



# Light the Universe

Auteur : Thomas PLANQUES  
thomas.planques@gmail.com

©2003 KAGAYA

# Table des matières

<b>1 – Présentation</b> .....	<b>3</b>
<b>2 – Univers</b> .....	<b>12</b>
<b>3 – Scénario</b> .....	<b>20</b>
<b>4 – Navigation</b> .....	<b>28</b>
<b>5 – Gameplay</b> .....	<b>34</b>
<b>6 – Niveaux</b> .....	<b>43</b>
<b>6-1 – Isolation – Toucher</b> .....	<b>44</b>
<b>6-2 – Les Enfers</b> .....	<b>47</b>
<b>6-3 – Modernité – Nature</b> .....	<b>50</b>
<b>6-4 – Orgueil – Humilité</b> .....	<b>53</b>
<b>6-5 – Oubli – Mémoire</b> .....	<b>55</b>
<b>6-6 – Tristesse – Joie</b> .....	<b>58</b>
<b>6-7 – Peur – Sérénité</b> .....	<b>61</b>
<b>7 – Références</b> .....	<b>64</b>
<b>8 – Charte graphique</b> .....	<b>65</b>
<b>9 – Charte sonore</b> .....	<b>65</b>
<b>10 – Inspirations graphiques</b> .....	<b>66</b>

# 1 – Présentation

## a - Concept de base

### *Origine*

Le projet a été originalement pensé comme candidature au concours 2009 de l'ENJMIN (École Nationale des Jeux et Médias Interactifs Numériques). Le sujet en est de s'inspirer d'une œuvre d'art imposée, et de créer un concept de jeu (scénario, game design, personnages) à partir de celle-ci. L'inspiration peut être proche ou éloignée, l'important est d'argumenter et justifier ses choix, et de laisser la place à l'originalité.

L'œuvre d'inspiration est ici l'installation artistique **Voz Alta** (<http://lozano-hemmer.com/english/projects/vozalta.htm>). Cette installation a pour but de commémorer le massacre de Tlatelolco : le 2 octobre 1968, à Tlatelolco, quartier de Mexico, une manifestation étudiante pacifiste contre le régime militaire en place fut réprimée dans le sang, et plusieurs centaines d'étudiants, enseignants et autres civils furent tués ou portés disparus. L'enquête pour comprendre ce qui s'est vraiment passé et décrypter les enjeux complexes de cet événement continue encore aujourd'hui, tandis que les coupables n'ont pas été jugés et que chaque année, le peuple mexicain garde vivante la douloureuse trace de cet événement en le commémorant de diverses manières.

L'installation Voz Alta (signifiant « Voix forte ») se compose d'un porte-voix placé sur la place des Trois Cultures, où a eu lieu le massacre. N'importe qui peut s'en saisir et l'utiliser pour proclamer ce qu'il souhaite transmettre : témoignage sur le massacre, performance artistiques, etc. Placé sur un immeuble proche, un puissant spot lumineux convertit alors le signal lumineux en signal sonore : il émet une lumière en flashes dont la fréquence dépend de la fréquence sonore de la voix du locuteur. Plus la voix est forte, plus la lumière est intense. Celle-ci, en touchant le toit du Centre Culturel de Tlatelolco, est à son tour relayée par 3 autres spots lumineux partant vers le nord, le sud-est et le sud-ouest. Selon la météo, on peut les voir jusqu'à 15 kilomètres de distance transporter silencieusement la voix des habitants de Mexico City. Enfin, en écoutant la fréquence radio 96.1FM Radio UNAM aux environs de la ville, on peut entendre en direct les messages retransmis.



## *Inspiration*

Le point que nous allons développer est **le rapport entre le son et la lumière**. Dans l'exposition, les paroles chargées de sens prononcées par les intervenants sont transformées en lumière déchirant l'obscurité. La signification est claire : les paroles prononcées par les hommes sont capables d'apporter la lumière. Le concept central du jeu, sur lequel tout va se baser, est cette **allégorie** : le son, non pas le bruit indistinct mais le son porteur de sens, le Verbe, apporte la Lumière, à savoir la connaissance. En retour, cette connaissance illumine l'obscurité, et permet donc à l'homme de s'élever, le rendant capable de prononcer des sons porteurs de toujours plus de sens. Le Verbe et la Lumière sont donc intimement liés, et échangent sans cesse l'un avec l'autre, permettant ensemble l'élévation spirituelle de l'homme.

Le jeu va donc être une aventure symbolisant **l'évolution de l'homme par le biais du Verbe et de la Lumière**. C'est une réinterprétation des mythes les plus basiques, les plus anciens, et les plus fondamentaux de l'humain.

L'autre point principal d'inspiration vis-à-vis de l'installation est le **devoir de mémoire** : l'objectif de base de l'installation est de constituer un témoignage du massacre de Tlatelolco, de perpétuer le souvenir de cet évènement. Il nous indique donc que l'homme doit se rappeler de ses erreurs, ne pas les enterrer dans l'oubli mais garder leur souvenir vivace, afin de s'élever au-dessus d'elles et d'éviter de les répéter. Le souvenir est donc à la fois un devoir, une nécessité, un passage obligé vers l'évolution. Nous mettrons l'accent sur ce point lors d'un passage clé de l'aventure. Puisque l'objectif du jeu est de purifier un univers représentant l'âme humaine corrompue (voir paragraphe [Pitch] ci-dessous et sections [Scénario] et [Univers]), on montrera que sans la mémoire, l'homme est incapable d'évoluer et est condamné à tourner en rond, répétant sans cesse les mêmes erreurs.

Globalement, le point central du jeu sera d'inclure dans chaque élément un symbolisme travaillé, dans le but de :

- Créer un **univers cohérent**, où chaque élément a son importance et sa signification.
- Créer du **sens** dans chaque aspect du jeu, afin d'obtenir un jeu à la morale complexe, bien construite, qui sera transmise au joueur de manière consciente ou inconsciente par le biais de chacun des détails de l'œuvre.

## ***b - Fiche d'identité***

**Titre** : Light the UniVerse

Type de production : AAA

**Supports** : Xbox360, Playstation 3. Par souci de place et de simplification, le document entier donne des explications de gameplay liées à la manette PS3 uniquement. Il va de soi que la version Xbox 360 a une maniabilité équivalente.

**Nombre de joueurs** : Un joueur. Mode Histoire uniquement, pas de mode multijoueur.

**Style** : Action-Aventure 3D

**Public visé** : Joueurs hardcore. Cœur de cible : Amateurs de jeux d'aventure, RPG, et joueurs privilégiant les éléments fantastiques, le scénario et l'immersion dans un jeu.

**Références principales** : Zelda, Okami, Panzer Dragoon.

## c - Pitch

L'univers du jeu est une **allégorie de l'être humain**. Il se nomme l'Éden, et est constitué d'un **ensemble d'îles flottant dans le ciel**, de manière structurée : les îles sont disposées selon trois cercles concentriques ayant pour centre l'île principale, formée d'une montagne escarpée faite d'un immense cristal. Les îles situées sur le cercle le plus loin du cristal sont à hauteur de la base de celui-ci, le cercle du milieu à un quart de hauteur du cristal, et le cercle le plus proche à mi-hauteur. L'ensemble forme ainsi une sorte de pyramide. L'Éden flotte dans un ciel infini. Loin au-dessus se trouve le Soleil qui éclaire cet univers, et loin en-dessous, à peine devinable à travers une mer de nuage située sous les îles, se trouvent les Enfers, une planète aride et desséchée.

Au départ, cet univers est assombri par une **Corruption** destructrice, incarnant les névroses et conceptions erronées bloquant l'être humain dans sa condition actuelle, le faisant même régresser. Chacune des îles (les niveaux du jeu, en quelque sorte) de l'univers incarne un des **potentiels de l'être humain** : ils peuvent être une émotion, une réflexion, ou un sens. Ces îles, pour des causes que l'on apprendra au fur et à mesure de l'histoire, sont corrompues, et il va incomber au joueur de les purifier par le biais du Verbe et de la Lumière afin de les transcender, et au final non seulement purifier l'univers entier, mais surtout le faire évoluer au-delà de sa condition de départ – de la même manière donc que l'homme, en combattant ses démons intérieurs, accède à un niveau d'évolution spirituelle supérieur.

Le joueur incarne un personnage double : deux déesses, Eloa et Sereswati, incarnations respectivement de la Lumière et du Verbe. Voyageant d'île en île, elles vont les purifier l'une après l'autre de la Corruption qui les ronge grâce à leurs pouvoirs combinés.

Puisqu'on évolue sur les plans du son et de la lumière, toute la mécanique de jeu va reposer autour de ces deux domaines. La Corruption infestant le monde se manifeste donc sous deux formes : une **Cacophonie** sonore empêchant la transmission de tout son doté de sens, et des nuages de **Ténèbres** obscurcissant la lumière et le monde visible.

## d - Gameplay

Le gameplay se base sur de l'action-aventure 3D. La source d'inspiration principale est la série **Zelda** (notamment Ocarina of Time et Twilight Princess). Cependant, plusieurs particularités permettent au projet de se démarquer des autres jeux de ce type :

- Le joueur évolue constamment sur **2 plans** : il peut changer de personnage à volonté, à tout moment. Chaque personnage évolue dans le même monde, mais en a une **perception** et des **possibilités d'interaction différentes**. La perception de Sereswati est surtout axée sur le son. En changeant de personnage, le joueur contrôle Eloa, qui se retrouve au même endroit que l'était Sereswati, mais la perception du monde est alors axée sur la lumière.
- Cette différence de perception est une feature centrale du jeu : là où Eloa voit principalement l'ombre et la lumière, et peut agir sur les nuages de Ténèbres, Sereswati perçoit principalement les ondes sonores et par extension les courants d'air, et peut agir sur les courants de Cacophonie. Au-delà de voir un même monde sous 2 angles très différents, on a donc 2 panels de capacités qui se complètent, aboutissant à un gameplay recherché. Cette dualité sera mise en valeur par tous les éléments du jeu : mise en scène, graphisme, son, combat et level design.

- Les 2 personnages-joueurs sont capables dès le début de l'aventure de **voler**. Ceci sera exploité de plusieurs manières :
  - **Dans le level design et la structure de l'univers.** Le level design est axé sur la verticalité. La possibilité de voler et d'aller partout offre aussi plus de liberté au joueur, en plus de lui apporter des sensations agréables. Cette vision, novatrice pour un jeu de ce type, favorisera l'élaboration d'énigmes originales, ainsi que d'un gameplay apportant de nouveaux éléments au genre.
  - **Au niveau conceptuel allégorique du jeu :** l'envol incarne la liberté, la libération du potentiel. C'est en volant que les héroïnes libèrent leur monde. De plus, la verticalité de la structure du jeu implique l'élévation. Ainsi, un des concepts centraux du jeu est donc mis en valeur par le seul level design.
- La possibilité de voler est aussi utilisée pour inclure des séquences au gameplay radicalement différent : des **passages en shoot'em up 3D en couloir** (type Panzer Dragoon). Ces phases ont une mise en scène soignée et sont placées à des moments clés de l'aventure. Elles servent à donner un rythme à celle-ci et à procurer des sensations fortes au joueur, ainsi qu'à apporter une variation au gameplay.

## ***e - Explication du titre***

Le titre du jeu est « **Light the UniVerse** ». Ce titre à lui seul résume les notions importantes du jeu :

- Light the UniVerse : « Eclairer l'univers », donc métaphoriquement réenchanter le monde, lui redonner du sens.
- Light, comme Lumière en anglais.
- Dans UniVerse, il y a Verse, comme couplet en anglais, verset, donc la parole, le Son, le Verbe porteur de sens.

Les 3 notions de base du jeu sont là : on va sauver l'Univers de l'obscurantisme, du chaos mental et émotionnel, à l'aide du son et de la lumière.

Enfin, « Light the Universe » est le titre d'une chanson (là encore, référence à la transmission du savoir par le son), née d'un duo entre la chanteuse Candice Night et le groupe Helloween, ayant précisément pour thème le sens de l'existence perdu par les hommes et la nécessité de le retrouver.

Le titre, par le jeu de mots qu'il constitue et ce à quoi il fait référence, donne donc clairement le ton de l'aventure qui va suivre.

## ***f - Manière d'inclure du sens dans chaque élément***

L'un des objectifs principaux du projet, comme on l'a dit précédemment, est de ne laisser aucun détail au hasard, d'instiller une signification à chaque niveau du jeu afin de créer une œuvre allégorique forte.

Voici un rapide aperçu des principaux éléments sur lesquels nous allons travailler :

- **Noms :** Chacun des noms (personnages, lieux...) est choisi en référence à une notion particulière – on utilisera notamment la mythologie, champ de symbolique par excellence, mais aussi la psychologie et l'ésotérisme. Ainsi, on donne des pistes au joueur sur la signification de chaque élément.

- **Scénario et quêtes** : Le scénario, et toutes les quêtes qui le constituent, sont des métaphores de l'âme humaine, et du comportement humain. En établissant des parallèles avec ces domaines, on invite donc le joueur à réfléchir sur leur signification, et à en tirer ses propres conclusions.
- **Gameplay** : Les possibilités d'interaction avec l'univers, ainsi que la structure même de cet univers, constituent eux aussi des métaphores de la manière dont un être interagit avec le monde autour de lui. Chaque élément de gameplay est donc pensé en parallèle avec les quêtes pour laisser le joueur réfléchir par lui-même sur le sens de ses interactions avec l'univers.

Le projet pousse donc le joueur à **dépasser la seule expérience du jeu** : on l'implique en lui proposant de se renseigner, de réfléchir, de tenter de comprendre chacune des notions exprimées. Ainsi, au-delà du monde du jeu vidéo, on le met en relation avec le monde réel, dans lequel il pourra rechercher par lui-même les références disséminées dans toute l'œuvre. Là encore, le concept central est exprimé par ce biais : se dépasser, dépasser le monde autour de soi (l'univers du jeu) pour aller dans d'autres champs de connaissance (le monde réel) et ainsi **évoluer**.

On expliquera dans chaque section du document la symbolique recherchée pour chaque élément.

## *g - Éléments centraux du jeu : Son et Lumière*

Nous allons ici expliquer de manière globale comment nous allons penser le son et la lumière, les deux éléments centraux du projet.

Un des symboles importants que nous développerons est le **triptyque Corps/Esprit/Cœur** (représentant respectivement la sphère physique, la sphère de la raison, et la sphère des émotions – voir la section [Univers] pour plus de détails sur ces éléments), nous allons donc aussi expliquer la manière d'envisager le son et la lumière par rapport à chacune de ces sphères.

### *Son*

Le son est plus que le simple « bruit » qui nous entoure constamment. Le son est le **Verbe** au sens large, à savoir l'onde permettant la communication, et déclenchant l'action.

Au niveau **physique**, le son est le signal omniprésent, envoyé par tout ce qui vit. Tout ce qui bouge, qui est donc vivant au sens large, toute interaction avec le monde physique, transmet un son.

Au niveau de la **raison**, c'est la parole transmettant la connaissance. C'est historiquement le premier mode de communication utilisé par l'être humain, avant l'écriture.

Au niveau de l'**émotion**, le son est la musique, le chant, expression pure des sentiments humains : comme le dit la citation célèbre de M. de Montlosier, « La musique est la parole de l'âme ».

Le son est donc une voie, ou voix, de **transmission** de l'état des choses, de la sagesse et de l'émotion.

Quand le son est vide de sens, il devient la Cacophonie. Celle-ci est alors, à l'opposée, une **barrière** à la transmission du sens : elle couvre les autres sons et les empêche d'être transmis. En se déversant sans discontinuer dans l'oreille d'un être, elle l'assourdit et finit par le rendre fou. Cette **Cacophonie** est donc le principal élément perceptible de la Corruption par Sereswati : selon l'endroit visité, les sons discordants entendus sont en accord avec la notion incarnée par le lieu (on entend ainsi des sanglots et gémissements sur l'île de la Tristesse, etc) et indiquent les éléments avec lesquels il faut interagir.

La nature du son est une **onde**, on peut en ceci le rapprocher de la vision de nombreux courants de pensée qui voient l'univers au-delà du monde tangible et physique comme un ensemble d'ondes (médecine et arts martiaux asiatiques voyant des courants d'énergie en chaque chose, courants kabbalistiques voyant le concept d'Onde Vibratoire comme une émanation divine, etc). En ceci, le son est le vecteur de forces supérieures se plaçant au-dessus de l'univers visible. Transmis par les vibrations de l'air, le son est le **Souffle**, et incarne alors l'essence vitale humaine, là encore un potentiel capable de transcender le monde physique.

Qu'est-ce qui s'exprime par le son ? Tout. L'Homme bien entendu, mais aussi la nature (chant des oiseaux, vent dans les arbres, flot de la rivière...), jusqu'à l'Univers lui-même (le chant des planètes, le bruit cosmique, sont des sujets de fascination et d'étude pour l'homme qui cherche à y déceler des signes).

**Le son est donc la communication universelle. Il est synonyme de mouvement.**

Dans l'installation Voz Alta, le son est utilisé clairement comme vecteur de connaissance (témoignages du passé), mais aussi pour de nombreuses autres formes d'expression : appel à la protestation (déclenchement d'une action), déclamations poétiques (transmission d'une émotion), demandes en mariage (témoignage d'amour), etc... On voit bien que la manière dont est employé le son dans cette installation est variée, et qu'il possède de multiples significations, emplois et niveaux de sens. Ce sont ces divers éléments que nous allons faire jouer pour créer des manières intéressantes d'utiliser le son dans ce projet.

Concrètement, dans le jeu, le son sera donc utilisé surtout comme **mécanique de mouvement**, d'action sur l'univers du jeu. Il permettra notamment de déplacer des éléments, de se frayer des passages (briser des objets, des barrières) mais aussi d'influer sur l'air (le son étant une onde sonore) pour faciliter les déplacements en vol, etc. Le son étant un mode de **communication** primordial, ce concept sera aussi largement utilisé : les pouvoirs du Son serviront ainsi à établir un lien entre des éléments, etc.

## *Lumière*

La lumière est plus que ce qui nous permet de voir ce qui se trouve autour de nous. C'est un symbole universel. Pour l'homme, elle incarne la **connaissance**, mais aussi la pureté, la force, la chaleur, et donc la vie.

Au niveau **physique**, la lumière est ce qui permet de voir le monde extérieur. Sans elle, nous ne pouvons utiliser notre sens le plus immédiat : la vue. Sans elle, l'être humain est perdu. Physiquement, la lumière est aussi vecteur de chaleur, synonyme de vie et de mouvement.

Au niveau de la **raison**, la lumière est le symbole de la connaissance. On parle d'un « être éclairé ». En l'absence de connaissance et de sagesse, on parle d'obscurantisme.



Au niveau de **l'émotion**, la lumière représente l'ensemble des émotions positives de l'être humain. On parle de « lumière intérieure » pour un être à l'âme pure et forte. Elle incarne l'idéal, l'émotion originelle, l'accomplissement de l'être.

Les anciens voyaient le raccourcissement des jours comme un symbole de mort, d'endormissement du monde. Le printemps, retour de la lumière, était la renaissance du monde, son retour à la vie. D'innombrables mythes illustrent le combat éternel entre la Lumière et les Ténèbres.

La lumière est aussi le symbole du **sacré** par excellence. En ceci, elle nous relie au divin, à savoir à la part la plus profonde, la plus secrète, et la plus noble en chaque être. Elle est aussi la **foi** : la capacité à croire à un avenir meilleur, la croyance donnant lieu à une action.

La lumière est omniprésente là où réside la vie. Elle est ce qui permet de se diriger : symboliquement, elle est donc un **repère**. L'être vivant va instinctivement vers la lumière.

Quand la lumière est étouffée, les ténèbres s'installent. L'être qui erre dans les ténèbres ne voit plus rien, il est donc perdu. Perdant ses repères, il ne peut plus agir. **L'obscurantisme**, synonyme de régression, s'installe alors.

Tout ceci nous indique que là où le son est la communication universelle, la lumière est la connaissance universelle.

Dans l'installation Voz Alta, le son est transformé en lumière. Celle-ci transperce la nuit et est visible à des kilomètres à la ronde : c'est le symbole de la connaissance qui éclaire les esprits, repousse l'obscurantisme, est visible de tous ceux qui souhaitent la voir et la suivre. C'est un **phare**, un guide métaphorique pour avancer dans l'existence.

Concrètement, dans le jeu, la lumière sera donc utilisée surtout pour mettre en valeur certains éléments, les **éclairer** de diverses manières pour permettre la progression. La lumière ne permet que peu d'action physique sur le monde, elle est généralement le **prélude** permettant celle-ci (utiliser les pouvoirs de la Lumière pour purifier un objet et permettre ensuite à Sereswati de le déplacer avec le Son par exemple). La lumière étant synonyme de vie et d'énergie au sens large, elle sera souvent utilisée pour **transmettre de l'énergie** aux objets liés aux énigmes, afin de les activer. Enfin, elle servira de **guide** : éclairer le chemin des héroïnes dans les ténèbres, etc.

### *Mise en scène et exemple d'utilisation*

Au niveau de la mise en scène, on suivra 2 pistes principales :

- **Ensemble du jeu** : Mettre en scène le Son et la Lumière en exprimant les notions vues ci-dessus.
- **Niveau par niveau** : Utiliser le Son et la Lumière pour exprimer l'atmosphère et les notions spécifiques à chaque lieu (via musiques, bruitages, éclairages, couleurs).

Un exemple basique d'énigme utilisant le son et la lumière serait le suivant : Eloa progresse dans un couloir, et voit qu'il est obstrué par un nuage de Ténèbres. Ses pouvoirs ne fonctionnent pas contre celui-ci, il faut utiliser la lumière de l'extérieur. Le joueur passe à Sereswati. Celle-ci entend des sons de Cacophonie venant du plafond du couloir : ceci indique qu'il est possible d'interagir avec celui-ci.

Sereswati se concentre et envoie donc une onde sonore puissante au plafond, assez puissante pour le transpercer. Le joueur repasse alors à Eloa, qui peut capter la lumière venant du trou dans le plafond, la concentrer et la rediriger sur le nuage de Ténèbres pour pouvoir progresser. On utilise ainsi pour la même énigme les pouvoirs du Son et de la Lumière, qui s'entraident l'un l'autre.

### *Principales différences Son-Lumière*

Le son n'est pas visible. Ce qu'il transmet ne se situe pas dans le monde apparent, mais dans le monde **invisible**. La lumière, à l'inverse, est de manière évidente l'incarnation même du monde **visible**.

On pourrait critiquer cette manière d'envisager son et lumière en arguant que réciproquement, la lumière n'est pas audible. Ce que transmet le son ne se situerait alors pas dans le monde apparent uniquement si l'on considère que seul ce qui est visible est apparent. Si l'on considère que ce qui est audible est aussi apparent, cela rendrait alors ce symbole « visible/invisible » caduque. Cependant, on se base ici sur un symbolisme humain universel, ancestral. La manière primordiale dont l'homme perçoit son monde est la vue. C'est le sens le plus marquant, le plus immédiat, le plus évident, et celui auquel l'homme se fie le plus : il peut facilement effectuer de nombreuses activités sans l'ouïe, pas sans la vue. Pour ces raisons, en régime symbolique, c'est la vue qui incarne la **perception immédiate** du monde. À l'inverse, l'ouïe est de fait synonyme d'une perception moins immédiate, et donc plus **cachée**.

En ceci, le son doit être écouté pour atteindre sa cible. La lumière est visible de partout, de tout le monde. Le son est donc symbole du sens caché, invisible, nécessitant une démarche pour être saisi (sens **ésotérique**), là où la lumière incarne le sens montré, visible de tous, évident (sens **exotérique**).

Le son, physiquement, est une onde, donc un mouvement. Il peut influencer sur la constitution du monde tangible, **modifier sa structure**. À l'inverse, la lumière n'agit pas sur le monde directement, mais elle l'éclaire, le **met en relief**. Le son appartient donc au monde de l'action, du mouvement, là où la lumière appartient au monde de la contemplation, de la révélation.

De tout ceci découlent les deux perceptions différentes de l'univers que nous offriront les pouvoirs du Son et ceux de la Lumière :

Par la vision d'Eloa, on voit le monde **tangible**, l'état physique des choses. Chaque élément du décor est mis en valeur par les jeux de lumière, c'est la vision qui permet de bien repérer ce qui se trouve autour du personnage.

