

Exercice

Theme – Storytelling & Experience Emotions in Virtual Worlds

Séléna Pavarino, Zoé Wingardin, Paul Nogal, Clément Tisserand

'BEYOND STARS' PROJECT

Jeu Vidéo

'TPS Action Adventure game'

Thème

L'Homme peut-il percevoir l'immensité des choses à découvrir ?

Choix du thème

Ne vous êtes vous jamais demandé ce qu'il y avait au dessus de vos têtes ? Avez-vous déjà regardé l'océan, la mer ou bien les étoiles en constatant que vous n'étiez rien face à l'immensité ? Avez-vous ressenti ce sentiment si puissant de curiosité qui vous a poussé à vous interroger sur l'inconnu, sur les choses que vous ne connaissiez pas ?

Cette question universelle nous a poussé à explorer l'inconnu tout en vous proposant une expérience unique, embarquez avec nous et laissez votre esprit se perdre dans l'immensité galactique.

Le contexte

Sous un régime dictatorial sur Terre [Ultimate Order], un équipage d'un vaisseau est rescapé d'une attaque orchestrée par leur propre gouvernement. Ils décident de fuir vers une nébuleuse [X4-Kort] où ils rencontrent une démocratie née de la fuite du régime [The New Federation]. Un plan est mis en place pour essayer de renverser le régime avec les rescapés. Rien ne se passe comme prévu, ils doivent à nouveau fuir pour un nouveau départ.

Le scénario détaillé

PROLOGUE :

Terre 2184, soumise à un régime autoritaire dictatorial (The Ultimate Order) contrôlant tous les flux, les commerces, les médias, la recherche, les transports, les expéditions spatiales, etc.

Un rebelle s'opposant au régime dictatorial se fait prendre par les autorités lors d'une mission de sabotage contre le gouvernement.

En punition, il est envoyé sur une mission de recherche spatiale vouée à l'avance à l'échec : il a des suspicitions sur cette mission et enquête sur le vaisseau qui s'avère avoir des capsules de sauvetages trafiquées.

Ce vaisseau de recherche est envoyé et médiatisé par le gouvernement pour récupérer une molécule sur une autre planète dans le but de soigner des maladies sur Terre. La population terrestre voit en cette mission un nouvel espoir contre la propagation des maladies et virus sur Terre. Mais il n'en est rien, il n'y a pas de molécule/plante "miracle" sur cette planète, il s'agit d'un coup monté par le gouvernement pour créer un contrôle sur la population pour montrer qu'ils sont "bienfaiteurs" du peuple, qu'ils mènent des actions pour leur population afin de leur donner de "l'espoir", ils possèdent déjà la molécule mais veulent instaurer une régulation pour donner les traitements aux plus méritants et aux dirigeants en cachette laissant son peuple dans la désolation, la maladie, la pauvreté et le faux espoir.

JEU :

Après le décollage, le vaisseau arrivant aux abords de la fausse planète et hors de médiatisation est attaqué par son escorte militaire dans le but d'être détruit comme prévu.

Le gouvernement communique à sa population un message médiatique visant à s'excuser et à enquêter sur la disparition du vaisseau (alors qu'ils sont à l'origine de l'attaque).

Le petit groupe de survivants réussit à s'échapper grâce à une navette de secours préparée et réparée au préalable par le héros ayant suivi son instinct. Ils se rendent compte qu'ils sont manipulés par le gouvernement et l'élite, le héros s'en doutait déjà faisant parti sur Terre d'un groupe de la rébellion (Loyal Truth Cartel).

Ils décident de fuir vers une nébuleuse (X4-Kort) proche afin de s'y cacher. Cette nébuleuse est interdite par le gouvernement car "considérée" comme dangereuse à cause de la présence de "tueurs et mercenaires" s'opposant au régime "bienveillant".

Le voyage initiatique des 5 personnages commencent sur cette planète inconnu au coeur de la Nébuleuse.

Après plusieurs jours d'exploration, ils ne découvrent pas de mercenaires mais une société démocratique humaine (The New Federation) vivant cachée du totalitarisme, préparant une révolution pour renverser le système dictatorial terrestre et dévoiler au grand jour le vrai visage du gouvernement (The Ultimate Order) à sa population.

Cette fois-ci c'est certain, le gouvernement terrestre est dévoilé aux yeux des personnages, ils ont vécus depuis leur naissance dans le mensonge et la manipulation.

Ces "rebelles" démontrent que les membres de l'équipage n'ont pas été choisis au hasard. En effet, ils ont tous un membre de la famille qui a désobéi ou fait quelque chose à l'encontre du régime. En punition le régime décide d'envoyer un membre de la famille des dissidents à la mort dans cette expédition.

La chef de ce peuple (Iris Dalrendt) d'humains rescapés du régime totalitaire Terrestre décide avec l'arrivée du héros (élu) qu'il est temps d'attaquer la Terre pour renverser son régime et sauver les quelques 22 Milliards d'être humains possédés et manipulés par le régime qu'il leur fait croire qu'il est leur "sauveur" et "protecteur".

Le héros DOUTE de l'efficacité du plan car il connaît bien la Terre et son gouvernement, lui-même s'étant engagé dans un petit groupe de rebelles sur Terre qui a vu le jour il y a peu d'années.

Malheureusement, pris par surprise, ils sont devancés par le régime terrestre qui arrive sur la planète (Xenula-4) de la nébuleuse en attaque, l'escorte spatiale militaire ayant révélé au régime de l'Ordre Ultime où s'était caché l'escouade principale. Cette invasion militaire fait fuir la population de la planète le combat étant impossible face à la force militaire du régime : c'est la défaite, pour le moment le régime est trop puissant.

Le peuple de rebelles se ravise et préfèrent fuir sur les planètes désolées aux alentours.

Les quelques survivants arrivent sur une planète inhabitée. Ils se cachent pour éviter des représailles au cas où le régime serait encore là.

Les personnages voient en cette planète un nouvel espoir : continuer leur combat contre l'Ordre jusqu'au jour où la Nouvelle Fédération démocratique deviendra assez puissante pour battre le régime totalitaire terrestre et sauver l'humanité de ses dirigeants manipulateurs.

Le Héros regarde vers le ciel : "Nous n'étions pas assez fort, nous devons sauver la Terre et l'Humanité mais d'autres horizons nous attendent pour l'instant, commençons à instaurer une nouvelle fédération démocrate, si on avait su que ça nous mènerait jusque là... comment aurions nous pu percevoir l'immensité de l'inconnu alors que nous étions bloqué dans un régime narcissique manipulateur sur Terre..?"

EPILOGUE :

Construction de la seconde fédération, recrutement intergalactique.

Video game ‘BEYOND STARS’

Core émotions

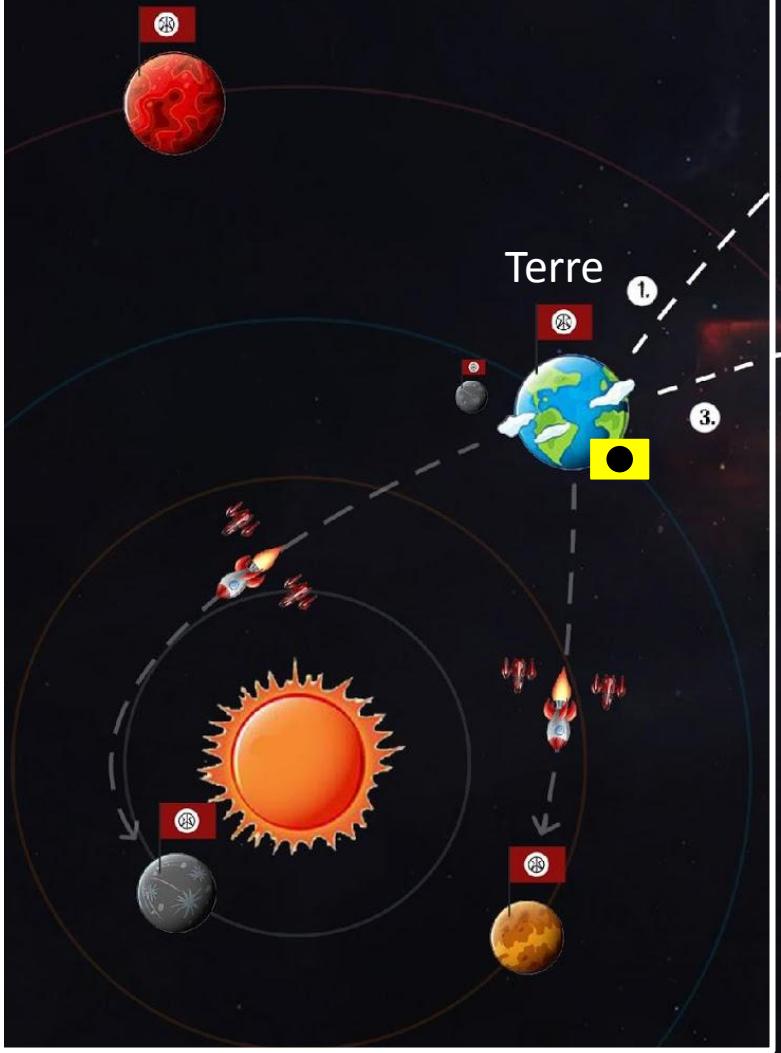


Emotions secondaires

World - Territoires & Factions



Dictature : ULTIMATE ORDER



Terre

Fake mission

1.

