

Light Out
Bible Narrative
Univers, personnages, et synopsis
Version 5.7.6

par
Karina Bermúdez
Alex Ferraz

1 - WORLD BUILDING

1.1 - Genèse de la société

1.2 - Instauration du culte

1.3 - Culte et sacrifices

1.4 - La division et la création de l'Armée de Faucheurs

1.5 - Underworld et la réalité concernant les dieux

1.6 - L'Apocalypse

1.7 - Temps présents

2 - PERSONNAGES :

2.1 - Héroïne - Soona

2.1.1 - Enfance

2.1.2 - Soona et Malek

2.1.2 - Les Faucheurs et le clash d'idéologies

2.1.3 - Le point de non-retour

2.1.4 - Personnalité

2.2 - LUMIÈRE

2.2.1 - Tayari

2.2.2 - Lumière :

3 - SYNOPSIS

3.1 - Introduction :

3.2 - Tutoriel :

Cinématique:

Retour au jeu :

Cut-Scene :

Retour au jeu :

3.3 - INTERACTIONS NPCS

Dialogues récurrents du NPC :

Dialogues du NPC du hub si remise de fragment de miroir terne :

Dialogues du NPC du hub si remise de fragment de miroir illuminé :

Dialogues du NPC du hub si remise de collectible narratif :

Dialogues du NPC du hub si le joueur l'attaque :

Dialogues de la Lumière dans les puits pro Light :

Dialogues de la Lumière dans les puits pro Shadow :

QUESTION :

3.4 - LES TEMPLES

3.4.1 - Temple de l'agriculture, de la fertilité et de la pluie :

[3.4.2 - Temple marchand, du voyage et du commerce :](#)

[3.4.3 - Temple de l'art et de la culture:](#)

[3.4.4 - Temple de la guerre :](#)

[3.4.5 - Temple de la mort et des sacrifices :](#)

[3.4.6 - Niveaux transitoires :](#)

[Pourquoi l'héroïne doit faire ces niveaux :](#)

[Premier : Plateforme](#)

[Deuxième : Puzzle](#)

[Troisième : Niveau vs joueur](#)

[3.5 - NIVEAU FINAL](#)

[3.5.1 - Choix et fins :](#)

[Cinématique :](#)

[Retour au jeu :](#)

[3.5.2 - Choix lumière :](#)

[3.5.3 - Choix ombre :](#)

[4 - COMMENT TRAVAILLER LE DOUTE ET L'ÉTRANGE](#)

[L'héroïne est-elle morte ou vivante ?](#)

[Qui est le NPC récurrent ? Est-il mort ou vivant ? Est-il un dieu ?](#)

[L'héroïne se trouve-t-elle dans l'Underworld ? Quand parler de l'Underworld au joueur ?](#)

[Les monstres sont-ils d'anciens humains ?](#)

[L'héroïne est-elle une bonne personne ?](#)

[5 - COLLECTIBLES NARRATIFS : Propositions Design](#)

[Agriculture :](#)

[Marchand :](#)

[Culture :](#)

[Guerre :](#)

[Mort :](#)

[Petits niveaux :](#)

1 - WORLD BUILDING

1.1 - Genèse de la société

La société du peuple s'est développée de manière sédentaire lorsque leurs ancêtres découvrirent des terres riches pour cultiver. Cet événement se produisit après que quelques humains survivrent de manière miraculeuse à la dernière Apocalypse. Ils n'étaient plus assez nombreux pour survivre de chasse et de voyage, ils devaient se rassembler et s'unir dans ce monde dévasté qui renaissait de ses cendres.

Cherchant à comprendre ce qui se passait avec leur monde et pourquoi ils avaient survécu à un événement aussi horrible, ils finirent par croire que des forces incroyables agissaient pour que sur la terre, ne survivent que les êtres les plus forts.

Le peuple était donc une société choisie par ces forces pour survivre peu importe les dangers qui les menacent, même s'il s'agissait de la fin du monde.

Dans l'esprit de la population, ces forces puissantes prirent la forme de divinités qu'ils devaient vénérer pour rester dans leurs bonnes grâces.

Malheureusement, les terres sur lesquelles le peuple s'étaient installés voilà des générations de cela ne produisaient plus de bonnes récoltes ; la sécheresse et la famine frappèrent la population qui dû trouver un moyen de se rassasier et de réduire le nombre de bouches qu'ils avaient à nourrir.

1.2 - Instauration du culte

N'étant plus le peuple puissant qu'ils prétendaient être, croyant avoir causé la colère des dieux, ils durent alors offrir des sacrifices à leurs divinités, commençant avec leurs bétails. À leurs yeux, l'offrande du sang était le cadeau ultime.

Des citoyens se mirent à organiser des fêtes où l'on sacrifiait des animaux et la pluie revint : les dieux répondaient à leurs prières. Un culte d'adoration de ces dieux se mit alors en place.

Ce culte se mit à grandir avec le temps et à prendre de plus en plus d'importance dans toutes les sphères de la société jusqu'à devenir l'autorité en place.

