

Léa Dantec - CAN3685



L'Héritage de Dahut

Dossier Créatif

Candidature ENJMIN - Parcours Game Design

Sommaire

Partie commune

04	Présentation du jeu
04	Expérience et interactivité
04	Inspirations visuelles
05	Inspirations sonores
05	Problématique technique
05	Public cible



Partie spécifique

Expérience visée	07
Interactivité	09
Univers, personnages, histoire	12
Séquence d'interaction	13
Autres concepts	15
Processus	17
Annexe	18



Présentation du jeu

Dans *L'Héritage de Dahut*, vous incarnez un chercheur en biologie marine de la ville sous-marine d'Ys, construite en hommage à la légende du même nom. Au fil de vos missions quotidiennes hors de la ville, vous découvrez la faune et la flore du large de la baie de Douardenez afin de contribuer à une grande mission scientifique menée par une chercheuse froide et ambitieuse nommée Morgane. Mais plus vos missions vous poussent à descendre vers les abysses, plus l'atmosphère semble lourde et hostile... Que se cache-t-il réellement dans les profondeurs ? Voulez-vous vraiment le découvrir ? Et si la légende de la ville d'Ys était plus réelle que vous ne le pensiez ? Explorez les abysses, révélez ou non des secrets enfouis, et décidez du destin de votre communauté. Il ne tiendra alors qu'à vous de faire les choix qui vous sembleront les plus justes...

Expérience et interactivité

RPG narratif reprenant une vue en 2,5D à la manière de *Cult of the Lamb*, le jeu offre une expérience interactive riche, où le joueur est l'architecte de sa destinée dans un monde sous-marin mystérieux et empreint de légendes bretonnes. L'intrigue évolue au fil des explorations et des quêtes réalisées dans des temps limités, rappelant le système de jours de *Stardew Valley* : dans ce jeu le joueur s'évanouit de fatigue s'il reste levé jusqu'à 2h, là où notre limite ne se trouve pas dans la fatigue mais bien dans la quantité d'oxygène emportée pour la mission sous-marine. Les actions choisies par le joueur ont un grand impact sur son avancée dans l'histoire, similaire à l'effet papillon dans *Until Dawn*. L'histoire se révèle progressivement, laissant découvrir le véritable but de la mission du personnage principal à travers la découverte d'indices et d'archives de la ville d'Ys. Les choix moraux sont au centre du jeu, mettant le joueur face à des dilemmes complexes. Protéger la communauté en gardant vos découvertes secrètes ou révéler la vérité pour préserver la justice et la transparence ?

Chaque décision affecte le cours de l'histoire et le destin de la communauté d'Ys. S'y ajoute le développement du personnage principal, qui découvre au fur et à mesure son éventuel lien avec la légende et donc le rôle majeur qu'il y joue. A la manière de *Cinderella Phenomenon*, les choix du joueur conduisent à des fins différentes, offrant une rejouabilité significative. Chaque fin reflète les conséquences de ses actions sur la communauté d'Ys, mais surtout sur le personnage lui-même.



Inspirations visuelles

Le jeu a la plupart du temps une palette de couleur similaire aux oeuvres d'Enki Bilal comme *Le dessin du monde*, c'est à dire des teintes froides, oscillant principalement du gris au bleu en passant par des marrons et beiges. Cela dit, les quelques passages de gameplay au sein de la communauté d'Ys, laissent place à plus de couleurs.



Bien que le jeu ne prenne pas place à la surface mais bien dans l'océan, les tableaux *Impression soleil levant* de Claude Monet et *Nocturne en bleu et or* de James Abbott McNeill Whistler montrent une mer à l'atmosphère semblable à celle que je visualise pour *L'Héritage de Dahut*. Les deux représentent une mer calme, bien que dans des moments différents de la journée. Les lumières utilisées sont semblables à celles du jeu.

Le joueur incarne un personnage qui revêt un scaphandre moderne, rappelant la combinaison furtive chinoise de *Fallout 4*. Un des personnages majeurs de l'histoire, Morgane, la chercheuse à la tête d'Ys, peut être vue comme un mélange de Jill Bioskop dans *La Femme Piège* et Yukako Yamagichi de *Jojo's Bizarre Adventure : Diamond is Unbreakable*. Pour ce qui est de Arion, ami ou rival du personnage principal, le *Lamaneur* de Paul Bloas est ma principale inspiration.

Moodboard en annexe

Inspirations sonores

La particularité sonore de ce jeu est certainement le silence des phases de missions sous-marines : on n'y entend aucune musique, mais bien une ambiance aquatique douce et reposante. L'objectif est d'évoquer à la fois la quiétude sous marine et la paix que ces expéditions apportent au personnage principal. Plus le joueur s'aventure profondément vers les abysses, plus ce silence atmosphérique change : l'ambiance reste aussi douce en volume mais devient moins accueillante, presque troublante. Le jeu aurait tout de même une bande son, présente lors de séquences dans la communauté d'Ys, d'explorations de ruines étranges, de courses poursuites sous-marines ainsi que de combats dans les abysses. Pour ce qui est d'Ys, l'album *Music for enchanted tea parlors* de Tottomori m'inspire beaucoup, en particulier les titres *Skatan och Kremia*, *Cleaning Day* et *Tea cooling in the window*. Issu du même album, *Mapies trove* me rappelle l'exploration des ruines. Des rythmes moins reposants et presque endiablés seraient utilisés lors de séquences de course poursuite et de combat. La bande son du jeu aurait aussi des influences bretonnes ou celtes. Cette palette sonore mêle des éléments traditionnels bretons à des compositions modernes, vise à créer une expérience sonore immersive et cohérente avec la réécriture du mythe d'origine.

