

**Dossier de candidature à
L'Ecole Nationale des Jeux
et des Médias Interactifs Numériques**

Développement

Candidat : **Pierre-Alban FERRER**

Coloration : **Game Design**



1	Introduction	3
2	Interface de lancement du jeu	3
2.1	<i>Conception globale</i>	3
2.2	<i>Création et gestion d'un profil.....</i>	5
2.3	<i>Choix du type de partie.....</i>	5
2.4	<i>Système de sauvegardes.....</i>	6
3	Le mode solo.....	6
3.1	<i>Les personnages</i>	6
3.2	<i>Les lieux.....</i>	11
3.2.1	<i>La cellule :.....</i>	11
3.2.2	<i>HeadCity.....</i>	12
3.3	<i>Scénario</i>	13
3.4	<i>Possibles scénaristiques</i>	21
3.5	<i>Le Gameplay(maniabilité).....</i>	23
3.6	<i>La Cellule.....</i>	24
3.6.1	<i>Mécanismes de jeu</i>	24
3.6.1.1	<i>Interface graphique :.....</i>	24
3.6.1.2	<i>Objets.....</i>	25
3.6.2	<i>Chartes graphique et sonore</i>	26
3.7	<i>Les Missions</i>	26
3.7.1	<i>Mécanismes de jeu</i>	26
3.7.1.1	<i>Interface graphique</i>	27
3.7.1.2	<i>Objets.....</i>	27
3.7.2	<i>Chartes graphique et sonore</i>	28
4	Transition : du solo vers le multijoueur	28
5	Le mode multijoueur	28
5.1	<i>Différences et points communs avec le mode solo</i>	28
5.1.1	<i>Les points communs</i>	28
5.1.2	<i>Les différences</i>	29
5.2	<i>Rôles.....</i>	29
5.3	<i>Scénario</i>	30
5.4	<i>Lieux</i>	31
5.5	<i>Mécanismes de jeu.....</i>	31
5.5.1	<i>Objets</i>	31
5.5.2	<i>Interface graphique.....</i>	32
5.6	<i>Mode « multijoueur uniquement »</i>	32
6	Conclusion	32

1 Introduction

Le jeu ici présenté porte comme titre **8**. C'est un jeu d'action-aventure à partie longue dont les modes solo et multijoueur sont complémentaires. Le support envisagé est la Nintendo Wii. Toutefois, le jeu peut être adapté sur les autres consoles de salon et sur PC.

Le développement qui suit se base sur la dualité solo/multijoueur. Pour chaque partie, les personnages, les scénarii, les objets et les mécanismes de jeu seront développés. Cependant, il semble nécessaire de débiter par l'interface de lancement du jeu et les possibilités qu'elle offre.

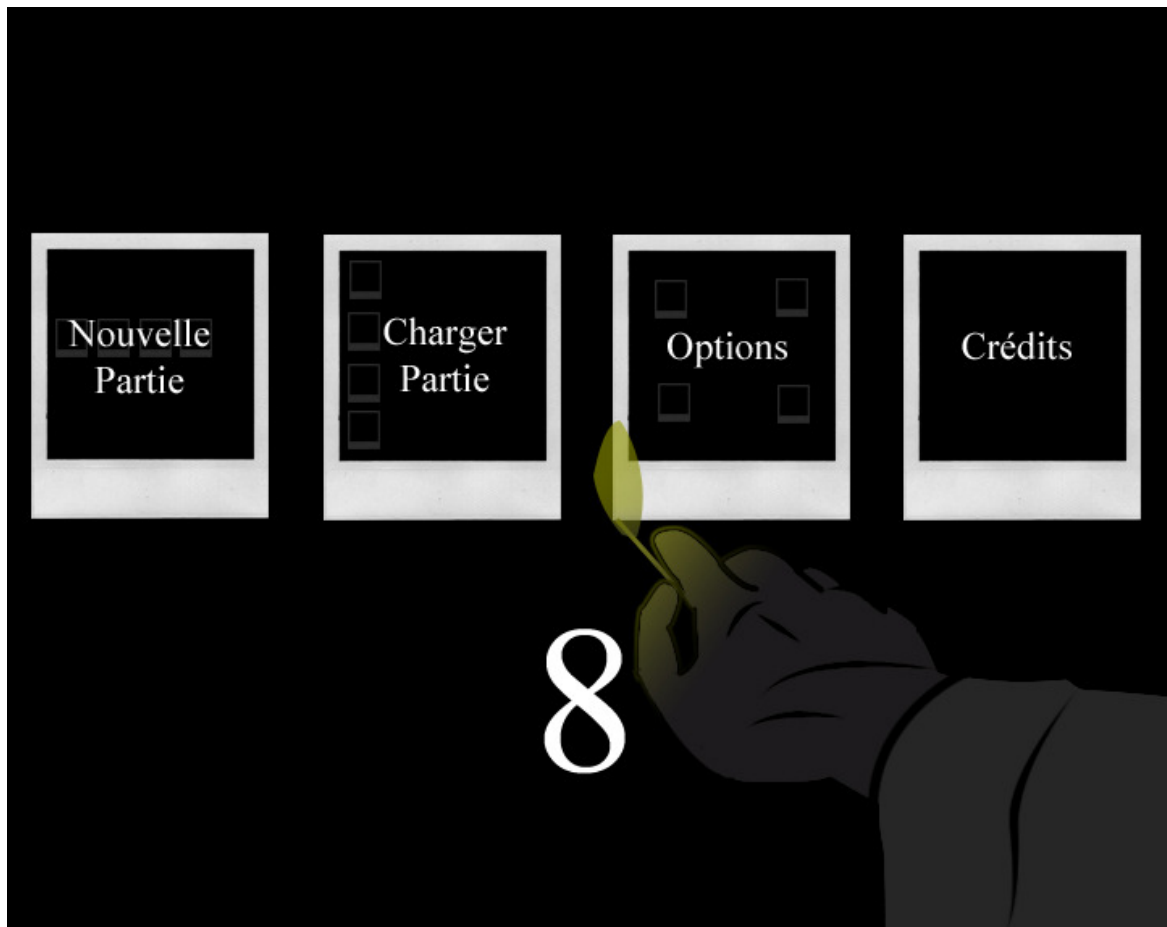
2 Interface de lancement du jeu

2.1 *Conception globale*

Le menu principal se veut sobre dans sa conception graphique. Il reprendra le thème des photographies éclairées à l'allumette.