La Corruption se manifeste essentiellement sous la forme de nuages de **Ténèbres** opaques. Ils peuvent empêcher de passer, empêcher de se diriger, etc.

Après purification, chaque endroit est **illuminé** d'une lumière éclatante. Les éclairages et les jeux de lumière seront une feature à travailler particulièrement dans ce projet.

Par la vision de Sereswati, on voit un monde **éthéré**, où chaque élément est représenté non dans sa forme physique mais dans sa nature profonde, son sens même, son Souffle originel. Chaque être vivant est ainsi vu dans sa représentation spirituelle : on voit directement une représentation de son âme, et non sa simple forme physique.

Le son étant une onde se déplaçant dans l'air, et comme on l'a vu étant synonyme de mouvement, nous verrons par cette vision beaucoup plus d'éléments en mouvement, souvent invisibles dans le monde physique : courants de vent permettant à Sereswati de s'y déplacer, etc.

La Corruption se manifeste essentiellement sous la forme d'une **Cacophonie** de sons désagréables se faisant entendre dès qu'on approche d'un endroit corrompu ou d'un ennemi. Après purification, les éléments avec lesquels on peut interagir émettent des sons non plus discordants mais **harmonieux**.

Lumière	Son
Monde visible	Monde invisible
Monde du sens montré	Monde du sens caché
Monde de la contemplation, de la révélation	Monde de l'action, du mouvement
Corruption : Ténèbres	Corruption : Cacophonie
Purification : Illumination	Purification : Harmonie
Monde tangible, où chaque être est sa forme physique	Monde éthéré, où chaque être est sa représentation spirituelle

De la lumière (connaissance, croyance déclencheuse d'action) découle le son (transmission de la connaissance, accomplissement de l'action). Celui-ci, à son tour, fait naître la lumière chez ceux qu'il touche. Son et Lumière sont ainsi complémentaires, et s'engendrent l'un l'autre.

**Light the UniVerse est donc un jeu d'aventure 3D dans un univers fantastique, ayant pour objectif d'immerger le joueur dans un conte allégorique ayant pour thème l'âme humaine et son évolution. Par des symboles présents à tous les niveaux, et une vision entièrement basée sur la dualité Son/Lumière, autant au niveau du scénario que du gameplay et du level design, on va tenter de pousser le joueur à trouver de la signification dans le monde qui l'entoure.**

## 2 – Univers

L'univers du jeu est une **incarnation fantastique de l'âme humaine**. Il se nomme l'Éden, en référence au célèbre paradis perdu biblique, qui symbolise l'intégralité de l'esprit humain, une sorte d'idéalisation de l'âme. Ce nom exprime donc parfaitement la nature de l'univers du jeu.

### *a - Structure*

#### *L'ensemble d'îles*

L'univers est composé d'un ensemble d'îles volantes. Elles sont disposées d'une manière précise.

Au centre se trouve l'île la plus importante : immense, elle est constituée d'une montagne escarpée faite de cristal. Ce Cristal, similaire au cœur de l'Éden, canalise l'énergie du soleil loin au-dessus, et la redistribue aux autres îles, maintenant ainsi l'intégrité de la structure et lui permettant de continuer à voler.

Autour d'elle gravitent toutes les autres îles. Chacune des îles incarne un des potentiels de l'âme humaine, selon trois familles : **Sensation, Raison, Émotion**. Les îles gravitent selon plusieurs plans concentriques :

- Sur l'« orbite » la plus proche, à mi-hauteur de l'île principale, gravitent les **îles des Émotions**, au nombre de 7.
- Sur l'orbite médiane, à un quart de hauteur de l'île principale, gravitent les **îles de la Raison**, au nombre de 7.
- Sur l'orbite la plus éloignée, à hauteur du bas de l'île principale, gravitent les **îles des Sensations**, au nombre de 4.

Le quatrième domaine est constitué d'une seule île : c'est le **Domaine de la Mémoire**. Situé sous le Cristal, il est totalement masqué du reste de l'univers au début du jeu par un épais nuage entourant toute l'île.

Ce qui maintient les îles liées entre elles est le **courant d'énergie** envoyé par le Cristal à celles-ci, et qui circule entre toutes les îles. Ce courant est invisible : c'est une onde, une force prenant la forme d'un souffle de vent circulant perpétuellement entre toutes les îles.

#### *Habitants*

Chacune des îles est gouvernée par une Déesse, personnification de l'île elle-même. Plus l'île est emplie de vie, plus la Déesse est pleine de lumière et de puissance. À l'inverse, plus l'île se dégrade, plus la Déesse est affaiblie et agit de manière mauvaise.

Les habitants de chaque île sont liés à leur Déesse. Ils sont des incarnations mineures de l'île – on peut penser par exemple à des lutins, des djinns, des fées...

## *Autour d'Éden – Cieux et Enfers*

Toute cette structure flotte donc dans le ciel. Mais elle ne vole pas seule au milieu de nulle part.

**Au-dessus** : Le ciel infini s'étend, avec, au zénith juste au-dessus du Cristal de l'île principale, le **Soleil**.

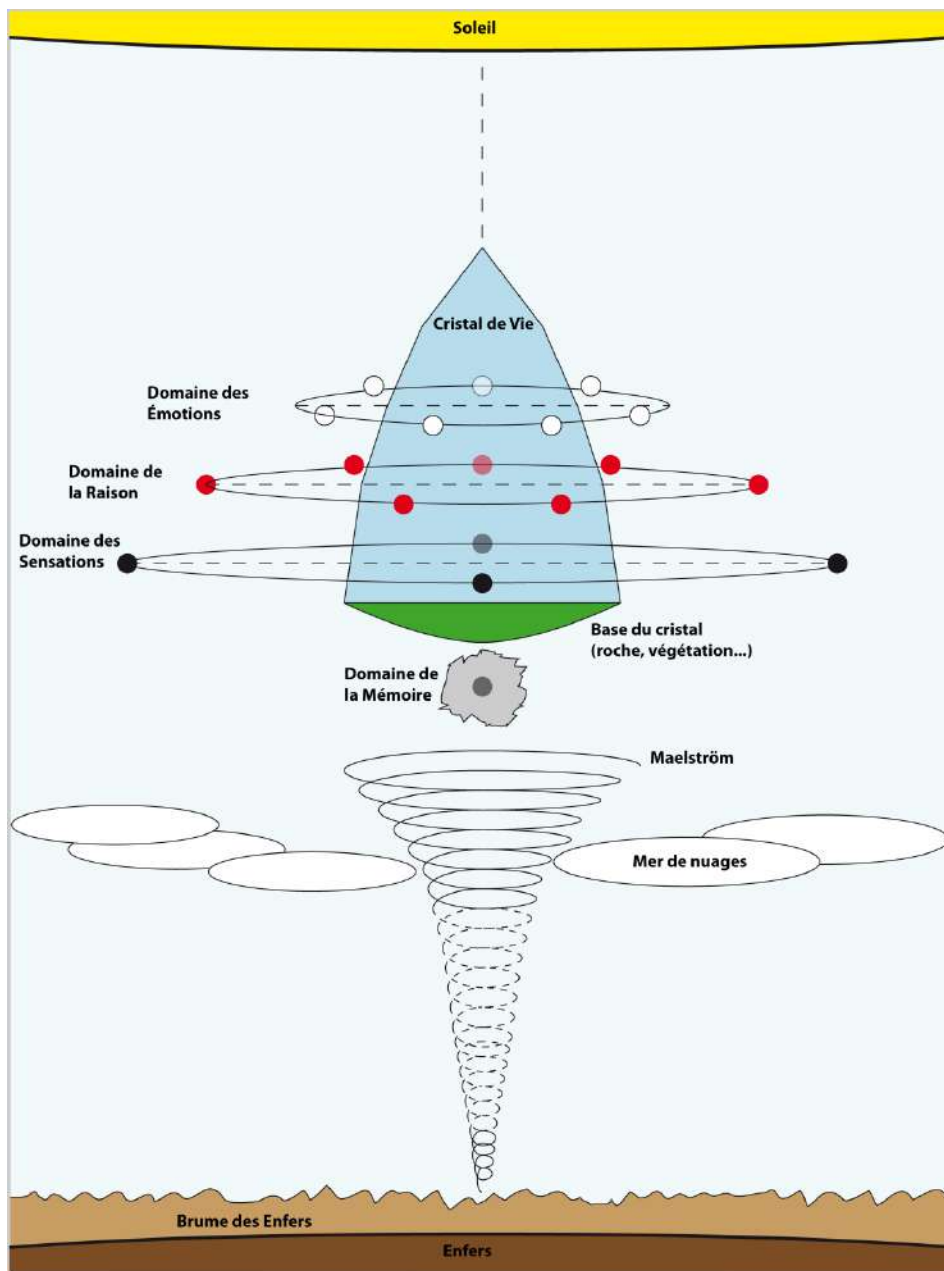
**En-dessous** : Sous l'ensemble d'îles se trouve une mer de nuages. Cependant, on peut discerner à travers celle-ci une terre... l'ensemble d'îles est en fait comme un satellite gravitant autour d'une planète. Cette planète qu'on distingue à travers les nuages est le domaine des **Enfers**. C'est une terre desséchée, aride, solitaire, déserte. Au-dessus de sa surface flotte une épaisse couche de poussière brune, empêchant la lumière du Soleil de jamais toucher la surface de la planète.

Au début de l'histoire (voir section [Scénario], l'Éden est lentement aspiré par les Enfers : on voit sous le domaine entier un immense tourbillon descendant jusqu'aux Enfers, le Maelström – image de la chute incontrôlée et du désordre, il illustre le désordre mental qui mène irrésistiblement à la déchéance.

On trouvera page suivante un schéma fonctionnel de l'univers afin de se faire une meilleure idée de sa structure générale.

Sur le schéma, le Maelström et la ligne Cristal–Soleil dessinés en pointillés indiquent des distances très grandes mais tronquées pour des raisons pratiques.

## Structure générale de l'univers



### *b - Signification*

Le Cristal incarne la **force de vie pure**, originelle, l'essence même de l'existence. Le fait que cette essence vitale soit éclairée par le Soleil loin au-dessus symbolise le besoin d'ouverture, d'au-delà, de dépassement de la vie. Le Soleil incarne **l'évolution**, l'idéal vers lequel tendent toutes les formes de vie. En canalisant ainsi cette énergie et en la redistribuant aux autres îles, on signifie que chacun des éléments de l'âme humaine est sujet à évolution, et nécessite de tendre vers cet idéal pour pleinement s'épanouir.

Le classement en trois domaines (Sensation, Raison, Émotion) incarne les **trois sphères d'existence** que l'on retrouve symbolisée dans de nombreux courants de pensée : physique (sphère du Corps), raisonnement et réflexion construite (sphère de l'Esprit), intuition et émotion brute (sphère du Cœur).

Un être humain envisage le monde par rapport à ces trois sphères, et chaque être accorde plus ou moins d'importance à chaque sphère selon sa vision du monde, et son niveau de compréhension de chacune.

### *Sensations – Sphère du Corps*

Niveau basique d'existence. Relation au monde extérieur envisagée via les sens. L'être de la sensation ne perçoit que le monde physique autour de lui. Le monde est alors un ensemble de signaux sensoriels immédiats et tangibles.

*Références* : C'est le « Noir » de l'alchimie (matériau brut non travaillé, impur), le Pchat hébraïque, le niveau du profane de l'ésotérisme : je vois ce qu'il y a autour de moi mais je ne le comprends pas.

Ces îles incarnent donc les sens : vue, ouïe, toucher, saveur (on réunit goût et odorat car ces sens sont très similaires).

### *Raison – Sphère de l'Esprit*

Niveau intermédiaire d'existence. Relation au monde extérieur envisagée via la réflexion, le raisonnement conscient. L'être de la raison perçoit le monde extérieur en raisonnant par rapport à ce qu'il voit, et en prenant des décisions conscientes découlant de ces raisonnements. Le monde est alors un ensemble de concepts sensés et construits.

*Références* : C'est le « Rouge » de l'alchimie (matériau en cours de travail, de transformation), le Remez hébraïque, le niveau de l'initié de l'ésotérisme : je vois ce qu'il y a autour de moi et je tente de le comprendre.

Ces îles incarnent donc la vision sensée de l'être humain de son monde extérieur : capacité au partage, respect de ce qui l'entoure, humilité, etc.

### *Émotion – Sphère du Cœur*

Niveau supérieur d'existence. Relation au monde extérieur envisagée via l'intuition. L'être de l'émotion suit non pas des raisonnements conscients et cartésiens, mais est guidé par son intériorité, sa sensibilité. Il peut ainsi être en harmonie complète avec l'essence même de tout ce qui l'entoure. Le monde est alors un ensemble de forces invisibles, de courants, avec lesquels il est possible d'entrer en harmonie.

*Références* : C'est le « Blanc » de l'alchimie (matériau purifié, sublimé), le Sod hébraïque, le niveau du maître de l'ésotérisme : je vois ce qu'il y a autour de moi, je le comprends, je suis en harmonie avec sa nature profonde.

Ces îles incarnent donc les émotions humaines : amour, joie, empathie, etc.

La distance des îles par rapport au Cristal élémentaire est donc déterminé par le domaine auquel elles appartiennent : plus elles sont élevées, plus elles en sont proches.

Le souffle de vent qui lie toutes les îles entre elles est l'énergie transmise par le Cristal, elle-même symbole de vie et d'élévation. En ce sens, il va dans la continuité de ce symbole : il incarne le **Souffle** de l'humain, sa capacité à agir, à aller de l'avant, à **lier** les choses et donc à créer. Là encore, on a un lien Lumière-Son : la lumière originelle du Soleil, captée par le Cristal, est transmise à toutes les îles sous la forme du Souffle.

En circulant entre toutes les îles, le Souffle montre que **tout est lié**, que chaque partie de l'âme humaine n'est pas isolée mais en relation avec toutes les autres, et que c'est en faisant travailler ensemble toutes ces différentes visions des choses, tous ces talents, ces potentiels, que l'être humain peut évoluer.

### *Construction verticale et ouverte de l'univers*

On l'a vu, l'univers du jeu suit une construction axée **verticalement**, au lieu d'une construction horizontale comme les autres jeux du genre. Le symbole est clair : cette verticalité fait signe vers **l'élévation** de l'être humain. L'on part des îles les plus basses de l'Éden, celles liées au domaine physique des Sensations, pour monter, s'élever au fur et à mesure pendant tout le jeu (on continue sur les îles de la Raison, à mi-hauteur, puis des Émotions, les plus hautes – pour finir sur le Cristal, cime du monde. Voir section [Scénario] pour plus de détails sur l'évolution des personnages dans l'univers au fil de l'histoire). Le Cristal du centre est omniprésent, sa base se trouvant au niveau des îles les plus basses, et sa cime se situant au-dessus des îles les plus hautes : le Cristal étant symbole de vie, cela montre qu'à chaque niveau, dans chacun des sens, raisonnements, et émotions de l'homme, la vie est présente, et surtout que chacun d'entre eux permet de la voir sous un angle différent.

L'Éden, incarnation de l'âme humaine, est entouré en haut et en bas des deux **extrêmes** que peut atteindre celle-ci : les Enfers en bas, symbole de **déchéance totale**, et le Soleil en haut, symbole de **l'idéal de l'évolution ultime**.

La construction ouverte (ensemble d'îles dans le ciel) a pour but de faire ressentir constamment l'idée du **vol** (les îles volant dans le ciel, mais surtout la constante nécessité pour les héroïnes de voler pour voyager de l'une à l'autre), le vol étant symbole de liberté, d'ouverture, d'épanouissement, et là encore, d'élévation. Ainsi, ce vol symbolique est nécessaire pour libérer le monde, l'âme.

Cette notion est liée à la notion de **l'immensité** dans laquelle se déroule ce vol : l'univers est vaste, aérien, il se trouve au milieu d'un ciel sans limite. Il exprime ainsi les idées de **potentiel, d'infini** : on signifie ainsi que l'âme humaine est avant tout une potentialité ouverte sur l'infini, qu'elle n'a aucune limite.

### *c - Intérêt au niveau mise en scène et gameplay*

Cette construction, en plus de sa signification métaphorique, présente plusieurs avantages au niveau **mise en scène** et **navigation** :

- Depuis chaque île, on peut voir tout l'univers du jeu, l'ensemble des autres îles. On a ainsi une vue magnifique **englobant d'un coup l'univers entier** du jeu, ce qui aide à immerger le joueur dans ce monde onirique : il n'est pas dans des niveaux cloisonnés, il est dans un lieu en relation avec un tout.



- La possibilité de voir tout l'univers apporte aussi un autre avantage : on voit d'un seul coup d'œil les îles encore corrompues et les îles purifiées. Ainsi, le joueur a sans cesse un sentiment d'accomplissement, puisqu'il voit constamment **l'évolution de l'univers en fonction de ses actes** tout au long du jeu.
- Les endroits non encore visités sont mis en valeur : plutôt que d'être cachés à un endroit obscur de la carte générale, ils sont là, visibles, invitant le joueur à venir les visiter. On crée ainsi une sensation de mystère, de **porte ouverte sur les promesses d'un nouveau lieu à explorer**, poussant le joueur à vouloir toujours plus découvrir l'univers du jeu.
- Comme on peut voir l'ensemble de l'univers, la structure verticale de l'univers est sans cesse visible, **symbole constamment rappelé au joueur**. De plus, au fur et à mesure de son évolution dans l'histoire, le joueur voit l'univers sous un angle différent : il se situe plutôt en bas au début, et regarde les choses du dessous. Puis il s'élève, a une vision de plus en plus haute et de plus en plus large de l'univers au fur et à mesure. Ceci est intéressant autant du point de vue de l'allégorie exprimée que de la mise en scène.

**Le joueur est ainsi pleinement immergé dans l'idée de base du concept et du gameplay du jeu par la construction même de l'univers.**

## *d - La Corruption*

### *Principe de base*

Chaque île, comme on l'a vu, représente un élément de l'âme humaine, Sensation, Raison ou Émotion. Seulement, chacune est au départ **infestée par la Corruption** qui ronge l'Éden entier. L'île incarne alors non plus ce qu'elle représentait à l'origine, mais son **exacte opposée** : par exemple, l'île de l'Amour devient l'île de la Haine, l'île de l'Empathie devient l'île de l'Égoïsme, etc.

Puisque le jeu se base sur le rapport son/lumière, la Corruption se fait sentir autant au niveau visuel que sonore.

### *Effet général sur l'île*

En version corrompue, l'apparence et la structure d'une île peuvent être **totale­ment différentes** de celles qu'elle a en version purifiée (même s'il y a toujours un **rapport** entre l'une et l'autre, puisque chaque version est l'opposée de l'autre). Par exemple, l'île de la Nature est formée, en son état purifié, d'une vallée en haut de laquelle s'élève un arbre titanesque et majestueux : l'Yggdrasil, symbole de la Nature dans les légendes nordiques. De sous ses racines coule une rivière à l'eau pure se déversant dans la vallée. Dans cette dernière s'étale une forêt florissante, dans laquelle habitent, en harmonie avec la nature, les habitants de l'île. Les sons environnants sont doux et harmonieux : bruissement des feuilles des arbres dans le vent, écoulement de la rivière, pépiement des oiseaux...

En version corrompue, l'île incarne non plus l'harmonie avec la Nature mais le côté destructeur de l'homme et son mépris pour ce qui l'entoure. Le village dans les arbres de la vallée est alors remplacé par une mégalopole moderne, polluée et stressante – une représentation de la modernité qui a pour but de choquer le joueur par son décalage avec le monde fantastique du jeu. La forêt est complètement rasée pour laisser place à cette ville tentaculaire, qui va jusqu'à prendre le pas sur l'Yggdrasil : des racines de l'arbre sont coupées pour laisser passer des routes, des constructions humaines commencent à envahir l'arbre... Celui-ci semble mourant, ses branches desséchées et dénuées de feuilles.

Les sons sont cette fois agressifs, et rappellent aux aussi notre monde : bruits de moteur, sonneries de téléphone portable, ensemble chaotique de voix de télévision et de radio, bref, les sons emblématiques de la cacophonie qui environne le quotidien de la modernité.

### *Effet sur les habitants*

En plus des lieux, les **habitants**, étant des incarnations mineures de l'île, subissent eux aussi la Corruption et les changements qu'elle implique. Pour reprendre notre exemple, les habitants de l'île de la Nature, en version purifiée, sont des fées (symbole de la nature). En version corrompue, elles sont transformées en machines, qui au lieu de protéger les lieux, détruisent la forêt alentour, creusent la montagne, etc, pour faire toujours plus de place pour l'extension de la ville.

Les habitants corrompus constituent l'ensemble des adversaires qu'on combattra pendant tout le jeu. Leur comportement est aussi pensé pour incarner les valeurs corrompues de l'île : ainsi, pour les habitants de l'île de la Nature transformés en machines, leur comportement est robotique : unilatéral, ils n'ont pas de stratégie. En combat, ils avancent implacablement pour tuer le personnage, et ne prennent rien d'autre en compte. De même, leur animation est saccadée, mécanique. Tout ceci incarne le côté froid, dénué d'âme, de la modernité qui demande juste à ses membres d'être des machines œuvrant pour sa pérennité sans rien faire d'autre.

Au niveau sonore, les habitants corrompus émettent des **sons en accord avec leur nouvelle apparence et la notion qu'incarne l'île** : dans notre exemple, les machines émettent des bruits mécaniques (moteurs, pistons, etc).

Les adversaires étant les habitants corrompus de l'île, **on ne les tue pas** : les attaques à la disposition des héroïnes visent non pas à tuer, mais à **purifier** par le biais du Son et de la Lumière. Ainsi, quand un ennemi est battu, il redevient lui-même (en version purifiée) ; il peut alors soit rester sur place pour aider les héroïnes (donne un indice, procurer de l'aide pour la résolution d'une énigme, etc), soit s'envoler et disparaître – on fait comprendre au joueur qu'il n'est pas mort, mais parti à un autre endroit de l'île.

La Corruption n'étant cependant pas encore totale, on trouvera aussi des **habitants non corrompus**, qui serviront généralement à donner des informations au joueur, à l'orienter et à jouer une part dans les quêtes, etc.

## *Effet sur la Déesse*

Enfin, la plus touchée par la Corruption de l'île est bien évidemment sa **Déesse**, puisqu'elle en constitue l'essence même. De la même manière que les habitants de l'île, chaque Déesse se retrouve radicalement changée. On ne peut pas la rencontrer immédiatement à l'arrivée sur l'île : la Déesse corrompue règne depuis les profondeurs de l'île. De ce fait, **l'objectif de chaque île consiste à atteindre la Déesse** : incarnant la notion opposée à celle qu'elle représentait avant, elle doit être combattue et vaincue par les héroïnes pour être purifiée. Elle délivre des conseils et des éléments de scénario une fois vaincue. On pourra ensuite la trouver dans le donjon purifié, où elle pourra donner des indices pour des quêtes, etc.

## *Gameplay*

En plus de tous ces aspects, la Corruption se manifeste plus particulièrement sous deux formes perceptibles par nos héroïnes, utilisées largement dans le gameplay car elles ont des effets négatifs immédiats sur la progression des héroïnes :

- Pour la Lumière, **des nuages de Ténèbres opaques sont disséminés un peu partout**. Ils ont diverses propriétés : obscurcir un passage et empêcher de se diriger, empêcher purement et simplement le personnage de passer, absorber sa lumière intérieure et donc faire baisser sa vie au fur et à mesure, etc.
- Pour le Son, **les endroits corrompus émettent des sons discordants, signalant leur présence au joueur**. Comme le son est transporté par l'air, les endroits corrompus auront souvent rapport avec un souffle de vent – là encore on induit la notion de mouvement qu'on a liée au son. Ces souffles de vent ont diverses propriétés, sur lesquelles on devra influencer : direction dans laquelle ils soufflent (et donc où ils emportent l'héroïne), force du courant (et donc possibilité ou pas pour l'héroïne d'y entrer et de se diriger dedans), etc. D'autres types d'énigmes liées au son incluent des éléments de décor émettant des sons discordants, qu'on devra ramener à des sons harmonieux en utilisant les pouvoirs à disposition pour libérer des passages.