1.3 - Culte et sacrifices

Les terres du peuple se montrant toujours aussi peu fertiles poussèrent les habitants à voyager et faire des expéditions marchandes. Ils rencontrèrent ainsi d'autres tribus et les pillèrent de leurs biens, nourritures et trésors. Ils finirent par se bâtir une fortune et construisirent des temples pour remercier les dieux de leurs soutiens et de leur bonne fortune. Cela devait être le plan des dieux depuis le début : les pousser à combattre et à prouver leur supériorité dans le monde des humains.

L'art de manière générale tourna son centre d'attention vers l'adoration des dieux plutôt que la vie commune et quotidienne. Le culte géra les sacrifices, l'art, les festivals et bientôt, la distribution de vivres et richesses.

Malheureusement, le peuple avait pris une si grande importance et s'était attaquée à beaucoup trop de villages des alentours que ceux-ci vinrent pour se venger. Des guerres prirent places et le peuple gagna tous ses combats.

La tradition des sacrifices ne s'éteignit jamais et ne fit que prendre de l'ampleur. Certaines personnes proposaient avec honneur leur vie pour le bien de leur peuple, d'autres parce qu'ils représentaient une nuisance pour la société et devaient se repentir de leurs fautes.

1.4 - La division et la création de l'Armée de Faucheurs

Cependant, un clash se produisit dans le village : ceux qui refusaient les sacrifices trop nombreux contre ceux qui approuvaient cette tradition. Éventuellement, toutes les personnes qui avaient montré un différend avec le culte et leurs manières de faire se mirent à disparaître mystérieusement. Par contre, de moins en moins de personnes se proposaient pour s'offrir en sacrifice. Le culte dû remédier à ce problème le plus rapidement possible.

Ils mirent donc en place l'Armée d'Adoration, communément appelé les Faucheurs. Leur rôle était, suivant une liste, ramener des citoyens à sacrifier pour les offrir aux dieux. Ils devaient également défendre les temples et le lieu de résidence du culte. Cette armée terrorisa la population et devint une réelle source de peur et de craintes.

1.5 - Underworld et la réalité concernant les dieux

Les dieux étaient pour eux, l'explication, la cause et la raison de tout ce qui se déroulait dans l'univers. Ils n'arrivaient pas à déterminer la provenance des dieux : ils existaient, ils en étaient sûrs, leur pouvoir se sentait dans chaque chose et chaque événement de leur monde, mais où étaient-ils ?

Le peuple commença donc à scruter le ciel à la recherche de réponses. Ils réussirent à élucider quelques phénomènes, mais la source des divinités leur restait inconnue.

Ils se mirent donc à croire que les dieux devaient se cacher dans un autre plan, un autre monde : l'Underworld. Ils n'arrivaient pas à s'y rendre puisqu'aucun être vivant ne peut s'y aventurer à l'exception de héros bénis.

Ce que la population ignore, c'est qu'il n'existe guère plusieurs dieux : seulement une énergie, une force brute et supérieure. Elle régit la vie dans l'univers ; son existence est l'existence de tout ce qui est. L'humanité croit seulement qu'il existe plusieurs de ces lumières alors que non ; ce sont seulement plusieurs aspects de sa puissance auquel l'Humain a mis des visages différents.

1.6 - L'Apocalypse

Cette Lumière toute puissante agit selon ses envies. Elle crée et détruit à son gré, cherchant à obtenir une création ultime et parfaite. L'humanité telle qu'on la connaît n'est pas la première à fouler le sol de la terre, qui a également connu plusieurs changements.

À ce stade, l'humanité n'est pas satisfaisante. Elle fait couler le sang de ses propres confrères et vénèrent de fausses idoles avec beaucoup trop de convictions. Entre vénérer des illusions et protéger les siens, l'humanité choisit l'illusion.

Ils sont également très faibles, sans moyen de se protéger de leur environnement ou de proies plus dangereuses. C'était une expérience amusante, mais il faut maintenant la détruire.

Pour ce faire, la Lumière a choisi la destruction totale : l'Apocalypse.

L'humanité n'avait aucunement conscience de cela. La fin de leur monde était pour eux quelque chose d'impensable puisqu'ils s'imaginaient être des êtres en position de pouvoir.

Lorsque les monstres commencèrent à apparaître, que l'éclipse commença, le chaos prit le dessus sur la population. D'un côté, le culte y voyait la preuve de l'existence des dieux et une épreuve qui leur permettrait de justifier leur place de pouvoir. Pour les autres, on y voyait soit une preuve que les dieux les

avaient abandonnés, soit tout simplement la fin du monde et l'existence ou non des dieux n'y changeraient rien.

1.7 - Temps présents

Lorsque l'Apocalypse commença, le culte organisa de grandes fêtes lugubres pour sacrifier un grand nombre d'humains pour les dieux. Ces événements étaient jadis heureux et festifs, mais depuis le clash, la population s'y présentait pour ne pas être les premiers sur la liste des Faucheurs.

Les Faucheurs avaient donc beaucoup de pain sur la planche, mais la population se révoltait ou fuyait la cité, poussée par un mouvement de peur général. Face à cet effet de terreur qui se produisait, de plus en plus de Faucheurs refusèrent leur tâche sordide et devinrent d'autres ennemis à chasser.