Il présente les choix :

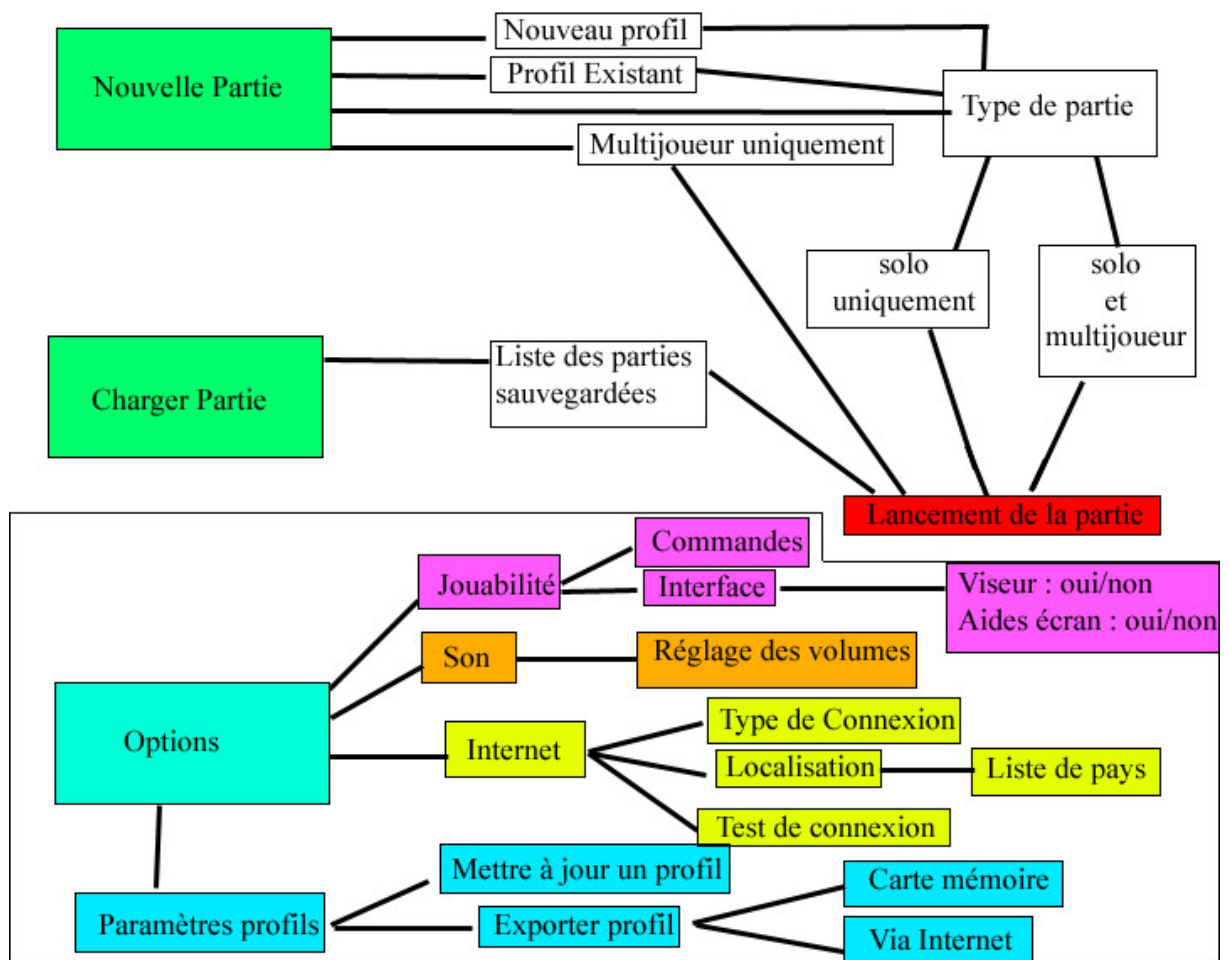
- Nouvelle Partie
- Charger Partie
- Options
- Crédits



Au lancement du jeu, après l'affichage des différents logos (développeur, éditeur...), se place un écran noir. On entend alors le craquement d'une allumette, elle passe devant le **8** et l'éclaire. Le menu ci-dessus se présente alors à nos yeux. Cependant, le croquis ici présenté ne prend pas en compte l'éclairage de l'allumette. En effet, c'est grâce à celle-ci que l'on souligne l'un ou l'autre des menus. Le joueur, en pointant sa télévision avec la Wiimote, déplace le bras à l'écran et choisi de cette façon l'endroit où il veut aller. Une fois la photographie sélectionnée, le bras gauche la saisit, la rapproche, et l'on entre littéralement dedans. Les sous-menus suivants présentent la même esthétique.

D'un point de vue sonore, hormis le léger souffle de l'allumette, seule une légère musique d'ambiance, inquiétante, doit se faire entendre. Elle doit constituer une continuité dans les passages d'un menu à un autre.

Voici maintenant l'arborescence des menus :



Ici sont présentées les différentes façons de débuter une partie, ainsi que, partiellement, les options de jeu.

Le menu pause, pour sa part, affiché en surimpression de l'image de jeu, ne proposera que les menus *Options* et *Quitter*. Il sera présenté de façon linéaire.

Il faut maintenant revenir sur les points centraux de cette conception, et notamment la création et la gestion d'un profil.

2.2 Création et gestion d'un profil

Avant de commencer une partie, le joueur devra créer un profil à son nom. Les éléments suivants définiront son profil :

- Nom
- Prénom
- Pseudo
- Mot de passe
- Couleur
- Langue
- Wiimote tenue en main gauche ? / droite ?

Le dernier point modifiera légèrement la jouabilité et permettra une immersion plus probante. L'option *Langue* servira à regrouper les joueurs ayant le même dialecte lors des parties multijoueur. Le choix de *Couleur* sera utilisé pour trier les données sauvegardées sur une même console.