## 3 – Scénario

### *a - Background*

L’histoire se déroule dans l’univers d’Éden, qui est une incarnation de l’âme humaine. En des temps anciens, l’Éden était un pays idyllique, gouverné par des Déesses bienfaitantes. La lumière qui brillait sur le monde était éclatante, et le souffle qui liait chaque île entre elles était fort.

Cependant, au fil du temps, les reines de chaque île communiquèrent de moins en moins. Chacune des îles commença à **se refermer sur elle-même**... Une ombre grise tomba sur le pays, et tandis que chacune des Déesses s’affaiblissait, nulle ne savait ce qui se passait chez les autres, hormis l’assombrissement progressif du domaine entier que chacune pouvait contempler de sa propre île.

Avec le temps, cet assombrissement se transforma en une Corruption tangible.

Des nuages de Ténèbres commencèrent à apparaître en divers endroits, empêchant le passage de la lumière et repoussant ceux qui tentaient de s’en approcher. Des pans entiers d’Éden, et toute la connaissance et la vie qu’ils renfermaient, devinrent ainsi inaccessibles à tous.

Le souffle de vie et les sons harmonieux qui résonnaient sur chaque île se transformèrent progressivement en une Cacophonie dénuée de sens qui transforma les habitants en êtres dénués de pensée, pathétiques ombres d’eux-mêmes à présent incapables de protéger leur domaine.

Plus les îles se refermaient sur elles-mêmes, plus elles commencèrent à **s’écarter** : ne communiquant plus entre elles, le Souffle qui les liait s’affaiblit progressivement. De fait, l’Éden entier se délita lentement. Sa structure générale se désagrégant, il commença à sombrer et à se rapprocher de la terre obscure au-dessus de laquelle il gravitait, les Enfers. Il s’écartera de fait du Soleil qui lui apportait la vie, ce qui précipita d’autant sa chute puisque le Cristal, source de puissance de l’Éden, reçut de moins en moins de lumière – affaiblissant encore le Souffle qui liait les îles, et accélérant leur chute.

Le Souffle, au lieu de continuer à lier les îles, commença alors à être **attiré** par la planète loin en-dessous. Cela finit par créer un tourbillon, le **Maelström**, qui se mit à aspirer l’Éden vers les Enfers.

### *b - Signification du background*

L’affaiblissement du lien entre chaque île est causé par le **renfermement de chacune sur elle-même** : ceci signifie que sans la communication et le rapport à l’autre, qui sont les clés de l’évolution, l’esprit humain perd son lien avec lui-même et avec les autres, et en conséquence, se dégrade et se sclérose.

Le Souffle liant les îles s’affaiblissant, l’ensemble **s’écartera de la lumière originelle et se rapproche des Enfers** : l’être humain ne communiquant plus avec lui-même et avec les autres perd son intériorité, sa conscience de lui-même, sa nature profonde humaine originelle. En s’écarter du Soleil, il s’écarter de toute possibilité d’évolution vers un avenir meilleur. En se rapprochant ainsi des Enfers, il sombre vers un enfermement et une régression inéluctables.

La Corruption infestant chaque île est une incarnation des conséquences de cette déchéance :

- La Cacophonie est symbole des **messages négatifs ou vides de sens** dont nous bombardent la société moderne et ses instruments (et au sens large, tout système surchargé d'information soit inutile, soit à but manipulateur) : hypocrisie, mensonge, messages publicitaires et commerciaux, rêve de bas étage offert au peuple via les médias, etc. Elle détruit ceux qui l'écoutent trop, qui deviennent alors une partie d'elle : en effet, l'être ainsi dénué d'intériorité est absorbé par les conventions imposées par sa société, et ne s'exprime plus que par celles-ci. Il devient incapable d'exprimer quoi que ce soit de personnel, et émet alors une communication dénuée de sens, banale, formatée.
- Les nuages de Ténèbres incarnent l'antithèse de la lumière en tant que symbole de connaissance et d'élévation : ils sont l'**obscurantisme**, la perte de l'espoir, la perte de la lumière intérieure qui fait de l'humain un être capable de penser et d'agir.

**Par l'éloignement et l'oubli de chacun des éléments le constituant, l'être humain se perd ainsi lui-même, perd le contact avec ce qui l'entoure (personnes, monde extérieur en général), et précipite sa chute, au lieu de s'élever vers un devenir meilleur.**

### **c - Héroïnes**

Les deux héroïnes du jeu sont les Déeses des seules îles n'ayant pas encore été corrompues : **Eloa**, la **Déesse de la Lumière**, régnant sur l'île de la **Vue** ; et **Sereswati**, la **Déesse du Verbe**, régnant sur l'île de l'**Ouïe**. On note qu'elles règnent sur des îles faisant partie du domaine le moins élevé, celui des Sensations, et qu'elles acquerront au fur et à mesure des pouvoirs liés à tous les autres domaines : métaphore classique de l'être aux moyens restreints mais qui par la force de sa volonté va se renforcer au cours de sa quête. Le nom de chacune n'est pas choisi au hasard :

**Eloa** : Eloa fait référence à plusieurs éléments : la racine el-, ele-, signifie la lumière. En mysticisme hébraïque, El est le préfixe signifiant le Divin. Son nom même est donc synonyme de Déesse de la Lumière. Enfin, dans le panthéon angélique, Eloa est le nom d'un des rares anges de sexe féminin.

**Sereswati** : Sereswati est une déesse de la mythologie hindouiste. Déesse de la parole et des arts, elle a aussi été associée aux rivières : tout mène à la notion de flot, de transmission, de mouvement, qu'on a liée au Son. Dans la mythologie chinoise, elle aurait inventé la musique, moyen par excellence de transmission du savoir et des émotions par le son.

## *d - Scénario de base*

La signification de chaque élément sera dans cette section incluse dans chaque chapitre au lieu de faire l'objet d'une section à part, afin de permettre une lecture plus fluide et plus facile.

### *1 – Introduction ~ Le début du chemin*

Constatant cette situation funeste, deux des déesses du domaine des Sensations, qui avaient toujours été particulièrement proches, finissent par décider d'agir et entrent en contact l'une avec l'autre. Ce sont la déesse de la Lumière, Eloa, et la déesse du Verbe, Sereswati.

Pourquoi ces deux déesses sont-elles les dernières à ne pas être touchées par la Corruption ? Quand un être humain n'a plus rien, la seule chose qui lui reste est la possibilité de **s'exprimer**, et la possibilité de **voir et d'entendre** ce qui se passe autour de lui. C'est la justesse de sa vision, de sa compréhension, et des paroles qu'il va prononcer, qui va déterminer ses possibilités d'évolution intérieure.

C'est pourquoi les deux dernières déesses à ne pas être corrompues sont celle du Son et de la Lumière. En revenant aux possibilités d'interaction avec son monde extérieur les plus irréductibles, l'humain va pouvoir utiliser ces moyens pour corriger ses rapports négatifs à son environnement, et ainsi évoluer à nouveau, rendant alors sans cesse meilleures sa vision de son extériorité et ses rapports avec les autres : c'est ainsi que nos deux déesses vont purifier par le Son et la Lumière chacun des domaines de l'univers, et devenir au fil de ce voyage de plus en plus puissantes.

Pour le moment, après une **introduction** servant de **tutorial** mettant chaque héroïne en scène dans son domaine, afin d'expliquer les mécaniques de base au joueur, les deux se réunissent et partent pour le début de leur longue quête.

### *2 – Le début de la purification ~ Les domaines des Sensations*

Elles décident de tenter d'entrer en contact avec les **îles les plus proches des leurs**, les autres îles des sens : celles du Toucher et de la Saveur. En effet, il est impossible de voler directement vers les zones plus intérieures d'Éden, tant le Souffle harmonieux qui liait toutes les îles entre elles est maintenant transformé en des vents violents et chaotiques empêchant tout passage.

En arrivant à la première île, elles constatent que la situation est encore pire qu'elles l'avaient imaginé : non seulement les Ténèbres et la Cacophonie ont transformé toute l'île, et ses habitants ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes, mais il y a pire : leur sœur, la Déesse de l'île, est totalement corrompue, et incarne aujourd'hui l'exacte opposée de ce qu'elle représentait avant, ce qui ne peut que mener l'île vers sa déchéance.

Après avoir exploré l'île, les héroïnes accèdent au donjon, et finissent par se confronter à sa Déesse corrompue. Elles parviennent à la vaincre et à la ramener à sa forme normale.

Celle-ci leur explique que la Corruption qui a envahi l'île a fini par atteindre son cœur, et qu'elle craint qu'il en soit de même pour les autres Déeses. Elle leur donne une partie de son pouvoir, et les laisse partir pour continuer leur mission.

L'objectif de cette première île est de **faire comprendre au joueur le concept concret de la Corruption**, ainsi que la **structure générale de chaque île** : corrompue à l'arrivée des héroïnes, qui vont accomplir les quêtes du pré-donjon, puis accéder à celui-ci pour se confronter avec la Déesse des lieux, purifiant ainsi l'ensemble. On fait comprendre au joueur qu'il va falloir **purifier les îles les unes après les autres** en ramenant chaque Déesse à la raison.

Les héroïnes partent ensuite pour la dernière île des Sensations. De manière similaire à la première île, elles finissent par purifier sa Déesse.

Toutes les îles formant le domaine des Sensations sont maintenant purifiées. La situation s'est de ce fait légèrement améliorée, et cela modifie la structure d'Éden : le Souffle reprend un peu de sa force, les îles des Sensations se rapprochent donc légèrement de l'ensemble, et les vents empêchant l'accès au Cristal central s'atténuent quelque peu. Cela permet à nos héroïnes **d'accéder au Cristal**.

### *3 – Premier accès au Cristal ~ La chute aux Enfers*

Les héroïnes, après un vol mouvementé, atteignent le Cristal. La situation y est plus critique que partout ailleurs : cet endroit, qui incarnait auparavant le domaine de la Vie, est maintenant le **domaine de la Mort**. Tout y est gris, sombre, torturé. Cette île ne suit pas la progression classique pré-donjon => donjon (voir [Navigation] pour plus d'informations sur la progression au sein d'une île). On avance dans un endroit vaste, désertique et empli d'ennemis, jusqu'à arriver au pied de la montagne de cristal proprement dite. C'est là que la première rencontre avec l'antagoniste principal du jeu, la **Déesse de la Mort**, a lieu : c'est la Déesse de la Vie, la plus puissante de toutes, corrompue. Emplie de haine et de tous les sentiments négatifs de l'esprit humain, elle dit (en substance) aux héroïnes que tout espoir est perdu, que leur Éden est voué à la destruction, et qu'il n'y a plus qu'à précipiter sa chute aux Enfers. La Déesse de la Mort n'est pas à l'origine de la Corruption, elle est née de celle-ci, et, tel un être corrompu, s'enfonce maintenant dans cette voie sombre et œuvre pour son accomplissement. Emplie de haine envers ses sœurs, elle déchaîne sa puissance pour les envoyer elles-mêmes aux Enfers, afin de leur donner un avant-goût de la mort prochaine de leur univers, et surtout de se débarrasser de ces menaces à ses plans démoniaques.

Nos héroïnes se retrouvent donc dans les Enfers. Séparées et dépossédées de leurs pouvoirs, mais résolues à ne pas sombrer comme l'ont fait leurs sœurs, elles escaladent péniblement les Enfers et finissent par revenir au-dessus de la couche de nuages bruns opaques masquant la planète. Là, elles voient en apparition la Déesse de la Vie.

Celle-ci, gravement affaiblie, leur explique qu'elle survit encore dans la Déesse de la Mort, mais que si rien n'est fait, elle n'en a plus pour longtemps. Elle utilise une des dernières parcelles de son pouvoir pour créer un courant ascendant permettant aux héroïnes de revenir sur l'Éden.

Elle disparaît en suppliant les héroïnes de **purifier les domaines restants** pour que le Souffle qui circule entre les îles soit restauré dans sa pureté originelle et que l'Éden cesse sa chute vers les Enfers.

#### *4 – Retour vers les cieux ~ Les domaines de la Raison*

Lors de cette phase, les héroïnes vont cette fois purifier les îles incarnant la **Raison**. Voyageant d'île en île, elles les purifient l'une après l'autre.

Au fur et à mesure que les héroïnes progressent, elles reçoivent les pouvoirs de leurs sœurs, et gagnent en puissance. L'on va alors commencer à mettre en scène des **flashbacks** énigmatiques annonçant la suite de l'histoire : en entrant dans certains lieux corrompus, les héroïnes ont des visions de ces lieux soumis à une Corruption similaire, comme une impression de déjà-vu. Ces flashes sont courts, mais les poussent à se demander d'où ils viennent. Au fur et à mesure des flashes, ils deviennent de plus en plus précis : là où on voyait juste un endroit pendant une seconde lors des premiers flashes, les derniers durent plusieurs dizaines de secondes et permettent de voir des personnages, des dialogues. Tout fait signe vers la situation actuelle de Corruption générale, mais de subtiles différences, ainsi que cet indéniable sentiment de déjà-vu que ressentent les héroïnes, prouvent que ces flashes sont des **réminiscences du passé**. Mais quel passé ? Pourquoi nul dans l'Éden ne s'en souvient-il ?

À l'issue de la purification de la dernière île, les héroïnes s'attendent à ce qu'à l'instar des îles des Sensations, elles se rapprochent toutes ensemble du Cristal, revenant à leur état d'antan. Cela devrait dissiper les vents violents empêchant d'accéder aux îles des Émotions.

Cependant, les îles commencent à se rapprocher mais... le Souffle qui les lie au Cristal **s'atténue** à nouveau d'un coup, et les vents de chaos soufflant au-dessus reprennent de plus belle. Les héroïnes ont alors un dernier flash très étrange : elles voient une Déesse, une de leurs sœurs, mais ne peuvent se rappeler d'elle, ni de ce qu'elle incarne. À l'issue de ce flash, un nouveau Souffle se fait sentir : il semble partir de chaque île de la Raison pour aller sous l'île du Cristal, vers **un endroit situé dans l'ombre de l'île**, masqué par un amoncellement de nuages. Qu'y a-t-il à cet endroit qui puisse causer ce phénomène ? Les héroïnes décident de suivre ce signe et de chevaucher le Souffle pour y aller, convaincues que leur sœur perdue y réside et qu'elles y trouveront la clé de cette histoire.

#### *5 – Souvenirs anciens ~ Le domaine de la Mémoire*

L'on traverse le massif nuageux, et à l'intérieur, masqué de tout l'Éden, se révèle devant les héroïnes un domaine oublié de tous, laissé à l'abandon : le **domaine de la Mémoire** ! L'on comprend alors le lien manquant entre les îles de la Raison : si les hommes oublient leurs expériences passées, comment peuvent-ils en tirer les leçons et comprendre mieux ce qui les entoure ?

L'on va donc purifier le domaine de la Mémoire et le ramener à la lumière de l'Éden.

Le niveau a une signification particulière : chacun des flashbacks vus précédemment va devenir compréhensible. En effet, on va jouer ces flashbacks : au fur et à mesure de l'avancée dans le niveau, l'on comprend progressivement que l'Éden avait **déjà subi une Corruption** similaire à celle qui l'envahit aujourd'hui ! Seulement, au lieu de profiter de ce changement pour changer, évoluer encore plus haut, les Déeses n'avaient fait à l'époque que le faire revenir à son état originel, sans rien n'avoir gagné de cette expérience... Les graines d'une nouvelle Corruption étaient dès lors semées : si après cette crise, l'Éden n'avait pas su évoluer, il était **condamné à subir les mêmes erreurs** et les mêmes souffrances encore et encore... Au fil du temps, chacun avait oublié ces événements, et leur souvenir, la clé qui aurait permis d'éviter cette nouvelle Corruption, s'est perdue dans la brume en même temps que le domaine de la Mémoire.



On fait clairement signe ici vers la nécessité de se rappeler des expériences passées pour évoluer. L'on fait aussi un lien avec l'installation Voz Alta, puisque le devoir de mémoire est alors une notion très présente : si l'homme ne se rappelle pas ses erreurs passées, il est condamné à les revivre encore et encore, leur souvenir doit donc rester vivant.

Les héroïnes, en purifiant cette île, vont donc ramener le Souvenir à l'Éden. À l'issue de la purification, les nuages qui entouraient et masquaient l'île disparaissent, et elle est à nouveau éclairée par une lumière, encore faible mais bien vivante, venant directement du dessous du Cristal : la Mémoire est à nouveau visible de tout l'Éden, en lien avec ses constituants, et cette fois, les domaines de la Raison se rapprochent et l'on gagne accès aux **domaines des Émotions**.

## *6 – Révélation de l'âme ~ Les domaines des Émotions*

Voilà donc nos héroïnes parties pour purifier le dernier cercle d'îles, le plus élevé.

La mise en scène de chacune des îles doit être particulièrement travaillée : on doit faire comprendre au joueur que les Émotions se situent dans l'Éden au cercle le plus élevé car ce sont elles qui **se rapprochent le plus du mystère originel de la vie**, de son essence même. En comprenant ses émotions, l'homme comprend son âme profonde et est alors pleinement à même de s'élever au-dessus de son état actuel. En ceci, on se rapproche de la conclusion de cette aventure, de son climax. L'atmosphère, les quêtes, la mise en scène, doivent être pensées ensemble pour refléter ceci, et créer une montée en intensité qui va accompagner le joueur à la fin de cette aventure. Ainsi, la majorité du scénario et du background ayant été révélée (notamment dans le chapitre précédent par l'intermédiaire du Domaine de la Mémoire), les situations auxquelles le joueur sera confronté ainsi que les dialogues avec les Déesses vont pouvoir **utiliser pleinement la base installée par le scénario pour transmettre une morale forte liée à celui-ci**. Les héroïnes finissent par purifier toutes les îles, et maintenant fortes du pouvoir de toutes les Déesses, s'envolent vers le Cristal pour la dernière confrontation : purifier la Déesse de la Mort et ramener la lumière de la Vie sur cet univers.

## *7 – Transcendance ~ Vers l'ultime idéal*

Elles retournent donc vers le **Cristal**. Une phase de shoot'em up (voir section [Gameplay] pour plus de précisions sur ce type de gameplay) s'enclenche : tandis que les héroïnes volent vers le Cristal, celui-ci, sous le contrôle de la Déesse de la Mort, leur projette des flots de Ténèbres et de Cacophonie dans un geste de défense désespéré : le joueur doit sentir que la Déesse de la Mort se terre dans son repaire et veut empêcher les héroïnes de l'approcher par tous les moyens.

Les héroïnes parcourent à nouveau le chemin qu'elles avaient suivi la première fois qu'elles étaient venues, mais celui-ci a complètement changé : la Corruption est omniprésente, le lieu entier est complètement infesté. Des nuages de Ténèbres et des vents hurlants de Cacophonie isolent les lieux de l'extérieur, empêchant tout contact avec le reste de l'Éden maintenant entièrement purifié. La Déesse de la Mort s'est complètement enfermée dans son domaine et rejette l'extérieur, tel un être ayant sombré dans une spirale négative, replié sur lui-même, s'enfermant dans ses névroses au lieu de tenter d'évoluer.

Au bout de ce chemin attend la Déesse de la Mort. Les héroïnes tentent de la ramener à la raison, mais malgré tout l'univers purifié autour d'elle, elle s'accroche à sa destruction désespérément : image de l'humain qui, figé dans sa paresse naturelle, a du mal à évoluer et préfère rester dans le déjà-là même si celui-ci est mauvais.

**Le combat s'engage**, il est bien entendu long et difficile. Au cours du combat, à différents moments clés, on voit la Déesse de la Vie ressortir brièvement du corps de la Déesse de la Mort et aider les héroïnes : cette dernière s'affaiblissant, la Vie tente de reprendre ses droits et de reprendre son corps à l'usurpatrice. Cette vision torturée de la Déesse de la Mort préfigure sa défaite.

Les héroïnes finissent par la vaincre. Elle disparaît en hurlant et la Déesse de la Vie reprend enfin possession d'elle-même. Le domaine de la Vie se purifie dans un grand éclat de lumière, et le Cristal regagne enfin toute sa puissance. L'Éden est à nouveau soudé et purifié, et il commence à **s'élever de nouveau**, s'éloignant des Enfers pour aller vers le Soleil.

On croit la fin du jeu arrivée, mais... une dernière phase va nous permettre de conclure cette aventure comme il se doit.

L'Éden s'élève donc de plus en plus vite vers les cieux : comme on l'a vu lors du passage dans le domaine de la Mémoire, il doit s'élever plus haut qu'il l'était avant, évoluer plus loin, pour ne pas stagner et subir à nouveau la Corruption dans le futur. Cette crise puis la purification lui ont donné le pouvoir d'entrer dans une ascension irrépressible. Un passage en shoot'em up illustre cette ascension : tandis que l'Éden commence à s'élever dans les cieux, les héroïnes volent à ses côtés et devant lui, en éclaireurs, afin de guider le début de cet envol. La mise en scène est grandiose, onirique : l'Éden, entièrement purifié, brille d'un éclat renouvelé sous la lumière du Soleil, et son **élévation** semble synonyme de **résurrection**.

Cependant, cette ascension, au lieu d'être contrôlée, devient de plus en plus rapide... trop rapide. L'Éden entier commence à **trembler sous l'accélération**, il ne supporte pas cette envolée trop rapide. Des pans d'îles se séparent et tombent. Le Cristal, dans sa volonté d'ascension, veut monter trop vite et trop loin. Il perd des morceaux de lui-même dans une course folle et non maîtrisée vers une évolution précipitée. Pour le final, on prend ainsi le contre-pied de la morale de tout le jeu : l'être humain doit évoluer et tendre vers l'élévation, certes, mais l'évolution doit rester **contrôlée, sage et mesurée**. L'être qui veut aller trop vite, brûler les étapes, oublie pourquoi il veut évoluer, et ce vers quoi il tend : oubliant d'où il vient et où il va, il se détruit alors lui-même.

Les héroïnes s'envolent donc pour leur dernier combat, pour **ramener le Cristal lui-même à la raison**. Le combat se divise en deux parties : la première se passe à l'extérieur, contre le Cristal entier. Le décor est dantesque, on voit tout l'Éden en-dessous trembler et commencer à se désagréger, tandis que les cieux alentour changent de couleur au fil de la montée de l'Éden. Le combat est épique, le joueur doit être surpris par cette tournure des choses et complètement immergé dans la mise en scène de ce climax. Une fois l'extérieur du Cristal vaincu, la noirceur qui sommeille en lui, comme en tout être, se déchaîne pleinement. On va ici faire un parallèle avec la notion de **volonté de puissance** du philosophe Friedrich Nietzsche : celle-ci suppose qu'au cœur de toute forme de vie réside la volonté de s'élever, et **d'imposer sa vision et son pouvoir au monde qui l'entoure**. Ceci, pris dans son sens large, peut avoir des effets bénéfiques : contrôlée, cette tendance permet à un être d'évoluer et d'apporter ses idées aux autres, de se battre pour qu'elles soient acceptées et ainsi améliorer le monde dans lequel il vit. Dans son côté négatif, la volonté de puissance pousse un être à écraser les autres, à tenter de s'élever plus haut non pas pour devenir meilleur mais uniquement pour acquérir plus de pouvoir. C'est un aspect de l'âme humaine qui sommeille en chacun, et qui est canalisé grâce à divers facteurs (raisonnements, expériences, émotions, réactions du monde qui nous entoure...). Lors d'une évolution trop rapide, ce côté pervers peut se faire jour car l'être, grisé par son élévation, **ne saura plus la contrôler**. C'est ce qu'incarne cette envolée incontrôlée du Cristal.

La seconde partie du combat va donc se dérouler contre cet instinct destructeur. Son essence même est cachée au cœur du Cristal. Il est incarné par une créature formée du même cristal que l'île, mais sombre et non pas lumineux : il incarne ainsi le côté sombre de la volonté de puissance au cœur de tout être vivant. La bataille se déroule **à l'intérieur du Cristal**, dans une sorte de grande salle dont les limites sont les parois du Cristal, qui permettent de voir à l'extérieur. La Déesse de la Vie est enchaînée, inconsciente, au fond de la salle, ses bras fusionnés aux parois du Cristal : prisonnière de cet aspect d'elle-même devenu fou, on indique que même un être sage peut être ainsi enchaîné à ses désirs obscurs et profonds.