Problématique technique

Le défi technique principal du jeu réside dans la création d'un système de points invisible pour évaluer les choix du joueur, changeant l'issue du jeu.

Ce système interne, non consultable par le joueur, influence fortement le développement du personnage principal, ses relations, et même son caractère, remettant même parfois en cause ses réels objectifs. *L'Héritage de Dahut* cherche à fournir une expérience narrative immersive et complète, où chaque choix a des conséquences significatives, et détermine sur quelle route s'aventure le joueur. L'implémentation de ce système demande une évaluation minutieuse de l'entière des choix possibles : en effet, selon le type de réponses et actions choisies, le joueur gagne ou perd des points. Le nombre de points auquel se trouve le joueur l'oriente vers une fin précise, qui ne change pas tant qu'il ne quitte pas une tranche de points prédéfinie. Ainsi, tout au long du scénario, une évolution dynamique du personnage est possible. De plus, cela garantit une forte rejouabilité, et une personnalisation quasi totale du scénario.

Public cible

Ce jeu s'adresse à un public diversifié, principalement aux amateurs d'expériences narratives. Les joueurs friands d'histoires riches, de développements de personnages complexes et de choix moraux seront conquis par l'histoire et son degré de personnalisation. Ce public recherche une immersion totale et est prêt à prendre le temps d'explorer un univers captivant et toutes ses possibilités. Ainsi, des consoles de salon telles que la Playstation ou la Xbox permettant une expérience prolongée et immersive seraient privilégiées. Comme les séquences de gameplay de missions sous-marine peuvent être relativement courtes, il est également possible de jouer à *L'Héritage de Dahut* sur des périodes plus brèves, rendant le jeu aussi attractif pour des joueurs plus occasionnels cherchant à se divertir. La Switch est donc également être une piste intéressante, permettant au joueur de jouer chez lui, mais également de continuer sa partie par petites séquences lors de déplacements. De plus, les joueurs passionnés de légendes celtiques y trouveront leur compte à travers cette réécriture du célèbre mythe de la Ville d'Ys, grâce à l'inclusion d'éléments culturels et fantastiques dans un contexte contemporain.

Partie Spécifique

Expérience visée

L'Héritage de Dahut est un RPG narratif en 2,5D qui vise à offrir aux joueurs une expérience immersive au cœur d'une communauté sous-marine inspirée de légendes bretonnes. Pour atteindre cet objectif, plusieurs éléments clés sont mis en œuvre, allant de la conception narrative à l'utilisation de l'esthétique visuelle et sonore.

L'aspect narratif du jeu repose principalement sur l'exploration de légendes bretonnes. Ainsi, *L'Héritage de Dahut* s'ancre profondément dans cette mythologie en réinventant la célèbre histoire de la Ville d'Ys. Le jeu offre une immersion totale dans cet univers fantastique, incorporant des éléments de la légende tout en les adaptant à un contexte contemporain, à la limite du futuriste. Les joueurs peuvent découvrir et redécouvrir des pans de la mythologie bretonne à travers des quêtes, des interactions avec les habitants d'Ys, et des artefacts obtenus lors des missions sous-marines.

Les dilemmes moraux sont également au cœur de l'expérience narrative. Les choix du joueur ne se limitent pas à des décisions superficielles, mais influencent la trajectoire globale de l'histoire et le destin de la communauté sous-marine. Les joueurs doivent jongler entre la préservation des traditions et la révélation de la vérité, naviguant entre le bien et le mal dans des situations où aucune réponse n'est clairement définie, et aucune route n'est plus encouragée qu'une autre. Chaque choix, peu importe sa gravité ou son importance, a des répercussions significatives sur le développement du personnage principal et sur ses relations avec les autres personnages. Les conséquences s'étendent au-delà des choix immédiats, affectant la narration globale et conduisant à des fins multiples. Cette approche assure une expérience narrative immersive où le joueur se sent véritablement investi dans le destin de la communauté.



Mockup d'écran de dialogue

Afin de permettre aux choix pris par le joueur de personnaliser au maximum son expérience, *L'Héritage de Dahut* inclue un système qui évalue les décisions et oriente le jeu vers une route de jeu plus qu'une autre. Un système de points interne au jeu et invisible pour le joueur, évalue les choix et façonne la progression du personnage principal. Ce système complexe prend en compte les interactions, les découvertes, la résolution ou non d'énigmes, les décisions morales, et les relations avec d'autres personnages. Les points influent sur les compétences du personnage, les dialogues possibles, et la manière dont l'histoire évolue. Ce système offre au joueur la liberté de façonner son propre récit tout en maintenant une cohérence narrative, enrichissant l'expérience de jeu, offrant une immersion totale dans un monde où les choix du joueur déterminent véritablement l'avenir d'Ys.

Ce développement dynamique crée une expérience personnalisée, incitant les joueurs à expérimenter différentes voies narratives lors de multiples parties. Cette approche axée sur les choix et leurs conséquences assure une rejouabilité significative.. Les joueurs sont incités à explorer différentes voies, découvrant ainsi les multiples facettes de l'histoire et les nuances des personnages d'Ys.