2.

3.

2.3 A.L.

= Zone rebelle : THE NEW FEDERATION

4.

Xenula-4

Nébuleuse X4-Kort



LEGENDES :



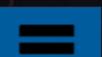
Ultimate Order (Dictature terrestre - plus de pays/continents : une seule nation et un seul dirigeant).



Loyal Truth : Groupe rebelle terrestre s'opposant à la dictature sur Terre.



The New Federation perçue par la population terrestre de la dictature comme étant des "aliens" ou des "tueurs / mercenaires" car manipulée par son gouvernement (Ultimate Order).



Rebelles humains de la Nouvelle Fédération ayant fui l'Ordre Ultime vivant désormais dans la Nébuleuse (anciens terriens) sur la planète Xenula-4.

Plusieurs factions et leurs liens

Chaque factions a ses ambitions et ses valeurs. Elles sont liées malgré elles.



Faction : Ultimate Order
Création : 2066
Dirigeant : Kurt Arthan Lark
Population : 22 Milliards

L'ordre Ultime (*Ultimate Order*) a été créé après une guerre politique ayant engendrée un conflit nucléaire en 2064. Des personnalités influentes se sont proclamées "Hauts Dirigeants" d'un système dictatorial totalitaire face au reste de la population vivant dans la pauvreté et la désolation. Face à la rapide montée du pouvoir du régime grâce à la manipulation mentale et au contrôle des ressources terrestres, elle a vu sa population augmentée de manière exponentielle, composée majoritairement de partis extrêmes et de populations pauvres cherchant refuge quoi qui leur en coûte.

La plupart des partis indépendants s'opposant à ce régime furent décimés face à la puissance de l'Ordre Ultime. Les survivants ont fuient la Terre en quête d'un nouveau foyer caché dans l'immensité de l'Univers (ce qui formera plus tard le parti s'opposant à l'Ordre Ultime : La Nouvelle Fédération.)

Les années passent, le régime grandit et l'Histoire est modifiée : l'Ordre Ultime à un contrôle total sur les nouvelles générations de sa population jusqu'à en changer les évènements passés pour redorer son blason et se montrer "bienfaiteur" du peuple alors qu'il est en réalité manipulateur.

L'ordre est devenu un culte, une divinité du point de vu de sa population, à la même hauteur qu'une secte. Il contrôle la majeure partie du système solaire, les voyages inter-planétaires, les expéditions spatiales, les flux de communications, les transports, les médias et la presse, la recherche, la médecine, le commerce, etc. Il va écraser sa dominance sur sa population par la peur en divulguant des messages de propagande : la légende raconte qu'une Fédération alienne de tueurs et mercenaires séviraient dans une région spatiale : la nébuleuse

X4-Kort où des vaisseaux de l'Ordre auraient mystérieusement disparus. L'Ordre Ultime interdit alors à sa population de se rendre dans cette région. (alors qu'il s'agit de la base de la Nouvelle Fédération, l'ordre voulant empêcher sa population de changer de camps.)



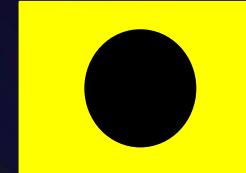
Faction : The New Federation
Création : 2078
Dirigeante : Iris Dalrendt
Population : 11 Milliards

La Nouvelle Fédération vient de l'ancienne génération d'humain s'étant fait persécuter par l'Ordre Ultime lors de son avènement à la fin du XXI^e siècle. Composée de plusieurs partis politiques, elle fuit la Terre et se cache de l'Ordre Ultime durant près d'un siècle.

En 2180, l'Ordre Ultime découvrit l'existence de cette Fédération démocratique cachée sur la planète Xenula-4 dans une nébuleuse (X4-Kort) à plus de 2,3 années lumière de la Terre et de son Système solaire contrôlé par l'Ordre.

L'Ordre connaissant trop peu cette Fédération ennemie et ses alliés ne décida pas d'attaquer mais d'interdire son peuple de se rendre aux abords de cette nébuleuse en diffusant des messages de peur comme quoi "l'Ordre aurait un nouvel ennemi composé de mercenaires sociopathes et sanguinaires résidant aux abords de la nébuleuse X4-Kort".

Plus tard l'Ordre envoya de faux ultimatums à la Fédération pour que cette dernière s'en prenne aux vaisseaux de l'Ordre qui s'attaquaient à la nébuleuse afin d'alimenter sa légende comme quoi "les vaisseaux s'approchant de la nébuleuse disparaîtraient". L'Ordre sur Terre et ses planètes frontalières (comme Mars, et même la Lune) continu de soumettre sa population en se faisant passer pour le "sauveur".



Faction : Loyal Truth
Création : 2180
Dirigeant : Solar Mens
Population : 1.4 Milliards

Après la découverte de la Nouvelle Fédération par l'Ordre Ultime, des bruits de couloir se sont fait entendre sur Terre comme quoi une rébellion approchait et s'était mise en place depuis un siècle dans un autre système solaire. Depuis sa création, l'Ordre Ultime traque ses opposants rebelles pour enterrer la vérité avec eux.

Les quelques rebelles ayant survécus à l'Ordre sur Terre se réunirent pour former un cartel de rebelles nommé "Loyal Truth". La plupart des membres de cette faction sont des descendants directs de l'ancienne génération d'humain du XXI^e siècle. Ils n'ont pas oublié les horreurs de l'Ordre Ultime et ont comme unique but de rétablir la vérité afin de faire tomber l'Ordre et de sauver l'humanité de l'emprise de cette dictature dissimulée.



Faction : The New Federation
Création : 2078
Dirigeante : Iris Dalrendt
Population : 11 Milliards

Cette faction fictive a été inventée par l'Ordre Ultime pour apporter la terreur dans sa population afin d'accroître son pouvoir de manipulation sur cette dernière et de se faire passer pour le protecteur du système solaire.

Il s'agit en fait de la Nouvelle Fédération que l'Ordre Ultime essaie de décrédibiliser aux yeux de sa population terrienne soumise pour faire en sorte que l'humanité sur Terre reste aux alentours de leur planète prospérant sous l'emprise de l'Ordre Ultime.

Les sous thèmes

Chaque sous thèmes est défini par un personnage principale.



Ingénieur
“William”

Scientifique
“Norah”

Héros
“Johan”

Soldat
“Edward”

Médecin
“Emilia”

Vecteur – L'ingénieur

Celui qui accepte l'inconnu.

Le fataliste



Race : Humain

Factions : Ultimate Order **puis**
Nouvelle Fédération

Planète d'origine : Terre

Fonctions : Ingénieur spatiale

William a tout perdu lors de la montée en force de la dictature. Il exerce son métier depuis bien des années et s'est résigné à accepter la dictature. Il n'a plus de famille ni personne à qui s'accrocher, seulement son travail. Son quotidien se ressemble, sa vie n'a plus de sens depuis qu'il a tout perdu. L'ingénieur ne cherche qu'une seule chose, sortir de son quotidien, il acceptera n'importe quelle "aventure" tant que cela lui permet de ne pas retourner dans son quotidien. Il acceptera tout sans regret et aucun doute.

ANTICIPATION

TRUST

FATALISM

TRUST

JOY

FEAR

GUILT

Core emotion

Emotions secondaires

Vecteur – Le Scientifique

Comprendre un univers que l'on ne connaît pas.