Le chaos général et incontrôlable fut la goutte de trop pour Soona qui se questionnait déjà sur le bien fondée de son rôle dans la société. Elle voulait aider les gens et non les tuer.

C'est ainsi qu'elle décida d'écouter les conseils d'un Prêtre qui affirmait pouvoir l'aider à mettre au clair ses questionnements quant à son travail. Elle se rendit donc au sommet d'un Temple où son aventure commença.

2 - PERSONNAGES :

2.1 - Héroïne - Soona

2.1.1 - Enfance

L'héroïne grandit sous la tutelle du culte d'adoration des Dieux, recrutée comme plusieurs autres enfants comme une future Faucheuse. Dès son jeune âge, elle apprend donc à se battre, à survivre et est initiée aux diverses traditions et rites religieux.

Ayant grandi dans un milieu hermétique d'opinions différentes de celle du culte, elle ne comprit pas immédiatement le clash d'idéologies dans sa société et le fait que certaines familles refusaient de sacrifier les leurs pour des dieux. Elle grandit sans parents, seulement avec des frères d'armes qu'elle vit mourir sous ses yeux beaucoup trop souvent. Elle était habituée à la mort qui n'était pour elle qu'un passage vers un autre monde ; son tour viendra un jour. Elle ne s'est jamais mêlée au reste de la société. Son univers commence et s'arrête aux murs du temple du culte.

Elle grandit donc avec l'impression d'agir pour le bien de sa société. Elle croit ainsi l'aider à évoluer et à garder sa place de prédilection aux yeux des dieux. Pour elle, les dieux sont une facette intégrante de l'univers et il est inconcevable de mordre la main qui les nourrit.

2.1.2 - Soona et Malek

Soona tomba amoureuse d'un autre guerrier du Culte, Malek. Ils se devaient de rester discret quant à leur relation puisqu'un Faucheur n'avait pas le droit de tomber amoureux. Aux yeux du culte, leurs Faucheurs, comme les prêtres, devaient se consacrer corps et âme à la religion. Fonder une famille était pour eux un droit unique.

Néanmoins, Soona partagea une relation secrète avec cet autre guerrier. Ils se permettaient de se retrouver seulement la nuit tombée, dans les jardins pour éviter les regards/oreilles indiscrettes. Se connaître et partager la relation de complicité comme ce qu'ils avaient était une bénédiction des dieux ; la solitude n'était plus un fardeau à porter en silence.

Ils partagèrent leurs idéaux, leurs rêves et leurs questionnements vis-à-vis leur société. Ils rêvaient de

voyager et d'explorer le monde, d'apprendre à jouer de la musique et parler une nouvelle langue.

2.1.2 - Les Faucheurs et le clash d'idéologies

Un mouvement social se mettait en place dans les différents quartiers. Certaines personnes refusaient leur devoir de sacrifices et remettent en question l'ordre établi par le culte. On expliqua aux Faucheurs que ces dissidents mettaient en péril leur société et les poussait vers la condamnation. On leur expliquait que ces gens étaient des moins que rien, des criminels, violeurs et assassins.

Chez les Faucheurs, ceux avec un peu plus d'expériences qui passaient davantage de temps dans les rues du village partageaient avec les confrères certaines de leurs observations et opinions.

Tranquillement, certains Faucheurs changèrent de point de vue concernant le culte. Évidemment, ils se devaient d'être discrets à ce sujet : ils ne voulaient pas mourir sacrifiés ...

Des Faucheurs commençaient à croire qu'ils n'étaient rien de plus que des assassins, des meurtriers et que les sacrifices qu'ils offraient aux dieux ne servaient à rien. Ils n'en pouvaient plus de diviser des familles, de traîner des gens pleurant pour leur vie, d'en pourchasser d'autres. Personne ne voulait mourir et comment leur en vouloir ?

Malek vint se confier un soir à Soona qu'il avait craqué et commis une terrible erreur lors de sa dernière collecte. Le sacrifice qu'il devait aller chercher était une femme ; à son arrivé, il la trouva caché sous son lit. Il dû la tirer de là et user de force pour la relever. Elle pleurait, se débattait et hurlait, mais personne ne venait à son aide.

C'est à ce moment qu'il entendit des pleurs provenant d'une autre pièce. C'était des pleurs d'enfant. Cette femme était monoparentale depuis que d'autres Faucheurs étaient venus chercher son mari. La tuer ferait en sorte que son enfant deviendra orphelin et donc ... un futur Faucheur. Malek ne pût supporter cette idée qui le dégoûtait. Il ne ferait que créer un autre assassin et éventuellement ... il n'y aurait plus personne à sacrifier.

Il aida donc cette femme et son enfant à fuir le village, leur sauvant la vie ou du moins, leur faisant gagner plus de temps.

Cette histoire ébranla Soona. Elle aussi était orpheline ; on lui avait toujours fait croire qu'il s'agissait de l'ordre naturelle des choses, mais elle aurait pu grandir avec une mère et un père au lieu d'un professeur et de ... meurtriers.

Elle ne savait que penser. D'un côté, ces sacrifices leur donnaient des faveurs et bonnes grâces des dieux,

de l'autre, beaucoup de sang coulait. Sait-on vraiment si les dieux existaient ?