Les profils serviront à la fois à identifier les joueurs sur Internet, lors d'une partie, et à permettre à plusieurs personnes de jouer sur la même console sans empiéter sur les parties des autres.

Le premier profil créé sera défini par défaut dans le jeu et n'aura donc pas besoin d'être chargé lors d'une nouvelle partie. Il sera possible de modifier cela en utilisant l'option *Mettre à jour un profil*.

La création d'une nouvelle partie nécessitera un nouveau profil, ou l'identification d'un profil existant. Chaque profil dispose de trois fichiers de sauvegarde, à savoir un par partie jouée. Toute nouvelle partie à l'intérieur d'un profil peut uniquement se jouer en solo ou accepter le multijoueur. Le mode *multijoueur uniquement* créé un nouveau fichier référence qu'il est possible de charger indépendamment des autres parties.

Les profils peuvent être exportés pour jouer sur une autre console, cependant, si c'était le cas, ils ne seront plus définis par défaut. Leur ouverture nécessitera la saisie de leur mot de passe.

2.3 Choix du type de partie

Il existe trois types de partie :

- Solo uniquement
- Solo et multijoueur
- Multijoueur uniquement

Les parties comprenant le mode solo sont distinctes de la partie *multijoueur uniquement*. Les premières permettent d'incarner les personnages centraux du scénario. La dernière permet de jouer l'un des personnages secondaires. Le choix de ce type de partie laisse le joueur entrer sur un serveur à

n'importe quel moment du déroulement de l'enquête. Elle a pour but de le familiariser avec ce mode en le rendant plus spectateur qu'acteur, ou de lui faire découvrir certains aspects du scénario qu'il aurait raté lors de ses précédentes aventures.

Enfin, le mode *solo uniquement* dispose de l'une des deux fins complètes, quand le mode *solo et multijoueur* laisse un flou à la fin de l'aventure solo. Le mode *multijoueur uniquement* ignore les événements de la partie solo. Ce mode ne peut être débloqué qu'une fois la partie solo terminée.

2.4 Système de sauvegardes

Le système de sauvegarde de **8** propose un seul fichier par partie jouée. Il est ainsi impossible de revenir en arrière en cas d'évènements insatisfaisants pour le joueur. La sauvegarde est automatique à chaque début et chaque fin de mission. Ce système a pour but de faire vivre une aventure unique à chaque joueur en évitant les *flash-back* incohérents. L'aventure doit se vivre comme un film se déroule, sans possibilité de revenir en arrière pour en modifier le cours. La seule parade à ce fonctionnement est le début d'une nouvelle partie. Chaque profil d'utilisateur étant limité à trois parties, le joueur n'a que peu d'intérêts à revenir au début du scénario pour en modifier le cours.

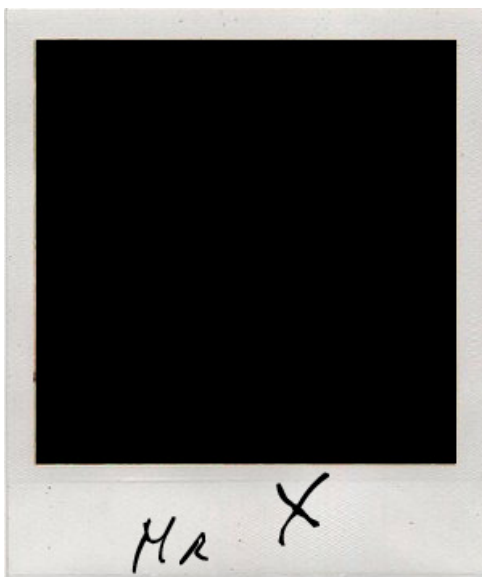
Les modes multijoueurs sont aussi soumis à une sauvegarde automatique lors de la déconnexion du joueur. Ainsi, lorsque se dernier entre dans la partie, son inventaire, ses contacts et son avancée ne sont pas perdus.

Les sauvegardes de chaque profil sont liées à une couleur. Ouvrir la partie d'un autre profil que celui enregistré par défaut, nécessite son mot de passe.

3 Le mode solo

3.1 Les personnages

Les personnages principaux sont au nombre de neuf. Voici leur description. Les personnages secondaires seront eux aussi évoqués.



Nom : inconnu. Les gens l'appellent Mr. X

Prénom : ...

Date de Naissance : ne peut être défini avec précision. Agé d'au moins 70 ans.

Taille : ...

Poids : ...

Profession : ...

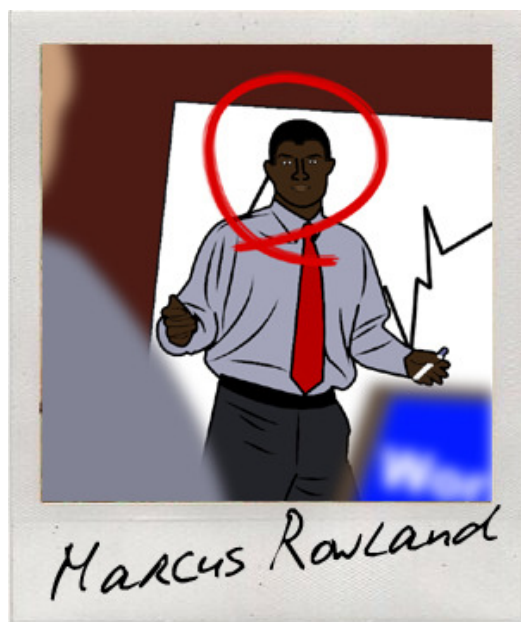
Lieu de résidence : inconnu. Est enfermé dans une cellule.

Loisirs : ...

Particularités : amnésique. Faible physiquement et mentalement. Il est apparemment au centre d'une intrigue concernant de nombreuses personnes.

Email : ...