L'Héritage de Dahut offre également une expérience sonore variée et immersive, tirant parti du silence pour renforcer l'atmosphère des fonds marins tout en intégrant une bande son émotionnelle et culturellement riche. Le contraste entre le dynamique des séquences d'action aquatiques et le calme de la vie au sein de la communauté d'Ys contribue à créer une expérience sensorielle complète, engageant les joueurs à travers chaque moment du jeu.

Bien que centré sur l'exploration sous-marine, le jeu inclue des séquences de gameplay variées. On retrouve notamment des moments de jeu dans la communauté d'Ys, dans lesquels le joueur interagit avec les habitants et réalise des quêtes secondaires. Chaque jour, il est possible d'utiliser son temps libre à explorer la ville, permettant l'acquisition d'équipements de plongée, la discussion avec d'autres personnages, ou encore la découverte d'endroits secrets qui pourraient bien être utiles à l'histoire. Ys est également le lieu de dialogues majeurs, puisqu'il s'agit de l'endroit où le joueur interagit avec les autres personnages, notamment Morgane et Arion. Ainsi, des décisions majeures doivent être prises lors de ces dialogues qui forgent l'histoire et le personnage principal tout autant que les missions marines. Ces choix influenceront fortement l'alignement moral du personnage, et donc par conséquent la route sur laquelle se dirige le joueur.

Les phases d'exploration sous marines sont bel et bien le centre du jeu. Chaque jour en se levant à Ys, le personnage principal reçoit une mission, ou se déplace au centre de recherche pour en obtenir une. Il n'a plus qu'à s'équiper de sa combinaison de plongée et de tout l'équipement qu'il juge nécessaire afin de démarrer sa mission. Des actions variées doivent être réalisées : le joueur collecte des ressources, surveille l'écosystème marin, et effectue des tâches pour maintenir l'équilibre de la communauté avec son environnement.



Mockup de l'écran lors d'une mission sous-marine

Plus l'on progresse dans les abysses, plus il est conseillé d'évaluer les risques d'une mission avant de la débiter. En effet, il faut judicieusement choisir les missions en fonction du niveau d'oxygène disponible et de la difficulté des tâches. Les premières missions sont simples et proches de la communauté. Mais rapidement, l'obscurité et l'inconnu des profondeurs créent une atmosphère de plus en plus inquiétante. Il faut alors investir dans un meilleur équipement, avec par exemple un plus grand stockage d'oxygène ou une meilleure lampe aquatique, ou réaliser les missions le plus vite possible pour ne pas échouer.

Lors de ces explorations, il peut arriver que le joueur tombe sur d'étranges ruines, soit en sortant des périmètres de mission attribués par la mission, ou bien en étant commandé d'y aller en montant en grade au sein de la communauté. Ces lieux étranges détiennent des indices sur la véritable histoire d'Ys, permettant au personnage d'obtenir des connaissances sur la malédiction et de percer les mystères d'anciennes civilisations sous-marines. Ces ruines contiennent la plupart du temps des énigmes complexes et des puzzles à résoudre.

Passé un certain seuil de profondeur, le joueur atteint les abysses, endroit sombre, inhospitalier et même dangereux. En effet, bien que ce soit le lieu qui détient la clé pour comprendre l'origine de la communauté d'Ys, il s'agit également du repaire de créatures hostiles. Ainsi, certains événements comme une action trop repérable déclenchent des séquences de courses poursuites. Il faut alors échapper à des créatures marines monstrueuses et utiliser les compétences de navigation du personnage principal pour survivre. Ces séquences au rythme acharné exigent des choix rapides et stratégiques. Les décisions prises durant ces moments d'action ont des répercussions immédiates sur l'avancée de la mission.

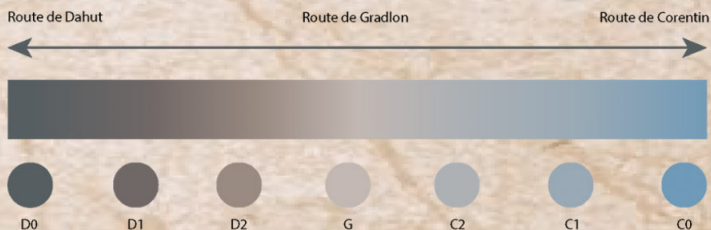
Enfin, des combats peuvent avoir lieu, notamment si le personnage principal dispose des compétences requises pour se battre au lieu de fuir, ce qui est compliqué à atteindre à moins d'obtenir certains équipements. Un combat reste obligatoire dans toute partie, celui-ci étant la confrontation avec Dahut, la créature ancienne à l'origine de la malédiction de la légendaire ville d'Ys, menaçant à présent la communauté du même nom. En atteignant le fond des abysses, le joueur doit être prêt à un combat de boss intense au tour par tour, exigeant l'utilisation de compétences spéciales acquises au fil du jeu.

Interactivité

Comme vu précédemment, L'Héritage de Dahut repose sur une évaluation minutieuse des choix du joueur. Choisir de réaliser une action plutôt qu'une autre ou une certaine option de dialogue influence le cours de l'histoire et le développement du personnage principal. Une gamme diversifiée de choix moraux, relationnels et stratégiques offre une expérience riche, permettant au joueur de façonner son propre récit.