Les parois, bleues brillantes à la base, changent pendant tout le combat pour refléter plusieurs choses : le ciel extérieur et l'ensemble des îles qui continuent à changer au fil de l'envolée de l'Éden, mais aussi, tour à tour, les décors de chaque île individuellement, leurs endroits marquants, comme pour rappeler aux héroïnes toute leur aventure passée et ce pour quoi elles combattent. **On résume ainsi dans ce dernier combat l'ensemble de la bataille qu'on a menée pendant tout le jeu.**

Le côté sombre du Cristal vaincu, on assiste cette fois à la vraie fin du jeu.

L'Éden ralentit sa progression, et le tremblement qui menaçait de le faire tomber en morceaux s'arrête. La Déesse de la Vie se réveille et, forte d'un nouvel équilibre, se pose à nouveau en maîtresse du Cristal.

L'Éden s'élève maintenant de manière mesurée, constante. Il traverse le ciel qui s'étendait avant au-dessus de celui-ci, symbole du dépassement des limites de l'humain. L'image finale montre un Éden dans l'espace infini, loin au-dessus des nuages qui l'obscurcissaient avant, s'élevant doucement vers le Soleil. Soleil qui semble toujours infiniment loin, tel l'idéal de l'évolution ultime, inaccessible mais vers lequel tout être humain doit tendre la main.

## 4 – Navigation

### *a - Navigation générale dans l'univers du jeu*

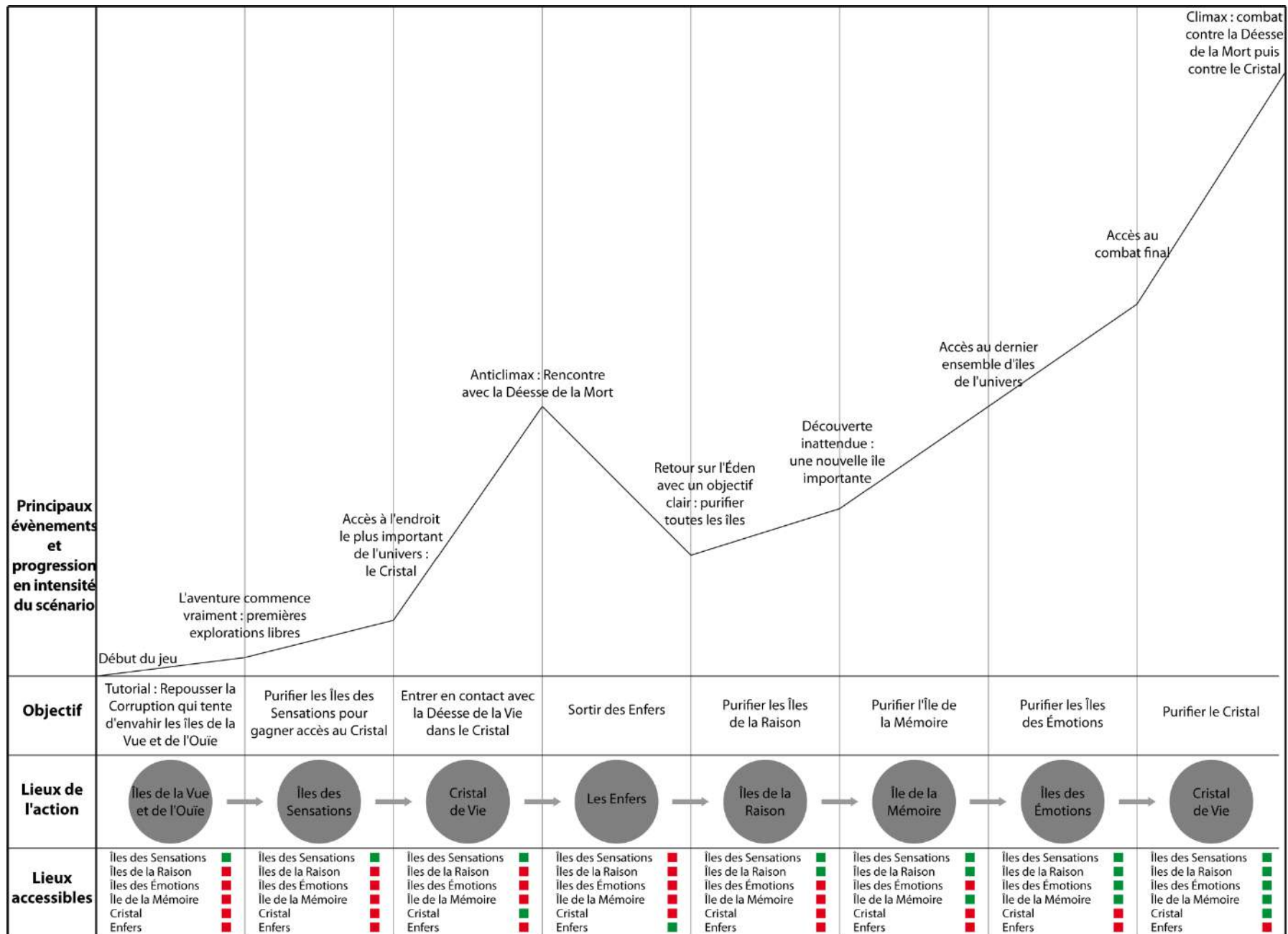
On s'inspire essentiellement du système de la série Zelda pour la progression dans l'univers : purifier une île fait acquérir des pouvoirs aux héroïnes, qui vont leur permettre d'aller purifier une autre île, gagnant ainsi d'autres pouvoirs, etc.

Le scénario est découpé en chapitres. Chaque chapitre donne au joueur un **objectif** particulier (purifier toutes les îles d'un domaine, etc), qui lui est communiqué par les cinématiques et les dialogues du scénario. Une fois cet objectif rempli, le **chapitre suivant** s'enclenche et un nouvel objectif est donné au joueur. Chaque chapitre permet d'accéder à différentes parties de l'univers. Au fur et à mesure que l'histoire avance et que les héroïnes gagnent de plus en plus de pouvoirs, elles gagnent graduellement accès à toutes les parties.

Une fois que l'on accède à un ensemble d'îles (le domaine de la Raison par exemple, qui va comprendre toutes les îles de la Raison), il est possible d'accéder uniquement à une île de ce domaine, prédéterminée dans le scénario. Une fois cette île purifiée, la Déesse de l'île rétablit le Souffle entre son île et une autre du même domaine, et les héroïnes peuvent alors aller sur l'île nouvellement accessible. L'ordre dans lequel le joueur visite les îles est donc **fixe** : ceci a pour but de maîtriser la progression du joueur dans l'univers et le scénario, et ainsi de placer exactement les scènes et la progression de l'histoire de manière à **maximiser l'implication émotionnelle du joueur**. Cependant, une fois une île purifiée, le joueur peut y accéder ensuite quand il le désire pendant tout le reste du jeu. La forme corrompue de l'île n'est alors plus disponible, seule la forme purifiée est accessible.

Le schéma ci-dessous donne une idée en un coup d'œil des éléments clés de la progression du joueur : la partie supérieure indique la progression du scénario en intensité et les principaux événements. Pour chaque chapitre du scénario sont indiqués l'objectif du chapitre, et l'endroit que le joueur va principalement visiter pour résoudre celui-ci. Enfin, la liste des lieux accessibles (en vert) et inaccessibles (en rouge) est indiquée pour chaque chapitre.

## Schéma de progression générale



## **b - Navigation à l'intérieur d'une île**

Là encore l'inspiration principale pour la navigation interne à chaque île est à chercher dans Zelda. Chaque île est ainsi formée de deux parties distinctes : le « **pré-donjon** » et le « **donjon** ».

Le **donjon** est le cœur de l'île, la demeure de la Déesse des lieux. C'est le labyrinthe où le joueur va progresser en résolvant des énigmes et en combattant les adversaires.

Avant d'accéder au donjon, le joueur doit résoudre les quêtes du **pré-donjon** : celui-ci est constitué par toutes les parties de l'île non comprises dans le donjon.

En arrivant sur une île, les héroïnes sont donc dans le pré-donjon. Celui-ci, selon l'île, pourra prendre des formes très diverses : village habité, plaine, cavernes, montagne, etc. Il constitue le **premier contact** avec l'ambiance de l'île, les notions que l'on veut faire passer au joueur. En ceci, le joueur va devoir y accomplir des quêtes en rapport avec ce qu'incarne l'île, et sa progression dans ces quêtes et dans cet environnement est pensée de manière à immerger au maximum le joueur dans les notions symbolisées par l'endroit. Ces quêtes peuvent être très variées, inclure des personnages non-joueurs (habitants de l'île...), faire passer le joueur dans des « mini-donjons », etc. On appelle ces quêtes les quêtes **critiques** (par opposition aux quêtes **secondaires**, disponibles une fois que l'île est purifiée – voir plus bas) car elles sont indispensables à la progression dans la trame du jeu. Une fois celles-ci résolues, les héroïnes gagnent accès au donjon. Elles peuvent alors explorer celui-ci, pour atteindre à la fin la Déesse corrompue de l'île, qui fait évidemment office de boss. Une fois la Déesse vaincue, elle est purifiée, ainsi que l'île.

Il faut noter qu'il est possible de partir de l'île pour revenir sur la carte générale de l'Éden à **n'importe quel moment** : le joueur n'est pas « prisonnier » de l'île une fois qu'il a commencé les quêtes critiques.

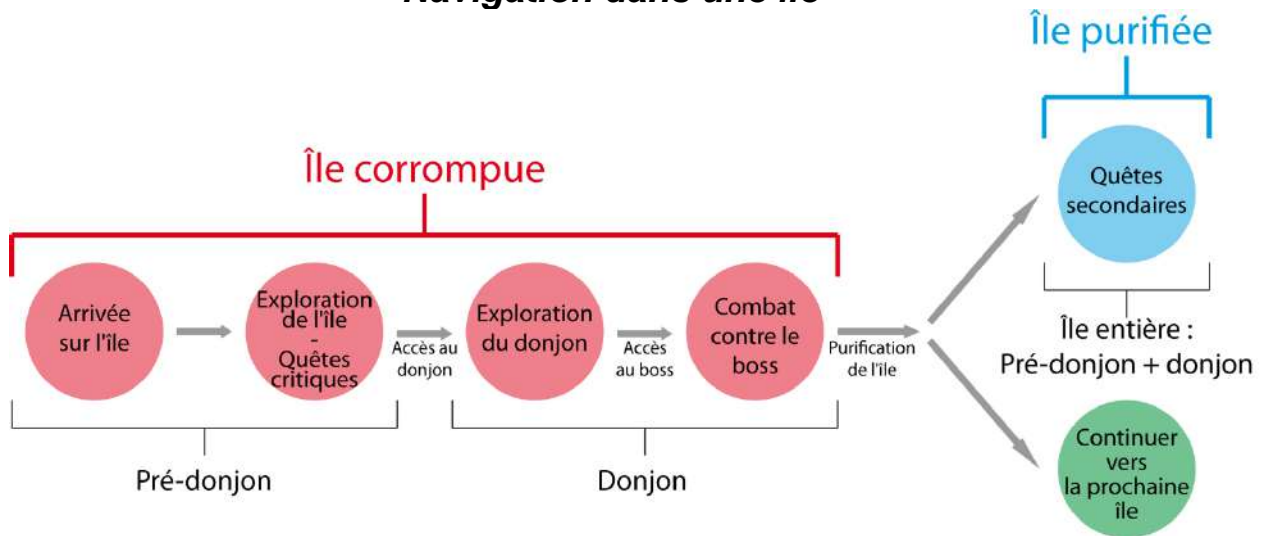
L'île change alors, se transformant pour revenir définitivement à sa version **purifiée** : décor à nouveau lumineux, habitants non agressifs, etc. Le pré-donjon et le donjon sont donc différents par rapport à la première visite des héroïnes.

Une fois l'île purifiée, le joueur peut y revenir pour y accomplir diverses quêtes secondaires, ou passer à la suivante pour continuer à suivre le scénario, et ce cycle recommence.

5 niveaux du jeu échappent à cette règle :

- **Îles de la Vue et de l'Ouïe** : Ce sont les îles d'origine des héroïnes. La Corruption ne les a pas encore envahies, elles n'ont donc qu'une forme purifiée. Le joueur n'y reste que brièvement au début du jeu pour y accomplir le tutorial.
- **Cristal (1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> passage) et Enfers** : Ils sont formés uniquement d'un donjon. Aucune quête secondaire n'y est disponible car ces endroits ne sont accessibles qu'à certains moments précis du scénario.

## Navigation dans une île



### Quêtes secondaires

Une fois une île purifiée, il est possible d'y retourner et de la visiter à loisir. Afin de rendre cette nouvelle visite intéressante, l'île purifiée offre de nombreuses nouveautés par rapport à l'île corrompue : diverses **quêtes secondaires** deviennent disponibles. Celles-ci sont des quêtes non indispensables pour terminer le jeu, mais qui développent certains aspects secondaires de chaque île, et offrent une **récompense** au joueur qui les termine : objet ou pouvoir caché, etc. Les NPC (Non Player Character, tous les personnages non jouables, donc autres que les héroïnes) de l'île donnent divers indices aux héroïnes sur ces quêtes.

Souvent, l'intégralité de l'île n'est **pas entièrement visitable** juste après sa purification : certaines parties nécessitent, pour y accéder, des pouvoirs que le joueur obtiendra plus tard dans la trame du jeu. Il pourra alors revenir pour débloquent ces parties.

L'intégralité des quêtes secondaires est disponible jusqu'à la fin du jeu : aucune ne se « ferme » à partir d'un certain point du scénario, afin de ne pas contraindre le joueur.

#### Exemples de quêtes secondaires :

- Un nombre à déterminer de NPC (environ 5 par île) sont encore prisonniers de parcelles de Corruption restant sur les îles purifiées (nuages de Ténèbres ou de Cacophonie). Il faut les trouver et les sauver tous. Quête impliquant exploration en profondeur des îles.
- Les parcelles de Corruption restantes peuvent cacher autre chose que ces NPC : une fois que les héroïnes ont acquis, plus tard dans le jeu, les pouvoirs pour dissiper celles-ci, elles ont alors accès à une nouvelle partie de l'île. À l'issue de celle-ci se trouve une récompense : nouveau pouvoir, amélioration d'un pouvoir déjà existant, objet ou indice indispensable à l'accomplissement d'une autre quête secondaire, etc.

## **c - Passages de shoot'em up**

En plus du gameplay à la Zelda qui constitue la majorité du jeu, on profite du fait que les héroïnes volent pour inclure à des moments clés quelques séquences de **shoot'em up 3D en couloir** dans le jeu. L'inspiration principale de ces séquences est Panzer Dragoon.

L'héroïne vole donc dans une zone délimitée par un couloir cylindrique invisible, la caméra placée derrière elle. Elle avance automatiquement, le joueur ne peut que légèrement ralentir ou accélérer. Il peut la déplacer sur tout le diamètre du couloir. Les principales menaces sont les ennemis et les éléments du décor (roches volantes, etc). Les héroïnes peuvent purifier les ennemis en utilisant leurs pouvoirs, de manière similaire aux phases de gameplay principal : possibilité de verrouiller les ennemis, et d'effectuer des enchaînements de pouvoirs (voir section [Gameplay] pour plus d'informations sur le combat et les pouvoirs).

L'objectif de ces séquences est double :

- Offrir une **mise en scène impressionnante** à certains moments clés du jeu : la mise en scène (mouvements de caméra en vol, etc) est particulièrement soignée lors de ces séquences, et l'ivresse du vol y est mise en valeur. Ces passages marquent les moments forts du jeu et la transition entre les différentes îles du scénario.
- Offrir des **sensations fortes** au joueur par l'immédiateté inhérente au genre shoot'em up et l'adrénaline qu'il procure. Lui offrir ainsi de la variété par rapport au gameplay principal du jeu.

Dans le scénario, le premier accès à chaque nouvelle île est sujet à une séquence de shoot : dès que l'héroïne part de la dernière île purifiée pour atteindre la nouvelle île disponible, une séquence de shoot s'engage pour atteindre celle-ci. Chaque séquence a sa mise en scène propre, et n'a lieu qu'une fois. Par contre, les voyages entre îles déjà visitées se passent en gameplay classique (voir plus bas). Les séquences de shoot'em up marquant la transition entre 2 chapitres du jeu (accession à un nouveau domaine de l'Éden la plupart du temps) seront plus longues et feront l'objet d'une mise en scène encore plus travaillée pour marquer la transition entre chapitres.

Le fil du jeu comporte des phases de shoot à d'autres moments que la transition entre les îles ou chapitres – celles-ci sont indiquées dans la section [Scénario] ou dans la description des niveaux.

Cependant, ce système ne rend disponible le gameplay shoot'em up qu'un nombre de fois limité, à des moments non déterminés par le joueur. Afin de contenter le joueur appréciant ces phases et voulant s'amuser avec quand il le veut, une quête secondaire est prévue : en parlant à un NPC particulier de l'univers, le joueur a accès à un choix d'épreuves. Celles-ci proposent de jouer en gameplay shoot'em up dans des niveaux spécialement conçus pour, sans lien avec le scénario. Plusieurs niveaux de difficultés et épreuves différentes sont disponibles (abattre un nombre donné d'ennemis en un temps donné, terminer le niveau avec une quantité donnée de vie restante, passer à travers des anneaux, etc).



## ***d - Navigation entre les îles***

À part les séquences de shoot placées à l'accession à chaque nouvelle île, la navigation entre les îles déjà visitées se passe habituellement en volant normalement, avec gameplay classique. Afin d'éviter que ces voyages d'île en île deviennent répétitifs, divers rencontres et événements sont prévus : on s'inspire ici en majorité de Zelda : The Wind Waker qui place des mini-îles, des bateaux, etc, entre les îles principales. De la même manière, on aura donc des îles de taille réduite (quelques mètres/dizaines de mètres), comportant des NPC et autres éléments avec lesquels interagir, entre les îles de chaque domaine. Ces rencontres auront diverses utilités : quêtes secondaires, etc.

À partir d'un certain point du scénario, le joueur obtiendra la possibilité de se téléporter dans n'importe quelle île qu'il a déjà visitée afin de faciliter la navigation.

Si le joueur tente de quitter la zone de jeu (partir vers le ciel et quitter l'Éden), quand l'héroïne arrive à une certaine distance du centre de l'univers, elle effectue automatiquement un demi-tour.

## ***e - Répartition Îles corrompues / Îles purifiées***

L'atmosphère globale des îles corrompues est assez sombre. Pour éviter à l'ambiance générale du jeu d'être trop lourde, un point important à prendre en compte est de demander au joueur une revisite indispensable des îles déjà purifiées, qui elles ont une atmosphère beaucoup plus lumineuse. Ceci se fait par l'intermédiaire des quêtes secondaires, mais aussi des quêtes critiques : certaines quêtes critiques demanderont au joueur de revenir à une île déjà purifiée pour progresser (rencontrer tel NPC, obtenir tel pouvoir, etc). Le ratio visé est de 30% du temps de jeu total passé dans les îles purifiées contre 70% dans les îles corrompues si le joueur n'accomplit que les quêtes critiques, pouvant aller jusqu'à 60% dans les îles purifiées contre 40% dans les îles corrompues si le joueur effectue toutes les quêtes secondaires.

## 5 – Gameplay

### a - Déplacement et choix du personnage

Les héroïnes peuvent se déplacer en **marchant** ou en **volant**. Le vol sera particulièrement mis en valeur tout au long du jeu. Elles peuvent voler pendant un temps illimité, et se manient chacune de la même manière.

#### *Au sol*

*Joystick gauche* : Déplacer le personnage. On reprend le fonctionnement des jeux à la Zelda : plus le joystick est incliné, plus le personnage va vite. Le personnage va dans la direction imprimée sur le joystick par rapport à la caméra.

*R2* : S'envoler. Quand l'héroïne s'envole, elle s'élève de 2 mètres au-dessus du sol, et l'on passe en mode Vol.

#### *En vol*

*Joystick gauche* : Diriger le personnage. On ne fait pas avancer le personnage avec le joystick, il sert uniquement à modifier son orientation, comme pour un manche à balai d'avion.

*R2* : Contrôler la vitesse du personnage. Sans aucune pression sur R2, le personnage reste fixe. Plus la pression est forte, plus le personnage va vite. Appuyer d'un coup sec sur R2 fait subir une brève accélération au personnage.

*Coup sec sur R2 + joystick gauche sur le côté* : Le personnage effectue une esquive rapide sur le côté (droite ou gauche).

*Coup sec sur R2 deux fois d'affilée* : Le personnage effectue un demi-tour rapide.

*L1 + R2* : En appuyant d'un coup sec sur R2 pendant que l'héroïne se concentre avec L1 (voir plus bas), elle s'élance vers l'avant à grande vitesse et vole en ligne droite. Ceci est utile pour les longues distances, notamment sur la carte de l'Éden pour voyager d'île en île.

*Atterrissage* : Quand l'héroïne touche le sol, une courte animation fait la transition entre le vol et la marche, et le joueur la contrôle en mode « Au sol ».

#### *Caméra*

La caméra ne reste pas toujours derrière le personnage. Elle fonctionne de manière similaire à Zelda (au sol) ou Zone of the Enders (en vol) : quand le personnage tourne, elle le suit mais seulement très légèrement, au lieu de rester exactement dans son dos. De cette manière, en tournant suffisamment, le personnage peut se retrouver de profil ou même de face par rapport à la caméra.

Le *joystick droit* peut être utilisé pour orienter la caméra (utile pour examiner les alentours sans avoir à déplacer le personnage). Quand on le relâche, la caméra reprend sa position d'origine. D'une pression sur le joystick gauche ou droit, la caméra se recadre instantanément dans le dos du personnage.

L'objectif de cette maniabilité est d'utiliser **un seul joystick pour se diriger**, que ce soit à pied ou en vol, de manière similaire à Zelda (à pied) ou à une simulation aérienne (en vol). On aurait pu utiliser 2 joysticks en vol (un pour la vitesse et un pour la direction) mais cela aurait rapproché la jouabilité du genre FPS, ce qui n'était pas souhaité pour ce genre de jeu.

## Changement de personnage

À tout moment, sur simple pression du bouton L2, le joueur peut passer d'une héroïne à l'autre. L'héroïne nouvellement choisie se retrouve ainsi au même endroit que l'autre, mais avec une nouvelle perception de ce qui l'entoure basée sur ses pouvoirs (Son ou Lumière) : concrètement, cela fonctionne de la même manière que si on maniait un seul personnage dans 2 dimensions différentes (Son et Lumière).

La seule exception à cette règle est dans le niveau des Enfers (voir description dans la section [Niveaux]). Comme les héroïnes sont séparées, quand le joueur change de personnage, il incarne l'autre héroïne à l'endroit où il l'avait laissée la dernière fois qu'il avait changé.

## b - Sauvegarde, checkpoints et Game Over

Le joueur peut sauvegarder la partie à n'importe quel moment du jeu par le menu de pause. Quand il est mis Game Over (mort d'une des deux héroïnes), il revient à l'écran titre. En chargeant une partie, il retourne :

- Au début du donjon s'il était dans un donjon.
- Au point d'arrivée sur l'île s'il était dans un pré-donjon.
- Près de la dernière île qu'il a quittée s'il était en train de voler dans l'Éden.

De manière similaire aux fées de Zelda, les héroïnes pourront transporter des objets les ressuscitant et leur rendant instantanément une partie de leur vie afin d'éviter le Game Over.

## c - Ressources

Chacune des 2 héroïnes dispose de ressources séparées de l'autre.

### Vie

Jauge qui baisse quand le personnage encaisse des dégâts (coup ennemi, etc). Si une héroïne n'a plus de vie, c'est le Game Over.

### Magie

Jauge qui baisse quand le personnage utilise ses pouvoirs (liés au Son ou à la Lumière). Les jauges se rechargent de plusieurs manières :

- Les ennemis purifiés laissent derrière eux des **éclats d'essence vitale**, permettant se régénérer la jauge de vie ou de magie. Quand une héroïne a ramassé le bonus, il disparaît : il faut donc bien gérer le partage des ressources entre les 2 personnages.
- On peut trouver à divers endroits des **puits de lumière** ou des **salles où résonnent des sons harmonieux**, servant à régénérer la vie et la magie de l'une ou l'autre héroïne.
- Les héroïnes peuvent transporter des **objets**, utilisables depuis le menu de pause, pour régénérer la vie ou la magie.
- Afin de ne pas bloquer le joueur dans les énigmes (qui utilisent largement les pouvoirs magiques des héroïnes), si l'héroïne se concentre (avec L1 – voir plus bas) pendant plus de 5 secondes d'affilée, sa jauge de magie se recharge lentement, pendant que la jauge de vie se décharge à la même vitesse. Ce **sacrifice de vie contre de la magie** est donc une solution de dernier recours, quand une héroïne n'a plus du tout de magie pour utiliser ses pouvoirs dans le cadre d'une énigme.