La passionnée



Race : Humain

Factions : Ultimate Order **puis**
Nouvelle Fédération

Planète d'origine : Terre

Fonctions : Scientifique analyste

Norah est mariée à son travail. Sa vie entière n'est consacrée qu'à ses recherches et son travail. Passionnée du ciel et de l'espace, ses recherches portent la dessus, ce qui fait d'elle la meilleure élément de la team formée par le gouvernement. Sa curiosité maladive pour l'espace ne plaît pas au gouvernement, craignant que la scientifique ait découvert quelque chose, elle a été placé de force dans cette mission qu'elle voit comme une aubaine et la plus grosse opportunité de sa carrière. Elle est enthousiaste, passionnée et très curieuse de découvrir de nouvelles choses.

TRUST

SURPRISE

CURIOSITY

JOY

JOY

SURPRISE

DELIGHT

Core emotion

Emotions secondaires

Vecteur – Le Héros

Celui qui affronte l'inconnu.

L'explorateur aventurier



Race : Humain

Factions : Loyal Truth **puis**
Nouvelle Fédération

Planète d'origine : Terre

Fonctions : Contrebandier

Johan a un esprit farouche de nature. Il est contre la dictature et a tout fait pour exprimer son mécontentement quant au gouvernement mis en place. Suite à de nombreuses discordes avec le gouvernement, il a été placé de force au sein de l'organisation chargée d'envoyer le vaisseau dans l'espace et voit cette mission d'un œil suspect. Le héros est quelqu'un d'ambitieux qui n'hésite pas à faire ce qu'il a à faire selon son propre libre arbitre et sa volonté. Il est également dominant car il prend souvent le lead et n'hésite pas à faire/dire ce qu'il pense/veut. Le héros voit son aventure comme un moyen de frapper fort et de changer les choses.

ANTICIPATION

JOY

OPTIMISM

ANGER

TRUST

DOMINANCE

SURPRISE

ANTICIPATION

CONFFLICT

Core emotion

Emotions secondaires

Vecteur – Le Soldat

Privilégier ses valeurs à la découverte.

Le droit



Race : Humain

Factions : Ultimate Order **puis**
Nouvelle Fédération

Planète d'origine : Mars

Fonctions : Militaire du régime

Fier soldat fidèle au gouvernement, Edward se fie aux ordres reçus d'un supérieur. Il est le profil du parfait soldat qui obéit sans se poser de questions. Désobéir n'est pas dans ses habitudes, il accorde une très grande importance au respect des règles et à l'ordre. Il incarne la parfaite soumission. Il n'aime pas que l'on conteste les ordres et est assez froid de nature. Il voit cette mission comme une lourde tâche qu'il faudra mener à bien.

TRUST

FEAR

SUBMISSION

DISGUST

ANTICIPATION

CYNISM

TRUST

Core emotion

Emotions secondaires

Vecteur – Le Médecin

Celui qui est incertain de l'inconnu.

La précautionneuse



Race : Humain

Factions : Ultimate Order **puis**
Nouvelle Fédération

Satellite d'origine : Lune

Fonctions : Médecin

Emilia est quelqu'un d'altruiste et de totalement dévouée à sa profession. Elle compte bien mener sa mission tout en veillant sur ses collègues afin qu'ils puissent réussir à "trouver la plante". C'est quelqu'un de rationnel qui est très terre à terre, elle sait où elle va et ce qu'elle doit faire. Emilia n'a rien laissé sur Terre, elle voit cette mission comme un progrès et un moyen de sauver le plus de monde --> fait écho à sa profession. Elle reste cependant anxieuse car elle est en terrain inconnu et elle ne sait pas ce qu'il se passera mais elle reste ouvert à la découverte/ l'inconnu.

ANTICIPATION

FEAR

ANXIETY

FEAR

SURPRISE

ALARM

ANTICIPATION

TRUST

FATALISM

Core emotion

Emotions secondaires

Vecteur – Le Décor

Nébuleuse très sombre avec un *horizon perceptible mais non défini*.



La nébuleuse "X4-Kort" est un endroit à la fois somptueux et mystérieux. Une nébuleuse est un objet céleste composé de gaz raréfié, de plasma ou de poussières interstellaires. C'est à la fois imprévisible que attirant par sa beauté. On dit que les nébuleuses font naître des étoiles. Une si belle beauté dans l'espace attire la curiosité de chacun. Mais voyager dedans peut être périlleux. La nébuleuse est une beauté de l'espace qui peut être fatale à ceux qui ne ferait pas attention.