Le défi réside dans le maintien de la cohérence narrative tout en permettant des changements significatifs basés sur les choix du joueur. Un équilibrage constant du système s'opère pour garantir que les points attribués restent en accord avec l'évolution du personnage et des relations, assurant ainsi une expérience immersive et captivante. On peut représenter ce système comme une échelle, avec un curseur s'y déplaçant en fonction des points gagnés ou perdus. Ce curseur tend alors vers une fin en particulier parmi les sept possibles, forgeant le personnage principal.

On définit trois types de fin : Neutre (Gradlon), Positive (Corentin) et Négative (Dahut).

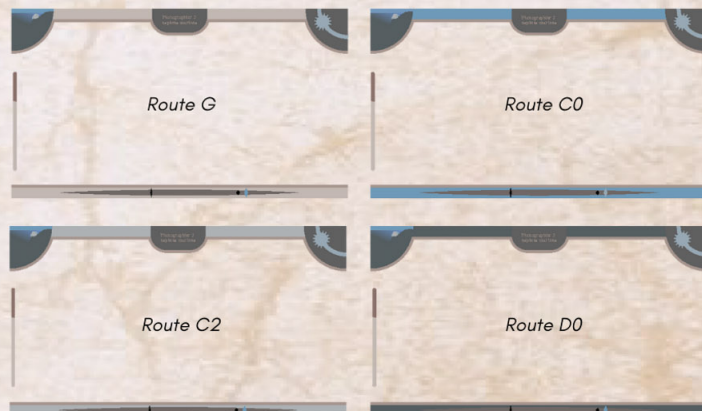


Les choix du joueur déclenchent des réactions en cascade, modifiant les relations avec les autres personnages, débloquent des quêtes spécifiques, et influençant la perception de la communauté d'Ys par le protagoniste. L'évaluation minutieuse garantit une variété d'expériences de jeu en fonction des choix effectués, contribuant à la rejouabilité.

Ce système influence l'évolution des compétences du personnage principal. À mesure que le joueur accumule des points à travers ses choix, le personnage développe des compétences spécifiques en fonction de son alignement moral, de ses relations, et des challenges auxquels il est confronté. Cette évolution dynamique assure une cohérence narrative tout en personnalisant l'expérience de jeu. Il est d'ailleurs quand même possible pour le joueur d'avoir une idée de la route vers laquelle il s'oriente, en faisant attention à la couleur de l'interface de jeu.



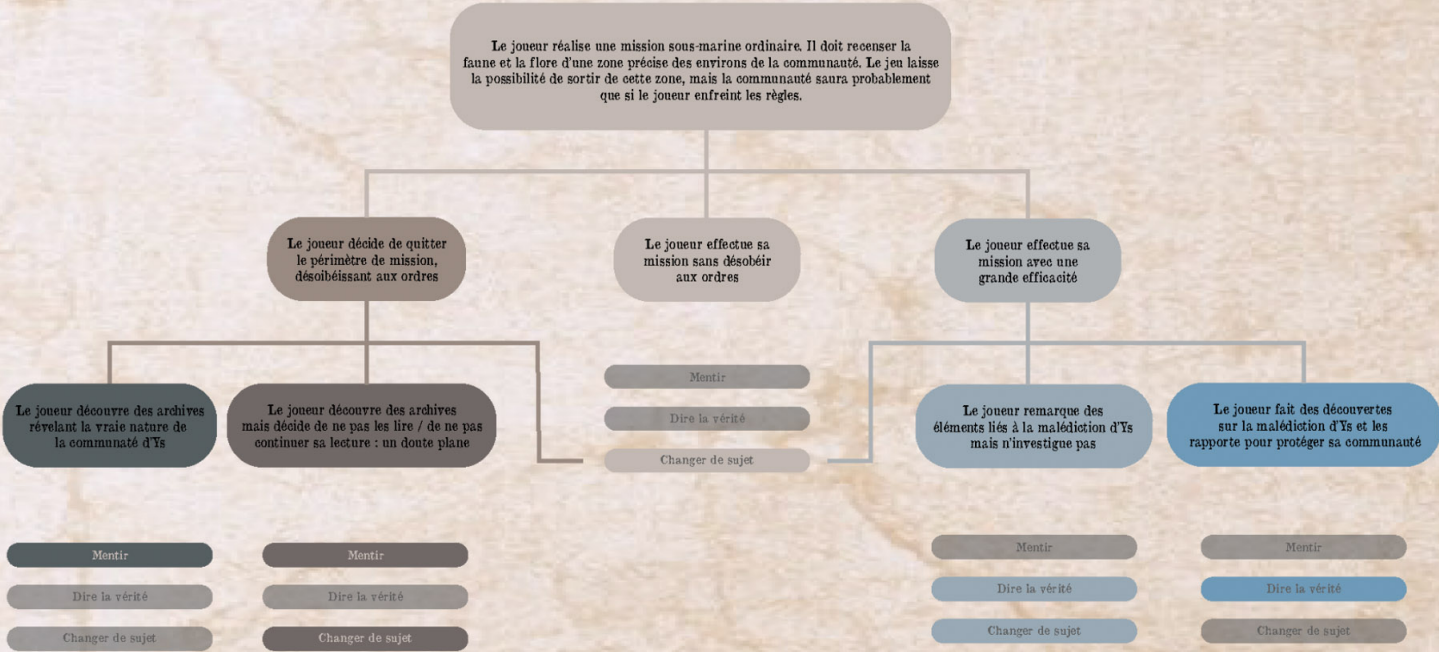
Mockup d'un écran de choix de dialogue en route neutre



