

elias

NAND611-N01 - Communication adaptée au contexte vidéoludique

Léa Dantec

quel genre de game designer je veux être ?

elias

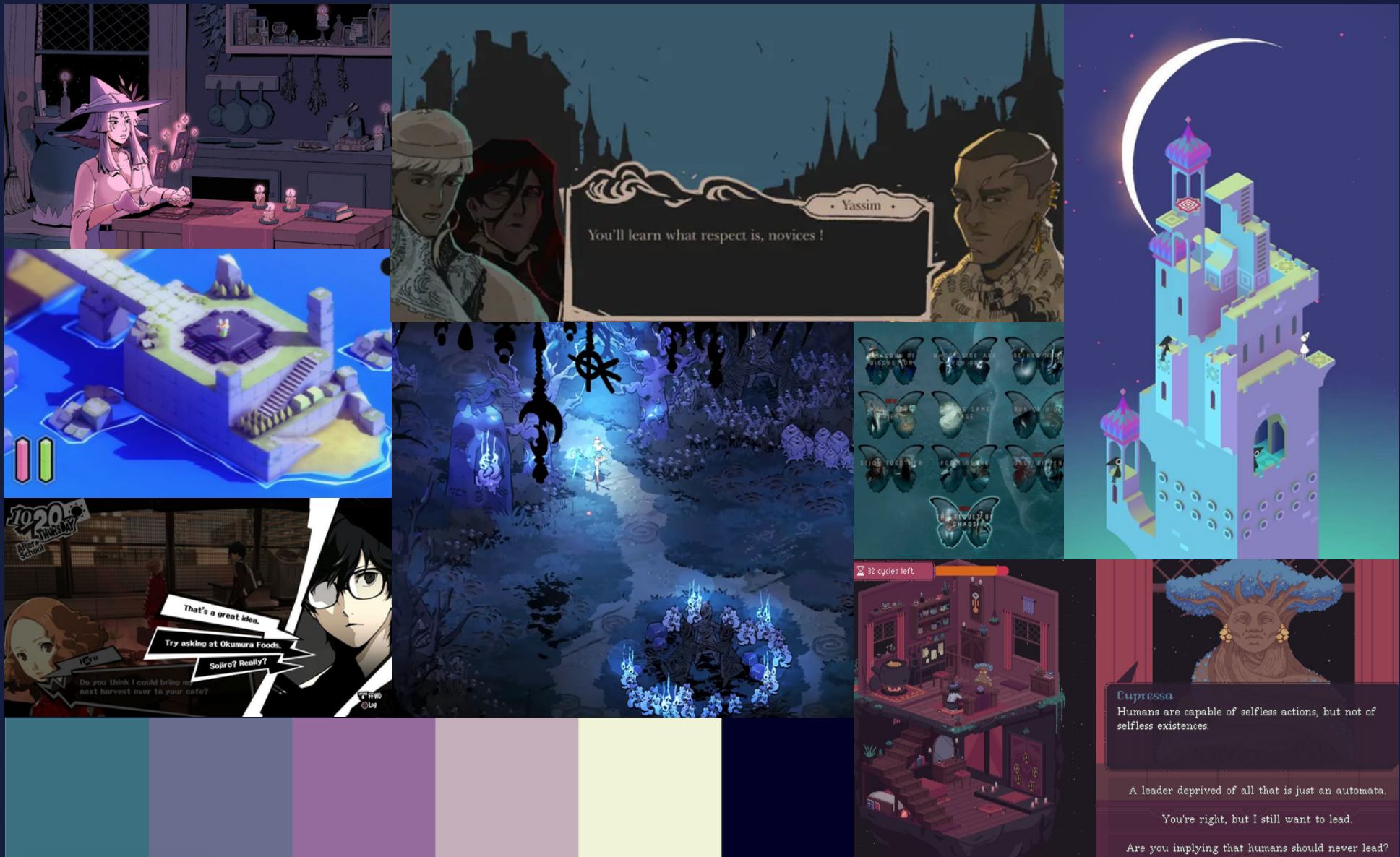
En tant que designer de jeux vidéo narratifs, mon aspiration est de créer des histoires immersives et émotionnellement engageantes, tout en explorant les possibilités infinies des mondes ouverts. J'ai une passion pour les récits qui plongent le joueur dans des univers vastes et dynamiques, où chaque décision qu'il prend a un impact profond sur l'évolution de l'histoire. Mon objectif principal est de divertir les joueurs tout en les invitant à réfléchir, à se questionner sur les choix qu'ils font et les conséquences qui en découlent. Ainsi, même si tout aspect du design de jeu m'intéresse, j'ai un attrait plus prononcé pour un rôle de scénariste.