Au cours de l'aventure, la taille de chaque jauge va augmenter par l'obtention de bonus, dans le cadre de la quête principale et des quêtes secondaires.

## *Pouvoirs*

Chaque héroïne a des pouvoirs totalement différents de l'autre. L'utilisation de ces pouvoirs utilise une plus ou moins grande partie de la jauge de magie. La section suivante détaille les différents pouvoirs et leur maniement.

### *d - Pouvoirs*

On trouvera en fin de section la liste des pouvoirs de chaque héroïne. Ces listes ne sont pas exhaustives : elles laissent la place à des recherches plus avancées et, dans l'état actuel, servent surtout à se représenter de quelle manière le joueur va pouvoir interagir avec l'univers du jeu, et se faire une idée plus précise du gameplay. De manière similaire aux jeux dont nous nous inspirons (Zelda et Metroid), la plupart des pouvoirs servent à la fois en combat et en exploration : ils permettent autant de se défendre face aux ennemis que de progresser et résoudre les énigmes. Ces deux utilités sont donc expliquées de manière résumée dans le tableau.

### *Principes de base*

Les héroïnes ont des pouvoirs différents et complémentaires ; certains pouvoirs se ressemblent pour les besoins du gameplay (chacune a une attaque de base similaire par exemple), mais l'idée est de ne pas avoir 2 personnages identiques mais au contraire bien différenciés, aux pouvoirs cohérents avec l'idée exprimée par chaque notion (Lumière et Son).

Chacune des 4 touches de face (◻, ▲, ●, ✕) est assignée à un pouvoir, au fur et à mesure qu'on les obtient. Chacun des boutons de la manette est assigné à un « type » de pouvoir, pour rendre leur utilisation plus intuitive pour le joueur :

◻ : Attaque classique.

▲ : Attaque utilisant un rayon, donc dirigée vers l'avant et à longue portée.

● : Attaque sur une zone d'effet sphérique centrée sur l'héroïne.

✕ : Utilisé non pas pour les attaques mais pour le renforcement des capacités de l'héroïne : bouclier, etc.

Enfin, les flèches directionnelles sont aussi utilisées : elles donnent accès à des perceptions différentes du monde, basées sur les pouvoirs de l'héroïne. On s'inspire ici des viseurs de Metroid Prime ou du monocle de vérité de Zelda : Ocarina of Time. Ces pouvoirs permettent ainsi de détecter des éléments cachés du décor, etc.

### *Concentration*

Le pouvoir utilisé avec une touche de face peut être **modifié** par la fonction « **Concentration** », utilisable par le bouton L1. Pendant qu'elle se concentre, si le joueur appuie sur une des touches de face, l'héroïne utilisera un pouvoir différent (généralement plus puissant) du pouvoir normal lié à cette touche. Un total de 8 pouvoirs est ainsi disponible immédiatement au joueur : 2 possibilités de concentration (L1 ou pas de concentration) multiplié par 4 touches de face.

Pour rendre ce système réactif, la concentration est très rapide : une demi-seconde de concentration est généralement suffisante pour déclencher le pouvoir amélioré. Pour augmenter encore le nombre de pouvoirs disponibles, on peut aussi jouer sur le temps de concentration : ainsi, si l'héroïne se concentre pendant peu de temps, elle utilise un pouvoir, et si elle se concentre plus longtemps, elle utilise un autre pouvoir – ou alors le même pouvoir, mais en version plus puissante.

Enfin, si l'héroïne encaisse un coup faible pendant sa concentration, elle perd de la vie normalement mais cela ne brise pas sa concentration. Si elle encaisse un coup fort, elle perd de la vie normalement et cela brise sa concentration : il faut donc faire attention en combat à quel moment elle utilisera cette capacité.

Le fonctionnement est donc différent de *Zelda* : le joueur ne passe pas par le menu de pause pour assigner tel pouvoir à tel bouton sans arrêt. L'objectif de ce système utilisant L1 et les touches de face est de rendre l'intégralité des pouvoirs des héroïnes **disponibles à tout moment**. Ceci permet par exemple de demander au joueur une utilisation plus étendue des différents pouvoirs dans les combats (puisque l'on ne prend pas le risque de le laisser en le forçant à en changer constamment dans le menu de pause), et donc d'avoir des combats plus techniques. En effet, un objectif important est d'apporter des combats moins nombreux, mais plus longs et plus stratégiques que dans *Zelda*. Ceci donne un gameplay plus immersif, demandant plus de réflexion au joueur. Les différents pouvoirs des héroïnes doivent ainsi être utilisés intelligemment.










## *Tableau*

Les tableaux ci-dessous listent respectivement les pouvoirs d'Eloa et ceux de Sereswati. Il est à noter que le coût en magie indiqué est en fonction de la jauge de magie au début du jeu : celle-ci étant amenée à augmenter, le coût en pourcentage de la jauge va donc forcément baisser.

## Pouvoirs d'Eloa - Lumière

Pouvoir	Effets	Utilité sur ennemis	Utilité en exploration	Manipulation	Coût en magie
Rayon lumineux	Court rayon lumineux vers l'avant. Courte portée, puissance moyenne.	Attaque de base. Rapide mais dégâts faibles.	Détruit certains petits objets.		Nul
Lumière de la Révélation	Similaire au rayon lumineux, mais de portée moyenne et de forte puissance. L'héroïne se concentre pendant 1 seconde avant de lancer ce pouvoir.	Attaque puissante. Lente mais dégâts forts.	Détruit certains objets plus résistants ou parois fines.	<b>L1</b> +	8%
Feu d'artifice	Rayons multiples de moyenne portée permettant de verrouiller plusieurs cibles à la fois.	Possibilité de verrouiller plusieurs ennemis ou d'envoyer tous les rayons sur un ennemi.	Débloque les passages bloqués par des amoncellements de Ténèbres nécessitant ce pouvoir pour être dissipés.	<b>L1</b> + pression maintenue sur  : lock multiple. Relâcher  : lance attaque.	10%
Rayon éclairant	Rayon de lumière maintenu pendant un certain temps et dirigeable, peu puissant mais de longue portée.	Inflige graduellement des dommages faibles.	Éclaire les chemins obscurcis par les Ténèbres et permet donc d'emprunter ces chemins.		4% / seconde
Rayon sacré	Amélioration du rayon éclairant, il le remplace quand on l'obtient : similaire mais plus puissant.	Inflige graduellement des dommages moyens.	Capable de dissiper des Ténèbres plus épaisses.		4% / seconde
Lumière brûlante	Rayon de lumière large et à longue portée chauffant ce qu'il traverse comme un laser.	Dégâts importants graduels sur tous les ennemis dans la zone d'influence. Dégâts multipliés par 2 sur ennemis sensibles à la chaleur.	1 : Fait fondre les objets sensibles à la chaleur tels blocs de glace, etc. 2 : Réchauffe l'air, créant en certains endroits des courants d'air permettant à Sereswati de les exploiter pour utiliser ses pouvoirs.	<b>L1</b> +	10% / seconde
Flash intense	Flash blanc intense tout autour de l'héroïne.	Aveugle les adversaires quelques secondes.	Active certains objets sensibles à la lumière.		8%
Lumière transcendante	L'héroïne se concentre et déclenche une explosion de lumière tout autour d'elle.	Inflige des dégâts moyens à tous les ennemis dans la zone et les repousse – utile quand personnage encerclé.	Permet d'atteindre plusieurs objets situés autour de l'héroïne en même temps et de les détruire.	<b>L1</b> +	16%
Canalisation de la Lumière	L'héroïne canalise un rayon de lumière venant d'une source extérieure. Elle garde sa puissance en elle quelques secondes, puis peut le renvoyer amplifié.	Possibilité de canaliser et de renvoyer certaines attaques. L'attaque renvoyée inflige des dégâts importants.	Canaliser un rayon de lumière déjà présent dans le décor pour le renvoyer amplifié vers un nuage de Ténèbres. Canaliser la lumière envoyée par l'héroïne elle-même, lui revenant dessus par un jeu de miroirs.		Canalisation : 5% Renvoi : Nul
Bouclier de Lumière	Un bouclier lumineux protège l'héroïne. Il irradie une légère lumière.	Dégâts divisés par 2.	Permet de se déplacer sans dommages dans certaines zones de Ténèbres infligeant normalement des dégâts graduels à l'héroïne.	<b>L1</b> +	4% / seconde
Lumière intérieure	L'héroïne brille d'une lumière intérieure puissante. Sa résistance aux dégâts et la puissance de ses attaques est doublée.	Toutes les attaques utilisées infligent le double de dégâts.	L'augmentation de la puissance des pouvoirs permet de débloquent certains passages non déblocables par l'utilisation des pouvoirs normaux.	<b>L1</b> prolongé +	10% / seconde
Rayons X	Permet de voir à travers certaines surfaces solides peu épaisses.	Rend visibles les points faibles de certains ennemis.	Permet de voir ce qui se trouve derrière certaines parois peu épaisses et certains nuages de Ténèbres mineurs.		4% / seconde
Lumière de l'Accomplissement	Montre les choses telles qu'elles devraient être. Agit sur un élément verrouillé avec R1 uniquement. L'élément apparaît alors dans sa forme purifiée pendant 5 secondes.	Permet de voir la forme purifiée des ennemis – utile pour certaines énigmes demandant de purifier un personnage corrompu en particulier.	Donne des indices sur les énigmes : montre par exemple l'état d'un objet après qu'on ait résolu l'énigme associée.		Pouvoir très utile pour les énigmes, donc coûteux : 20% / essai
Lumière de la Vérité	Permet de voir à travers les mensonges de la Corruption.	Permet de voir certains ennemis déguisés en NPC.	Permet de voir que certains éléments du décor (murs par exemple) sont factices et ne sont que des nuages de Corruption déguisés.		4% / seconde
Lumière presciente	Permet de voir une seconde à l'avance ce qui va se passer.	Rend visible un double de l'ennemi, qui agit comme va le faire le 'vrai' ennemi une seconde plus tard : permet de prévoir ses attaques et mouvements.	Combiné avec l'utilisation d'un autre pouvoir, sert à prévoir l'effet de ce pouvoir sur l'environnement dans le cadre d'une énigme.		8% / seconde

## Pouvoirs de Sereswati - Son

Pouvoir	Effets	Utilité sur ennemis	Utilité en exploration	Manipulation	Coût en magie
Harmonie	L'héroïne émet une note harmonieuse vers l'avant. Courte portée, puissance moyenne.	Attaque de base. Rapide mais dégâts faibles.	Détruit certains petits objets.		Nul
Chant de la puissance	L'héroïne se concentre et émet un son surpuissant, de portée moyenne, dans une direction.	Attaque puissante. Lente mais dégâts forts.	Permet de détruire certains éléments de décor, notamment pour laisser passer du Son (courant d'air) ou de la Lumière.	<b>L1</b> + 	8%
Chant universel	Envoie une note à distance. C'est l'attaque à longue portée de l'héroïne.	Dégâts moyens à distance.	Permet de toucher des objets éloignés et inaccessibles autrement.		4%
Souffle de mouvement	Télékinésie : Saisit sa cible en l'entourant de courants d'air. Possibilité de déplacer l'objet et de le déposer où on veut. Portée du pouvoir : distance moyenne.	Permet de saisir des ennemis de petite taille.	Permet de déplacer des objets.	<b>L1</b> + 	Nul (pour ne pas contraindre le déplacement d'objet, action de base)
Chant apaisant	Chant doux, prenant effet sur un cercle autour de l'héroïne, qui calme la Cacophonie.	Ralentit les ennemis dans la zone d'effet quelques secondes.	Calme un ouragan de Cacophonie : permet de passer à travers.		8%
Chant de sérénité	Amélioration du chant apaisant, il le remplace. Zone d'effet plus étendue.	Immobilise l'ennemi quelques secondes.	Calme les ouragans plus importants.		8%
Chant de la révélation	L'héroïne étend les bras et émet une note autour d'elle qui rend ses cibles prêtes à recevoir la Lumière.	Brise les défenses des ennemis dans la zone d'effet, les rendant vulnérable à la Lumière.	Annihile les défenses de certains nuages de Ténèbres, les rendant vulnérables à un pouvoir de Lumière.	<b>L1</b> + 	8%
Chant de l'empathie	Permet de s'accorder à un souffle de Cacophonie et de le traverser.	Permet de traverser les défenses de Cacophonie de certains ennemis et de s'approcher d'eux.	Permet de remonter certains courants de Cacophonie dans lesquels il est autrement impossible de naviguer.		4% / seconde
Bouclier	L'air tourbillonne autour de l'héroïne, la protégeant.	Les ennemis ont du mal à s'approcher de l'héroïne. Gênés par l'air, leur temps de réaction est augmenté, et ils sont plus facilement repoussés par ses attaques.	Protège l'héroïne dans certaines zones dangereuses (chute de petites pierres, etc).	<b>L1</b> + 	4% / seconde
Ultrasensibilité	Fait apparaître graphiquement les échos sonores émis par tous les êtres vivants dans le lieu.	Fait apparaître des volutes noires menant à chaque ennemi dans la zone. Utile pour détecter tous les ennemis.	Fait apparaître des volutes blanches menant à chaque NPC non corrompu dans la zone. Utile pour détecter des NPC cachés.		4% / seconde
Chant du mouvement	Met en valeur tous les éléments immobiles mais pouvant potentiellement être mis en mouvement.	Permet de détecter certains ennemis camouflés en éléments du décor.	Permet de détecter tous les objets et éléments du décor amovibles. Permet aussi de voir les masses d'air pouvant être mises en mouvement pour créer des courants d'air (avec la Lumière brûlante d'Eloa par exemple).		4% / seconde
Sonar	Écho sonore similaire à un sonar, qui permet de voir tous les éléments matériels invisibles à l'œil nu.	Rend visibles les ennemis totalement invisibles autrement.	Rend visibles certains objets et éléments du décor totalement invisibles autrement.		4% / seconde

## e - Combat

Là encore on s'inspire de Zelda pour le fonctionnement des combats. Les principales commandes utilisées en combat sont :

*RI* : Verrouiller un ennemi. Lorsqu'un ennemi est verrouillé, la caméra le garde tout le temps dans le champ. L'héroïne reste face à lui, quels que soient les déplacements qu'elle effectue.  
*Touches de face* (□, △, ○, ×) et *L1* : Utiliser les pouvoirs des personnages.

Les héroïnes peuvent effectuer plusieurs attaques d'affilée pour effectuer des **enchaînements** de 6 coups maximum. Un multiplicateur de dégâts s'applique à chaque coup de l'enchaînement :

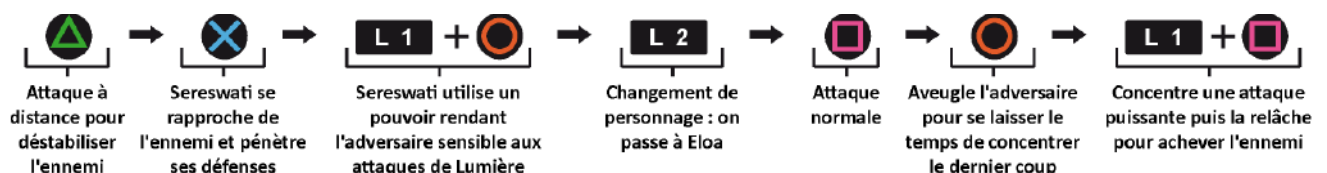
Coup	1 :	Coup	2 :	Coup	3 :	Coup	4 :	Coup	5 :	Coup	6 :
100%		110%		125%		150%		175%		200%	

De plus, les coups infligeant des effets particuliers aux ennemis (ralentissement, immobilisation, etc) sont eux aussi plus efficaces s'ils sont plus loin dans l'enchaînement (effets plus forts et durant plus longtemps). L'utilisation des enchaînements est donc indispensable pour infliger des dommages significatifs aux ennemis. La manière la plus classique et efficace d'utiliser un enchaînement sera de démarrer par des attaques faibles et de placer des attaques affaiblissantes au milieu, pour finir par une attaque puissante.

Exemples d'enchaînement de base :



Il est aussi possible de changer rapidement de personnage en plein enchaînement pour continuer celui-ci. En effet, pour renforcer l'idée du lien Son/Lumière, beaucoup d'ennemis sont particulièrement sensibles à des enchaînements utilisant les **2 types de pouvoirs combinés**. Prenons le cas d'un ennemi possédant une défense impénétrable face à la Lumière et un bouclier de Cacophonie empêchant Sereswati de s'approcher normalement : le joueur va devoir accomplir un enchaînement particulièrement technique.



L'esthétique des enchaînements est un aspect important : chaque attaque a un effet sonore et visuel particulier. Pour les enchaînements potentiellement les plus utilisés par le joueur (à savoir les plus efficaces et ceux qu'on lui suggèrera d'utiliser), on fera attention à ce que le rendu soit particulièrement réussi (par exemple, lors d'un enchaînement de 6 attaques de base pour le Son, chaque attaque utilise une note différente, pour créer une mélodie ; l'animation de l'héroïne sera différente aussi pour chacun des 6 coups afin qu'ils s'enchaînent de manière fluide et esthétique).



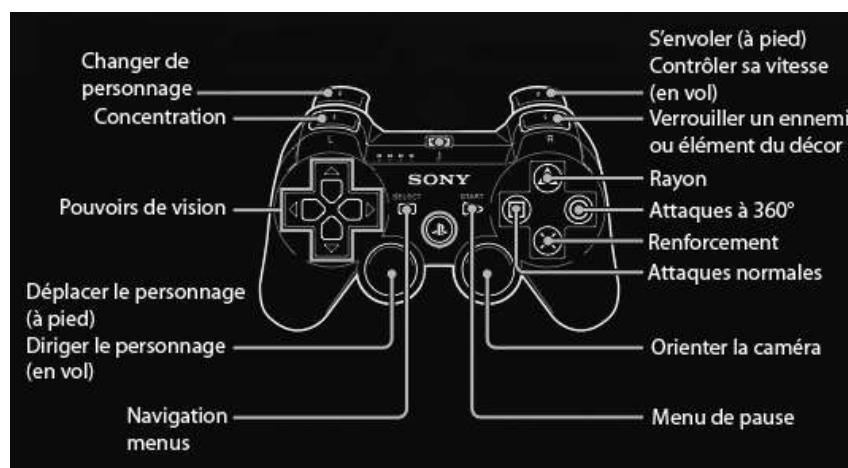
Ce système dans son ensemble, porté à son plein potentiel, aboutit à une jouabilité assez technique. Il est donc primordial de prévoir une **courbe d'apprentissage douce**. Pour ceci, le joueur n'a en fait que peu de pouvoirs à sa disposition au début du jeu : il en obtiendra l'intégralité de manière très progressive. Chaque niveau lui demandera d'utiliser fortement le précédent pouvoir qu'il aura obtenu : on s'assure ainsi que le joueur se familiarise avec toutes les utilisations de chaque pouvoir avant d'obtenir le suivant.

Enfin, un menu illustré, accessible à tout moment via l'écran de pause, rappelle les manipulations et effets liés à chaque pouvoir.

## *f - Shoot'em up*

Lors des passages en shoot'em up, les héroïnes peuvent utiliser les mêmes pouvoirs qu'en navigation normale. Certains pourront être légèrement modifiés pour l'occasion (portée allongée, etc) mais l'effet général restera identique. Globalement, ce mode est similaire au mode de navigation en Vol, si ce n'est que les héroïnes vont dans une direction et à une vitesse prédéterminées, et qu'il n'y a aucun contrôle sur la caméra, qui suivra des mouvements scriptés pour maximiser la jouabilité et la mise en scène.

## *g - Résumé des commandes*



## *h - Énigmes : mécanismes généraux et mise en scène*

Les énigmes sont centrales au gameplay du jeu et à la progression. Elles demandent une utilisation réfléchie des divers pouvoirs des héroïnes pour être résolues. On va se baser pour la plupart d'entre elles sur les éléments suivants :

- **Portails** : On s'inspire ici de Metroid. Des nuages de Corruption (Cacophonie ou Ténèbres) de types variés empêchent les héroïnes de passer. Chaque type de nuage nécessite l'utilisation d'un pouvoir particulier pour être dissipé. On invitera souvent le joueur à revenir dans les endroits déjà visités en plaçant des nuages qu'il ne peut pas encore dissiper, et il obtiendra plus tard les pouvoirs qui lui permettront de le faire.

- **Interrupteurs** : De manière similaire à Zelda ou Metroid, des éléments de décors font office d'« interrupteurs » nécessitant l'utilisation astucieuse de tel ou tel pouvoir pour être activés et avancer dans la résolution de l'énigme.
- **Zones de Corruption** : Certaines zones entières sont envahies par la Corruption (Ténèbres obscurcissant une zone entière, ou Cacophonie créant un courant d'air chaotique empêchant les héroïnes de voler à l'intérieur). Certains pouvoirs des héroïnes leur permettent soit de dissiper cette Corruption, soit de pouvoir se déplacer à l'intérieur (s'éclairer dans les Ténèbres, etc).

Tous ces éléments globaux sont utilisés de manières différentes dans chaque île : ils peuvent être vus comme des « blocs » à partir desquels on va construire des énigmes mettant en valeur les notions particulières relatives à chaque île. Chaque énigme, mettant en jeu ces blocs, mais aussi éventuellement des NPC et/ou des éléments scénaristiques, fera l'objet d'une mise en scène particulière qui sera **en relation avec l'atmosphère et le thème de chaque niveau**. Les descriptions de niveaux à la suite de ce document donnent des pistes d'énigmes pour chacun.

Les énigmes ont divers niveaux de complexité : cela peut aller du simple nuage de Corruption nécessitant l'utilisation d'un unique pouvoir que le joueur ne possède pas encore – ayant pour simple but de l'inviter à revenir plus tard pour le franchir, et le récompensant par un objet ou autre récompense situé derrière le nuage –, jusqu'à des énigmes complexes mettant en jeu un ensemble d'éléments lumineux et sonores répartis sur une salle ou un étage entiers. Des indices seront donnés au joueur, de manière similaire à Zelda, pour la résolution des énigmes particulièrement complexes.

### *Exemples d'énigmes*

- Huit cristaux disposés en cercle sont éclairés par une source de lumière différente pour chacun. Cette lumière les fait vibrer et leur fait donc émettre un son. Une des lumières est corrompue, mais même Eloa ne peut pas sentir cette Corruption subtile. Il faut se placer près de chaque cristal avec Sereswati et écouter attentivement le son émis par chacun. Le seul cristal qui émet des sons non harmonieux mais cacophoniques est celui recevant la lumière corrompue. Il faut alors utiliser un pouvoir d'Eloa auquel la source de lumière de ce cristal sera réceptive pour la purifier, et ainsi faire émettre un son harmonieux au cristal. Les huit cristaux sonnont à l'unisson, le passage vers la suite du niveau se débloquent. Cette énigme, relativement simple, met en jeu la perception sonore de Sereswati et l'attention sonore du joueur, et utilise un pouvoir particulier d'Eloa : on a ainsi une utilisation des spécificités de chaque héroïne et une implication du joueur (puisqu'il doit lui-même utiliser sa perception sonore pour la résoudre).

- Une statue située dans une grande salle (à la structure verticale, dotée de plusieurs étages le long de ses bords) possède plusieurs récepteurs de lumière. Plus elle reçoit de lumière, plus il est possible de lui faire émettre un son puissant en utilisant sur elle un pouvoir sonore, qu'elle va amplifier. Les héroïnes doivent progresser sur les différents étages et résoudre plusieurs petites énigmes pour activer diverses sources de lumière visant la statue. Une fois toutes les sources activées, Sereswati utilise un pouvoir sonore particulier sur la statue, qui l'amplifie en un son surpuissant détruisant le plafond de la salle et permettant aux héroïnes de s'élever plus haut dans le niveau.