Prenons par exemple le gameplay principal de ce jeu : les explorations sous-marines. Imaginons la découverte d'archives interdites lors d'une mission de routine, car le joueur aurait choisi de sortir du secteur prévu : le personnage principal découvre un document étrange mais officiel expliquant qu'il travaille à Ys pour des raisons qu'il ignorait, contraires à ses valeurs depuis le début. Ainsi, le personnage principal, originellement si dévoué à sa ville, pourrait bien se retourner contre celle-ci et vouloir sa chute suite à cette découverte. Il deviendrait alors plus méfiant des autres chercheurs, moins enclin à réaliser ses missions, mais déterminé à découvrir toute la vérité à n'importe quel prix.

Le joueur peut observer les conséquences de ses choix au fur et à mesure que le personnage principal évolue.

Des aptitudes spécifiques se débloquent en fonction des points accumulés, offrant des options uniques lors des interactions et des missions. A l'inverse, il ne pourra alors pas accéder à certaines décisions ou actions sans certaines compétences.



Dans notre exemple, le personnage principal pencherait sur le choix mentir, se sentant trahi par ses découvertes. Si l'on se trouvait sur une route neutre (Gradlon) ou positive (Corentin), l'option mentir ne passerait pas, pour la simple et bonne raison que le personnage principal aurait des scrupules et mentirait mal : il n'aurait pas acquis la compétence nécessaire pour mentir. Ce système demande un très grand travail d'arborescence narrative pour relier toute narration aux sept fins possibles, des dialogues les plus communs aux événements majeurs de l'histoire.

Univers, personnages, histoire

Univers

Dans la légende d'Ys, une cité prospère a été submergée par les flots en raison des péchés de sa princesse. Le roi Gradlon, souverain de la magnifique et prospère cité d'Ys, construite en bord de mer, fut confronté à un choix difficile entre le bien et le mal, symbolisés respectivement par Saint Corentin, et sa fille Dahut : Corentin, représentant la voie de la foi et de la vertu, s'oppose à Dahut, princesse au style de vie décadent. Dans un moment crucial, Gradlon doit décider entre sauver Dahut, sa fille aimée, et suivre le chemin du mal, ou écouter saint Corentin, abandonner Dahut et choisir la voie du bien, ce choix déterminant le destin d'Ys. Dans le jeu, Gradlon a choisi la voie du bien, et a suivi Corentin avec d'autres habitants de la ville, laissant la cité courir à sa perte. Dahut, folle de rage, a été submergée avec le reste de la ville, ne partant pas sans y jeter une malédiction. A présent transformée en monstre marin, elle a passé des siècles à regagner ses forces afin de réaliser son vœu le plus cher : se venger de ceux qui l'ont trahie.

Au moment où se déroule L'Héritage de Dahut, le joueur découvre une toute autre Ys. Construite au large de Douardenez, cette cité sous marine est une prouesse d'ingénierie, une bulle de verre permettant à ses habitants de vivre comme à la surface. L'océan environnant, initialement calme, devient le terrain d'exploration du joueur. Plus il s'enfonce vers les abysses, plus l'atmosphère devient oppressante, révélant des mystères enfouis. Les fonds marins abritent des ruines étranges et des créatures hostiles, gardant les mystères des profondeurs.

Personnages

On compte quatre personnages principaux dans le scénario.

Le Protagoniste, descendant de Gradlon : Incarné par le joueur, ce chercheur en biologie marine découvre progressivement son lien avec la légende d'Ys. En tant que descendant du légendaire roi Gradlon, il se retrouve confronté à des choix déterminants, écho des décisions difficiles de son ancêtre.

Arion, descendant de Corentin : Membre influent du centre de recherches d'Ys, ce descendant de saint Corentin guide le protagoniste tout en dissimulant les véritables raisons de l'existence de la communauté. Entre loyauté envers ses ancêtres et ambitions personnelles, il incarne un personnage ambivalent. Selon les choix du joueur, il peut devenir un bon ami comme un rival redoutable.

Morgane, descendante de Dahut : En tant que dirigeante froide et ambitieuse de la cité sous-marine, Morgane gère la vie quotidienne à Ys. Descendante de Dahut, elle est au cœur des mystères liés à la légende. Son rôle complexe la force à jongler entre la préservation du secret et la protection de la communauté.

Dahut : Ancienne princesse d'Ys, transformée en créature marine monstrueuse, Dahut est devenue la gardienne vengeresse de la cité engloutie. Sa malédiction pèse sur Ys, menaçant la communauté sous-marine. La tragédie de Dahut représente une menace constante et un élément central de l'intrigue.

Histoire

Dans un futur proche, la cité sous-marine d'Ys émerge au large de Douardenez, en Bretagne. Mais cette communauté prospère, construite dans d'immenses bulles de verre, cache une réalité bien plus mystérieuse. Le joueur incarne un chercheur en biologie marine, passionné par son métier. Sous les ordres de Morgane, dirigeante froide et ambitieuse de la communauté, ses missions quotidiennes le poussent de plus en plus profondément dans les eaux entourant Ys.