2.1.3 - Le point de non-retour

Certains Faucheurs décidèrent un soir de fuir le temple, refusant le dogmatisme du culte, refusant d'amener plus de gens à la mort pour une cause nébuleuse.

Malek décida de partir lui aussi. Il ne pouvait plus supporter son rôle pour la société et rejoignit un soir Soona pour la prévenir de son plan. Les fidèles du culte, ayant eu vent de la situation, décidèrent de les pourchasser pour les « sacrifier ».

Malheureusement, quand Malek rejoignit Soona, celle-ci ne savait pas si elle devait le suivre ou non. Elle hésita trop longtemps et il partit sans elle.

Quelques jours plus tard, on envoya Soona avec une escouade chercher des dissidents. Ils se rendirent à l'endroit le plus éloigné du village et menèrent leur assaut. En entrant dans la maison, l'escouade trouva des Faucheurs déserteurs en train de se préparer à quitter le village. Un violent combat suivit ; Soona trouva son amoureux parmi les déserteurs. Elle refusa de s'en prendre à lui, mais il l'attaqua : il ne voulait pas que les autres Faucheurs s'en prennent à elle, croyant qu'elle est une traîtresse, et la pourchasse à son tour. Aucuns déserteurs ne réussis à s'échapper. Ils furent tous capturés pour être sacrifiés sur la place publique, cadeau pour les dieux, mais aussi preuve des conséquences des hérétiques.

Soona s'interpose, mais Malek se laissa faire et la convainc de ne pas continuer de se rebeller.

Cependant, pour son hésitation dans l'action, lors du sacrifice public des déserteurs, Soona fût celle qui trancha la tête de son amoureux.

Le même sort l'attendait si elle tentait de s'enfuir une nouvelle fois.

2.1.4 - Personnalité

Elle est une femme courageuse et déterminée. Confiante en ses talents et capacités, elle sait se battre et n'a pas peur de la confrontation même si elle préfère l'éviter. Formée à être silencieuse et discrète, lorsqu'elle contrôle le pouvoir de la Lumière, elle se permet d'être plus violente et directe, brute dans ses actions.

Son but est d'être utile pour sa société, agir pour le bien commun. Elle ne cherche pas à nuire à personne et croit au bien fondée de sa quête qui est de sauver et protéger son peuple. Par contre, elle cherche

toujours à être plus forte et plus puissante, non seulement parce qu'il s'agit de la culture ancrée chez son peuple, mais aussi parce qu'elle ne pourra sauver personne si elle est faible. Ne pas être assez puissante est, à son avis, l'une des raisons pour laquelle son amoureux est mort de sa main. Si elle avait été plus courageuse, plus sûre d'elle et plus forte lors du combat, rien de tout cela ne serait arrivé. Cet aspect de sa personnalité est sujet à être corrompible par la Lumière.

Malgré tout, elle reste une femme au cœur brisée qui doute du dogmatisme de son culte, qui doute de sa croyance en les dieux. L'impression de ne pas être du bon côté de l'histoire l'a fait douter énormément de ses actions.

2.2 - LUMIÈRE

2.2.1 - Tayari

Il était le mentor de Soona ; il est celui qui l'a amené au temple du Culte pour l'élever comme une Faucheuse. Agissant ainsi, il lui a sauvé la vie. Dans le cas inverse, elle aurait été condamnée à vivre par elle-même, seule et inévitablement, serait morte.

Tayari a enseigné à plusieurs générations d'enfants le savoir du culte et les manières de faire des Faucheurs. Il les a tous aimés, mais a toujours reconnu en Soona son propre enfant. Ils partageaient des points communs et la même fougue de vie. Cet enfant, Tayari ne prononcera plus jamais son nom, vivant avec des remords inavoués de l'avoir sacrifié aux dieux.

Lorsque Soona commence à aller se confesser auprès de lui à propos de ses doutes et de ses inquiétudes vis-à-vis son travail de Faucheuse, il l'écoute et la conseille du mieux qu'il peut. Il ne peut pas la pousser à abandonner sa foi ou le culte, mais il partage sa peine d'avoir perdu un être aimé. Tayari est la seule personne à qui Soona ne s'est jamais confié à propos de Malek. À la mort de ce dernier, Tayari eut l'impression de revivre l'atroce jour où il perdit son enfant. Il se plongea à nouveau entièrement dans sa foi, manière pour lui de trouver un sens à la vie.

Le jour de l'Apocalypse, il y vit une manière de racheter ses fautes, de purifier le mal et la douleur qui vivait en lui en sauvant son peuple. Il guida donc les fidèles au sommet du temple principal et les sacrifia aux dieux dans un rituel sacré.

2.2.2 - Lumière :

Une puissance habite le territoire, ni dieu, ni humaine. Cette force est partout, à tout moment. Elle est la raison de l'existence de l'univers, de la vie. Les hommes ont commencé à prier les dieux, alors qu'en réalité c'est cette force qu'ils priaient.

Certains objets ou même des êtres vivants peuvent accumuler en eux cette puissance. Le miroir sacré fut l'un de ses réceptacles.