Nom : Bates
Prénom : Adam
Date de naissance : 1^{er} mai 1990
Taille : 1m80
Poids : 70 kg
Profession : Lycéen
Lieu de résidence : banlieue aisée de HeadCity
Loisirs : aller en boîte de nuit avec ses amis. Capitaine de l'équipe de Hockey du Lycée. Blogs sur internet.
Particularités : toujours souriant. Récemment son père a été licencié au profit de leur voisin. Adam garde le fils de ce même voisin pour payer ses sorties.
Email : bateman90@digiblog.cs



Nom : Rowland
Prénom : Marcus
Date de naissance : 16 décembre 1970
Taille : 1m92
Poids : 90 kg
Profession : Cadre supérieur. Second de la *Worldwide Bank*.
Lieu de résidence : banlieue aisée de HeadCity
Loisirs : sports, politique. Pratique la musculation chaque jour.
Particularités : d'un naturel calme et réfléchi. Il a été nommé sous-directeur de son entreprise, prenant la place de son voisin. Son supérieur direct l'accable de sous-entendus racistes. Titulaire d'un diplôme de premiers soins.
Email : m.rowland@worldwidebank.org

Nom : Redding
Prénom : Terrence
Date de naissance : 14 avril 1957
Taille : 1m73
Poids : 67kg
Profession : ancien concierge dans un collège
Lieu de résidence : prison d'Etat de HeadCity
Loisirs : supporter de l'équipe de *Football C.S.* de HeadCity : les *Ironhead*.
Particularités : a passé les vingt dernières années de sa vie en prison, accusé d'attouchements sexuels sur mineur. On dit qu'il a été enfermé à tort. L'affaire a fait grand bruit à l'époque, le juge qui l'a condamné est aujourd'hui Juge fédéral. Terrence a nourri une haine sans fin pour cet homme.
 Il n'est pas très intelligent mais sa force et ses sautes d'humeur sont terrifiantes.
Email : ...



Nom : Firene
Prénom : Regina
Date de naissance : 17 juillet 1962
Taille : 1m80
Poids : 66 kg
Profession : ancien mannequin. Sans domicile fixe aujourd'hui.
Lieu de résidence : aucun. Passe le plus clair de son temps devant la vitrine brisée de son ancien magasin de lingerie.
Loisirs : aucun. Se remémore constamment sa vie d'antan.
Particularités : a été arnaquée par sa banque, suite à quoi elle a tout perdu. A passé douze ans dans la rue. Sa peau très blanche fait sa particularité. Relativement inexpressive.
Email : ...

Nom : Khaladj
Prénom : Ismaëla
Date de naissance : 29 février 1960
Taille : 1m69
Poids : 63kg
Profession : diplomate du Syrac aux Etats Corporatifs.
Lieu de résidence : quartier des affaires de HeadCity.
Loisirs : collectionne les livres religieux, toutes confessions confondues.
Particularités : Parait plus jeune qu'elle ne l'est. Défend son pays d'une attaque des Etats Corporatifs. Elle est en relation directe avec les deux présidents de ces puissances.
Email : i.khaladj@syrambassy.cs
ismatheo@wmail.syr



Nom : Wakeland
Prénom : Eric
Date de Naissance : 31 mai 1964
Taille : 1m77
Poids : 90 kg
Profession : technicien sur la chaîne d'information mondiale *Wolf News*. S'occupe de la maintenance du réseau global de cette chaîne.
Lieu de résidence : périphérie modeste de HeadCity
Loisirs : passionné d'informatique et d'électronique. Abonné à de nombreux jeux de rôle massivement multijoueur en ligne.
Particularités : très doué en informatique. Il estime être surexploité par son entreprise. Son surpoids lui interdit toute activité physique trop intense.
Email : e.wakeland@wolfnews.org
notibe@malefices.wow
wakeup@digiblog.cs
ericw3@wmail.cs

Nom : Raiz
Prénom : Elsa
Date de naissance : 26 juin 1963
Taille : 1m61
Poids : 59 kg
Profession : commissaire de police
Lieu de résidence : périphérie modeste de HeadCity
Loisirs : aller au cinéma. Détenrice d'une importante vidéothèque.
Particularités : promue commissaire à l'âge de 28 ans. Elle possède une capacité unique à résoudre ses affaires. Célibataire sans enfants. Cherche l'homme de sa vie.
Email : e.raiz@hcpd.cs



Nom : ...
Prénom : ... « les gens l'appellent *Serenity* »
Date de naissance : ...
Taille : « dans les 1m80 »
Poids : « équilibrée, doit faire dans les 70kg »
Profession : tueuse professionnelle.
Lieu de résidence : ...
Loisirs : ...
Particularités : « très belle, mais aussi froide que la glace »
Email : ...

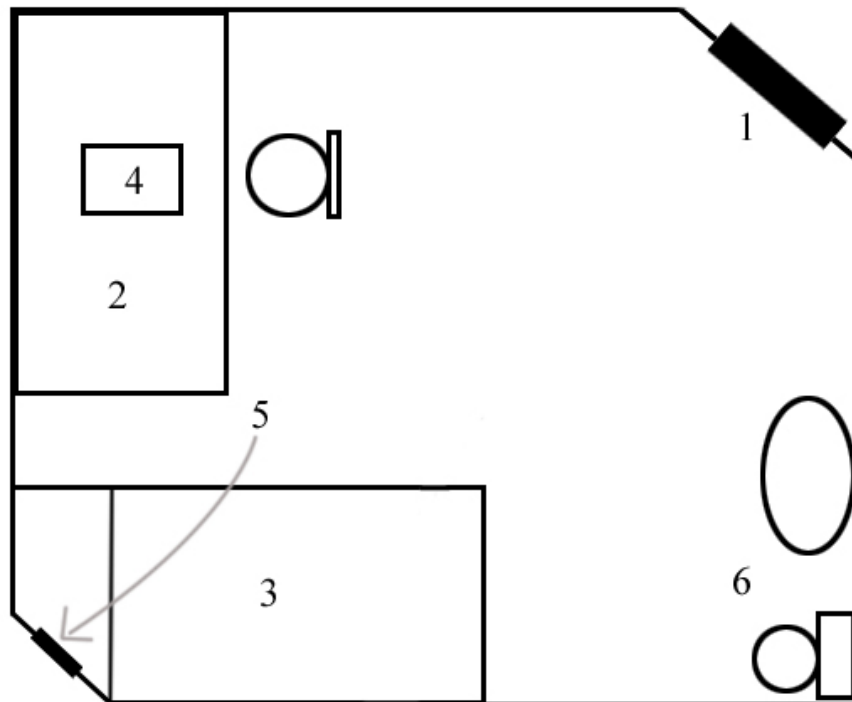
(propos entre guillemets recueillis auprès d'un témoin ayant approché *Serenity*)

3.2 Les lieux

L'action du mode solo se déroule dans neuf lieux. L'un d'eux est clairement distinct des autres. Schématiquement, on oppose la *cellule*, lieu clos, et la ville de HeadCity, terrain de jeu plus ouvert.