Les premières missions sont simples : collecter des échantillons, surveiller l'écosystème et maintenir l'équilibre de la communauté... Mais plus le joueur approche des abysses, plus d'étranges phénomènes se produisent. Des visions inquiétantes et des échos de la légende qui a donné son nom à la communauté éveillent une curiosité grandissante chez le personnage principal.

Mais même si les découvertes se multiplient, et que des archives anciennes suggèrent l'existence d'une créature marine légendaire endormie depuis des siècles, le joueur doit vivre sa vie au jour le jour à Ys. Il faut alors interagir avec les habitants, résoudre des énigmes et décider quelles missions entreprendre.

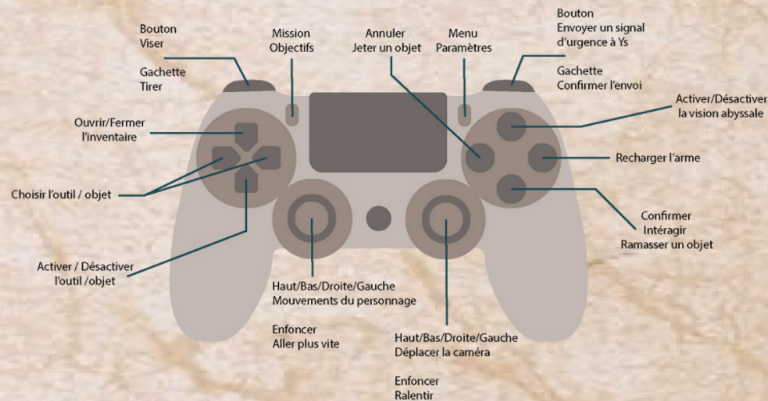
En progressant vers les abysses comme dans l'histoire, l'ambiance devient de plus en plus oppressante. Le point culminant survient lorsque le joueur découvre une ancienne cité engloutie, révélant le secret des abysses : la ville d'Ys a véritablement existé. Dahut, la princesse maudite, est devenue une créature terrifiante, gardienne de cette cité fantôme.

Dahut, animée par son esprit de vengeance menace de se réveiller et de détruire la communauté, puis d'engloutir les terres. Le personnage principal découvre alors que Morgane, descendante de Dahut, en était bel et bien au courant : la communauté sous-marine d'Ys a en fait été bâtie pour dissimuler les recherches sur la malédiction et trouver un moyen de l'arrêter avant qu'elle ne consume Douardenez puis le monde entier, sous couvert de recherches marines. Le personnage principal découvre également qu'il est le descendant du Roi Gradlon, et qu'il a un choix crucial à faire : révéler la vérité et risquer la panique en essayant d'empêcher destruction de son monde, ou protéger la communauté en gardant le secret, risquant la catastrophe.

Séquence d'interaction

Une nouvelle belle journée axée sous le signe de la recherche débute dans la communauté sous marine d'Ys. En tant que chercheur en biologie marine, le personnage principal se prépare pour une mission d'exploration sous-marine, équipé de son scaphandre moderne. Une fois qu'il a reçu ses directives et ses objectifs pour la journée, il descend lentement dans les abysses, sa lanterne éclairant le chemin. Les premiers rayons du soleil atteignent difficilement ces profondeurs, mais la bioluminescence des créatures marines offre un spectacle magique. Les coraux ondulent délicatement, et les poissons aux formes étranges dansent au rythme de l'océan.

La mission du protagoniste consiste ce jour-là à photographier trois nouvelles espèces de la faune marine locale. Les commandes fluides du scaphandre permettent au joueur de naviguer avec facilité. La sensation de fluidité et de légèreté souligne la quiétude des profondeurs océaniques.



Le personnage interagit avec des créatures curieuses, certaines timides, d'autres plus audacieuses. Chaque rencontre offre une opportunité d'observer de près la vie sous-marine. Les commandes de navigation permettent au joueur de se déplacer librement dans les abysses.

Soudain, le protagoniste repère une grotte dissimulée dans le récif. La décision appartient alors au joueur : explorer cette mystérieuse ouverture ou suivre la trajectoire prévue de la mission. Les choix influencent l'expérience, car la grotte pourrait révéler des découvertes inattendues et importantes. De même, les chercheurs d'Ys pourraient reprocher au protagoniste d'être sorti du périmètre de mission ne serait-ce qu'un instant, ou il pourrait s'y perdre et finir à court d'oxygène.



En effet, le temps sous l'eau est limité, et chaque instant compte. Au fur et à mesure que le joueur collecte des échantillons, il doit surveiller sa réserve d'oxygène. La gestion du temps et des ressources ajoute un élément de défi à la mission, tout en reflétant les réalités de l'exploration sous-marine. Soit le joueur suit la mission à la lettre pour l'achever le plus vite possible, soit il peut décider d'explorer la zone pour en découvrir les moindre secrets.

Des événements aléatoires peuvent venir bouleverser la mission. Un plongeur inconnu, une créature marine blessée, un banc de poissons un peu trop agité... de nombreux éléments peuvent survenir, et il faut alors décider de prendre le temps, ou non, de s'en occuper.