TRUST

SURPRISE

CURIOSITY

ANTICIPATION

FEAR

ANXIETY

AMAZEMENT

Core emotion

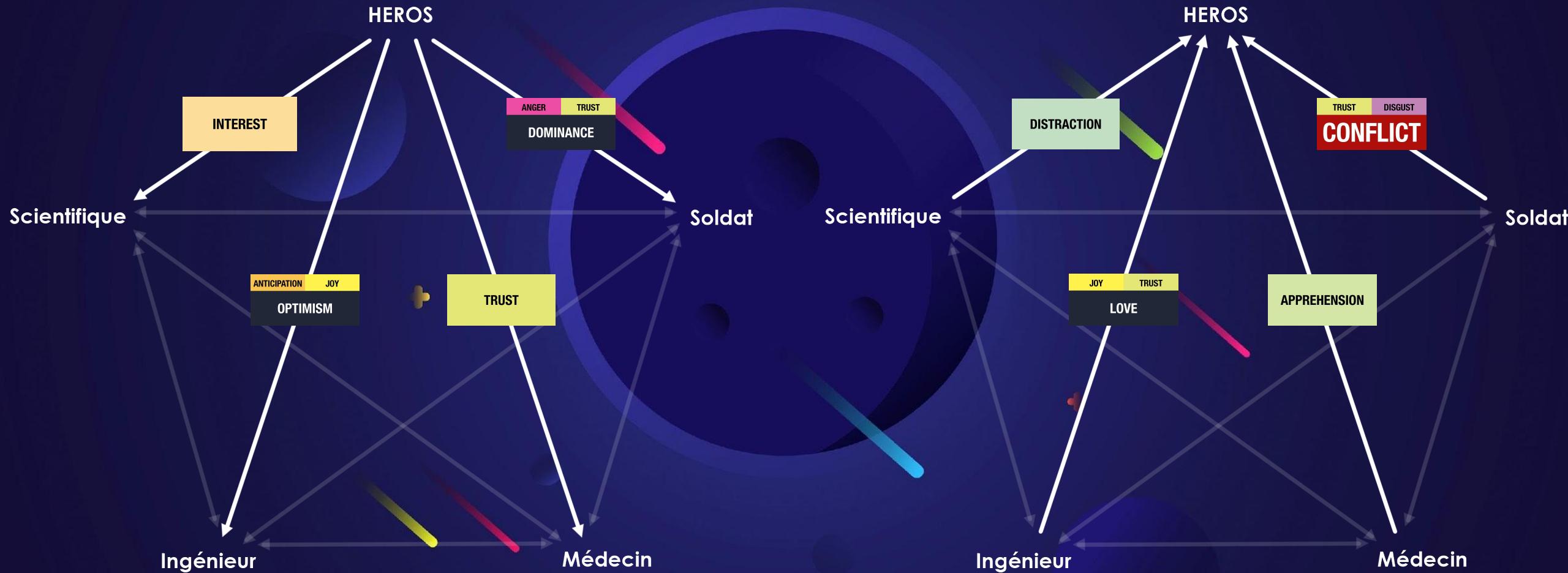
Emotions secondaires

Emotional mapping



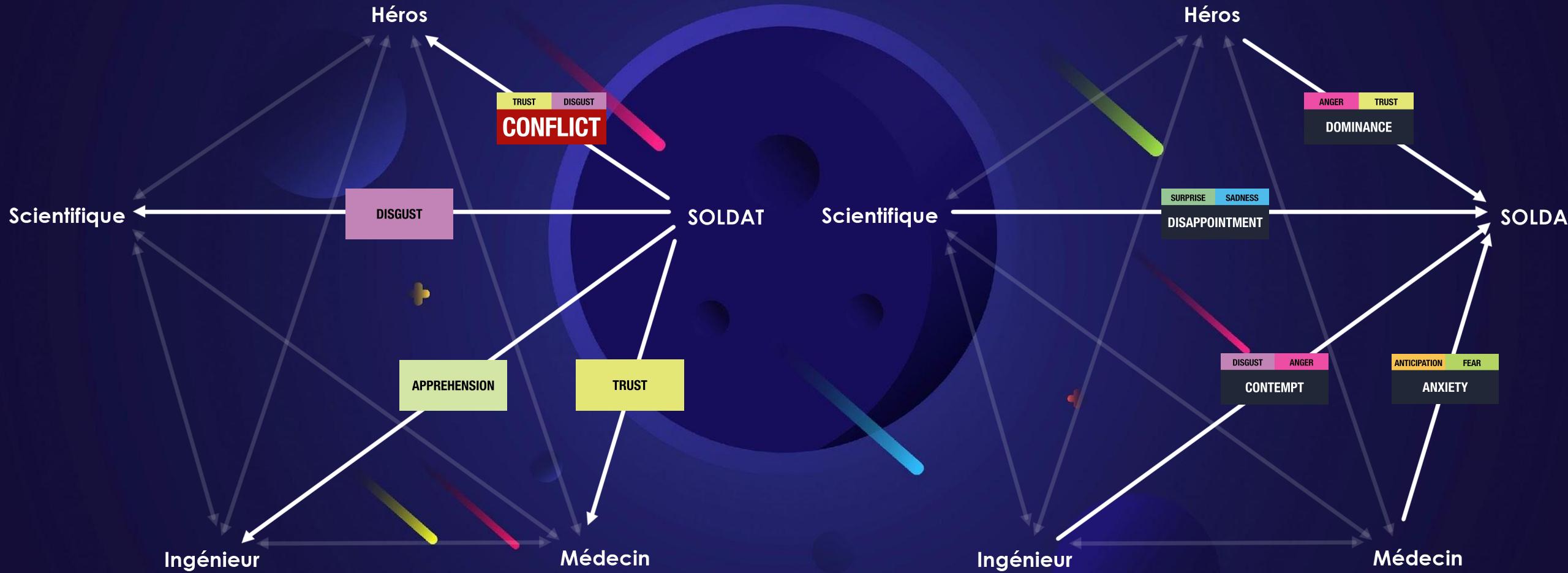
Emotions transactionnelles

du Héros



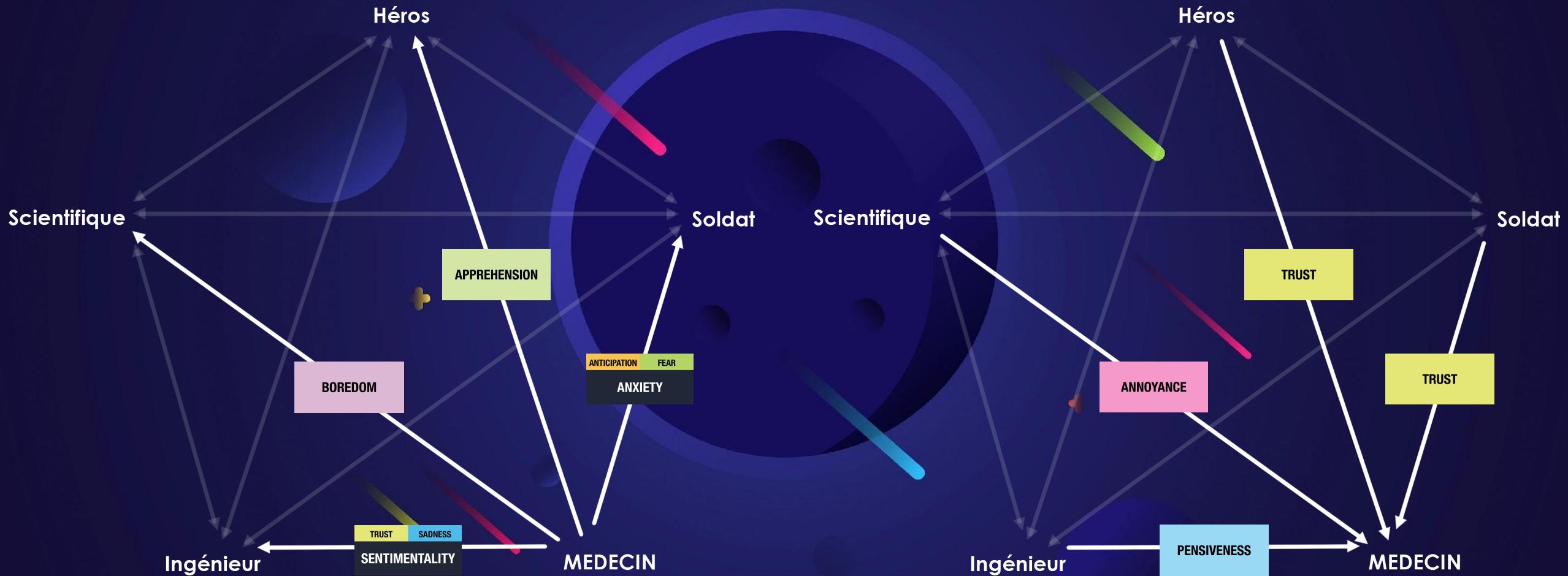
Emotions transactionnelles

du Soldat