3.2.1 La cellule :

Plan de la Cellule.



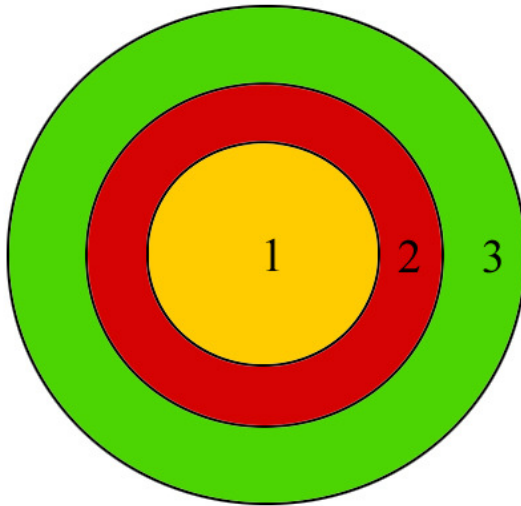
La cellule est donc disposée de cette façon.

- 1- Porte d'entrée
- 2- Bureau
- 3- Lit
- 4- Documents écrits
- 5- Persienne d'où jaillit une lumière faible (en fait des ampoules basse tension derrière une grille)
- 6- Toilettes et lavabo.

Elle est composée de huit parois en prenant en compte le sol et le plafond. Chacun des objets, y compris les murs, portent une étiquette avec leur nom. La localisation de la cellule est inconnue.

3.2.2 HeadCity

La ville de HeadCity est la capitale des Etats Corporatifs (Corporated States). Sa structure suit le schéma classique des grandes villes des Etats-Unis :



- 1- Centre politique et économique. Quartier « des affaires ».
- 2- Périphérie modeste, voire pauvre. Bâtiments délabrés.
- 3- Banlieue abritant les classes moyennes et aisées.

Le centre politique et économique regroupe les lieux visités suivants :

- Le Palais présidentiel
- Les locaux de la *WorldWide Bank* et des autres banques
- Les locaux de *Wolf News*
- Le tribunal fédéral
- Le quartier général de la police de Head City (*HCPD*)
- L'ambassade du Syrac
- La gare centrale de HeadCity

La périphérie pauvre regroupe les lieux visités suivants :

- L'appartement d'Elsa Raïz
- L'appartement d'Eric Wakeland
- L'ancien magasin de lingerie de Regina Firene

La banlieue regroupe les lieux visités suivants :

- La maison d'Adam Bates
- La maison de Marcus Rowland

La prison dans laquelle est enfermé Terrence Redding se situe à l'extérieur de HeadCity.

Les trajets, dans ce mode de jeu, seront presque totalement guidés. Le joueur n'aura donc pas la maîtrise du véhicule qui le transporte. Certains de ces passages seront remplacés entièrement ou partiellement par des ellipses.

L'unité monétaire en vigueur dans ce pays est le péo. Sa valeur est équivalente à celle du dollar US.

3.3 Scénario

Le scénario suivant présente l'une des trames possibles.

Scène 1 :

Je suis traîné au sol par les bras dans un couloir à la clarté aveuglante. Je sais que je vais à reculons car le corridor s'étire inlassablement. Le bruit de leurs pas pressés résonne. Mes membres n'ont pas l'air d'être liés mais il m'est impossible de les bouger, j'ai déjà assez de mal à maintenir la tête droite. Mon pyjama blanc glisse sans résistance vers l'inconnu. Il siffle, léger, sur le sol immaculé. Cette traversée, d'un néant à un autre, paraît durer plus que de raison.

Les bruits de pas semblent enfin avoir décidé de s'arrêter. L'un d'eux continue un peu. Entrechocs métalliques. Une clé tourne un verrou. Une clenche se blottit dans sa porte. La plaque pivote dans un souffle à peine audible. Les pas. On me saisit à nouveau le bras gauche. L'a-t-on au moins laissé tomber ? Les pas reprennent. Nous quittons le long couloir blanc. Il n'est à présent plus visible que par l'embrasement de la porte. Le reste autour de moi est noir. Je regrette presque mon interlude de clarté, tout à l'heure interminable. Il me lâchent, me laissent m'étendre sur le sol. L'un part. L'autre, à contre-jour me jette deux petits objets dessus :

Un gardien

Tiens ! Une photo et des allumettes. Fais en bon usage.

*Il s'éloigne. La porte se referme lourdement, annihilant le dernier rai de lumière qui parvenait encore jusqu'à mes yeux. Le chiffre **8** m'apparaît. Fluorescent, au plafond, ou du moins ce qui en toute logique est un plafond. Il disparaît lui aussi. Je ferme les yeux.*

Quand je les rouvre, je ne saurais dire si j'ai dormi, et combien de temps. Mes membres ne semblent plus atrophiés à présent. Je me lève. Troublant le silence ambiant, deux objets percutent le sol. Je me rappelle les mots du gardien. Je me baisse donc doucement. Mes os craquent. Je cherche la boîte et le papier à tâtons. Je me cogne à des murs, ou bien des meubles. Impossible à dire dans cette obscurité. Je les ai ! Épuisé par tant d'efforts je décide de rester au sol. La boîte contient peu d'allumettes. Il me sera donc impossible d'explorer la pièce si je ne veux pas rester dans l'ombre le reste de mon enfermement. Mais pour combien de temps suis-je ici ? Pourquoi cet endroit ? Qu'ai-je fait ? La photo ! Peut-être m'aidera-t-elle à me rappeler. Je craque une allumette, regarde le polaroid. Un jeune homme blond est dessus. Un texte figure en dessous. Sûrement son nom. Mais ce n'est pas une langue qui m'est familière. Je n'arrive pas à en déchiffrer les caractères. Quoiqu'il en soit ce jeune homme m'est étranger. Je suis fatigué, il faut que je dorme. Je rampe, cherche un endroit plus confortable que le sol. Je vais faillir. Ma main se porte sur un matelas surélevé. Je me hisse à sa hauteur et m'allonge. Je ferme les yeux.