La séquence se termine lorsque le joueur revient à son point de départ, ramenant avec lui des échantillons fascinants. Il ne lui reste qu'à faire son rapport de mission aux supérieurs. Chaque mission sous-marine offre une expérience unique, élargissant la compréhension de l'écosystème marin et contribuant à la mission globale du centre de recherches d'Ys.

Autres concepts

Concept 2 : Sans voix

Ciara a vécu par le passé une perte dévastatrice qui a profondément affecté sa capacité à communiquer. Bien que des années soient passées, elle a alors fait le choix de limiter ses interactions verbales : pour elle, le silence est devenu un moyen de se protéger, comme un refuge contre la douleur qui l'habite. L'histoire commence alors que Ciara emménage dans une nouvelle ville, cherchant à entamer une nouvelle étape de sa vie. Cependant, son mutisme quasi total suscite la curiosité des habitants de la ville. Certains, empreints d'empathie, cherchent à la soutenir et à l'encourager à s'exprimer davantage, là où d'autres peuvent se montrer frustrés ou perplexes, ne comprenant pas totalement sa façon d'être. Les relations de Ciara évoluent au gré des choix du joueur, guidant ses interactions avec les autres personnages. Elle se retrouve confrontée à des dilemmes : doit-elle partager son histoire douloureuse et lever les barrières de son silence pour permettre une guérison émotionnelle, ou doit-elle continuer à se protéger en restant silencieuse ?

L'histoire explore le thème de la résilience, illustrant la capacité à trouver des moyens alternatifs de communication face à l'adversité. Les choix du joueur déterminent si Ciara parviendra à surmonter les défis générés par son mutisme, à établir des liens significatifs avec les autres habitants de la ville, et à entamer son propre cheminement vers la guérison émotionnelle.

Dans ce visual novel, genre pourtant orienté sur les dialogues et les choix de réponses du joueur, le personnage principal est confronté à une contrainte inhabituelle : il ne peut utiliser que 100 mots par jour. Les choix du joueur deviennent cruciaux, l'utilisation de chaque mot devant être soigneusement réfléchie.

Le système de dialogue stratégique offre des décisions délicates quant à l'utilisation des mots, impactant non seulement la trame narrative, mais aussi les relations avec les autres personnages. Les relations évoluent dynamiquement en fonction des choix de dialogue, permettant au joueur de renforcer des liens par des paroles bien choisies ou de provoquer des conflits par des erreurs de communication. L'histoire progresse également sans nécessiter de dialogue verbal, avec des séquences reposant sur les émotions et les visuels.

Le joueur a la possibilité de choisir non seulement si le personnage parle, mais également à quel point à quel point il parle. Des quêtes secondaires axées sur la communication sans parole encouragent l'exploration de méthodes alternatives pour interagir avec le monde du jeu.

Les conséquences des mots sont une réalité constante, les choix de dialogue pouvant déclencher des retournements inattendus dans l'intrigue principale ou ouvrir de nouvelles opportunités. Des événements aléatoires mettent à l'épreuve la capacité du joueur à naviguer dans des situations sans utiliser de mots, ajoutant une dose de surprise à l'expérience narrative.

L'évolution de l'intrigue ou les choix significatifs pourraient permettre au personnage principal d'acquérir la capacité d'utiliser plus de mots par jour, symbolisant une croissance personnelle ou un changement dans la dynamique narrative. Ce jeu offre ainsi une expérience où chaque mot compte.

Concept 3 : Vestiges d'Eden

Des années après un événement apocalyptique mystérieux, la Terre s'est transformée en un paysage d'une beauté à la fois tranquille et intrigante. Le joueur incarne un individu qui émerge d'un abri improvisé, seul et sans souvenir du passé. Guidé par l'instinct de survie et le doux murmure de la nature, il se lance dans l'exploration de ce monde post-apocalyptique abandonné.

Les vestiges de la civilisation humaine sont désormais dominés par la nature luxuriante, qui a eu le temps de reprendre ses droits. Des ruines de villes submergées par la végétation offrent des indices sur le passé, tandis que la présence d'animaux paisibles et de rivières cristallines transforment ce monde à priori vide en véritable havre de paix. L'exploration révèle peu à peu ce qu'il s'est passé à travers des notes, des photographies et des artefacts disséminés dans le paysage. Chaque découverte éclaire un chapitre du passé oublié, rendant au personnage principal des fragments de sa mémoire.

Le joueur doit assurer sa survie, en collectant de la nourriture, par exemple en cueillant des fruits ou en pêchant. Il se construit des abris à partir des matériaux récupérés dans les vestiges urbains, et développe un endroit qu'il peut considérer comme son chez-lui. Les animaux, devenant des compagnons utiles, fournissent également des ressources essentielles. Au cours de ses explorations, le joueur remarque des silhouettes mystérieuses et entend des bruits énigmatiques qui rompent le paisible silence ambiant. Le personnage incarné se pose alors des questions sur la nature de cette apocalypse qu'il a oublié, et sur la possibilité que d'autres survivants errent dans ce monde. L'objectif du joueur évolue de la simple survie vers la quête de réponses. Il explore des lieux empreints de souvenirs perdus, interagit avec des indices laissés par le passé, et cherche des réponses dans les ruines et les recoins du monde.