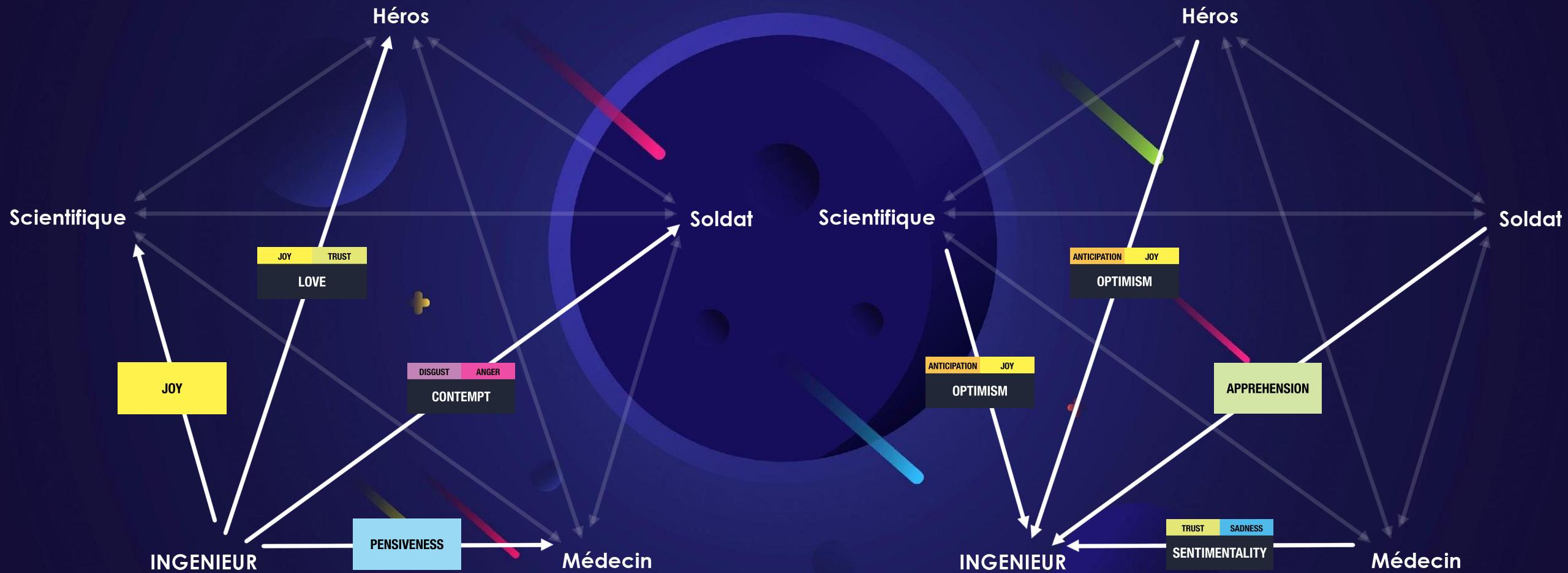
Emotions transactionnelles

du Médecin



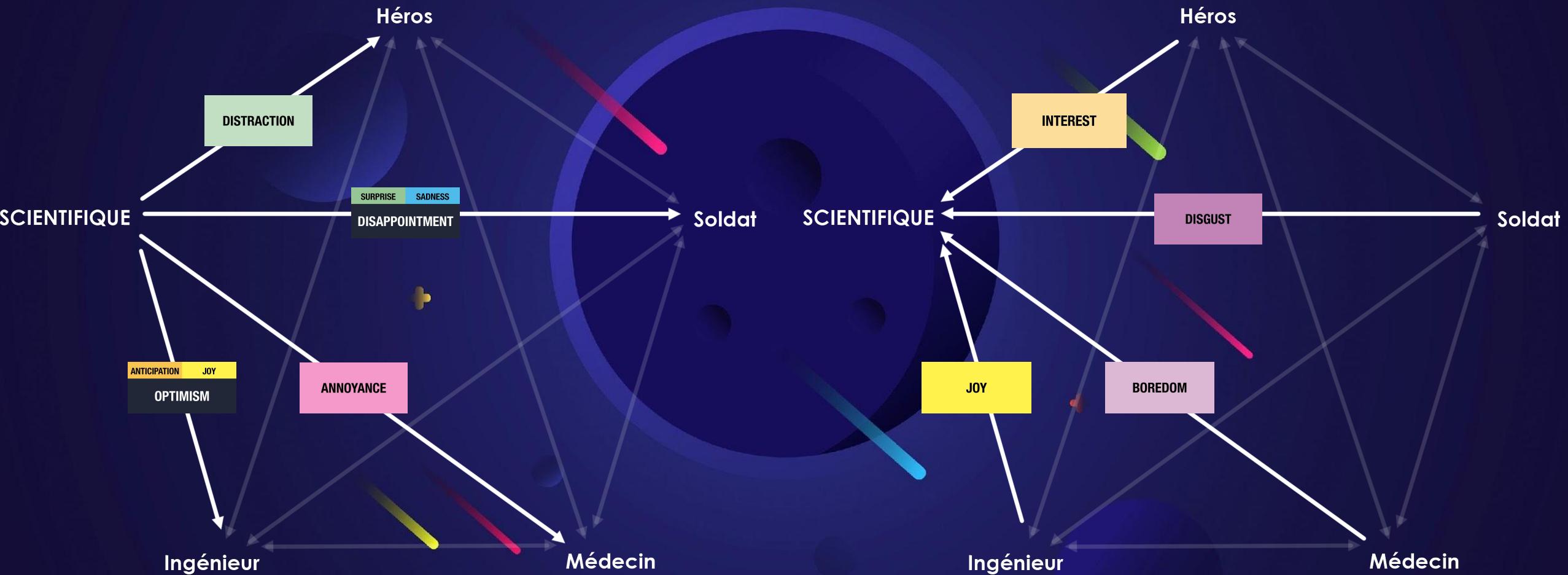
Emotions transactionnelles

de l'Ingénieur



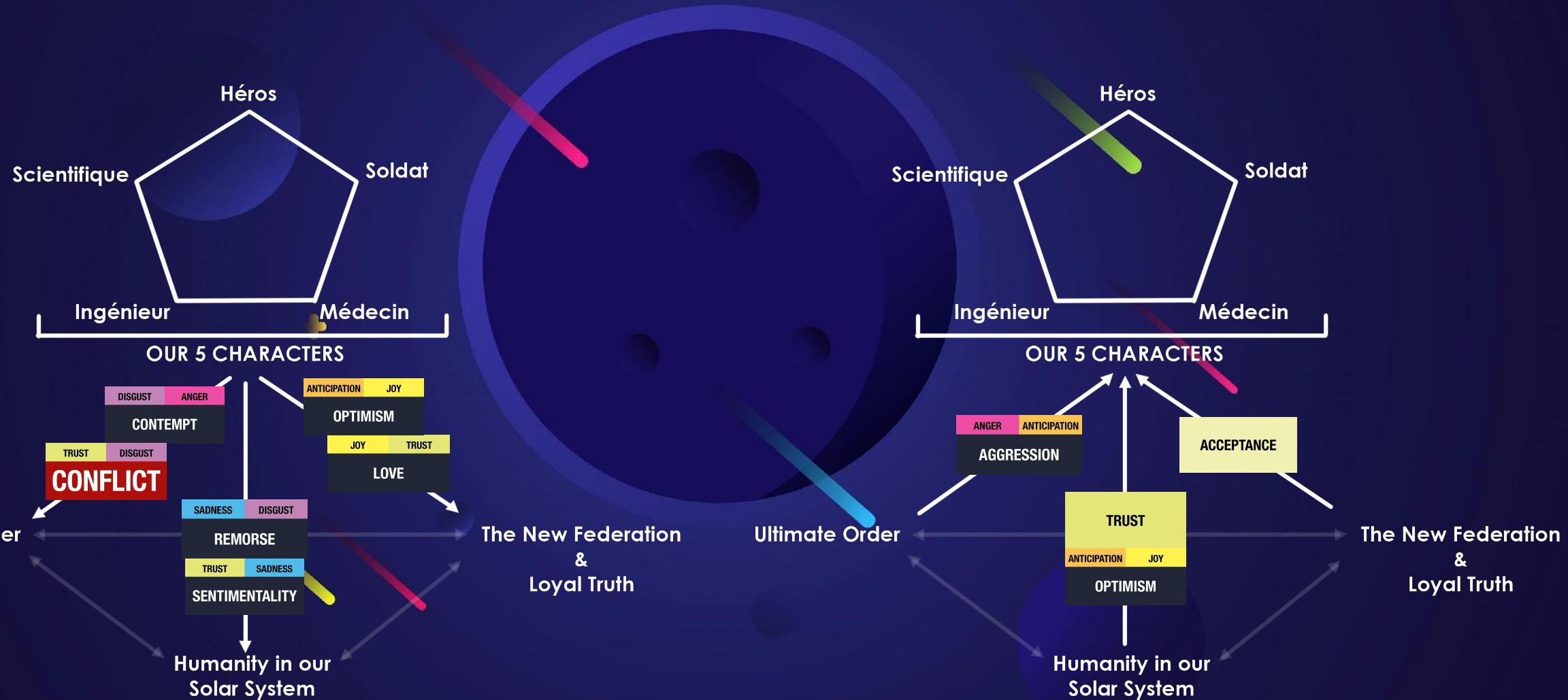
Emotions transactionnelles

du Scientifique



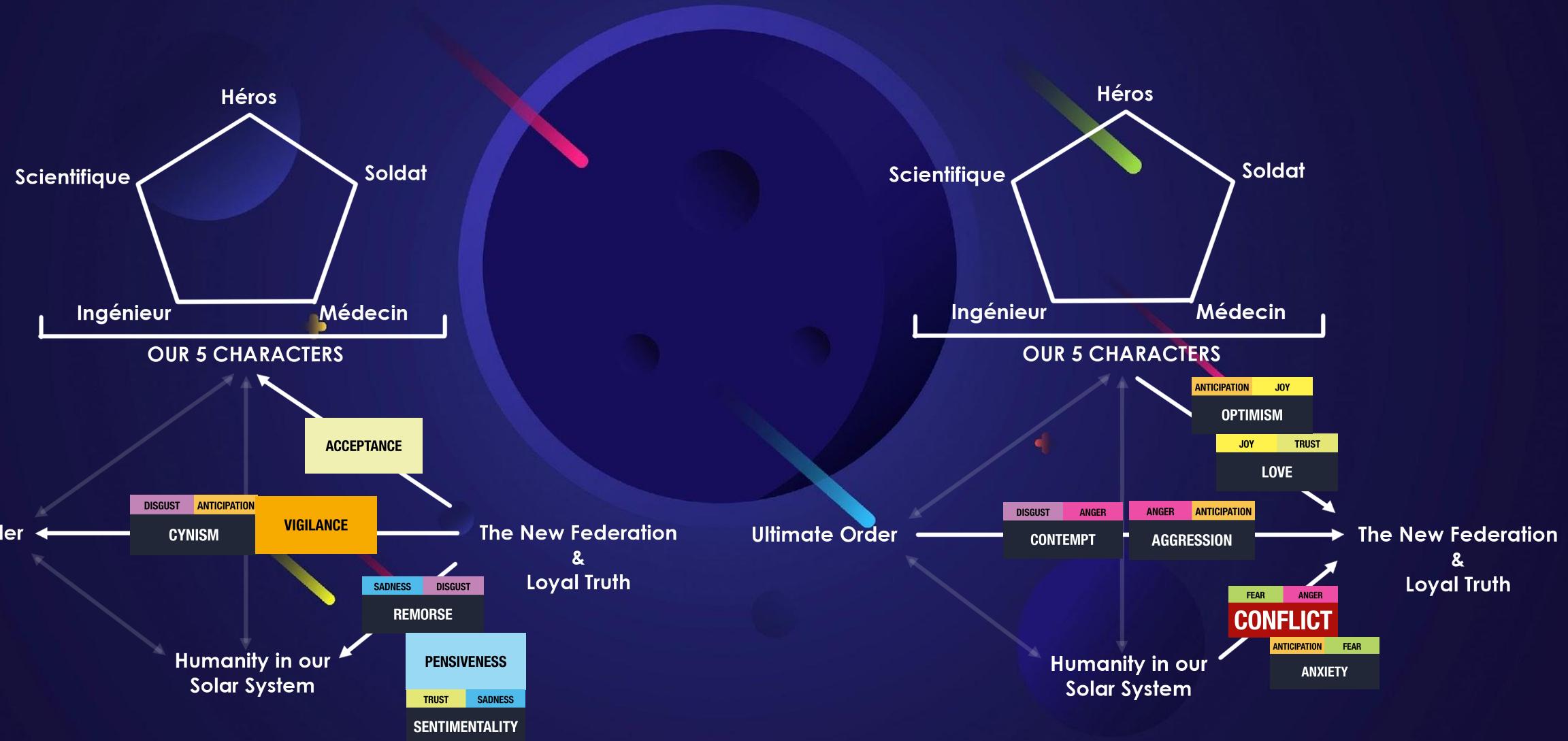
Emotions transactionnelles inter-factions