Scène 2 :

J'ouvre les yeux avec peine. La lumière est cette fois-ci beaucoup plus présente. Je suis dans une chambre d'adolescent : affiches de gravures de mode et pagaille sans nom. Comment ? Il sort de moi ! Je me redresse. Mes membres ! Ils ont disparu. Je flotte. Cette tignasse blonde, celle de la photo. Il faut que je le suive ! Je reste derrière-lui. Il se lève, enfle un t-shirt et un pantalon, sort de sa chambre, descend des escaliers. Une dispute se fait entendre. Les parents du jeune homme y évoquent le fait qu'ils sont en difficulté financière, que Marcus, leur voisin, a pris le poste du père d'Adam, car c'est le nom de l'adolescent je l'apprends maintenant. La dispute terminée, ce dernier pousse une porte. Une cuisine. Martin, le père, sort après avoir salué son fils. Il claque la porte d'entrée. Anna, la mère, s'approche d'Adam. Elle lui rappelle qu'il doit garder Matthew, le fils des voisins. Elle part à son tour après avoir donné les conseils d'usage à son fils.

Peu après, une sonnerie retentit. Adam va ouvrir la porte. Un grand homme Noir, probablement Marcus, en costume, apparaît dans l'encadrement. Il est accompagné d'un enfant, Matthew à coup sûr. Le jeune garçon entre immédiatement. Il a l'air surexcité. Après avoir échangé quelques mots, Adam et Marcus se séparent, le jeune homme ferme la porte. Matthew lui saute littéralement dessus : il veut jouer aux cow-boys.

Adam accepte l'arme en plastique que le gamin lui tend. Ils se tirent alors dessus d'un bout à l'autre du salon. Adam laisse l'enfant gagner mais lui décoche quand même quelques fléchettes à ventouse.

La partie a duré, il est déjà midi passé. Adam réchauffe les plats que sa mère lui a laissés. Il met la table. Les deux commencent à manger. La sonnerie retentit à nouveau. Adam va ouvrir. Cette femme... Elle lui tend un paquet, tourne les talons et s'éloigne. Le jeune homme ouvre le colis. A l'intérieur : une note, un chèque, et un pistolet. Il paraît réel. Adam lit :

Abattez avant l'aube vos voisins Marcus, Rose et Matthew Rowland pour pouvoir encaisser ce chèque. Nous sommes convaincus qu'une telle somme sera suffisante pour subvenir aux besoins de votre famille.

Adam consulte le chèque : un million de péos ! Il retourne dans la cuisine, considère l'enfant. La motivation était-elle suffisante ? Il décide d'attendre le retour de Marcus, de se donner le temps de réfléchir sûrement. D'attendre la nuit pour agir ?

Marcus récupère Matthew. Il a l'air tendu. Adam, après le dîner durant lequel la discussion entre ses parents revient sur les mêmes sujets, va se coucher. Il met son réveil à minuit.

C'est à cette heure qu'il se lève. Il sort de chez lui et pénètre discrètement chez les Rowland. Il se glisse jusqu'à la chambre des parents. Marcus a un sommeil agité. Adam, sûr de lui, tue Marcus et sa femme. Un bruit de pas, venant du couloir, se fait entendre. Matthew fait irruption dans la chambre. Voyant ce spectacle il se jette sur le lit maculé de sang en criant « Maman ! Papa ! » Il se retourne, saisit le canon du pistolet d'Adam, des larmes coulant le long de ses joues, juge le jeune homme du regard. La lettre inclut toute la famille Rowland. Adam tire. Il

s'enfuit. Visiblement bouleversé, il pointe le canon de son arme sur sa tempe et presse la détente.

Scène 3 :

« Monsieur X...Monsieur X ! » Je me réveille, toujours hors du temps et de l'espace. « Monsieur X, réveillez-vous ! » Cette voix sort de nulle part. De la lumière émane du mur, au dessus de ma tête. Une fenêtre ? Je me redresse. Il s'agit d'une grille. Une autre photographie y est attachée. Qu'importe ! Je veux regarder derrière la grille, je veux voir l'extérieur ! Je m'approche. Quelle déception ! La lumière est en fait produite par quatre ampoules, elle est si faible que je ne peux distinguer le reste de la pièce. J'examine donc le deuxième polaroid. Cette fois-ci, pas besoin de nom, je sais qu'il s'agit de Marcus Rowland, je le reconnais. Il est mort. Encore fatigué, et affamé, je m'assoupis à nouveau.

Scène 4 :

Je suis Marcus à présent. Il est assis derrière son vaste bureau d'ébène, il ouvre son courrier. Parmi ces lettres, un petit paquet, pas d'expéditeur. Dedans une note et un flacon en verre renfermant deux cachets. Marcus lit la note de façon audible :

Poison violent pour patron dérangeant. Glissez-lui ce remède à vos maux. La place de numéro un est à vous.

*Marcus considère ces phrases lorsque sa secrétaire pénètre dans le bureau. Elle lui dit que Gustave veut le voir immédiatement. Marcus sort donc de la pièce et s'apprête à rencontrer Gustave. Il a emporté le flacon avec lui. Il traverse quelques couloirs, salue plusieurs employés. Au bout d'un couloir, figure une porte plus grande que les autres. Devant celle-ci, de biais, une jeune femme, probablement une secrétaire. Une plaque indique : **Gustave Elroy, Président Directeur Général**. Marcus signale sa présence. On le prie d'entrer. Le bureau de son supérieur est immense, je me demande s'il n'habite pas dedans. Gustave accueille son second en lui tendant la main. Marcus la serre. Ils évoquent alors la situation de leur société. Gustave accuse Marcus de toutes les défaillances, arguant qu'il aurait « mieux fait de garder ce crétin de Bates plutôt que de prendre un nègre ». Marcus ne peut qu'acquiescer, telle est la nature du rapport de force entre ces deux hommes. La réunion terminée, ponctuée d'attaques et de sous-entendus racistes, Marcus sort, le flacon toujours dans sa poche. Il a l'air abattu. En chemin, il rencontre la secrétaire de Gustave, lui apportant un café. « Laissez » lui dit-il « J'ai oublié quelque chose ». Marcus fait marche arrière, retourne dans le bureau de son supérieur, lui donne le café, préalablement mélangé au poison. Il l'entretient d'un problème fictif, le regardant boire son café. Le vieux et ventripotent Gustave se met soudain à avoir des soubresauts, il paraît s'étouffer, desserre son nœud de cravate, il bave par hectolitres, ses yeux se révulsent. Marcus regarde ce spectacle, et avant que son président s'effondre il hurle « Oh mon Dieu ! A l'aide ! A l'aide ! » Il sort du*

bureau, saisit le téléphone de la secrétaire : « Il faut appeler les secours, il fait une attaque ! ». Panique générale.