Cette énigme plus complexe est centrale à un niveau, mettant à contribution une progression dans plusieurs parties du niveau (les étages) et incluant d'autres plus petites énigmes (l'activation de chaque source de lumière). On utilise ainsi un large panel des pouvoirs de chaque héroïne, toujours en mettant en relation Lumière et Son.

## 6 – Niveaux

Chaque niveau du jeu (à l'exception des Enfers, du Cristal et des îles de la Vue et de l'Ouïe) possède deux formes visibles : Corrompu et Purifié. Chacune des 2 formes exprime l'exacte opposée : l'île de la Joie en état purifié sera ainsi l'île de la Tristesse en état corrompu.

Chaque niveau exprimant une notion bien précise, tout est axé sur cette notion : décors, énigmes, ennemis, NPC. On assure ainsi un level design varié et une pleine expression du message que l'on veut transmettre au joueur.

La suite de cette section donne des **exemples de niveaux clés** : on y trouvera l'intention générale du niveau, une description en modes corrompu et purifié, ainsi que la navigation du début à la fin du niveau (pré-donjon, quêtes, donjon, boss) et les particularités dans le comportement des ennemis.

Le tableau ci-dessous liste les niveaux du jeu : il donne les notions définissant chaque niveau en mode corrompu et purifié, ainsi que le domaine auquel il appartient (Sensation, Raison, Émotion).

<b>Corrompu</b>	<b>Purifié</b>	<b>Domaine</b>
Pas de forme corrompue	Vue	<b>Sensation</b>
Pas de forme corrompue	Ouïe	
Isolement	Toucher	
Fateur	Saveur	
Égoïsme	Empathie	<b>Raison</b>
Envie	Partage	
Modernisme	Respect de la vie	
Orgueil	Humilité	
Ignorance	Sagesse	
Rancune	Pardon	
Duplicité	Sincérité	
Oubli	Mémoire	<b>Mémoire</b>
Mépris	Pitié	<b>Émotion</b>
Haine	Amour	
Tristesse	Joie	
Rationalisme	Émerveillement	
Ennui	Exaltation	
Faiblesse	Volonté	
Peur	Sérénité	

## 6-1 – Isolation – Toucher

Appartenant au domaine des Sensations, ce niveau incarne **l'opposition entre le sens du toucher et son absence**. Qu'apporte le toucher ? En premier, des **repères dans le monde physique** : des sensations qui permettent de déterminer la portée de chaque contact – agréable, désagréable, chargé de tel ou tel affect, etc. Le toucher est aussi l'incarnation physique de la notion plus globale du **contact** : les êtres se touchent pour se prouver leur affection : accolade, caresse, etc. Le toucher est donc une des bases du contact, de la communication. Enfin, quand on n'a plus aucun contact physique avec le monde, on ne peut plus **interagir** avec celui-ci : on ne peut donc littéralement plus rien faire. Là où le toucher permet **l'action physique** sur le monde, et donc la mise en mouvement, l'être dénué de toucher est donc condamné à **l'inaction**, à la **dérive** au gré de ce qui le porte.

Les notions mises en valeur sont donc : perte du contact, engendrant perte de la possibilité d'action sur le monde, perte de mouvement, dérive, impuissance.

### *a - Description générale*

L'île est une sorte d'animal géant formé de roche. Mélange entre un serpent, un poisson et un oiseau, elle ressemble à l'image mythologique de **Quetzalcóatl**, le serpent à plume : sa forme générale est oblongue, comme un immense serpent. Elle possède des **ailerons** à mi-chemin entre ailes d'oiseau et ailerons de baleine, disposés en paires tout au long de son corps. Ces ailerons sont utilisés par l'île pour **se déplacer** : incarnant le Toucher, donc par extension le contact, elle se déplace sans cesse d'île en île pour établir un contact supplémentaire entre elles. Étant la seule île qui se déplace physiquement par rapport au reste de l'Éden, son déplacement incarne le mouvement préluant au contact physique. Au niveau de sa matière, elle est composée de **roche** : le Toucher (en tant que sensation) étant ancré dans le domaine physique, il faut une matière incarnant la solidité, le matériel : la roche, lourde et dense, symbolise donc bien cette notion.

### *Corrompu*

Perdant leur lien avec le monde physique, l'île ainsi que ses habitants commencent à perdre leur substance même : ils deviennent fantomatiques, **dénués de matière**, et ne peuvent donc plus toucher ce qui les entoure. L'île n'est pas entièrement affectée, seulement certaines de ses constituants. Les liens entre toutes les articulations, muscles, etc, permettant aux ailerons de bouger ne fonctionnent donc plus, empêchant ainsi l'île de se diriger. L'île n'est donc plus qu'une sorte d'immense bête agonisante dérivant au gré des vents.

Sur sa surface, les habitants sont tous devenus des fantômes : ils sont translucides, et **ne peuvent plus rien toucher**. Ceci implique plusieurs choses : ne pouvant plus interagir avec leur monde physique, ils ne peuvent tout simplement plus rien faire, et errent donc sur la surface, désœuvrés et désespérés. De plus, ils ne peuvent plus s'occuper de l'île, la réparer et l'entretenir comme ils le faisaient d'habitude, ce qui contribue à sa destruction. Enfin, ne pouvant plus communiquer au niveau le plus basique du contact, ils s'isolent les uns des autres. Au niveau de la mise en scène, on pourra placer des séquences fortes comme l'héroïne tentant de toucher un personnage (lui serrer la main, le prendre dans ses bras, etc) et passant à travers celui-ci.

Au niveau sonore, les sons résonnent de manière étrange : ils semblent eux aussi **éthérés, sans substance**. Le vent engendré par la dérive de l'île résonne comme un soupir fantomatique. La roche de l'île grince de manière sinistre, comme un navire éventré partant en morceaux. On sent que les bons contacts entre ses « pièces » ne se faisant plus, l'organisme entier ne tourne plus rond et se dégrade lui-même. Le joueur doit se sentir sur un navire à la dérive, mourant et impuissant, à l'agonie.

### *Purifié*

L'île « fonctionne » à nouveau normalement, les ailerons battent lentement en cadence, et on peut la voir naviguant majestueusement sur les vents de l'Éden. Les habitants, ayant retrouvé leur substance, œuvrent à nouveau activement à l'entretien de l'île. Ils sont à nouveau proches et travaillent ensemble.

L'ambiance sonore utilise les mêmes bases que l'ambiance corrompue, mais exprime les notions opposés : les bruits sont présents, clairs, bien audibles, expriment tous quelque chose de **matériel**, en lien avec le monde physique. Le vent de la vitesse souffle fortement, on entend le bruit des ailerons battant, les craquements de la roche n'évoquent plus la destruction mais plutôt l'effort sain exercé sur la structure d'un navire lancé à pleine vitesse. Le joueur doit se sentir comme sur un bateau en plein vent, sur quelque chose de vivant, en mouvement. La Déesse se trouve à l'intérieur de l'animal, au niveau de son abdomen. C'est un être inspiré de la **Gaïa** de la mythologie : formée de roches et d'éléments naturels (branches, feuilles, etc), elle est énorme, imposante. Siégeant au fond d'une immense salle, les parois de celle-ci sont recouvertes de branches de lierres partant du corps de la Déesse : ces branches doivent rappeler les **doigts**, qui sont le principal vecteur du toucher.

## ***b - Navigation***

### *Pré-donjon*

L'objectif est d'accéder à l'intérieur de l'île, pour **réparer les connexions disparues** entre ses organes internes. Il faut donc parler aux habitants pour savoir quelles parties rematérialiser afin d'avoir accès à l'intérieur. Une fois ces quêtes terminées, une **séquence plus stressante** s'engage : l'île est prise dans un courant particulièrement fort, et ceci, couplé au mouvement erratique des ailerons, risque de la faire chavirer à tout moment. Il faut donc, dans un temps limité, rematérialiser les parties extérieures des ailerons afin de les stabiliser. La mise en scène est stressante, exprime l'action et l'urgence : le joueur doit se sentir comme sur un navire pris dans une tempête, qu'il est le seul à pouvoir sauver.

Une fois les ailerons stabilisés et l'île sortie d'affaire temporairement, on peut accéder à l'intérieur.

### *Donjon*

L'intérieur de l'île est comme l'intérieur d'un animal composé de roche : le joueur peut voir la structure interne, les « muscles » permettant aux ailerons à l'extérieur de bouger, etc. Il va devoir explorer tout le donjon en rematérialisant au fur et à mesure tous les « mécanismes » internes de l'île. Il voit donc les parties dématérialisées ne communiquant plus entre elles, faisant tourner les mécanismes à vide. Les énigmes sont basées sur la réparation de ces éléments.

D'autres éléments peuvent renforcer l'idée de 'Toucher' et apporter des particularités aux énigmes :

- **Utilisation des vibrations de la manette** : en se déplaçant le long d'une surface, l'héroïne touche celle-ci. Si la partie est bien solide, une forte vibration est envoyée à la manette. Plus la surface est fantomatique, moins la vibration est forte. C'est de cette manière que le joueur devra détecter certaines surfaces dont la corruption n'apparaît pas à l'œil nu.
- Certains murs entiers ont perdu leur matière. Après résolution d'une énigme, le mur redevient solide, forçant donc le joueur à **trouver un autre moyen de ressortir**.
- **Utilisation du Son** : les surfaces fantomatiques laissent passer le son et ne créent donc pas d'écho. Ceci pourra être un moyen de détection des surfaces corrompues.

À l'issue du donjon, les héroïnes ont rematérialisé tout l'intérieur. Il ne leur reste plus qu'à purifier la Déesse. Celle-ci se situe au niveau de **l'abdomen** de l'animal : en effet, selon de nombreux courants de pensée (arts énergétiques asiatiques, etc), c'est par le point vital de l'abdomen que transitent les énergies purement physiques (à l'opposée des énergies spirituelles) du corps.

## *Boss*

Le boss est la Déesse, transformée en un **fantôme translucide** à la forme non pas imposante mais plutôt fine, diaphane. Elle utilise ses capacités de fantôme de nombreuses manières : dématérialisation juste avant qu'une attaque de l'héroïne ne la touche, traverser l'héroïne pour se retrouver derrière elle, etc. En référence au lierre de sa forme purifiée, elle peut faire surgir de son dos des dizaines de sortes de tentacules avec lesquels elle attaque l'héroïne. Pour l'abattre, il faut la forcer à se **matérialiser** en l'inondant de **lumière** avec les pouvoirs de la Lumière (puisque la lumière éclaire la matière, la met en évidence) pour ensuite **l'attaquer** avec les pouvoirs du **Son** (puisque le son a une influence physique sur la matière).

## *c - Comportements particuliers ennemis*

Les ennemis n'attaquent pas physiquement les héroïnes, puisqu'ils sont dépourvus de substance. À la place, ils tentent de les vider à leur tour de leur substance physique : quand l'héroïne est touchée, elle **devient un peu transparente**. Plus elle est touchée, plus elle devient transparente. Si elle est touchée trop de fois, elle devient à son tour un fantôme et c'est le Game Over. Si elle reste pendant un temps déterminé sans être touchée, elle reprend sa substance. On utilisera cette particularité pour certaines énigmes : l'héroïne doit faire exprès de se faire toucher pour devenir modérément fantomatique, afin de pouvoir traverser certains murs et ainsi progresser dans le donjon.

## 6-2 – Les Enfers

Les Enfers incarnent le fin fond de la **déchéance** dans laquelle peut tomber l'âme humaine. De manière opposée au Soleil qui se situe loin au-dessus de l'Éden, les Enfers se trouvent loin en-dessous : ils sont l'antithèse même de l'évolution et de l'épanouissement de l'esprit. **Les points que nous allons mettre en valeur dans ce niveau sont : régression, solitude, abandon, absence de vie, perte de conscience de l'autre, absence de communication.** Les Enfers n'ont pas de forme corrompue et purifiée puisqu'ils sont l'incarnation même de la Corruption, ils n'ont donc qu'une seule forme.

### *a - Description générale*

On ne va pas utiliser la description classique des enfers avec du feu et de la lave. Ici, l'objectif est de faire ressentir une absence générale de mouvement, de vie. Tout est donc **terne et immobile** : la surface est une immense étendue de terre desséchée, craquelée, brunie, poussiéreuse. Autour de la planète flotte une épaisse couche de cette poussière brune et malsaine, masquant totalement la lumière du Soleil. À l'intérieur de cette poussière sont discernables des morceaux de roche, plus ou moins gros (quelques mètres à quelques dizaines de mètres) flottant au-dessus de la planète.

Ambiance sonore : Les sons sont **très étouffés** à cause de la poussière, ce qui accentue l'aspect morne du lieu. L'atmosphère est apocalyptique, quelques souffles de vent balayant cette planète morte sont parfois perceptibles.

### *b - Navigation*

Il n'y a pas ici de division pré-donjon/donjon. Les Enfers consistent uniquement en un donjon.

### *Donjon*

On va retranscrire certaines notions clés du niveau par le gameplay :

- **Régression** : Chaque héroïne est dépossédée de quasiment tous ses pouvoirs au début du niveau.
- **Non-conscience de l'autre** : Au lieu d'être ensemble comme d'habitude, les héroïnes sont séparées dès le début du niveau.
- **Absence de communication** : Même quand elles se trouvent au même endroit, chaque héroïne est enfermée dans sa perception des choses (sonore ou lumineuse), et ne peut ni voir ni entendre l'autre.

L'objectif pour les héroïnes va être de combattre ces tendances destructrices. Ainsi, elles vont lutter pour **recupérer leurs pouvoirs**, mais aussi **coopérer** envers et contre tout, même si elles ne peuvent communiquer directement. Elles savent que dans cet endroit funeste chacune ne peut compter que sur l'autre, et qu'elles doivent être ensemble pour s'en sortir.

Le principe de navigation de base du niveau est de **s'élever au-dessus de la poussière brune**, en accédant à des morceaux de roches volants toujours plus hauts. Comme les héroïnes n'ont presque plus aucun de leurs pouvoirs au début, elles ne peuvent pas résoudre certaines énigmes et ne peuvent donc pas progresser très loin. Par des interactions entre elles, elles vont au fur et à mesure récupérer leurs pouvoirs et progresser séparément. Cependant, elles ne se croiseront jamais vraiment : chacune a conscience de la présence de l'autre, mais reste enfermée dans son monde et ne peut pas la « voir » normalement. Ceci est exprimé au joueur dès le début dans une scène où on voit chacune des deux au même endroit, devinant instinctivement la présence de l'autre, tentant désespérément d'entrer en contact avec elle, mais n'y parvenant pas.

Elles interagissent brièvement à plusieurs moments, dans des endroits clés donnant lieu à des énigmes à résoudre. La mise en scène de ces rencontres sera travaillée de manière à bien mettre en valeur puisqu'elles constituent un des points clés du niveau. Quelques exemples :

- Eloa voit sa sœur à travers une sorte de miroir sans tain, une barrière inaccessible qui empêche cette dernière de la voir. À travers le miroir, Eloa transmet sa lumière à sa sœur, ce qui permet à cette dernière de récupérer un de ses pouvoirs.
- Sereswati perçoit brièvement un écho sonore harmonieux, lui indiquant que sa sœur est proche. Elle se concentre et envoie alors un puissant écho sonore vers le ciel, ce qui troue l'espace d'une seconde les nuages, et permet à un rayon de lumière d'atteindre sa sœur, lui rendant un de ses pouvoirs.
- Eloa génère un rayon de lumière large et sur une longue portée, chauffant la poussière et la mettant donc en mouvement. Cela permet à Sereswati de se transporter dans le courant d'air ainsi créé.

On note ainsi que la coopération entre les deux est indispensable, et que chacune devient même plus réceptive à l'autre – de la même manière qu'un être humain doit devenir plus réceptif à ceux qui se trouvent autour de lui s'il veut se sortir d'une telle situation.

En jouant l'une et l'autre alternativement de cette manière, on récupère tous les pouvoirs progressivement, permettant d'avancer un peu plus dans le niveau à chaque fois.

## *Boss*

Vers la fin du donjon, un grondement colossal se fait entendre : du sol de la planète surgit le boss du donjon, une incarnation vivante des Enfers et de la Corruption. C'est un **serpent monstrueux**, titanesque qui dévore tout sur son passage. Il est bien trop puissant pour que les héroïnes puissent le vaincre. La fin du niveau consiste alors non plus à résoudre des énigmes, mais à **s'enfuir** aussi vite que possible devant ce monstre invincible. On mettra en place des séquences scriptées où les héroïnes s'entraident, toujours sans se voir : attaquer le serpent pour permettre à l'autre héroïne d'échapper in extremis à son attaque, etc. Au niveau sonore, l'ambiance change en fonction, on entend les grondements furieux du serpent, tel un spectre voulant retenir à toute force ses prisonnières dans sa prison de tourments. La musique est rapide, exprime l'action.

Cette situation se prête bien au gameplay **shoot'em up** du jeu : on alterne donc pendant la poursuite entre des séquences en gameplay classique (résolution d'énigmes rapides pour l'entraide entre les héroïnes), et des séquences en shoot'em up quand il faut fuir le monstre à toute force.



Au moment où les héroïnes ressortent du nuage de poussière, elles se retrouvent tout à coup à l'air libre, sous une lumière en comparaison aveuglante, près du Maelström. Elles peuvent enfin se voir à nouveau, mais l'heure n'est pas aux retrouvailles : en-dessous d'elles le serpent émet un grondement terrifiant, et la poussière près du Maelström commence à s'élever et à **remonter** le long de celui-ci, menaçant d'englober à nouveau les héroïnes à l'intérieur et de permettre au serpent de les dévorer. Elles tentent alors désespérément de remonter par le Maelström, mais celui-ci soufflant en sens inverse, la poussière et le serpent se rapprochent de plus en plus... Au moment où tout semble perdu, la **Déesse de la Vie** leur apparaît : elle utilise les quelques pouvoirs qui lui restent pour repousser le serpent, faisant retomber la poussière du même coup, et crée un contre-courant au sein même du Maelström, qui va permettre aux héroïnes de revenir sur l'Éden. Elle disparaît en suppliant les héroïnes de purifier les domaines restants pour que le Souffle qui circule entre les îles soit restauré dans sa pureté originelle et que l'Éden cesse sa chute vers les Enfers.

La séquence shoot'em up continue alors que les héroïnes empruntent le contre-courant pour remonter et que le serpent laisse échapper un dernier hurlement de dépit. La dernière partie de la séquence shoot'em up est la remontée des héroïnes **tout au long du Maelström**, remontant vers l'Éden et passant au chapitre suivant de leur aventure.

### ***c - Comportements particuliers ennemis***

Les ennemis sont sans aucun relief et d'un noir total, tels des ombres. Ce sont des âmes définitivement perdues qui ont été drainées de toute force vitale. Leur principale attaque est de tenter de **s'accrocher** aux héroïnes et de leur sucer alors leur force vitale. Une manipulation à la manette (button-mashing, etc) est nécessaire pour les rejeter une fois qu'ils se sont accrochés.

## 6-3 – Modernité – Nature

Appartenant au domaine de la Raison, ce niveau incarne l'opposition entre le **mépris de la nature** inhérent au modernisme actuel, et le **respect de l'environnement et de la vie**. L'homme perdant son lien avec la nature, il perd son lien avec le sacré et avec lui-même : **il laisse alors le matérialisme diriger sa vie et privilégie le fonctionnel et la servitude de sa propre société au détriment de la beauté et de l'harmonie avec son monde**. Ces notions seront incarnées métaphoriquement par les éléments du décor et les situations rencontrées dans le niveau, qui sont exposées ci-dessous.

### *a - Description générale*

#### *Corrompu*

Il se constitue d'une **ville humaine moderne** telle que nous la connaissons. Environnement donc totalement en opposition avec le style fantastique du reste du jeu : on attire l'attention du joueur sur le monde dans lequel il vit quotidiennement. La ville est tentaculaire, étouffante, saturée de bruit et de pollution. Les bâtiments sont massifs, gris, impersonnels. La navigation est rendue difficile par les passages étroits : sentiment de claustrophobie, d'enfermement. La visibilité est limitée par une fumée omniprésente, évoquant la pollution et les pots d'échappement.

Au niveau sonore, les bruits environnants sont agressifs. C'est le bruit **inutile et stressant** caractéristique de la modernité : klaxons, sonneries de téléphone portable, ensemble de voix confuses rappelant télévision et radio, etc.

Les habitants rappellent eux aussi les **archétypes de notre époque** : ce sont des hommes et des femmes stressés, habillés en costard-cravate ou tailleur, l'oreille vissée à leur téléphone portable. Quand on tente de leur parler, ils répondent agressivement qu'ils n'ont pas le temps (ou ne répondent même pas).

La ville est construite au creux d'une **vallée**, qu'elle envahit complètement. Depuis le haut de la vallée, une rivière coule au milieu de la ville, mais elle est gravement polluée. En haut de la vallée, à la source de la rivière, se trouve un arbre immense : c'est l'**Yggdrasil** des légendes, un frêne majestueux, symbole de la nature. L'arbre semble mort, et la ville commence à prendre le pas sur celui-ci (racines à ciel ouvert coupées, buildings construits entre les racines, constructions humaines diverses sur l'arbre même, etc). Sa cime est assombrie par un épais nuage de pollution.

#### *Purifié*

La **forêt** a repris ses droits sur la vallée. La ville écrasante a été remplacée par un village harmonieux, à taille humaine, totalement intégré à la nature. On peut se représenter les **villages arboricoles** (huttes dans les arbres, etc) classiques dans la fantasy, ou bien le village des Ewoks dans Star Wars Episode 6. La rivière, ayant retrouvé la clarté de son eau, s'écoule paisiblement. Le village est peuplé de deux races vivant en harmonie : les humains (totalement purifiés par rapport à leur version moderne stressée) mais aussi des **fées** (incarnation des forces de la nature dans l'imaginaire humain) : ceci renforce l'idée de cohabitation entre homme et nature.

L'Yggdrasil est régénéré, plein de vie, imposant dans sa beauté, et la lumière du soleil se reflète magnifiquement à travers son feuillage vert vif – ce qui sera particulièrement mis en valeur lorsque l'on visite à nouveau le donjon en montant à travers les branches.

Au niveau sonore, les bruits environnants sont **naturels**, calmes, harmonieux : bruissement des feuilles dans le vent, écoulement de la rivière, pépiements d'oiseaux, etc. La musique est en accord, évoquant la nature.

La Déesse est la reine des Fées, d'une beauté diaphane respirant la majesté. Elle veille sur son peuple depuis la cime de l'Yggdrasil.

## ***b - Navigation***

### ***Pré-donjon***

Il se déroule dans l'ensemble de la ville. L'objectif est de **gagner l'accès à l'Yggdrasil**. En effet, un **chantier** empêche pour le moment d'y accéder : à l'entrée du chantier, un panneau de promoteur immobilier indique qu'un complexe d'immeubles va bientôt se dresser à la place de l'Yggdrasil... des machines commencent déjà à s'atteler à le raser.

Les quêtes mettent en scène et tournent en ridicule la lourdeur et la vanité de la modernité : pour obtenir la simple autorisation d'accès au chantier, les héroïnes vont être baladées dans toute la ville – obtenir la signature de tel personnage, obtenir telle permission, tel papier, etc. Pour chaque nouvelle étape de la quête, une courte épreuve est à accomplir, dont voici quelques exemples :

- Un personnage dont on doit obtenir la signature n'écoute pas l'héroïne car il a les yeux vissés sur une télévision à travers la vitrine d'un magasin. Il faut détruire cette télévision avec les pouvoirs de la Lumière pour arriver à capter l'attention de ce personnage.
- Un autre personnage est en pleine conversation extrêmement importante avec son téléphone portable, Sereswati doit donc utiliser ses pouvoirs pour s'exprimer au moyen de celui-ci puisque le personnage n'écouterait rien ni personne d'autre.

Une fois l'autorisation enfin obtenue, les héroïnes passent à l'intérieur des barrières du chantier et se retrouvent au pied de l'Yggdrasil. L'ambiance y est en opposition avec l'univers malsain qu'elles viennent de quitter : le bruit des voitures, machines, etc n'est plus qu'un vague grondement en fond ; des bruits naturels se font à nouveau entendre (léger souffle de vent, etc). Même en mauvais état, l'Yggdrasil exhale la majesté et un profond sentiment de respect et de calme. Le joueur doit sentir qu'il approche du vrai cœur de l'île, et peut pénétrer à l'intérieur de l'Yggdrasil.