L'histoire de ces jeu n'est pas guidée par un but ultime préétabli. Elle se construit autour de la découverte personnelle, de la contemplation et de la coexistence pacifique avec un monde réapproprié par la nature où le silence parle plus fort que les mots.

Le gameplay, entièrement axé sur l'exploration, se veut calme, avec des paysages variés, des villes abandonnées et des scènes naturelles captivantes. La survie est une composante essentielle du jeu, mais elle est conçue pour être relaxante. Récolter des ressources, apprivoiser la faune, construire des abris simples : tout est pensé pour offrir une expérience agréable, sans pression. La construction est une activité tranquille, encourageant la créativité plutôt que la complexité. Les joueurs peuvent restaurer des structures humaines abandonnées, créer des outils simples et construire des abris pour se protéger des éléments. Des éléments de relaxation, comme la pêche, la méditation ou l'observation de la faune, permettent au joueur de se détendre et d'apprécier le monde. Des événements aléatoires, tels que des changements météorologiques ou des migrations d'animaux, créent une variété dans le monde, ajoutant des défis inattendus. Le jeu suit un cycle jour-nuit réaliste. Le jour, le joueur explore, collecte des ressources et construit. La nuit, l'environnement devient mystérieux. Des événements spéciaux et des phénomènes lumineux peuvent survenir, ajoutant une touche de mystère au jeu. Les bruits nocturnes font partie intégrante du mystère du monde post-apocalyptique. Certains sons sont naturels, d'autres indiquent peut-être la présence d'autres êtres dans le silence de la nuit. Le joueur doit rester attentif sans que cela ne rompe le calme instauré jusque là.

Vestiges d'Eden vise à offrir une expérience contemplative, où la survie se mêle harmonieusement à une atmosphère paisible, laissant le joueur explorer, créer et interagir avec un monde post-apocalyptique qui, bien qu'à priori dépourvu d'humanité, est imprégné de beauté et de mystère.

Processus

Lors de mon processus de travail, il m'a semblé évident de commencer par lister différents types de silence. L'absence de bruit, le calme, le mutisme, la surdité, le fait de ne pas répondre, de garder le silence, une ambiance particulière... Je me suis rendu compte que ce sujet était très vaste et ouvrait largement le champ des possibles.

La seconde étape de ma recherche fut d'imaginer ces différents types de silences dans des séquences de gameplay, de voir ce que cela pouvait m'inspirer. L'absence de bruit m'évoquait par exemple ces jeux d'horreur où le micro est actif à la manière d'*Espace the Ayuwoki*, mettant notre personnage en danger si nous faisons trop de bruit de notre côté de l'écran. Cela dit, je ne voulais pas travailler sur un registre trop effrayant voire horrifique, penchant plus pour l'aspect calme et atmosphérique du silence. C'est cette première prise de conscience qui m'a orientée vers mes trois concepts.

Ma première idée fut *Vestiges d'Eden*. L'idée du silence calme et apaisant était la définition qui me restait le plus en tête. J'aimais le fait de revisiter le genre post-apocalyptique pour en faire une expérience apaisante, contemplative. S'en est suivie le concept de *Sans voix*, avec la notion de garder le silence, de choisir de se taire. Les deux projets me plaisaient tout autant, chacune pour leurs raisons ; pour autant, il me manquait quelque chose.

C'est mon concept final qui m'a amenée la pièce manquante. Par rapport à *Vestiges d'Eden* et son exploration contemplative, *L'Héritage de Dahut* offre une structure narrative plus linéaire avec des choix significatifs qui impactent le cours de l'histoire. La prise de décision est plus stratégique, et le scénario paraît plus personnel. Pour ce qui est de *Sans voix*, bien que j'aimais cette thématique du mutisme qui limitait le dialogue, j'ai eu l'impression de créer une expérience narrative moins complexe. Or *L'Héritage de Dahut* intègre une légende bretonne et des choix moraux importants : ce concept était à mes yeux plus fort narrativement. De même, *Sans voix* est un visual novel, là où *L'Héritage de Dahut* a un gameplay beaucoup plus varié.

L'Héritage de Dahut se distingue par son intégration harmonieuse de plusieurs éléments complexes, tant du point de vue technique que narratif. D'abord, l'histoire du jeu s'appuie sur une légende ancienne, celle de la cité submergée d'Ys, qu'elle présente dans un contexte contemporain, offrant ainsi une fusion intéressante entre le mythe et la réalité. Cette approche narrative ajoute une dimension culturelle et fantastique à l'univers du jeu, en plus d'être à mes yeux une façon de rendre hommage à ma région. En somme, le jeu se positionne comme une expérience narrative immersive et interactive, offrant des choix moraux complexes. Les aspects techniques, narratifs et interactifs semblent plus intégrés et complexes par rapport aux deux autres concepts. De plus, j'y ai combiné plusieurs types de silence. Le silence ambiant, présent dans les séquences sous-marines, contribue à l'atmosphère immersive du jeu. Il évoque la quiétude sous-marine tout en mettant en lumière les découvertes et les défis rencontrés par le personnage principal. Le silence vocal, représenté par les choix des personnages de garder le silence sur leurs découvertes et connaissances, ajoute une dimension intrigante au scénario. Cela crée des dilemmes moraux pour le joueur, qui doit décider s'il révèle ou garde secrètes des informations cruciales, avec des conséquences qui se répercutent tout au long de l'aventure.

Annexe - Moodboard