Le culte est venu teinter le pouvoir contenu dans le miroir. Une inversion du monde a été ainsi produite. Reflet réel du monde qui montrait les hommes tels qu'ils étaient réellement : des monstres grossiers n'ayant de plaisir que dans la destruction d'autrui.

Mais il ne s'agit pas de ses motivations. Sa seule motivation reste la curiosité qu'elle a envers les êtres vivants. C'est cette curiosité qui l'a poussé à s'intéresser à l'héroïne. Cette dernière portait en elle un puissant sentiment de culpabilité. Afin de mieux comprendre la motivation humaine, elle déposa une partie de sa puissance dans l'héroïne. Dans sa mémoire, l'entité trouva l'image de cet homme que l'héroïne ne pourra jamais oublier. La lumière en adopta les traits et les expressions pour communiquer avec l'héroïne et lui indiquer comment restituer le miroir.

Si dans le lieu dans l'ancien temple elle adopte la forme de cet homme, dans les villages et les autres temples elle prend la forme d'un rayon de lumière. Son intention est de comprendre l'héroïne et de la tenter avec différents dons pour voir comment celle-ci évolue. La lumière ne s'intéresse pas à la juger, simplement à la comprendre et par extension à l'humanité.

3 - SYNOPSIS

3.1 - Introduction :

Fond noir avec texte : « **Le cycle de la Terre comme on la connaît touche à sa fin ; l'Apocalypse est là. L'Underworld, le monde des dieux maintenant est lié à celui des humains. L'humanité est condamnée à la mort.** »

Le soleil est rouge et une éclipse commence dans le ciel.

3.2 - Tutoriel :

Pour le Blueprint : Première partie extérieur, deuxième partie dans le temple final, très jolie et grandiose.

L'héroïne doit commencer dans la ville, une porte se ferme derrière elle laissant des monstres derrière et part ensuite escalader l'extérieur de la pyramide.

L'héroïne se trouve sur une plateforme, escaladant l'extérieur (ou l'intérieur) d'un temple grâce à ses pouvoirs de l'Ombre. On entend des monstres hurler qui disparaissent à mesure que l'héroïne monte.

Cinématique:

L'héroïne arrive au sommet du temple. Le NPC du HUB est devant un hôtel sacrificiel, couteau à la main et pousse un corps dans la chute à cadavres. « Es-tu ici pour te sacrifier ? » Lui dit-il. « Je ne sais pas. Je me pose des questions, est-ce vraiment utile ? », répondit-elle.

Au moment où elle s'approche de l'hôtel, un éclair tombe du ciel et les frappe de plein fouet.

Ils tombent tous les deux dans la chute. Soona tombe sur une plateforme, on voit le NPC poursuivre sa chute.

Retour au jeu :

L'héroïne se réveille dans un couloir, on entend des monstres autour d'elle. Le UI a laissé apparaître le *toggle* de lumière. L'héroïne use/découvre de ses capacités de lumières pour se défendre des monstres et traverse les couloirs du temple qui la font descendre pour finalement terminer sa course dans le HUB.

Cut-Scene :

Un NPC s'approche de l'héroïne et engage la conversation :

« Je vois la Lumière en toi, tu as été bénie d'un immense pouvoir. Le sort de ton peuple est entre tes mains à présent, que tu le veuilles ou non. Tu dois réparer le miroir sacré pour y refléter la Lumière et ramener le vrai soleil dans le monde des humains. Tu stopperas ainsi la fin du monde. Prends garde : ton pouvoir est grand, mais au prix de ton humanité. »

Retour au jeu :

Le joueur se retrouve dans le HUB et a le choix entre 5 portes. Dans le HUB se trouve la structure portant le miroir ainsi que des cadres de vitraux.

3.3 - INTERACTIONS NPCS

À mesure que le joueur progresse dans les temples, l'éclipse du soleil rouge avance et se complète lorsque le joueur commence le niveau final.

Après chaque niveau, l'héroïne revient dans le HUB pour placer le miroir sur la structure (et ainsi voir la progression de ses choix).

Dialogues récurrents du NPC :

Pas punitifs et assez larges pour englober tous les choix.

« Complète ta mission et l'on racontera ta légende pour les siècles à venir. »

« Personne d'autre n'a la puissance d'accomplir cette quête. »

« Je crois en toi. »

« Que feras-tu à présent ? »

« Tu viens de trouver un fragment du miroir. Intéressant. »

« Un autre fragment? Chercherais-tu à réparer tes fautes? »

« Le pouvoir que tu possèdes te rend capable de bien des miracles. »

« Tu approches de la fin de ta quête. »

« Si tu ne complètes pas le miroir, l'Apocalypse restera pour toujours dans ton monde. »

« L'humanité dépend de toi. »

« N'abandonne pas ! »

« C'est étrange que l'on se retrouve dans cet endroit. »

« Sois forte, ces lieux sont dangereux »

Dialogues du NPC du hub si remise de fragment de miroir terné :

« Tu as gagné en puissance. »

« Je suis sûr que tu as dû tuer bien des monstres. »

« Rien ne peut t'arrêter. »

« Il te reste encore bien des pouvoirs à prendre. »

Dialogues du NPC du hub si remise de fragment de miroir illuminé :

« La lumière est abondante dans ce fragment. L'espoir renaît.»