du groupe principal



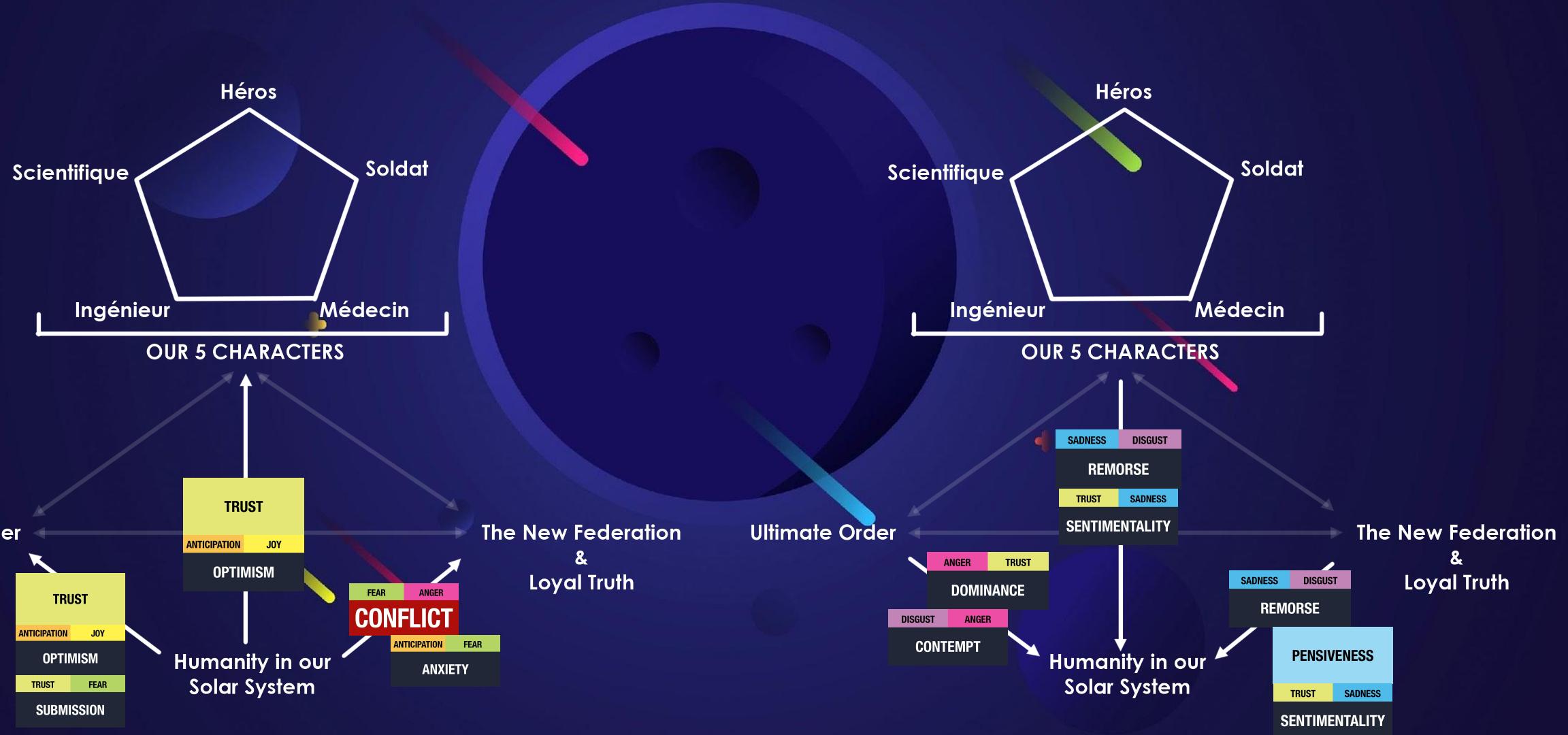
Emotions transactionnelles inter-factions

des groupes rebelles



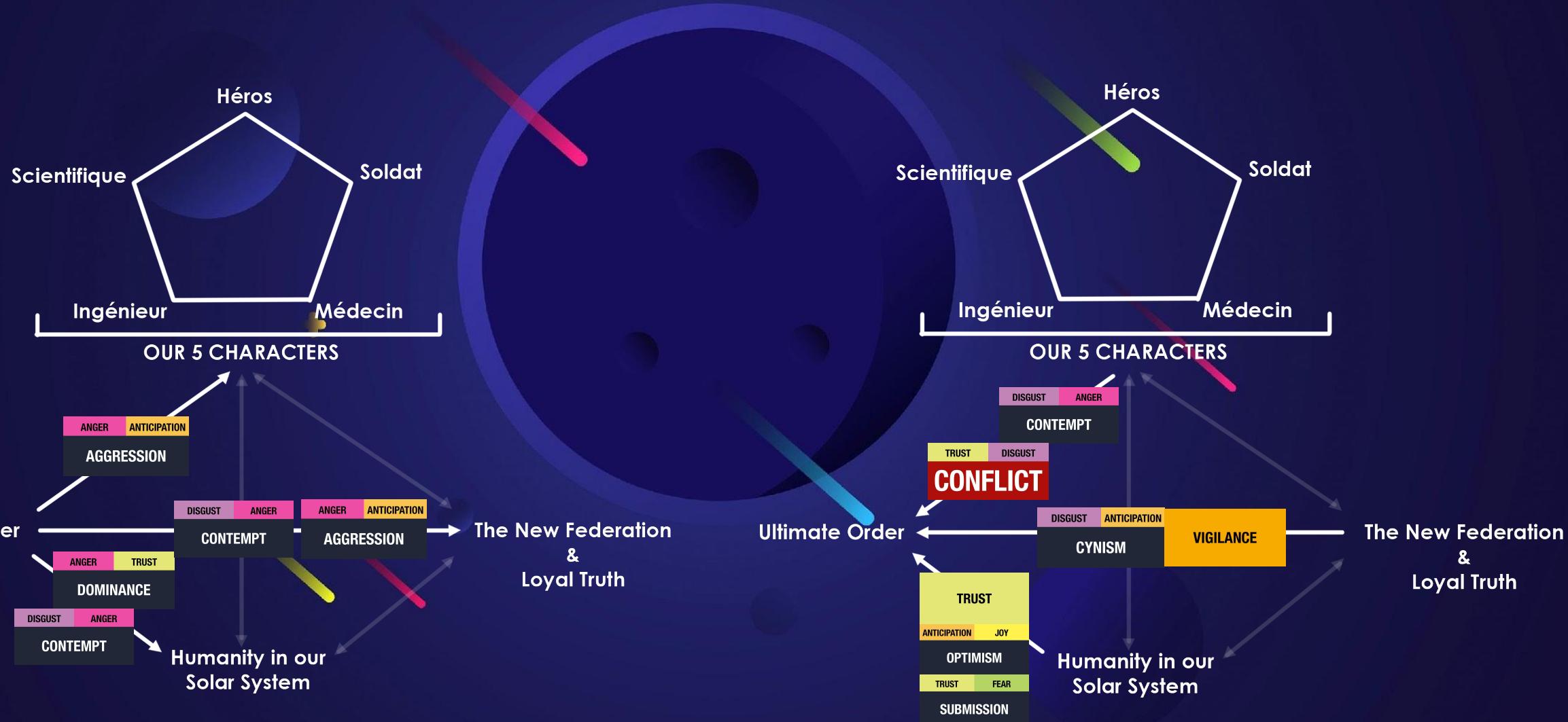
Emotions transactionnelles inter-factions