Je suis particulièrement attirée par la science-fiction et surtout le post-apocalyptique, car ce sont des genres qui offrent un terrain fertile pour explorer des thèmes complexes et fascinants. Cependant, ce qui m'importe le plus n'est pas tant le cadre, mais plutôt la profondeur de l'immersion et la richesse des choix narratifs. Les jeux comme *Life is Strange*, *Undertale*, ou encore *Persona 5* m'inspirent beaucoup, chacun à leur manière, car ils parviennent à lier des intrigues captivantes par des méthodes de gameplay et des thématiques bien différentes. Ces jeux montrent comment une narration bien construite peut renforcer l'implication émotionnelle des joueurs, et c'est ce que je vise à accomplir dans mes propres créations.

Mon concept de jeu, *Elias*, reflète cette vision. Le jeu est centré sur un jeune homme qui a donné son nom au jeu, en quête de bonheur et de paix intérieure, qui explore son passé et ses émotions à travers des fragments de souvenirs. En incarnant *Elias*, les joueurs font face à des thèmes comme la solitude, l'acceptation de soi, et l'importance des relations humaines. Le gameplay propose des choix à plusieurs embranchements, chacun ayant des répercussions sur l'évolution émotionnelle d'*Elias*, tout en intégrant des mécaniques de puzzle et d'exploration narrative. Chaque fragment représente un aspect de ses souvenirs, et les joueurs naviguent entre des paysages métaphoriques, symbolisant des moments clés de sa vie, pour redécouvrir qui il est vraiment.

Ce concept de jeu me permet d'apporter ma touche personnelle en concevant une expérience narrative qui laisse les joueurs libres de modeler l'histoire d'*Elias* en fonction de leurs propres choix, impliquant des décisions et des fins multiples. En me concentrant sur la rejouabilité, j'offre aux joueurs la possibilité de revivre le jeu sous des angles différents, leur permettant de mieux comprendre *Elias* et d'explorer les nuances de son histoire.

Ce qui me distingue en tant que designer est ma volonté de créer des jeux où la rejouabilité est au cœur de l'expérience. Je veux concevoir des histoires si riches que les joueurs auront envie de les rejouer encore et encore pour en découvrir tous les aspects. J'aspire à ce que chaque partie soit unique, offrant une nouvelle perspective sur l'histoire ou sur les personnages. Pour moi, il est essentiel que les jeux que je crée donnent aux joueurs une véritable sensation de contrôle, qu'ils puissent modeler l'histoire en fonction de leurs choix et qu'ils soient récompensés pour leur curiosité et leur investissement. Je veux que chaque joueur puisse s'approprier l'histoire, avoir l'impression qu'il a sa propre aventure, différente de celles des autres.



Elias est un court rpg narratif à choix multiples, en vue isométrique et se jouant en solo, centré sur les thèmes de la quête de soi, du bonheur et de l'acceptation personnelle. On y incarne donc Elias, un jeune homme en proie à des doutes et des tourments intérieurs, qui entreprend un voyage introspectif pour redécouvrir qui il est vraiment. Après une période difficile marquée par des échecs personnels et des déceptions relationnelles, Elias se retrouve dans un monde étrange, constitué de fragments oniriques de ses souvenirs et de ses émotions. Ces fragments symbolisent différents aspects de sa vie passée, et c'est à travers eux qu'il faut aider Elias à se reconstruire, à comprendre les choix qu'il a faits et à forger son propre chemin vers la paix intérieure.