### ***Donjon***

Le donjon est l'Yggdrasil. Il y a des passages à l'intérieur de l'arbre et des passages à l'extérieur, dans les branches. Les héroïnes partent du bas (les racines) pour monter. Plus elles montent, plus elles s'élèvent vers la lumière du Soleil qui filtre entre les branches, assombri cependant par le nuage de pollution. Les énigmes consistent principalement dans le **démantèlement des imposantes machines de chantier** déjà en place à l'intérieur de l'arbre pour le détruire.

## *Boss*

Le combat se déroule au sommet de l'arbre, à ciel ouvert. Le **nuage de pollution** juste au-dessus est bien mis en valeur. Le boss est une sorte d'**araignée mécanique géante**, une machine de destruction cauchemardesque, incarnation de la marche de la modernité détruisant tout élément naturel sur son passage. Il possède diverses attaques : pinces coupantes géantes, jet de napalm, etc. Le nuage de pollution a une utilité dans le gameplay du combat : le boss se cache dedans quand il est blessé, et les héroïnes doivent le poursuivre à l'intérieur pour continuer à l'attaquer. Cependant, elles perdent de la vie graduellement à l'intérieur du nuage, elles doivent rapidement forcer le boss à en sortir.

## *c - Comportements particuliers ennemis*

Les ennemis dans le donjon sont des **machines** rappelant vaguement des formes animales (arachnides, etc), équipées pour des travaux de chantier : lames pour couper les branches, etc. Ils exhalent tous une fumée d'échappement nauséabonde.

Leur comportement est robotique : unilatéral, ils n'ont pas de stratégie. Ils avancent implacablement pour tuer le personnage, et ne prennent rien d'autre en compte. De même, leur animation est saccadée, mécanique.

À leur approche, on entend des bruits mécaniques (moteur, pistons, etc).

## 6-4 – Orgueil – Humilité

Appartenant au domaine de la Raison, ce niveau incarne **l'opposition entre l'orgueil et l'humilité**. Un être orgueilleux se réfugie dans sa tour d'ivoire, son égocentrisme, et, se croyant **au-dessus** de tout, est de fait incapable de voir ce qui se situe autour de lui. À l'inverse, l'être humble entretient une relation saine à l'autre, sachant **communiquer** avec lui (pour transmettre autant que recevoir) autant que s'isoler pour **se recueillir et étudier**. Le niveau va incarner ces 2 notions opposées en conservant la même structure générale, mais avec des changements permettant de l'interpréter de manières opposées.

### *a - Description générale*

#### *Corrompu*

La structure de l'île est une **montagne**. En haut de celle-ci se trouve un **bâtiment** (style château japonais) **énorme et clinquant**. Ses habitants, une cour féodale typique, se vautrent dans les richesses inutiles. À la base de ce bâtiment, empêchant de voir tout ce qui s'étend en-dessous, se trouve un nuage opaque. Sous celui-ci, en bas de la montagne, un **village** de type féodal asiatique, où les habitants sont soumis à la servitude.

La relation entre ceux-ci et le château est négative : les paysans sont exploités, écrasés par la maîtresse du château – image des effets de l'orgueil qui ne se soucie pas de ce qui l'entoure, quitte à écraser ce qu'il méprise. Le lien entre le village et le château est coupé : le chemin est tenu par des **gardes** bien armés, qui ne laissent passer que les servants transportant nourritures et marchandises, produites par les serfs, au château.

La structure montagne + château doit bien faire ressentir par son design même l'arrogance de celui qui croit être 'au-dessus'.

Au niveau sonore, la musique du village est assez sombre, pour faire ressortir la **détresse** dans laquelle se trouvent les habitants. À l'inverse, la musique du château comporte des sonorités fortes, profondes, principalement des percussions, évoquant la lourdeur et la **prétention**.

#### *Purifié*

Le château arrogant en haut de la montagne s'est transformé en **monastère**. Au lieu du faste et de la vanité de l'intérieur du château, le décor est sobre mais harmonieux, et on y voit des moines (type moines Shaolin, pratiquants d'arts martiaux, de méditation...) s'entraînant, méditant, etc. L'atmosphère est silencieuse, studieuse, humble.

Les paysans et les moines œuvrent en **sybiose** : les moines défendent et éduquent les paysans, tandis que ceux-ci apportent la nourriture aux moines. La circulation entre le monastère et le village est libre. Le village est florissant, les habitants vivent en paix.

La Déesse purifiée est la supérieure du monastère : seuls quelques signes distinctifs subtils sur son costume permettent de la distinguer des moines. Menant une vie de recueillement, on peut la voir soit en train de dispenser son enseignement aux moines, soit en train d'étudier isolée dans diverses salles du monastère (bibliothèque, etc).

Le temple en haut de la montagne doit donner le sentiment d'être en harmonie avec celle-ci, d'être placé ainsi en haut dans un but d'isolement et de recueillement.

Au niveau sonore, la musique du village est calme mais a un fond joyeux et tranquille. Elle exprime **la paix et la sérénité** dans laquelle vivent les habitants. L'ambiance du monastère est sobre, avec des sonorités **zen**, espacées, instaurant l'atmosphère sobre dans leur majesté des temples chinois ou japonais : instruments à corde joués lentement, sonorités de gong en arrière-plan, etc.

## **b - Navigation**

### *Pré-donjon*

Les héroïnes arrivent à l'entrée du village. L'ambiance et la situation générale sont installées grâce aux dialogues avec les habitants : terrorisés par les gardes, ceux-ci osent à peine renseigner les héroïnes. L'objectif est de **convaincre les gardes à l'entrée du chemin liant le village et le château de laisser passer les héroïnes**. Ceux-ci sont eux-mêmes bouffis d'orgueil et de mépris envers les héroïnes, et vont leur confier des tâches méprisables à accomplir pour obtenir le droit de passer, afin de les rabaisser. Celles-ci devront alors elles-mêmes faire preuve d'humilité et de sagesse, en réaction à l'orgueil des gardes, et accomplir ces tâches pour obtenir le droit de passer.

### *Donjon*

Le donjon est l'énorme château clinquant au sommet de la montagne. À l'arrivée des héroïnes, la Déesse corrompue, du sommet du château, les voit, prend peur et ordonne à sa cour de la protéger. Les héroïnes vont donc devoir parcourir le château de fond en comble pour grimper les étages et parvenir au sommet à la Déesse. Le décor du château est à l'image de l'extérieur, agressif dans sa vanité et son luxe, plein de couleurs criardes. Les énigmes pourront mettre en scène certains personnages non encore atteints par la Corruption (comme le conseiller de la Déesse par exemple, archétype du vieux sage chinois), qui poseront des épreuves aux héroïnes pour les tester, voir si elles sont dignes de progresser et capables de purifier leur maîtresse. Ce sera l'occasion de mettre en scène, par les actions que devront faire les héroïnes, la **dualité Orgueil/Humilité** : l'homme peut facilement tomber dans la voie de l'orgueil, même en tentant d'être humble. Le joueur commettra presque certainement des erreurs dans ces épreuves (par exemple, tenter d'aller résoudre l'épreuve immédiatement en surestimant ses capacités au lieu de l'envisager sous un angle plus subtil) ; ces erreurs lui seront pointées par le personnage lui ayant imposé l'épreuve afin de lui faire comprendre cette morale.

### *Boss*

La Déesse siège telle une **impératrice** sur son trône, dans une immense salle au sommet du palais. Dès le début du combat, elle **convoque ses gardes**. L'objectif est de purifier ceux-ci en priorité pour qu'ils quittent le champ de bataille afin d'avoir le temps d'aller attaquer l'impératrice toujours assise sur son trône. Celle-ci continue à invoquer des gardes à intervalles réguliers : si le joueur ne les purifie pas assez vite, il peut donc se retrouver débordé. Cependant il y a une limite au nombre de gardes maximum pouvant prendre part au combat en même temps, afin de ne pas placer le joueur dans une situation impossible.

Quand l'impératrice arrive au tiers de sa vie, ses gardes ne répondent plus à son appel : ils ont pris peur et leur orgueil s'est transformé en lâcheté. La dernière phase du combat s'engage alors : l'impératrice, en rage face à ces incapables, se lève de son trône pour détruire elle-même les héroïnes. Elle compense son incapacité à voler par une puissance hors du commun.

## **c - Comportements particuliers ennemis**

Les gardes sont gros, **imposants**, dotés d'un équipement rutilant. Détail intéressant : ils sont trop gros pour pouvoir voler, image de l'orgueil empêchant l'être de s'élever. Les héroïnes doivent donc profiter de cette faiblesse. Quel que soit leur nombre, à la seule vue des héroïnes, ils n'hésitent pas à s'approcher pour les abattre, sûrs de leur victoire.

## 6-5 – Oubli – Mémoire

Le niveau incarne l'**opposition entre la mémoire et l'oubli**.

L'être qui oublie ses expériences passées ne peut pas évoluer à partir de celles-ci. Il tourne donc en rond en répétant sans cesse les mêmes erreurs. En opposition à ce cercle vicieux, le niveau met en scène de nombreux **flashbacks**, qui vont en plus permettre, d'un point de vue narration, d'expliquer beaucoup plus en détails le scénario du jeu et les motivations des personnages-clés. Les héroïnes devront se rappeler de ces flashbacks pour avancer : on met ainsi en scène le **devoir de mémoire**, indispensable pour progresser dans l'existence. Ce niveau est donc un niveau charnière dans l'histoire du jeu.

### *Description générale*

#### *Corrompu*

L'île entière est **complètement masquée** du reste de l'Éden : située sous le Cristal, dans son ombre, elle est de plus entourée d'un épais nuage empêchant complètement de la voir de l'extérieur.

L'île se compose d'une vaste colline recouverte de végétation. Un chemin monte en pente douce le long de la colline. A intervalles réguliers, sont placés le long du chemin des petits monuments (pierre levée, etc) servant de mémorial, à la manière d'un chemin de croix. Le chemin mène au sommet de la colline, où se trouve un bâtiment imposant : un **Panthéon** dressé à la mémoire des habitants et événements marquants de l'Éden.

L'endroit entier est vide et poussiéreux, abandonné et oublié de tous. Un filtre atténue les couleurs pour renforcer cet effet. Seul le nuage entourant l'île fait office de ciel, gris et impénétrable, renforçant l'idée d'isolement et d'abandon. Le chemin est caillouteux, les mémoriaux sont délabrés : fissurés, envahis par la mousse, etc. La végétation est sèche et squelettique. Le Panthéon est dans le même état, sa façade zébrée de lézardes, des pans de murs, de décorations, etc, tombés au sol. Les habitants sont très rares. La plupart ont perdu la mémoire et errent dans un éternel présent, incapables d'évoluer puisqu'ils ne se rappellent de rien. On voit ainsi un vagabond hagard assis au bord du chemin, etc. L'atmosphère est pesante et a un côté angoissant.

Au niveau sonore, l'ambiance est **lourde et exprime l'oubli** : sonorités lentes, sans force, tristes.

#### *Purifié*

L'île purifiée est à nouveau **en lien** avec le Cristal et l'Éden : le nuage qui la masquait a disparu, et l'île se trouvant sous le Cristal, un rayon de lumière part directement de sous celui-ci pour le relier à l'île. On peut bien la voir du reste de l'Éden.

On sent que l'endroit est maintenant bien en lien avec l'univers : en regardant dans le ciel, on peut voir le Cristal massif juste au-dessus, mais aussi les autres îles tout autour.

La structure de l'île est identique à la structure corrompue, mais le sentiment d'abandon qui planait sur celle-ci a disparu : la végétation est plus vivace, on y sent quelques mouvements (oiseaux, petits animaux), le chemin est bien entretenu (entièrement recouvert de pierre blanche, il exhale même une certaine majesté sobre) et les mémoriaux aussi. Les habitants ont retrouvé leurs esprits, et on peut les croiser marchant le long du chemin, entretenant les mémoriaux et se recueillant devant eux tels des pèlerins sur un chemin du souvenir.

## Navigation

### Pré-donjon

Le pré-donjon est le chemin menant au Panthéon. Les points importants du pré-donjon sont **les mémoriaux dressés le long du chemin** : les héroïnes doivent lire chaque mémorial (sans quoi une barrière invisible un peu plus loin sur le chemin les empêche de progresser). Elles sont alors transportées dans un flashback, englobant souvent les flashbacks courts qu'elles ont eu dans le chapitre précédent du scénario, afin d'aider à la compréhension. Chaque flashback est composé de cinématiques et de séquences de gameplay. Au fur et à mesure, le joueur comprend que l'ensemble reconstitue **l'histoire de la précédente Corruption** : il joue les événements qui avaient eu lieu lorsque la Corruption avait infesté l'Éden pour la première fois ; cela avait abouti à la fin de cette Corruption, mais aussi à l'incapacité des Déeses de profiter de cette crise pour en tirer les leçons et faire évoluer l'Éden plus haut. Ces événements sombres ayant été oubliés de tous, c'est ainsi que le Domaine de la Mémoire s'est enfoncé dans l'oubli, masqué progressivement de tout l'Éden par le nuage qui l'entoure. Aujourd'hui, la Corruption revient puisque chacun voulait oublier ces événements, se condamnant du même coup à les revivre encore et encore... On pose ainsi par le pré-donjon l'histoire particulière du lieu, et toute la mise en scène de l'importance du devoir de mémoire, permettant à l'homme d'apprendre de ses erreurs et d'évoluer, sans quoi il est condamné à commettre éternellement les mêmes fautes et vivre les mêmes souffrances.

Arrivées en haut du chemin, après avoir joué tous les flashbacks, les héroïnes peuvent entrer dans le Panthéon.

### Donjon

Le donjon est l'intérieur du Panthéon. Il se compose d'une immense salle centrale, qui donne accès à des salles secondaires situées tout le long de la périphérie du bâtiment. Dans chaque salle se dresse **une tombe** à la mémoire d'un personnage, ou même à la mémoire non pas d'un être vivant, mais d'un événement important de l'Éden (sa création, l'arrivée et la fin de la première Corruption, etc). Près de cette tombe se trouve un fantôme : si c'est la tombe d'un personnage, c'est un fantôme du personnage en question, si c'est la tombe d'un événement de l'Éden, c'est un fantôme d'un personnage lié à l'évènement. Ce fantôme a lui aussi perdu la mémoire, et demande aux héroïnes de lui ramener ses souvenirs. Une fois que tous les fantômes du Panthéon auront retrouvé leurs souvenirs, le passage vers le boss du donjon s'ouvre. Chaque salle comporte plusieurs étapes :

- La tombe est envahie par un nuage de Corruption. Il faut résoudre une petite énigme pour dissiper ce nuage (par exemple, détruire les gravas obstruant la fenêtre de la pièce pour permettre à la lumière tombant de celle-ci d'éclairer à nouveau la tombe, symbolisant le lien de celle-ci avec l'univers extérieur).
- On peut alors lire la tombe. En lisant la tombe, les héroïnes se retrouvent dans un nouveau flashback, approfondissant l'histoire du personnage ou l'évènement historique lié à la tombe. Le flashback est relativement court, mais il met en valeur au moins deux choses : un objet ou renseignement important lié à un des fantômes du Panthéon, et un comportement particulier adopté par celui-ci face à une situation donnée. Ceci sera utilisé plus tard (voir plus bas).
- En revenant du flashback, les héroïnes ramènent de leur « voyage » le souvenir lié au fantôme (objet ou renseignement).



Les héroïnes doivent ainsi **ramener l'objet ou le souvenir lié à chaque fantôme**. Pour éviter un côté répétitif dans l'enchaînement des salles, chaque souvenir ramené est lié à un fantôme d'une autre tombe que celui dont on l'a ramené : en effet, toutes les histoires que l'on va voir seront liées. Au fur et à mesure que les héroïnes visitent les différentes tombes, elles peuvent ainsi ramener les souvenirs à tous les fantômes et reconstituer le puzzle de l'histoire de l'Éden.

Chaque salle n'est pas liée directement à la grande salle principale ; quelques couloirs et petites salles permettent de placer une énigme qui va utiliser les flashbacks des tombes : comme on l'a vu, chaque flashback permet de voir un comportement particulier adopté par le fantôme de la tombe face à une situation donnée. En se rappelant de ce comportement, le joueur doit adopter un comportement similaire vis-à-vis de l'énigme pour la résoudre. On fait ainsi appel activement à la mémoire du joueur, qui doit lui-même se souvenir de ce qu'il a vu pour pouvoir avancer dans le donjon.

Une fois que chaque fantôme a retrouvé son souvenir, le passage vers le boss s'ouvre. C'est une crypte située sous le Panthéon. Elle est scellée par une **vaste plaque de marbre** au sol de la grande salle centrale : elle montre ainsi métaphoriquement la place de la Mémoire dans l'Éden corrompu. Elle est au centre de tout (puisque'elle est au centre du Panthéon) et pourtant enterrée hors de vue de tous (puisque masquée par la plaque de marbre).

## *Boss*

Tout dans la mise en scène de ce boss fait signe vers l'enfermement volontaire et l'oubli dont a été victime la Déesse de la Mémoire : elle a été enterrée hors de vue car personne ne voulait se rappeler ces souvenirs douloureux. En ceci, la Déesse est devenue une **hideuse momie**, souvenir défiguré et abandonné du passé. De **longues chaînes** la retiennent à l'intérieur de la crypte. Celle-ci est entièrement plongée dans l'obscurité : il faut donc détecter le boss par 2 moyens différents – éclairer l'obscurité avec Eloa ou utiliser la perception sonore de Sereswati pour entendre le cliquetis des chaînes. La momie est emplie de haine envers le monde extérieur qui l'a ainsi enfermée et condamnée à moisir dans ce trou.

Elle possède plusieurs attaques : elle utilise principalement ses chaînes pour infliger des dégâts, mais peut aussi faire oublier un pouvoir, de manière aléatoire, aux héroïnes – le rendant inutilisable pour la suite du combat. Chaque héroïne ne peut oublier qu'un pouvoir à la fois : si le boss fait oublier un second pouvoir à une héroïne, le premier redevient utilisable. Enfin, le boss a comme principal comportement de se cacher dans l'obscurité, hors de vue des héroïnes. Elle peut même pour cela générer des nuages de Corruption pour couvrir sa fuite.

## *Comportements particuliers ennemis*

Les ennemis errent dans le niveau de manière erratique : n'ayant plus aucune mémoire, **ils oublient ce qu'ils viennent de faire après quelques secondes**. Parfois même, en plein combat, ils regardent autour d'eux avec l'air de ne pas comprendre où ils se trouvent, et s'éloignent des héroïnes : ils ont même oublié qu'ils étaient en train de combattre.

## 6-6 – Tristesse – Joie

Appartenant au domaine des Émotions, ce niveau incarne l'**opposition entre la tristesse et la joie**. Un être triste entre dans une **léthargie** mentale qui l'empêche d'agir. En ceci, la tristesse ressentie par une cause empêche de faire face à cette cause de manière positive (au sens large : agir pour résoudre cette cause, en tirer les leçons, rebondir et continuer à vivre, etc...). De ce fait l'être touché par la tristesse ne fait que **s'enfoncer** encore plus dans celle-ci puisque la situation qui l'a causée n'est pas résolue. La tristesse, en plongeant un être dans cet état léthargique, s'entretient donc elle-même selon un cercle vicieux.

### *a - Description générale*

#### *Corrompu*

L'île est un petit village dans un **style médiéval pittoresque**. Il est en piteux état : les maisons semblent à l'abandon ; on sent que des personnes y vivent mais qu'elles n'accordent plus d'importance à ce lieu. Quelques villageois errent dans les rues, se lamentant sur un événement funeste. Le temps est maussade et une pluie fine s'abat sans discontinuer. Une petite colline se trouve en retrait du village. C'est le point le plus important du lieu : à l'arrivée des héroïnes, une cérémonie est en train de s'y dérouler : un **enterrement**, et pas n'importe quel enterrement, puisque c'est celui de la Déesse des lieux ! Elle est étendue sur un autel au centre de la colline, entourée de fleurs. Les villageois sont rassemblés en cercle autour d'elle, pleurant la perte de leur reine.

Au centre du village, au bout d'un chemin partant de la colline, se trouve un trou : on y apprend que la Déesse va y être enterrée, pour rester près des villageois qu'elle aimait tant. Pour accentuer l'ambiance pesante et l'aspect sans vie des lieux, un **filtre gris** enlève presque toute couleur au décor et aux personnages (seules les héroïnes restent en couleurs normales). Au niveau sonore : musique **lugubre et triste**. On entend des pleurs, des soupirs, mais ils sont atténués, assourdis, comme s'ils étaient déjà en déconnexion avec le monde vivant.

#### *Purifié*

C'est la nuit, et le village est en **fête** : un grand feu de joie s'élève à la place du trou pour enterrer la Déesse. Un banquet a été dressé et les habitants festoient. La nuit et le feu font ressortir des **couleurs vives et chaudes**. Des lampes et des décorations sont visibles partout, et les maisons ont retrouvé leur charme originel.

Des musiques folkloriques et des **chants joyeux** résonnent dans tout le village.

La joie est universelle, elle rapproche les êtres, la Déesse n'est donc pas éloignée des habitants comme une reine de ses sujets, mais elle danse avec eux.

### *b - Navigation*

#### *Pré-donjon*

Le pré-donjon est l'ensemble du village. Les héroïnes comprennent immédiatement que la Déesse ne peut pas être morte, sans quoi son île aurait déjà disparu avec elle. Elle est seulement plongée dans un sommeil profond dû à sa tristesse, qui la pousse à abandonner de cette manière le monde autour d'elle.

Le seul moyen de la sauver est de **plonger dans son esprit** et d'y résoudre les causes de cette tristesse. Pour plonger dans son esprit, on a besoin de la coopération des villageois : en unissant leurs forces, ils arriveront à créer un lien avec la Déesse, qui permettra aux héroïnes d'entrer dans son esprit.

Mais les NPC sont complètement léthargiques et en proie au désespoir. Ils n'écoutent pas les héroïnes. Il va donc falloir annihiler leur tristesse, leur redonner foi en la vie et en la possibilité que les choses changent, pour pouvoir avancer.

Les quêtes vont donc consister à **montrer à chaque villageois que la vie est partout autour de lui**, qu'il ne faut pas baisser les bras : on leur montrera ainsi les derniers signes de vie et de joie subsistant sur l'île.

Exemples :

- **Son** : Rediriger et amplifier le chant d'un oiseau dans un arbre pour qu'un villageois l'entende.
- **Son** : Un villageois demande à l'héroïne de composer une mélodie en l'honneur de la Déesse. Il faut faire un enchaînement de sons joyeux pour lui faire comprendre qu'en l'honneur de celle-ci, il faut continuer à vivre et ne pas se laisser abattre.
- **Lumière** : Créer un arc-en-ciel en utilisant la bonne séquence de lumières sur la pluie.
- **Lumière** : La dernière quête consistera à envoyer un puissant rayon de lumière à travers le vitrail de l'église du village pour qu'il touche la Déesse : son visage ainsi éclairé et coloré, les habitants comprennent qu'il reste un souffle de vie en elle, et décident d'aider tous ensemble les héroïnes.

## *Donjon*

Le donjon est l'intérieur de l'esprit de la Déesse. Les éléments clés du donjon sont des **mises en scène des événements qui l'ont fait sombrer dans la tristesse** : voir les autres îles se faire corrompre, l'arrivée de la Corruption sur sa propre île, voir ses habitants perdre leur joie de vivre, etc. Ces mises en scène ne sont pas des flashbacks comme dans le domaine de la Mémoire : on reste dans le donjon, et on voit les événements se dérouler devant les héroïnes, comme joués par des fantômes. Les personnages sont des souvenirs, ils sont donc sans substance : on voit à travers, et eux ne voient pas les héroïnes. Ils ne font que rejouer le mauvais souvenir de la Déesse en boucle. Il faut interagir avec eux suivant un ensemble d'énigmes, et l'on progresse après avoir résolu chaque situation.

Deux ambiances différentes, visages opposés de la tristesse, pour ce donjon :

### **Torturée :**

- Incarne le côté immédiat de la tristesse, la souffrance pure.
- Description graphique : Couleurs agressives, rouge, violet, noir. Formes torturées.
- Description sonore : Sanglots déchirants, cris de souffrance.
- Utilisée pour les lieux aux alentours des mises en scène de l'origine de la tristesse.