de l'humanité manipulée sur Terre / Mars et la Lune

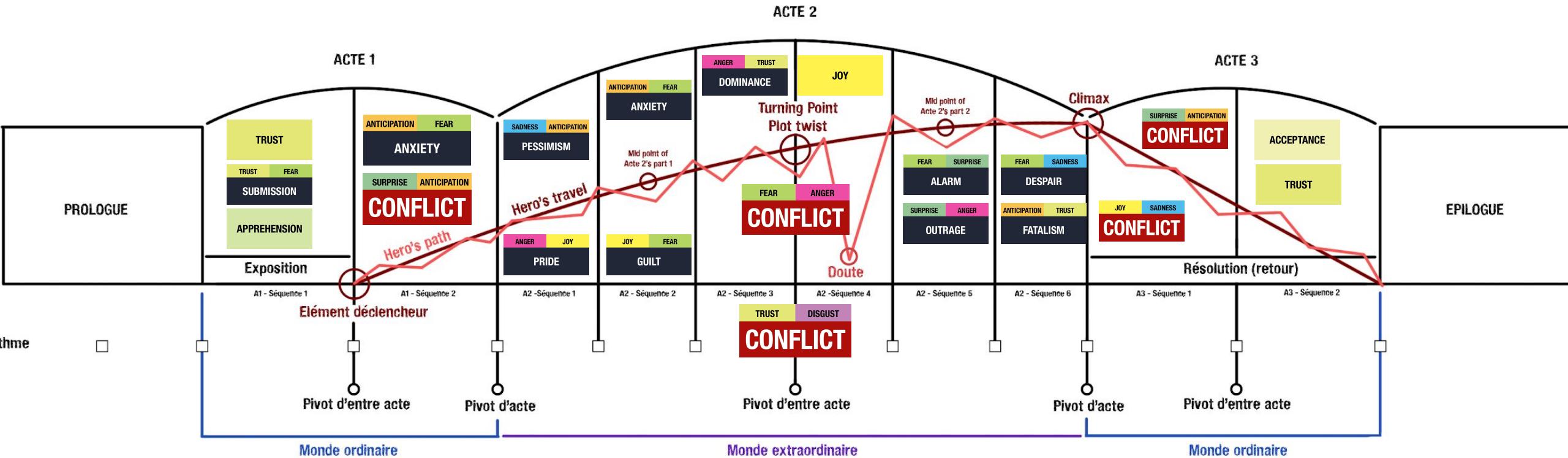


Emotions transactionnelles inter-factions

de l'Ordre Ultime, faction dictatoriale



Structure Narrative



Acte 1

Le monde ordinaire - séquence 1

L'équipage se trouve à bord de leur vaisseau, en route pour chercher cette fameuse molécule. C'est ici que débute la phase de jeu pour le joueur. Il incarne le héros qui rencontre et fait connaissance avec le reste de l'équipage. En explorant le vaisseau et en parlant avec les autres, il se rend compte qu'il n'est pas le bienvenu à bord suite à son passé et à sa réputation. Les autres craignent qu'il ne gâche tout, le héros n'est pas apprécié ni considéré comme membre à part de l'équipage.

N'étant ni un scientifique ni un spécialiste spatial, le héros ne trouve pas sa place. Il sera donc amené à explorer son environnement afin de découvrir et d'en apprendre plus sur sa mission. Le héros est habité par un sentiment étrange, un pressentiment qui le pousse à penser que cette mission est étrange, il ne sait pas l'expliquer mais il sent que quelque chose ne va pas. Ce sentiment le plonge dans le doute et le force à rester sur ses gardes. De plus, il n'en parle pas aux autres de peur de se faire encore plus rejeter.

Les membres de l'équipage vont confier des petites tâches aux héros, pour qu'il se rende utile et participe un minimum à la vie du vaisseau. De ce fait, le joueur pourra découvrir le core gameplay principal du jeu.

Le quotidien s'installe à bord du vaisseau.

Acte 1

La coupure du quotidien - séquence 2

Après avoir explorer son environnement et effectués les premiers débuts dans le vaisseau, notre équipage va subir une attaque. Notre équipage est depuis le début du voyage, escorté par un vaisseau du gouvernement afin d'être protégé de toute attaque de rebelles ou de choses inconnues.

Le héros, poussé par son pressentiment a trouvé la salle de secours du vaisseau. Cette salle contient une capsule de sauvetage a utilisé en cas de détresse ou d'accident. En s'approchant de celle-ci pour l'observer, le héros se rend compte que la capsule a été trafiquée et qu'elle ne peut pas être lancée. Son doute se transforme alors en certitude, il décide de trafiquer à son tour la capsule afin de la rendre fonctionnelle car il est désormais certain que quelque chose va arriver prochainement.

Le héros avait raison. A mi-chemin, le vaisseau escorte se retourne pour bloquer la route au vaisseau médical et se met à l'attaquer de plein fouet ! Notre équipage est lourdement attaqué et le vaisseau ne va plus tenir longtemps ! Vite ! Le héros largue la capsule de sauvetage après avoir convaincu l'équipage d'embarquer dedans ! S'en suite une fuite périlleuse et dans la discréction la plus totale. Le héros se dirige droit vers une nébuleuse interdite et mystérieuse ! Notre cher soldat tente de raisonner le héros, il ne doit pas foncer dans la nébuleuse, personne n'en à donner l'ordre ! Le héros n'écoute pas le soldat et fonce dans un nuage interstellaire afin de cacher de sauver l'équipage poursuivi par le vaisseau traître.

Cette fuite marque la fin du quotidien propre au monde ordinaire, une lourde aventure attend l'équipage.

Acte 2

Le voyage du héros- séquence 1

L'équipage a réussi à prendre la fuite, la capsule de sauvetage s'apprête à entrer dans la nébuleuse quand plusieurs conflits éclatent à bord. Le soldat est révolté, il ne comprend pas ce qu'il fait ici et pourquoi le héros a décidé de fuir dans une nébuleuse formellement interdite et pleines de mystères.

Il y a un gros conflit d'opposition avec d'un côté, ceux qui ne voulaient pas entrer dans la nébuleuse, le soldat et le médecin, et ceux qui voulaient y entrer, le scientifique, l'ingénieur et le héros. L'équipage se dispute en exposant leurs différents points de vue. Ils sont tous dans l'incompréhension, que s'est-il passé ? Pourquoi ont-ils été attaqués et dans quel but ? Ces questions obsèdent leurs esprits pendant le voyage. Ils ne comprennent pas ce qu'ils viennent de vivre et tente de chercher des solutions.

Le héros révèle qu'il avait vu la capsule de sauvetage trafiguée et explique aux autres qu'il sentait qu'une menace planait, il avoue leur avoir sauvé la vie en remettant la capsule en état de marche et affirme que le gouvernement est derrière tout ça. Dans cette séquence, par sa verve et son audace, le héros devient inconsciemment le leader du groupe rescapé. Lui qui était renié au début de l'aventure devient le sauveur, le guide, la personne à écouter pour survivre.

Acte 2

La fin du monde ordinaire- séquence 2

L'équipage réussit à entrer dans la nébuleuse. Ils ont semés le vaisseau du gouvernement. Le vaisseau traverse la nébuleuse et change d'environnement, la nébuleuse est sombre, peu accueillante et surtout inconnue pour l'équipage. Ils le savent, ici ils ne sont pas chez eux.

Un sentiment d'anxiété touche l'équipage, ils ne savent plus où ils vont, ils ne savent pas à quoi s'attendre ici, ils ne savent pas ce qu'ils vont trouver. Le gouvernement ayant dépeint une image plus que négative de la nébuleuse, ils sont tous dans l'appréhension, sauf le scientifique qui reste fidèle à sa passion.

Le voyage initiatique commence. Le héros réussit à poser le vaisseau sur une planète de la nébuleuse. L'exploration de cette planète commence. L'équipage doit s'assurer qu'ils sont en sécurité ici avant d'aller plus loin.