Le jeu se divise en plusieurs chapitres, chacun explorant un aspect particulier ou une émotion clé de la vie d'Elias. À travers des paysages vaguement familiers pour lui, on rencontre des personnages énigmatiques représentant des facettes de sa personnalité, des souvenirs marquants, ou des relations importantes. Le but de chaque chapitre est de collecter des souvenirs, de résoudre des puzzles et de prendre des décisions qui affecteront la compréhension qu'Elias a de lui-même. Entre chaque chapitre, un tirage de carte de tarot indique sur quel chemin se trouve le joueur.

Elias repose sur un gameplay alliant exploration, puzzle, et histoire. En explorant ces fragments, le joueur est amené à prendre des décisions difficiles qui changeront le cours du jeu, influençant directement le parcours émotionnel d'Elias et son chemin vers la guérison. Le jeu propose un système de dialogues à choix multiples, où chaque décision a des conséquences sur le déroulement de l'intrigue et la manière dont Elias perçoit son passé et ses relations. Ces choix mènent à des fins différentes, permettant aux joueurs de découvrir diverses perspectives sur le parcours d'Elias et de trouver leur propre interprétation de ce que signifie atteindre le bonheur et l'acceptation de soi. Un système de jauges de guérison évoluant selon les décisions du joueur influence le scénario, et oriente le jeu vers une fin plutôt qu'une autre : Elias peut alors se rejouer plusieurs fois, afin de saisir toutes les facettes du personnage.

L'univers d'**Elias** est fait pour être onirique, avec des environnements classiques mais légèrement fantastiques qui changent en fonction des émotions d'Elias et des choix du joueur. La bande-son est bien travaillée et accompagne chaque moment clé, intensifiant l'atmosphère irréelle et immergeant le joueur dans l'état émotionnel du personnage.

Elias est une expérience de découverte personnelle. En aidant le personnage à explorer ses souvenirs et à affronter ses peurs, le joueur est invité à réfléchir sur ses propres expériences de vie et à questionner ses choix. Le jeu s'adresse à ceux qui recherchent une expérience narrative profonde, où les émotions et les relations humaines occupent une place centrale. Il s'agit de façonner l'histoire, de guider Elias à travers les hauts et les bas de la vie pour l'aider à atteindre une meilleure compréhension de lui-même, et peut être d'en tirer des leçons afin de mieux vivre l'instant présent.

alexandre, le joueur cible

elias

Alex a 23 ans, il est français et est étudiant en énergies renouvelables à Montréal.

Il adore la **musique**, surtout lorsqu'il s'agit de l'écouter. Il aime manger, découvrir de nouveaux plats et aliments, mais par dessus tout manger avec les autres. Il aime passer du temps avec des gens, **apprendre à les connaître**, parler de **sujets profonds** avec. Il aime bien danser. Il adore se renseigner sur des sujets comme la politique, l'histoire, et les sciences : il aime en apprendre plus sur le monde qui l'entoure en général, sur la société. Il aime aussi apprendre des langues et les parler.

Il a pour buts de vie d'**être heureux**, de **se sentir bien dans son corps**. Il veut aussi voyager le plus possible.

Ce qui le motive, c'est l'expérimentation, les **rencontres avec de nouvelles personnes**, et surtout le **bonheur**.

Il se met au défi de faire des choses **seul, par lui-même**, de tester des activités dont il a peur, qu'il juge moins sécuritaires.

Alex est sociable, extraverti avec tout de même un côté introverti. Il est posé mais hyperactif. Il est **emphatique**, stressé, et passionné.

Ses valeurs sont le respect, la **bienveillance**, l'ouverture d'esprit, et l'honnêteté.

Pour ce qui est de son rapport aux technologies, il a une PS5 qu'il utilise très peu, et un ordinateur qui ne lui sert pas à jouer. Son téléphone lui sert surtout à communiquer, et à écouter de la musique. Il utilise beaucoup la technologie, mais il a besoin que celle-ci lui apporte quelque chose.

Par exemple, il n'aime pas regarder des films, car il n'agit pas directement dessus, contrairement aux jeux vidéos. Il n'apprécie pas trop les réseaux sociaux, et ne s'en sert que pour communiquer, il voit le fait de poster et consommer du contenu comme une perte de temps.

Il ne joue plus beaucoup aux jeux vidéos comparé à avant, ça doit faire un an qu'il n'a pas vraiment joué, et il **priorise la vie réelle**.

Ses genres vidéoludique préférés sont les **rpg**, les mmo et les jeux d'horreur à **choix**.