« Tu es plus forte que la dernière fois. »

« Bientôt tu seras en mesure de sauver ton monde. »

Dialogues du NPC du hub si remise de collectible narratif :

« Vois sur ces vitraux ce que les dieux ont fait pour ce monde.»

« Tu fais partie d'un tout plus grand que ce que tu imagines.»

« Tu es en train de découvrir de grands secrets ... »

« L'Histoire de ton monde est si riche. »

« Tu as tant à découvrir encore. »

« Tant de mystères ... »

Dialogues du NPC du hub si le joueur l'attaque :

« Malheureusement, ma mort est impossible. »

« Quel sacrifice me demandes-tu encore de faire ? »

« Mon sacrifice n'était pas suffisant ? »

« Tu m'as déjà tué une fois. »

« Une fois n'était-ce pas suffisant ? »

« Encore ? »

« Aurais-tu oublié la couleur de mon sang ? »

« La mort m'est inconnu.»

« Qui crois-tu tuer ? »

« Pourquoi ? »

« Me vois-tu comme un monstre ? »

« Ne veux-tu pas te pardonner ? »

Dialogues de la Lumière dans les puits pro Light :

« La Lumière t'offre un si beau pouvoir ... »

« Imagine si tu pouvais attaquer ces monstres à distance grâce à la Lumière ...»

« Ces pauvres âmes ont besoin d'une héroïne puissante comme toi. »

« De la lumière est née bien des puissances qui pourrait aujourd'hui être tienne »

« Ne voudrais-tu pas que tes lames soient bien plus puissantes ? »

« Quand tu essaies d'éviter tes ennemis ne voudrais-tu pas les blesser aussi ?

« Que dirais-tu si ces ronces ne pourraient plus te blesser ? »

Dialogues de la Lumière dans les puits pro Shadow :

« Le pouvoir humain est plus grand que ce qu'on peut croire ... »

« Imagine si tu étais assez agile pour t'accrocher à ces cordes ... »

« La manière forte n'a jamais mené à rien.»

« Tu es intelligente, il doit y avoir un autre moyen que la violence. »

« Parfois la défense est la meilleure des offenses.»

« Dans les hauteurs tu peux éviter bien des ennemis.»

En terminant chaque niveau, l'héroïne se trouve dans le temple, devant une idole représentant un dieu et se fait poser une question par une voix qui s'élève.

QUESTION :

« Que décides-tu ? Prendre la Lumière du miroir ou lui laisser son pouvoir ?

Sache que si tu t'empares de la Lumière du miroir pour combattre les hordes de monstres et gagner en puissance, le miroir sera moins puissant et tu condamnes ainsi les pauvres âmes de ton monde à la mort. »

Voir Power Point pour propositions design à ce sujet.

3.4 - LES TEMPLES

3.4.1 - Temple de l'agriculture, de la fertilité et de la pluie :

Narration environnementale : Dans ce temple, il y a l'idée de la sécheresse, tout y est pourri ou vide (si possible, des plantes mortes). Il n'y a pas de nourriture ailleurs que dans le temple. Là-bas, sur l'hôtel, le joueur y trouvera de la nourriture comme offrande. Le joueur rencontre un NPC qui se plaint d'avoir faim au début du niveau. La ville est en bonne état, mais il y aurait des cadavres près des maisons, des signes que la population désespérée cherchaient avidement de quoi se nourrir.

Voir Power Point pour propositions design à ce sujet.

Pour le Blueprint : Temple de l'Agriculture : Gradation Village vide, rien à manger à Temple remplis d'offrandes de nourritures.

3.4.2 - Temple marchand, du voyage et du commerce :

Narration environnementale : Le début du niveau est saccagé : les maisons sont en mauvaises états, les plantes sont mortes, tout est vide et sale. Plus le niveau progresse tout devient beau et en bon état. Les plantes sont en santés, les couleurs sont vives, les kiosques de marchands sont remplis. Dans le temple, des trésors et beaucoup de biens de toutes sortes s'empilent, offrandes aux dieux.

Voir Power Point pour propositions design à ce sujet.

Pour le Blueprint : Temple Marchand : Très propre et jolie, Gradation village vide à Temple remplis d'offrandes et d'or.

3.4.3 - Temple de l'art et de la culture:

Narration environnementale : Dans ce temple, il y a des banderoles, des couleurs vives, des instruments, des belles plantes, un festival est (était) en cours. Le début du niveau est très propre et jolie, tout est en bon état. Dans le temple il y a des signes de recherches scientifiques et astronomiques. Plus on approche du temple, plus l'état général de la ville se dégrade, plus il y a du sang et des cadavres, signe des nombreux sacrifices. Il pourrait y avoir des chariots remplis de cadavres.

Voir Power Point pour propositions design à ce sujet.

Pour le Blueprint : Temple de l'Art : Gradation Village festifs avec musique à Temple plus scientifique

3.4.4 - Temple de la guerre :

Narration environnementale : Dans ce temple, il y a des signes de combat, du sang, des armes. Il y a des cadavres partout et à l'approche du temple, des barricades aux maisons, du feu partout. Des chariots avec des piles de cadavres. L'entièreté de l'environnement est dégradé et en piteux état.

