Avec la révélation de Sam en fin de parcours, le joueur se rend compte de sa propre manipulation. Ici, c'est l'absence de pertinence des descripteurs narratifs qui devient signifiant.

Cependant, pour donner une piste au joueur, c'est dans ce parcours que le descripteur narratif de la mécanique de progression de Pachaa est le plus flagrant. C'est dans ce parcours que le joueur est amené à occire le plus d'immortels possible. Ce parcours étant le plus long, il s'agit du parcours que le joueur est le plus amené à échouer, tuant donc en cumulé un nombre encore plus conséquent d'immortels. Confronté à toutes ces morts, le joueur a le plus de chances de se rendre compte que les pouvoirs ne viennent à lui que partiellement, le préparant donc au retournement de situation quant à la vraie nature de Sam.

À la fin de ce parcours, une fois tous les immortels rayés de la carte, Pachaa pense devenir le seul être immortel. Sam rentre alors en scène et remercie Pachaa de l'avoir aidée dans son plan. Après l'affrontement entre les deux seuls immortels du monde et la victoire de Pachaa, ce dernier se retire en exil du monde pour éviter de devenir comme Sam.

Les accroches transmédiatiques

Schéma du parcours incluant les moments de croisement transmédiatique

Point de rencontre 1

Le point de rencontre serait une nouvelle planète. Basé sur le mythe cosmogonique, chaque nouveau Créateur crée une planète avec iel comme source de pouvoir.

C'est un nouveau cycle avec les règles que les joueurs connaissent déjà, car celles-ci sont basées sur le jeu original sans grand changement, autre que le Créateur en place. Les joueurs peuvent choisir dans quel clan ils sont à la base et quels sont leurs enclins moraux tout au long de la partie.

Cela permet à plusieurs joueurs de jouer ensemble sans contredire le "canon" original où c'est la quête solitaire de Pachaa. Les joueurs peuvent ainsi se mettre à la place du personnage et prendre leurs propres décisions sur comment procéder dans l'aventure sans se référer à ce que Pachaa fait ou devrait faire.

Nous avons préféré un jeu de table, car c'est plus enclin à faire travailler les gens ensemble vers un même but.

Point de rencontre 2

Le deuxième point serait une série télé qui sert de précurseur aux événements du jeu. La série porterait sur la mère de Pachaa et comment elle en est arrivée à faire des expériences douteuses sur les gens afin de rapprocher les deux grands clans de ce monde.

Cette série permettra de remettre en question les choix de personnages que l'on croise durant le jeu et d'expliquer pourquoi on en est arrivé là. Cela amènerait de la nuances aux propos d'Iks, la mère de Pachaa. Les joueurs auront ainsi le goût de rejouer au jeu et porter une plus grande attention aux détails qu'ils auraient manqué, qui au fond, étaient toujours présents dans le jeu.

Bibliographie

Bibliographie générale

Salen, K., et Zimmerman, E. (2003). Rules of Play : Game Design Fundamentals. MIT Press.

J.R.R. Tolkien. (1939, 1947) On Fairy- Stories. Oxford University Place.

Brandse, M. (2022). Conveyance of Narrative Through Digital Game Environments HCI in Games. HCII 2022.

Bibliographie spécifique

Principe des marchands : Dodge Roll (2016). Enter the Gungeon. Devolver Digital, Special Reserve Games.

Système d'énergie : Doom Turtle (2022). Ember knights. Twin Sails Interactive.

Notion de narration transmédia : Jenkins, H. (2006). Convergence Culture : Where Old and New Media Collide. New York University Press.

Fins entraînant un reset de la run : Miyamoto, S., et Imamura, T. (2000). Majora's Mask. Nintendo.

Protagoniste suivant aveuglément les ordres : Irrational Games. (2007). Bioshock. 2K Games, et Cloud Chamber.

Descripteurs narratifs : Brandse, M. (2022). Conveyance of Narrative Through Digital Game Environments HCI in Games. HCII 2022. Lecture Notes in Computer Science, p. 3.