### **Léthargique :**

- Incarne la léthargie dans laquelle la tristesse plonge celui qui en est la proie.
- Description graphique : Couleurs fades, sans vie. Formes plates, sans relief.
- Description sonore : Souffle lugubre faisant vaguement penser à un gémissement.
- Utilisée pour les passages entre chaque mise en scène.

## *Boss*

Le boss est la Déesse de la Tristesse. Elle est enfermée dans un **grand cercueil** à l'intérieur noir et semblant sans fond, comme un lit confortable dans lequel reposer pour l'éternité : elle est réfugiée dans sa tristesse et ne veut pas en sortir. Pour la vaincre, il faut lui envoyer des signaux de vie, sonores et lumineux, **quand le couvercle s'ouvre**. La Déesse elle-même n'agit pas directement : ce sont des esprits errants similaires aux ennemis du donjon, volant tout autour de la salle, qui attaquent les héroïnes.

À l'image du reste du donjon, la Déesse a **deux modes de comportement** : Torturé et Léthargique. Elle passe d'un mode à l'autre pendant tout le combat.

En mode torturé, le cercueil est **ouvert** et la Déesse hurle sa souffrance (attaques sonores particulièrement puissantes). On peut alors l'attaquer, mais les ennemis alentour ne cessent d'attaquer les héroïnes pour les en empêcher. Ce mode dure un temps limité à la fin duquel elle passe en mode léthargique.

En mode léthargique, le cercueil est **refermé**, la Déesse est ainsi complètement coupée du monde et de l'atteinte des héroïnes. Il faut **abattre tous les esprits errants** dans la pièce pour réenclencher la phase torturée.

## *c - Comportements particuliers ennemis*

Les ennemis dans la partie Torturée sont **isolés dans leur souffrance** : ils émettent des pleurs et des cris audibles de loin, et si les héroïnes ne viennent pas les déranger, ils ne s'approchent pas. Mais si l'héroïne s'approche trop ou interagit avec l'ennemi, il se jette sur elle et attaque de manière très agressive, rendu fou par sa souffrance.

Dans la partie Léthargiques, les ennemis sont **amorphes**, ont à peine la force d'attaquer. Leur particularité est de communiquer leur tristesse aux héroïnes, entraînant divers états négatifs : ralentissement voire immobilisation, incapacité d'utiliser certains pouvoirs, etc. Elles devront se secouer (via une manipulation sur la manette : button-mashing, etc) pour se sortir de cet état.

## 6-7 – Peur – Sérénité

Appartenant au domaine des Émotions, ce niveau incarne **l'opposition entre la peur et la sérénité**. L'être soumis à la peur **s'emprisonne** lui-même : sa peur le pousse à **rejeter** ce qui est extérieur à lui-même, et le fait **tourner en rond**, se retrouvant toujours à son point de départ, sans évoluer. **Les notions mises en valeur donc sont l'isolement de l'être sujet à la peur, la violence que celle-ci engendre, et la stagnation**. Le niveau entier a une tonalité assez **agressive**, les héroïnes seront aux prises avec toutes les formes de la peur, qui tenteront de les repousser et de les détruire.

### *a - Description générale*

#### *Corrompu*

Sa forme est une **île** au milieu de la mer : l'homme qui a peur s'isole naturellement, repousse ce qui l'entoure. C'est la nuit, une **tempête** fait rage ; les alentours de l'île sont battus par les vents, la mer déchaînée, repoussant tout être tentant d'aborder sur l'île. Les lieux exhalent un sentiment d'insécurité, de malaise constant mêlé de violence. Les couleurs dominantes sont le noir et le violet.

La majeure partie de l'île est constituée d'un **labyrinthe** de forme ronde aux murs immenses (symbole de l'isolement). C'est un dédale rocheux imposant à l'apparence torturée, inspirant la sensation qu'il est là pour cacher quelque chose : en effet, la Peur tente toujours de se cacher sous d'autres apparences (agressivité, passivité, etc), et de repousser ceux qui voudraient s'en approcher.

Au niveau sonore, les **hurlements de la tempête** sont omniprésents. Il semble qu'on peut y percevoir des voix qui tentent de repousser les héroïnes : nées de la peur, on dirait qu'elles veulent elles-mêmes faire peur et éloigner ceux qui s'aventurent sur l'île.

#### *Purifié*

L'homme serein est calme, bienveillant, rassurant. L'île est alors un **havre de paix** au milieu d'une mer calme, invitant les voyageurs à s'y arrêter et s'y reposer.

Le dédale a complètement disparu : l'île ne constitue qu'un **terrain plat**, uniforme, lumineux, où l'on peut voir toute l'île depuis n'importe quel point de celle-ci. Ceci signifie que l'esprit de l'être serein est limpide, maîtrisé, et qu'il n'a rien à cacher.

Au niveau sonore, l'ambiance est **reposante et engageante** : clapotis des vagues, vent doux, musique calme et avenante.

### *b - Navigation*

#### *Pré-donjon*

À l'arrivée dans le niveau, une **séquence en shoot 3D** prend immédiatement place : les héroïnes sont prises dans la tempête et doivent atteindre l'île. Elles sont ballottées par les vents qui rendent le vol difficile. Elles doivent éviter divers dangers (éclaircs, vagues énormes, etc). Le joueur doit sentir que l'île tente de les repousser.

À l'arrivée sur l'île proprement dite, les héroïnes se retrouvent échouées par les vents sur la plage. Un monstre particulièrement puissant les attaque immédiatement. Il est formé d'un amas de nuages noirs tournoyants, et a une forme ressemblant à un **Cerbère** de 5 à 10 mètres de haut. Un court dialogue fait comprendre au joueur que le monstre a la capacité de faire revivre aux héroïnes les peurs enfouies dans leur esprit. Il va donc **faire revivre certains passages critiques de l'aventure** qui pouvaient inspirer de la peur aux héroïnes (combat contre des boss, etc), mais les rôles y sont **inversés** : les héroïnes se retrouvent cette fois à la place de l'être qui inspirait la peur, et elles se voient donc elle-même pendant le combat (par exemple, on va rejouer le combat contre la Déesse de la Tristesse. Au lieu d'être dans la salle à la combattre, les héroïnes se retrouvent à l'intérieur du cercueil, dans le corps de la Déesse – au-dessus, dans la grande salle, elles se voient elles-mêmes en train de combattre la Déesse). Les héroïnes vont se retrouver, pour chaque souvenir, dans le corps de l'être qui inspirait la peur, et leur esprit doit lutter contre l'esprit de cet être pour prendre possession de ce corps et maîtriser leur peur. Elles **reprennent donc possession du corps** à intervalles réguliers, ce qui leur laisse une courte fenêtre d'action pour s'en sortir.

La mise en scène doit faire ressortir pleinement la violence de la Corruption qui infeste le personnage, pour que le joueur se sente lui-même mal à l'aise et ressente une certaine angoisse.

Exemples de situations dans lesquelles sont replongées les héroïnes :

- **Combat contre la Déesse de la Tristesse.** Les héroïnes sont à la place de la Déesse, dans le cercueil. Au lieu de rester dans l'ombre et de hurler leur souffrance, les héroïnes, en reprenant le contrôle, doivent éclairer l'intérieur du cercueil avec la Lumière et en exploser le couvercle avec le Son.
- **Fuite contre le boss des Enfers.** En reprenant le contrôle, elles doivent frayer un passage à leurs « doubles » en train de fuir (envoyer un rayon de Lumière pour dissiper les nuages les empêchant de passer, etc).

Une fois une situation franchie, les héroïnes reviennent dans la réalité, sur la plage, et le combat contre le Cerbère continue. Arrivé à un certain niveau de vie, il les replonge dans un autre souvenir, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'ait plus de vie.

Une fois le Cerbère vaincu, il purifié et libéré de la peur qui l'habitait et le poussait à détruire ceux qui approchaient de l'île. Les héroïnes peuvent alors accéder au labyrinthe.

## *Donjon*

Le Donjon est le **labyrinthe circulaire** se situant au centre de l'île. Les habitants, poussés par la peur de l'extérieur qui les a envahis, s'y sont enfermés comme dans une forteresse. Le Cerbère purifié va accompagner les héroïnes pour les aider : il va faire le lien entre les héroïnes et les habitants. Les héroïnes vont **progresser par cercles concentriques** à l'intérieur du labyrinthe, pour atteindre progressivement le centre. À chaque cercle, un habitant de l'île tente d'**enfermer** les héroïnes : il dresse des barrières sur leur chemin, se cachant derrière celles-ci. Le joueur doit donc trouver des chemins détournés pour atteindre cet habitant : en effet le seul moyen de progresser et d'abattre la barrière vers le prochain cercle est de purifier cet habitant, mais il fuit tout au long du cercle. L'objectif est de résoudre des énigmes (en coopération avec le Cerbère purifié – il va faire le lien, le médiateur, entre les héroïnes et les habitants pour tenter de leur prouver qu'ils n'ont pas à avoir peur) pour progresser le long du cercle, et finir par atteindre l'habitant et le purifier de sa peur. La confrontation finale avec celui-ci (combat ou dialogue pour le purifier) se passe à chaque fois à l'endroit où on a commencé le cercle : ceci a pour but de signifier que la peur fait tourner en rond les êtres qui en sont prisonniers, et les ramène toujours à leur point de départ.

Une fois arrivées au centre du labyrinthe (une salle circulaire), les héroïnes se retrouvent face au boss.

## *Boss*

Le boss possède 2 formes différentes, qui sont 2 formes principales de la peur :

- Un **énorme amoncellement de tentacules**, sans visage, à l'aspect terrifiant en lui-même. Il tente d'enserrer les héroïnes, de les empêcher de bouger et de les étouffer. C'est l'image de la peur insurmontable qui paralyse sa victime.
- Une fois que cette forme a encaissé une certaine quantité de dégâts, elle se transforme en son exacte opposée : un **être petit et pitoyable** (on pourrait se représenter Gollum dans le Seigneur des Anneaux), tentant désespérément de fuir. C'est l'image la plus pathétique de l'être touché par la peur. C'est à ce moment que les héroïnes doivent l'attaquer pour lui infliger des dégâts. Après un certain temps, le boss reprend sa première forme.

Une fois que la seconde forme n'a plus de points de vie, le boss est vaincu.

## *c - Comportements particuliers ennemis*

Les ennemis de ce niveau ont un comportement en accord avec la peur : ils tendent à fuir le personnage quand ils sont seuls. On aura ainsi plusieurs épreuves où il faudra arriver à rattraper un ennemi, le coincer, pour parvenir à le purifier. Quand ils fuient, les ennemis ont tendance à chercher leurs comparses, pour former un groupe, une meute. Quand ils parviennent ainsi à former une meute suffisamment importante, ils ont à l'inverse un comportement agressif et se jettent tous ensemble sur l'héroïne pour la tuer.

## 7 – Références

On trouvera ici la liste des principales références du projet, avec pour chaque œuvre les éléments dont on s'inspire.

- **Zelda (série entière)** : Type de gameplay et structure générale du jeu. C'est la principale inspiration pour ce projet.
- **Metroid (série entière)** : Système d'obtention de pouvoirs permettant de débloquent des passages dans des lieux précédemment visités, pour la progression dans les quêtes secondaires ou la quête principale.
- **Super Mario Galaxy** : Concept de hub central (la carte de l'Éden) permettant d'accéder aux différents niveaux (les îles volantes).
- **Panzer Dragoon (série entière)** : Gameplay shoot'em up 3D en couloir.
- **Zone of the Enders (série entière)** : Concept de combats aériens techniques.
- **NiGHTS** : Concept de vol dans des univers féeriques et du voyage dans l'esprit humain.
- **Okami** : Concept de redonner ses couleurs au monde, de le réenchanter.
- **Le château dans le ciel (film)** : Concept d'île volante mystique (le Cristal) incarnant l'essence pure de l'âme humaine.
- **Secret Garden, Loreena MacKennitt, Trobar de Morte, Angels of Venice, Blackmore's Night, Les Secrets de Morphée, Edenbridge, Poeta Magica (musique)** : Atmosphère musicale générale.
- **Kagaya (artiste)** : Inspiration graphique (<http://www.kagayastudio.com/>) – Illustration de couverture © Kagaya 2003.



## 8 – Charte graphique

L'univers est **onirique**, il a donc un style graphique **coloré** et fantastique. Cependant, la Corruption se ressent dans certains niveaux par la fadeur (filtre grisant les couleurs, etc) ou l'obscurité (nuages de Ténèbres). Au contraire, les endroits purifiés expriment la vie autant par leurs couleurs que leur ambiance lumineuse. L'univers est complexe et la mise en scène travaillée, on a donc des décors et personnages possédant de **nombreux détails**. Le public du jeu et la tonalité globale étant adultes, on évitera l'utilisation du cell-shading (pouvant sembler sensée pour un univers féérique) pour privilégier un style plus **réaliste** au niveau du rendu (exemple : Zelda : Twilight Princess, etc).

La lumière étant un élément central du concept, autant sa présence que son absence (selon le degré de Corruption du lieu) sont particulièrement travaillées et mises en valeur, notamment quand on joue Eloa.

## 9 – Charte sonore

De manière similaire, l'univers onirique appelle à des musiques invitant à **l'évasion** et au rêve. Un **contraste** net est à marquer entre lieux purifiés et corrompus : les premiers ont une atmosphère douce et harmonieuse, tandis que les seconds ont une ambiance plus oppressante et négative. Ceci s'applique également aux bruitages : la Cacophonie (bruitages exprimant la Corruption particulière à chaque lieu, perceptibles par Sereswati) est à étudier particulièrement pour coller à l'atmosphère de chaque lieu corrompu, tandis que les bruitages des lieux purifiés ont des sonorités claires et vivantes.

Le son étant le second élément central du concept, son intégration par rapport à chaque lieu, élément et personnage est à travailler en profondeur, notamment quand on joue Sereswati.

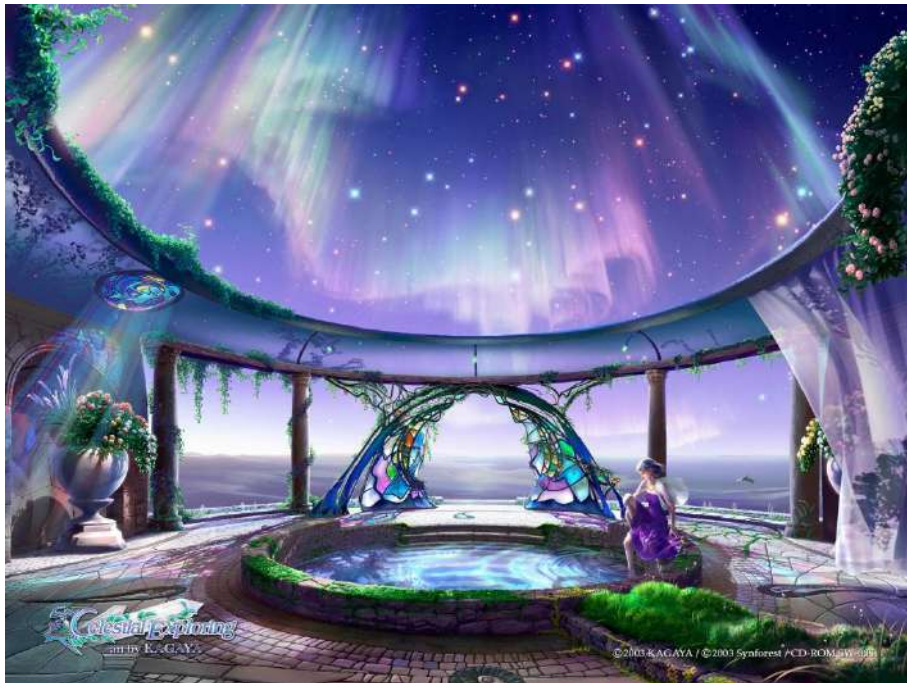
Le projet se basant sur le lien entre Lumière et Son, les créations graphiques et sonores, lors de la phase de conception du jeu, devront donc **échanger** et dialoguer ensemble, être pensées en parallèle, afin d'arriver à une **synergie** qui se ressentira dans le jeu final.

## 10 – Inspirations graphiques

Cette section présente les inspirations graphiques du projet : des designs de jeux, artistes, etc, déjà existants, qui donneront en quelques images une idée de la tonalité de l'univers du jeu.

### a – Kagaya

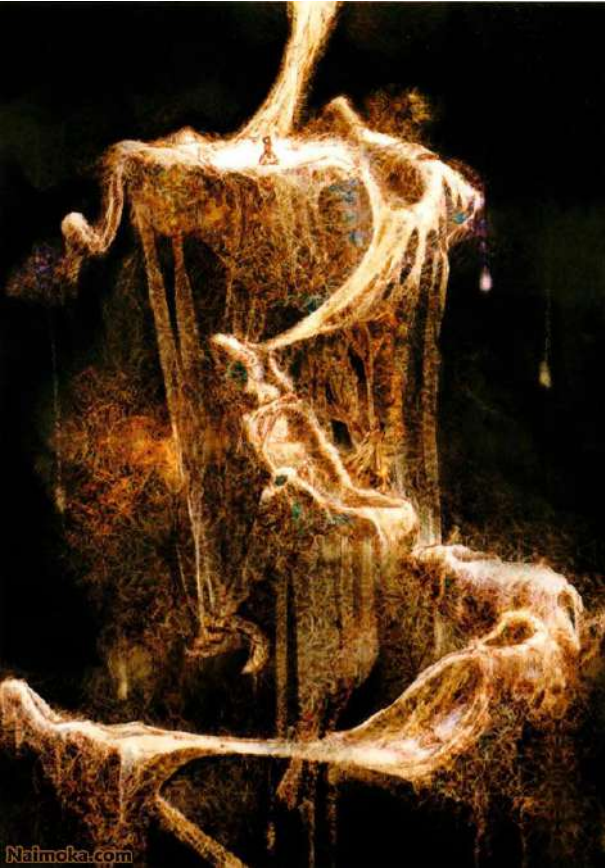








*b – Final Fantasy*



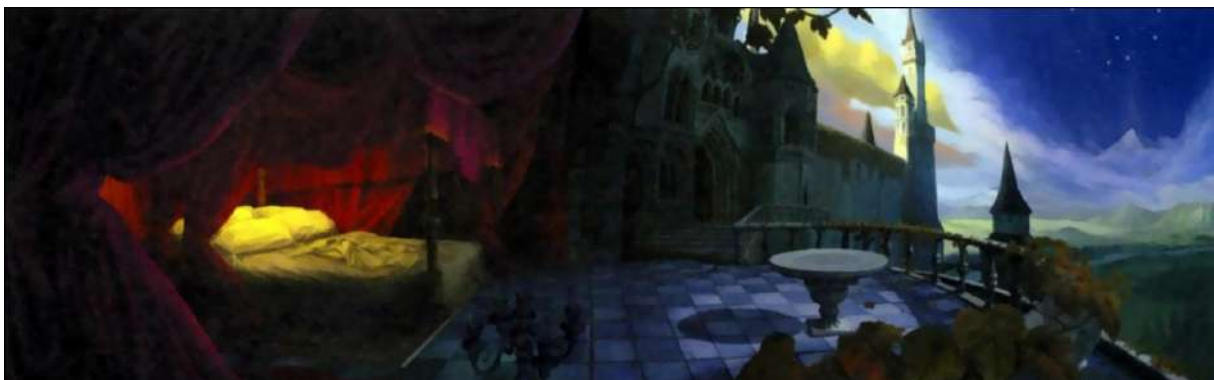


c – Odin Sphere

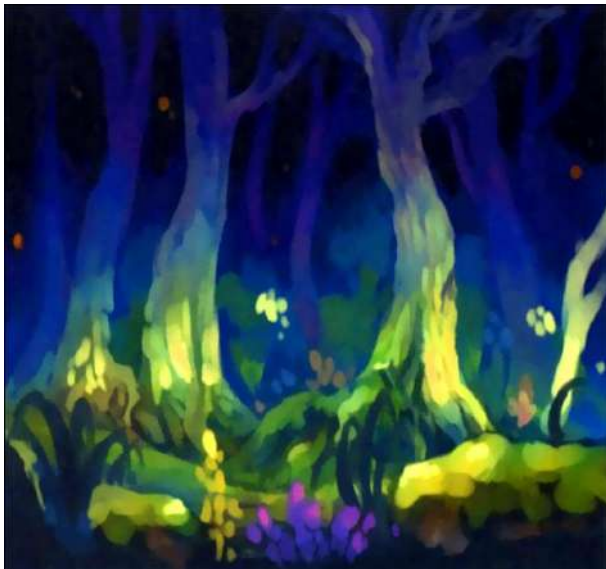


















*d – The Legend of Zelda*





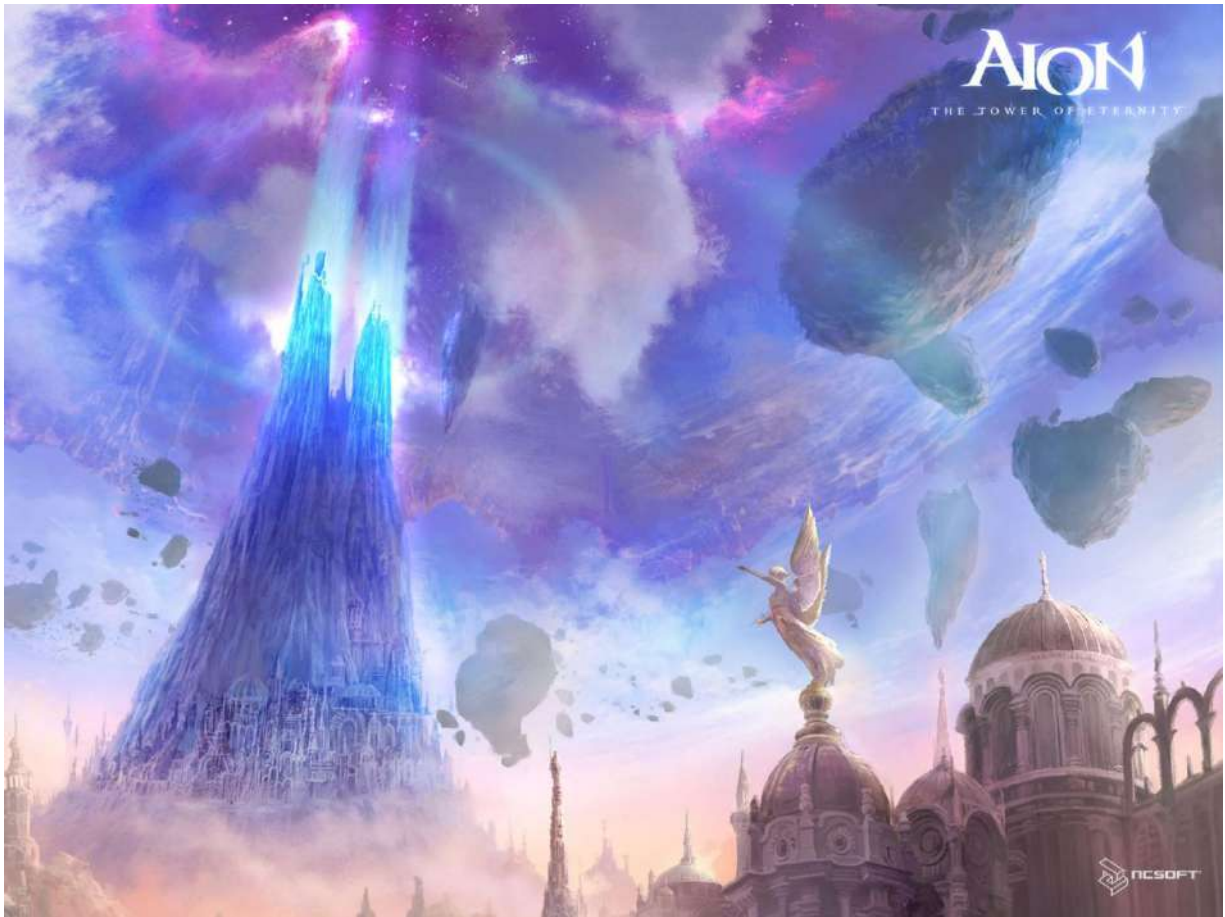
e – Chrono Cross



*f – Aion ~ The Tower of Eternity*









*g – Le Château dans le Ciel*