Acte 2

Découverte- séquence 3

En explorant la planète, l'équipage tombe sur une rencontre du troisième type. Des humains. La planète est habitée. Sur cette planète vivent des rebelles ayant fui la dictature sur Terre. D'abord méfiant, l'équipage va suivre un groupe de rebelles. Les rebelles vont alors apprendre aux membres de l'équipage rescapé qui ils sont et pourquoi ils sont ici. Il n'y a ni menaces aliens, ni danger dans la nébuleuse, seulement une colonie de rebelles, préparant une attaque sur la Terre afin de mettre fin à la dictature mise en place.

L'équipage comprend alors que le gouvernement n'a jamais voulu envoyer une troupe chercher une molécule. Ils comprennent qu'ils sont tous liés à des personnes ayant trahi le gouvernement et qu'ils ont été réuni afin d'être attaqués et éliminés. De révélations en révélations, nos personnages comprennent qu'ils ont été victime d'une tentative de mise à mort et qu'ils n'ont plus de but, plus de remède à chercher.

Acte 2

Doute du héros- séquence 4

Après avoir fait connaissance avec l'état rebelle, l'équipage est motivé à les aider et à se venger de la dictature sur Terre. Ils prennent part au plan des rebelles avec espoir et détermination. Le héros quant à lui se met à douter. Après avoir guidé son équipage à travers la nébuleuse il ne se sent plus capable de porter autant de pression sur ses épaules. Le héros doute sur les capacités de l'état rebelle et sur les siennes. Il retrouve sa motivation après une longue discussion avec son équipage qui le pousse à se relever et à se préparer au combat.

Le plan d'attaque se met en place, le héros chasse tous ses doutes et se tient prêt à descendre sur Terre afin de punir la dictature qui a souhaité sa mort.

Acte 2

Climax- séquence 5

The background of the slide features a dark blue space-themed design. It includes several glowing, semi-transparent spheres of varying sizes in shades of blue, purple, and white. Overlaid on these are several thin, glowing lines in red, green, yellow, and blue, some forming small loops or 'X' shapes. A single small yellow dot is visible near the bottom left.

Les troupes rebelles se préparent à lancer un assaut contre la Terre. Tout le plan a été élaboré. L'équipage est prêt, le héros ne doute plus. Il sait ce qu'il doit faire pour sauver son peuple. Au moment où les troupes rebelles se préparent à quitter la nébuleuse, des vaisseaux envahissent le ciel, une nuée d'ennemis apparaît devant l'état rebelle. Les troupes terrestres de la dictature envahissent la nébuleuse et attaque les rebelles. L'équipage et ses alliés se retrouvent pris au piège, ils n'ont nul autre choix que d'abandonner leur plan et de contre attaquer la dictature. Cette invasion militaire montre que la dictature n'avait pas abandonné la poursuite de l'équipage mais qu'ils savaient depuis le début où les rescapés s'étaient réfugiés.

Acte 2

Fin de l'acte - séquence 6

La bataille fait rage des deux côtés. Les rebelles essuient beaucoup de pertes sur leur propre territoire et sont repoussés dans leurs retranchements par les soldats de la dictature. Très vite, le héros et l'équipage réalisent que leur ancien gouvernement est trop puissant et que l'état rebelle n'était pas assez préparé pour une bataille. Ils décident alors de faire évacuer le plus de monde possible, certains soldats ne souhaitent pas abandonner leurs postes et restent pour permettre aux autres d'évacuer. La prise de conscience est quasi instantané, l'état rebelle a perdu la bataille.

Quelques membres de l'équipage le héros et les survivants de la bataille réussissent à fuir le combat et à se réfugier sur une autre planète de la Nébuleuse, plus loin que celle assaillie par la guerre. Le groupe constate la défaite et s'en suivent des scènes où tout le monde cherche des proches, des survivants, des alliés. Les dégâts et les horreurs de la guerre sont montrés dans toute la séquence afin de bien faire comprendre aux joueurs que la bataille a été perdue mais que les rebelles ont perdus bien plus qu'une simple bataille.

Acte 3

Retour au monde ordinaire

Après avoir passé quelques jours à se remettre de la guerre, les survivants de l'état rebelle et les personnages pensent à réparer les dégâts subis lors de la bataille. Ils remarquent alors ce qui semble être des planètes à l'horizon, des planètes qu'ils ne connaissent pas. Nos personnages entrent alors dans de vives discussions, certains ne veulent plus essayer de s'en sortir, d'autres voient en ces planètes un tout nouveau départ et une chance de ne plus jamais se faire rattraper par la dictature qui n'est jamais allée aussi loin dans la Nébuleuse.

Les personnages voient en cette planète un nouvel espoir : instaurer une fédération démocrate qui un jour sera assez puissante pour battre le régime totalitaire terrestre et sauver l'humanité de ses dirigeants.

Acte 3

Retour au monde ordinaire

Les survivants évacuent la planète de secours pour s'envoler vers de nouveaux horizons et ainsi rebâtir une nouvelle idéologie sur les ruines de celles qui sont tombées. Notre héros voit ici une chance de construire quelque chose de juste et de prometteur pour ensuite, plus tard, retourner sur Terre et mettre fin à la dictature.

Une fois en route vers leur eldorado, le héros s'entretient une dernière fois avec son équipage, ses amis, il regarde vers le ciel et explique le thème aux joueurs:

"Nous n'étions pas assez forts, nous devons sauver la Terre mais d'autres horizons nous attendent pour l'instant, commençons à instaurer une fédération démocrate, si on avait su que ça nous mènerait jusque là... comment aurions nous pu percevoir l'immensité de l'inconnu alors que nous étions bloqué dans un régime narcissique manipulateur sur Terre..?"



Merci !

The background features a dark blue gradient with several glowing, semi-transparent particles of various sizes and colors (yellow, green, red, blue) scattered across the frame. A prominent feature is a large, semi-transparent circular overlay centered in the middle ground. The text "Behind the scenes" is positioned within this circle.

Behind the scenes

Méthode de travail :

-Travail par itération.

-Propositions d'idées. (en présentiel ou sur un drive : lore characters / lore story / emotions transactionnelles.

-Surenchérir sur les idées des autres pour arriver à du concret et une idée solide.

-Mise en place du thème > du contexte > des vecteurs.

-Mise en place des core / Secondary émotions du jeu vidéo > Détailler le contexte > Approfondir les vecteurs > dégager les core émotions > mise en place du lore et scénario globale pour éviter les pièges et garder un haut niveau de cohérence > approfondire les émotions pour arriver à dégager les émotions secondaires.

-Par rapport au lore, détailler les vecteurs personnages > finaliser les émotions core et secondaires des vecteurs.

-Toujours par rapport au lore / scénario basé sur le thème et contexte : écrire et réaliser l' emotional mapping > structurer les séquences, le climax, plot twist, l'annonce du thème, etc... afin de bien catégoriser les émotions présentes dans chaque séquences > réajuster le mapping si besoin.

Acte 1 :	Acte 2 :	Acte 3 :
1/1 - Rencontre avec l'équipage - Exploration du vaisseau - Quelques petites quêtes - Immersion qui fait lien avec la réalité	1/1 - Voyage jusqu'à la nébuleuse - Conflits - Questionnement - Prise de leard des héros 2/1 - Entrée dans la nébuleuse, 8 ^e du monde ordinaire → Planète - Appréhension → Anxiété - Voyage initiatique	1/1 - Retour à la nébuleuse - Mise en place de solutions contre les représailles Climax thématique
2/1 - Attaque du vaisseau - Préparation de la capsule par le héros capsule larguée et fuite du conflit	3/1 - Rencontre des mercenaires rebels - Révélations - Compréhension de l'attaque etc	2/1 - Voyage vers d'autres planètes pour créer et instaurer de nouvelles choses.
	4/1 - Mise en place du plan contre le gouvernement / Date héros	6/1 - Prise de conscience "Défaite"
5/1 - Climax Ld Aggravement		fin

Plan de séquence du jeu :		
10	2	6
Acte 1	Acte 2	Acte 3
10	2	2
Passionné Scientifique → Joy	Curiosity	Delight
Inertie Médecin → Anxiety	Alarm	
Héros / Explorateur → Pride, Dominance, Fatalism, Fear / Anger		Optimism
Soumis Soldat → Submission	Cynism,	
Nouveau Ingénieur → Surprise, Trust	Curiosity	
	Depart	

Travail en cours (wip) : maquette qui a évolué au fil des itérations collective.