Voir Power Point pour propositions design à ce sujet.

Pour le Blueprint : Temple de la Guerre : Barricades, feu, armes, combats et sang.

3.4.5 - Temple de la mort et des sacrifices :

Narration environnementale : Dans ce temple, il n'y a aucun NPC vivant (à l'exception de celui qu'on croise), mais on entend des gens pleurer et se lamenter. Les cadavres et squelettes se font nombreux. Le niveau est recouvert de sang. Tout y est pourri et détruit. Il y a des signes de combats, des barricades, du feu partout. Plus on approche du temple, plus on aurait l'impression d'être en enfers.

Voir Power Point pour propositions design à ce sujet.

Pour le Blueprint : Temple de la Mort : Rien de vivant, tout est vide, avec des cadavres et squelettes.

3.4.6 - Niveaux transitoires :

Ces trois niveaux se trouvent à la suite de trois grands niveaux réalisés par le joueur.

Pourquoi l'héroïne doit faire ces niveaux :

Proposition :

L'héroïne se voit confier trois challenges par le NPC récurrent pour prouver sa capacité, si elle est suffisamment digne pour accomplir sa mission.

Proposition :

Trois temporalité : passé, présent, futur.

Premier : Plateforme

Dans ce niveau, l'héroïne découvre un village où la population s'oppose au culte, à l'adoration des dieux et à la présence des Faucheurs.

Le début du niveau est très beau, en bon état, mais plus on avance, plus on découvre des signes religieux en mauvais état, des barricades aux portes et fenêtres.

Pourquoi on poursuit une plateforme ? : Deus ex machina. Le NPC du HUB t'a précisé plus tôt qu'il s'agissait d'un défi divin.

Ce qu'on apprend dans le dialogue avec le NPC : L'opinion de Soona vis-à-vis le clash d'idéologie.

Pour le Blueprint : Village uniquement : Gradation de très propre et jolie à barricades et signes de combats. Signes religieux vandalisés.

Deuxième : Puzzle

L'héroïne découvre le village où elle aurait dû grandir si elle n'avait pas été prise en charge par le culte. Elle doit donc se frayer un chemin jusqu'à la fin et renouer avec son passé.

L'environnement serait donc joli, propre, il n'y a pas de barricades, pas de gens morts. Il y a des signes de festivités (temple de l'art et la culture).

Ce qu'on apprend dans le dialogue avec le NPC : Que l'héroïne aurait dû grandir ici, mais ses parents ont été sacrifiés par le culte et leur Armée de Faucheurs. Le NPC lui demande si elle aurait quand même voulu être une guerrière si elle avait eu le choix.

Pour le Blueprint : Village uniquement : Festifs, propre et jolie.

Troisième : Niveau vs joueur

Le joueur découvre un village magnifique où sont élevés les futurs Faucheurs. Le départ est très beau, jolie, avec des instruments de musiques et des signes de festivités, mais plus on approche de la fin, plus on se trouve dans un lieu de savoir.

Ce qu'on apprend dans le dialogue avec le NPC : Que le NPC regrette d'avoir élevé autant d'orphelins à devenir des assassins contre leur gré. Il aurait préféré leur enseigner et les pousser à la réflexion, au questionnement de leur univers et à l'éducation de leur culte.

Pour le Blueprint : Village uniquement : Gradation d'un lieu festif et jolie à des signes de combats, des barricades, sang et cadavres.

3.5 - NIVEAU FINAL

3.5.1 - Choix et fins :

Le niveau final est approfondie dans le Power Point de propositions design

Pour le Blueprint : Temple grandiose avec une idée d'ascension et des rappels aux dieux des temples.

Narration environnementale : Il s'agit d'un temple très important pour le culte, avec une idée d'ascension vers le ciel, vers les dieux, avec de grandes colonnes, des masques et beaucoup de signes religieux, des rappels aux dieux des temples. Le tout est très grandiose.

Cinématique :

L'héroïne place le dernier morceau de miroir dans la structure ; une porte s'ouvre qui amène au dernier niveau. La structure portant le miroir s'offre au ciel, sous le soleil rouge caché derrière l'éclipse.

Retour au jeu :

L'héroïne escalade le temple pour aller rejoindre le miroir. Arrivée tout en haut, selon les choix effectués par le joueur :

3.5.2 - Choix lumière :

L'héroïne a un ou plusieurs morceaux de miroirs teintés.

Gameplay : Chemin dangereux qui amène au sommet + Arrivée au sommet

Narration : La lumière quitte son corps, mais pas complètement. Le soleil reste derrière l'éclipse, mais redevient jaune. On entend des monstres partout et s'approcher d'elle. Elle s'assoit sur la pierre comme sur un trône. «*On raconte la légende d'une déesse régnant dans l'Underworld qui s'occupe d'offrir un peu de lumière au monde des vivants pour assurer leur survie.* »

3.5.3 - Choix ombre :

Gameplay : Chemin dangereux qui amène au sommet + Arrivée au sommet

Narration : Après son dur combat, la lumière quitte complètement le corps de l'héroïne qui meurt. La lumière entre dans le miroir qui se reflète dans le ciel qui ramène le soleil réel et éclaircit le ciel. Elle s'effondre et chute du temple. Elle tombe sur le sol, mais ne se réveille pas. *«On raconte pour les générations à venir la légende de la Guerrière qui s'est sacrifié pour sauver le monde humain. »*