Scène 5 :

« Repas ! Quinze minutes ! » Une forte lumière me réveille. Je vois enfin ma cellule en entier. Ses murs sont noirs. Il y a ici, en plus du lit, un bureau, des toilettes et un lavabo, et, c'est tout. Chaque objet porte une étiquette avec une inscription mais je ne saurais les déchiffrer. Les murs aussi ont de grandes étiquettes. Sur chacun d'eux se trouve un nouveau polaroïd. J'en compte six. L'un est situé sur la porte. De celle-ci sort une petite table sur laquelle est posée une assiette garnie, un verre d'eau et deux gélules. Je les laisse pour l'instant et continue mon tour de la pièce. Je repère où se trouvent toutes les photos pour quand il fera noir à nouveau. Sur le bureau est posée une pile de dossiers. J'en ouvre un. Langage incompréhensible ! « Dix minutes ! » Je proteste. Je prend mon plateau-repas et m'installe sur le bureau. Au passage je prends l'une des photos collées au mur. Il s'agit d'un prisonnier. Je n'arrive pas à lire son nom, même sur sa plaque d'identification. Je mange. « Cinq minutes ! » Je n'aurai jamais le temps. « N'oubliez pas les comprimés monsieur X, c'est pour votre mémoire ». J'avale les cachets avec le verre d'eau. Finis ce que je peux de mon assiette. « Noir ! ». J'ai pas eu le temps de finir ! La photo ! Je craque une allumette. J'ai oublié de les compter. Je regarde le prisonnier. Il ne me rappelle rien. Je tombe de sommeil à nouveau, certainement ces satanés comprimés. Je n'ai même pas la force de me lever. Je pousse l'assiette et m'effondre sur la table.

Scène 6 :

Un prisonnier, encadré par deux gardes, traverse l'allée centrale d'une prison. Ils passent une grille, deux, trois. Ils se trouvent maintenant devant un comptoir. Un autre gardien lui tend un paquet quand les deux autres le détachent de ses chaînes. « Tes effets personnels Redding. Tu vas nous manquer. » Cette réflexion fait rire les gardes. Le détenu va se changer. Dans le paquet : ses vêtements, une montre, cent péos en liquide, et la clé d'un casier de gare. Il considère cette dernière. Il est accompagné jusqu'à la sortie. Un arrêt de bus, le véhicule est déjà là. Le chauffeur dit qu'il va en direction du centre des affaires. Redding monte.

Le bus le dépose devant la Gare Centrale de Head City, l'ex-détenu se dirige vers les casiers, ouvre le numéro 637 avec sa clé. A côté de lui, une « sans domicile fixe » ouvre un autre compartiment. Elle... Peu importe. Dans le casier de Redding est enfermée une grande mallette. Il la prend, se dirige vers les toilettes. Encore elle... Il entre dans la pièce réservée aux hommes, s'enferme dans un box et s'assied sur la cuvette, couvercle fermé. Il ouvre la mallette. Dedans, un fusil à lunette en pièces détachées, un mode d'emploi, un chèque, une photo et une note qu'il lit à voix basse :

Il vous a volé votre vie. Stephen Harris est aujourd'hui juge fédéral. Vous le trouverez aux alentours du tribunal. Visez juste et restez loin.

Vous êtes innocent.

Ci-joint : de quoi vous relancer dans la vie. Amicalement.

Redding regarde le montant du chèque : un million de péos. Il range les objets dans leur mallette et sort.

L'ex-détenu se dirige vers le tribunal fédéral. Il observe les immeubles alentour. Un hôtel, il entre et trouve une façon d'accéder au toit. Il monte le fusil, vise les marches du tribunal et attend. Il regarde de nouveau la photo : « Vingt ans, lui aussi a changé ». Il fixe son œil à la lunette, le doigt sur la détente. L'homme de la photographie apparaît. Redding presse la détente, le silencieux couvre la détonation. Raté ! Les gens en bas sont au sol, quelqu'un a été touché. Harris a disparu, Redding ne le voit plus. Il laisse le fusil et s'enfuit.

Scène 7 :

Je me réveille, il fait noir, pas un rai de lumière. Je n'ai plus qu'un visage en tête, celui de la jeune femme que Redding croise à la gare. J'explore ma cellule à la recherche d'une photo représentant cette personne. Je dois brûler deux allumettes avant de trouver le cliché. Quelques lettres de son nom m'apparaissent. Je sais. « Regina Firene ! ». Heureux de retrouver une part de mémoire, j'essaie de me souvenir de ce que je sais d'elle.

Scène 8 :

Regina est avachie, là, devant la vitrine de son ancien magasin de lingerie. Derrière, une photo d'elle, jeune, est collée sur la vitrine brisée. Une jeune femme blonde, vêtue de noir, passe devant elle. Elle lui tend un billet de cinq cents péos et une enveloppe, puis s'en va. Regina se redresse, ouvre l'enveloppe et lit :

**Rendez-vous à la gare centrale, casier 640.
Elles vous ont tout pris, vous aller leur rendre.**

La lettre est accompagnée d'une clé. Regina se lève, elle va jusqu'à la gare centrale, repliée sur elle-même.

Là-bas, elle ouvre le casier 640 comme indiqué. Redding est bien là, à côté. Elle trouve ici un sac à dos. Elle l'ouvre et en sort une autre enveloppe.

Changez-vous. Maquillez-vous.