Ce qu'il aime le plus dans un jeu, c'est **découvrir l'univers de lui même, vivre l'histoire**. L'immersion dans le jeu est importante, comme l'**ambiance sonore**, l'impression de **voyager dans un autre monde** : Alex veut être **maître de son expérience**.

Avant, il préférerait les jeux longs, mais maintenant il n'a plus le temps : il préfère un **jeu court** (20h-30h d'histoire), comme FF7 remake.

Il joue par sessions d'au moins 2h, 3h maximum - sinon il trouve qu'il perd trop de temps et n'arrive pas à s'immerger.

Il adore la **narration**, tout ce qui est lié à l'immersion (histoire, visuels, musique... il veut **s'accrocher aux personnages, le monde doit lui parler**). Un jeu avec simplement du gameplay pur l'ennuie.

Son jeu préféré est FF14. Il a aussi adoré Spiderman PS4, GoW Ragnarok, Detroit Become Human, FF7 remake, Civilisation V, Persona 5 et Until dawn

Il aime les livres Terriel et Kingsgame.

S'il avait un message à transmettre dans un jeu, ce serait de comprendre que **le plus important c'est profiter de chaque petit moment, se rendre compte de la beauté de l'instant**.

système de jeu : points d'action et jauges de fin

elias

Elias est un jeu à fins multiples. Pour décider quelle fin sera obtenue par le joueur, un système de points invisible pour lui est mis en place. Selon ses actions et ses choix, le joueur gagne des points sur l'une des trois jauges existantes. Chacune de ces jauges est associée à l'une des fins : par exemple, obtenir le plus de points dans la jauge sérénité comme vu ci-contre, garantit au joueur d'obtenir la fin du même nom à l'issue des cinq chapitres.

résilience



sérénité



renaissance



résilience

Elias a affronté ses peurs et ses faiblesses, et a choisi des réponses qui reflètent l'acceptation de soi et la connexion avec les autres. Il se tient devant le lever du soleil, observant la lumière envahir son appartement. Il a trouvé une paix profonde. Maintenant, il voit la beauté dans ses moments de solitude, il comprend que ses peurs font partie de lui mais ne le définissent pas, et qu'il doit chérir ses relations tout en gardant son propre équilibre. La croissance personnelle est un voyage sans fin, mais chaque pas compte : Elias est prêt à embrasser l'avenir avec résilience et optimisme.

sérénité

Elias a principalement cherché l'introspection, avec des réponses axées sur l'acceptation de ses sentiments sans nécessairement vouloir changer le monde extérieur. Il est seul dans son appartement, mais cette fois, cela ne l'effraie plus. Il est en paix. Il a compris que le bonheur et le bien-être viennent de l'acceptation de chaque moment, et il n'a plus peur de passer du temps avec lui-même. Elias a mené une introspection profonde et a atteint l'apaisement émotionnel. Il ne dépend pas des autres pour se sentir complet, et il a trouvé une sérénité durable dans son voyage intérieur : l'harmonie peut résider dans l'acceptation de ce qui est, même sans chercher activement à le changer.

renaissance

Elias a choisi de se concentrer sur ses relations avec les autres et de dépasser ses peurs pour se reconnecter avec son entourage. Il contacte ses amis et de sa famille et quitte l'appartement pour les voir. Il a trouvé un équilibre entre son monde intérieur et le monde extérieur, se rendant compte que ses relations peuvent l'aider à mieux comprendre qui il est. Cela symbolise une renaissance pour Elias, à travers la connexion avec autrui. Il s'est ouvert aux autres, et il a trouvé une force dans cette vulnérabilité : il faut réfléchir à l'importance des liens sociaux et au fait qu'ils peuvent être une source de résilience et d'inspiration pour sa propre quête de bonheur.