4 - COMMENT TRAVAILLER LE DOUTE ET L'ÉTRANGE

1. L'héroïne est-elle morte ou vivante ?

- a. L'héroïne est transpercée par la Lumière au début au moment où elle est poignardée
- b. Dans l'une des fins, il serait possible voir sur son torse une trace de sang. Sans indiquer clairement qu'elle a pu être tué, cet élément pourrait ouvrir des possibilités interprétatives
- c. Le NPC ou l'entité pourrait la questionner sur son état
- d. Si possible, tous les NPCs des niveaux pourraient porter des vêtements blancs

2. Qui est le NPC récurrent ? Est-il mort ou vivant ? Est-il un dieu ?

- a. Il porte un vêtement blanc, signe des Sacrifiés
- b. Dit dans les conversations avec l'héroïne dans les petits niveaux
- c. Il n'interagit jamais avec des objets physiques. Peut se transporter rapidement dans certains endroits dans le hub sans que l'héroïne l'est vu se déplacer. Laisse un doute, puisque l'héroïne peut obtenir le pouvoir de téléportation
- d. La police d'écriture des dieux à la fin du temple, de la lumière et de ce NPC pourrait être la même (ainsi que la voix)
- e. Il fait des allusions étranges à la mort.

3. L'héroïne se trouve-t-elle dans l'Underworld ? Quand parler de l'Underworld au joueur ?

- a. Direction artistique particulière pour le HUB, les 5 temples et les sides quests
- b. Mention au début du jeu de l'Underworld et dans les collectibles

- c. Les zones gameplay d'anti-gravité poussent à croire qu'il se passe quelque chose de bizarre et que le monde est plus étrange qu'il n'y paraît
- d. Le NPC récurrent fait des allusions étranges au monde de l'héroïne, celui des humains, comme s'il s'agissait d'un autre lieu

4. Les monstres sont-ils d'anciens humains ?

- a. Dans certains niveaux, des vêtements humains sont laissés au pied de monstres alors qu'aucun cadavre d'humain n'est là (note : priorité nice to have)
- b. Mentionné dans les collectibles
- c. Le NPC dans le temple de la Guerre ou Mort devrait mentionner qu'il pense que les monstres sont d'anciens humains (genre, un membre de sa famille s'est transformé)

5. L'héroïne est-elle une bonne personne ?

- a. Dans les petits niveaux, ce serait intéressant de voir des portes, des volets se claquer au passage de l'héroïne, comme si des gens la fuyaient (ou comme des fantômes)
- b. L'histoire des collectibles dans les sides quests
- c. Les choix du joueur vis-à-vis les NPCs et son gameplay

5 - COLLECTIBLES NARRATIFS : Propositions

Design

Agriculture :

- Lumière : Source de vie – Existe depuis toujours et existera toujours
- Culte : Les humains comprennent qu'ils sont subordonnés à une entité supérieure - qu'il existe une puissance supérieur à eux
- Sacrifice : Le sacrifice est conçu comme un échange avec la lumière. Les hommes donnent leur vie dans l'attente d'un don des dieux. - ce qui se produit

Marchand :

- Lumière : La lumière revêt bon nombre de visage à sa guise, mais elle est une seule entité
- Culte : Pour les humains il y a plusieurs dieux
- Sacrifice : Les sacrifices sont inutiles pour la Lumière, elle leur offre des cadeaux de son plein gré, pas à cause des sacrifices

Culture :

- Lumière : Certains croient qu'elle existe dans le ciel, alors qu'en réalité elle existe partout
- Culte : Les humains cherchent à prouver son existence en examinant les cieux, besoin de comprendre les dieux et leur propre existence
- Sacrifice : Les humains sacrifient leur temps précieux à chercher quelque chose qu'ils ne trouveront jamais

Guerre :

- Lumière : Les humains sont obsédés par la Lumière et son pouvoir, ils ont différentes interprétations et idées
- Culte : Ces différentes interprétations ont mené les humains à de grandes guerres
- Sacrifice : Les humains se sacrifient et sacrifient leurs proches pour leurs idées

Mort :

- Lumière : La Lumière est tout, autant le positif, la vie et la perfection que la corruption et la perversion
- Culte : Le désir de la Lumière amène cette corruption chez l'humain, trop faible pour y résister
- Sacrifice : Le pouvoir de la Lumière a un prix, les nombreux sacrifices et les humains sont prêts à tout pour le posséder

Niveaux transitoires :

- Lumière : La Lumière crée, la Lumière détruit. L'humanité est l'une de ses créations imparfaite, l'Apocalypse est sa manière de tout détruire pour tout recommencer
- Culte : Les humains cherchent dans les cieux la réponse à leur question, mais la lumière existe partout, mais surtout dans un lieu étrange et difficile : leur cœur
- Sacrifice : Les monstres naissent des pires de l'humains, une réflexion, à moins que cela ne soit une révélation de leur vraie nature. Ces créatures ne peuvent exister que dans le pire des mondes