Cependant, cela n'est pris en compte que si au moins une des trois jauges est égale ou supérieure à 40 points, à raison de 1 à 3 points gagné selon l'action ou le choix du joueur. Dans le cas où les trois jauges ont un score inférieur à 40, même s'il y a une différence drastique entre elles, le jeu se terminera sur la fin 0, cachée au joueur. Cette fin-là peut paraître plus pessimiste mais constitue une facette essentielle d'Elias afin de mieux comprendre le personnage et s'y identifier.

résilience



sérénité



renaissance



40

l'ombre d'elias

Elias a constamment fui ses peurs et n'a pas réussi à reconnecter les fragments de son être. Il y a un sentiment de stagnation dans ses choix. Il est de retour dans son appartement, l'atmosphère est lourde, et il semble préoccupé, comme s'il était toujours hanté par ses peurs et ses insécurités. Il reste seul, incertain et en retrait. Il a choisi de ne pas affronter les défis, et bien qu'il ait trouvé un peu de paix, il sait que les souvenirs restent flous, comme des ombres autour de lui. Elias doit réfléchir sur l'importance de faire face à ses émotions, même les plus difficiles, et de s'ouvrir aux autres. C'est une fin douce-amère qui rappelle que le bonheur et la paix intérieure demandent un effort et un certain degré de vulnérabilité.

système de jeu : points d'action et jauges de fin elias

Le jeu est découpé en plusieurs phases de gameplay : l'introduction, la phase d'histoire (divisée en 5 chapitres) et l'épilogue (existant en 4 variations). A l'issue de chaque chapitre, une carte de tarot apparaît au joueur pour lui indiquer les leçons qu'il a tirées (ou non) de ses décisions. Lorsqu'il atteint l'épilogue, le calcul total des points des 5 chapitres est réalisé, afin de lui attribuer l'une des 3 fins principales, ou dans le pire des cas, la fin 0, considérée "cachée". Peu importe les choix pris par le joueur, la trame narrative reste la même, même si chaque partie de l'histoire semble être personnalisée entièrement par le jour. Il a au final entièrement le contrôle sur le parcours d'Elias. Voici la trame narrative réalisée sur Milanote, et les chemins pris par le joueur selon ses choix d'actions et d'interaction.



[lien vers le tableau milanote](#)

en quoi c'est un jeu pour alex ?

elias

J'ai imaginé **Elias** pour répondre aux valeurs et aux aspirations d'Alex, qui est intéressé par la découverte de soi et la quête de sens dans chaque expérience qu'il entreprend. Ce jeu veut le plonger dans un monde onirique et introspectif, où il guidera son personnage à travers des fragments de souvenirs et d'émotions, explorant des thèmes plus profonds liés au bonheur, au bien-être et à l'acceptation de soi. Cet univers introspectif résonne directement avec les valeurs d'Alex, telles que l'honnêteté et la bienveillance, mais aussi avec son désir de comprendre les gens et de créer des liens profonds.

Alex étant sensible à l'immersion et à l'impact émotionnel des histoires, **Elias** s'appuie sur un environnement coloré et captivant et une bande-son cohérente avec les phases de jeu, ce qui l'aidera à s'immerger dedans. Les thèmes du jeu, centrés sur l'acceptation de soi et la quête du bonheur, font écho à ses objectifs personnels, tout en l'encourageant à s'interroger sur ses propres choix et valeurs. Le jeu lui offre une expérience qui va au-delà du simple divertissement, reprenant sa volonté de transmettre le message suivant : « le plus important c'est profiter de chaque petit moment, se rendre compte de la beauté de l'instant ».

J'ai choisi d'avoir recours à un système de choix multiples, de conséquences narratives et de fins différentes spécifiquement pour s'aligner avec les préférences d'Alex en termes de jeux. Il apprécie ceux où ses décisions influencent l'histoire, car il a l'impression d'avoir un véritable impact sur celle-ci. Chaque choix dans le jeu modèle le parcours introspectif d'Elias vers son équilibre personnel et son bien-être : Alex est ainsi en contrôle de son expérience. Ce système permet également de découvrir de nouvelles facettes de l'histoire à chaque partie, un élément qui stimule son goût pour l'expérimentation et la rejouabilité. Le jeu offre à Alex du gameplay stimulant sans étouffer l'environnement et en laissant l'histoire au premier plan : il a vraiment l'occasion de s'attacher et de comprendre le personnage d'Elias.

En associant une histoire émotionnelle à un bel univers visuel et sonore, **Elias** permet à Alex de vivre une aventure profonde et immersive qui résonnera avec lui.

références du moodboard

elias