Placez cette bombe au sous-sol de la WorldWide Bank, réglez le minuteur sur 00:00.

C'est ici que tout recommence pour vous.

Regina n'examine pas le reste du contenu, elle part aux toilettes. Elle enfille ses nouveaux vêtements : un tailleur de grand couturier accompagné de ses chaussures et d'un grand sac à main. Elle se maquille pour la première fois depuis maintenant douze ans. Elle se regarde dans le miroir. Elle rayonne de nouveau. Dans le sac elle trouve aussi une charge de C4 et un détonateur, cent mille péos en

liquide et des faux papiers. Elle place le tout dans son nouveau sac à main et laisse le reste derrière elle.

Regina connaît bien le siège de la WorldWide Bank pour y avoir effectué un nombre incalculable de démarches. Rien n'a changé en douze ans. Pas de portique de sécurité, peu de caméras. Elle rentre dans l'immeuble à 16h00, elle demande à ouvrir un coffre, présente les cent mille péos en liquide. Insiste. Le banquier la conduit donc jusqu'à la salle des coffres et elle y dépose son argent. Avant de partir, elle salue son interlocuteur et lui demande de lui indiquer les toilettes. S'éloignant, elle prend une porte de service, descend des escaliers, et se retrouve au sous-sol. Elle sort le pain de plastique, le détonateur, et leur mode d'emploi. « Comme s'il s'agissait d'un jouet à monter ». La bombe posée, elle sort par où elle est entrée et retourne dans la rue.

Scène 9 :

« Repas ! Quinze minutes ! » Un nouveau plateau sort de la porte, toujours là même composition. La lumière est à nouveau présente. Les étiquettes sur les objets et sur les murs sont toujours incompréhensibles, mais j'arrive à en distinguer quelques lettres. Je pose mon repas sur le bureau et en profite pour jeter un œil aux dossiers : comme pour le reste je ne distingue que quelques lettres. « Dix minutes ! » Je mange rapidement. « Cinq minutes ! » Je prends une photo au hasard sur l'un des murs. « N'oubliez pas les comprimés Monsieur X, c'est pour votre mémoire ». J'avale les gélules. Je dois aller aux toilettes. Je m'assieds sur la cuvette et contemple la photo : un homme d'âge moyen, loin d'être mince. Qui est-ce ? « Noir ! » La lumière disparaît, je m'endors dans cette position.

Scène 10 :

L'homme de la photo est assis à ce qui doit être son bureau, face à son ordinateur. Il joue à un jeu de rôle massivement multijoueur en ligne. Il marque une pause pour consulter ses emails. Il n'en a qu'un. Il lit :

Monsieur Wakeland, le monde court un grave danger. Vous devez détruire le système de retransmission de votre chaîne d'informations WolfNews avant minuit. Vous recevrez un million de péos.

Wakeland, au lieu de s'activer immédiatement, essaie de tracer l'email. Son supérieur entre dans le bureau à ce moment là : « Alors Eric encore en train de glander devant tes jeux ? Bouge-toi on a besoin de toi aux émetteurs ! » Wakeland acquiesce, sort de la pièce. « Au fait, tu bosses dimanche. Me pose pas de questions c'est comme ça ! » Eric baisse la tête et s'en va.

Il arrive dans le local où est situé le système de surveillance de l'émetteur. Il ouvre le logiciel de gestion de cette machine, et effectue les réglages nécessaires à sa désactivation. Elle prendra effet à minuit moins une. Wakeland quitte son bureau aux alentours de dix-neuf heures.

Scène 11 :

Nouveau réveil. Pas de lumière. Je craque une allumette et pars à la recherche d'un autre polaroïd. Je me souviens en avoir vu un sur la porte, mais, si le

visage m'est familier, je ne me rappelle pas de cette personne. Je me dirige donc tant bien que mal vers un autre mur. Nouvelle photo. Ca y est ! J'arrive à lire ! Ismaëla Khadaj. Je sais qui c'est, je me souviens. C'est une diplomate Syracienne. Une femme voilée venant d'Orient. Je me rappelle.

Scène 12 :

Ismaëla est dans sa voiture. Le chauffeur la conduit à un entretien avec le président des Etats Corporatifs. Son téléphone sonne. Elle décroche.

**Benjamin G Walsh va vous annoncer qu'il déclare la guerre à votre nation.
Sous des couverts politiques et moraux se cachent des réalités économiques.
Une aiguille empoisonnée se trouve dans la boîte à gants. Faites ce qu'il faut
pour l'empêcher de nuire à votre pays.**

L'interlocuteur raccroche.

Ismaëla arrive au palais présidentiel. On la mène jusqu'au Président des Etats Corporatifs. Après une brève poignée de main, ils s'assoient. Le Président lui annonce en effet que les Etat Corporatifs vont attaquer le Syrac pour diverses raisons. Pendant leur dernière poignée de main, elle plante l'aiguille dans le poignet du Président Walsh. Au mouvement de recul de celui-ci, sa garde rapprochée se met en branle et menace la diplomate. Ses propres gardes du corps répliquent. Un échange de coups de feu débute alors. Ismaëla doit s'enfuir mais le palais présidentiel est trop bien gardé et elle ne le connaît que trop peu. Elle meurt, abattue devant le bureau du Président décédé. Sa vie se termine à Vingt et une heures.

Scène 13 :

« Repas ! Quinze minutes ! » Je n'ai pas vraiment faim. J'arrive enfin à lire les inscriptions sur les murs et sur les meubles. Un mur est « mur », le bureau « bureau », le lit « lit » etc... Je décide de ne pas manger et de me ruer sur les dossiers, heureux que je suis d'avoir retrouvé la faculté de lire. Je passe rapidement sur les personnes dont je connais déjà l'histoire. J'ouvre le fichier d'Elsa Raïz. « Dix minutes ! » Je cherche la photo correspondante. Elle est accrochée au plafond. Tant pis. « Cinq minutes ! » Je reprends la lecture du dossier. « N'oubliez pas de prendre vos comprimés Monsieur X ! » Au Diable les gélules ! La lumière s'éteint. Il ne me reste que deux allumettes, j'en utilise une pour me plonger dans la suite du dossier.

Scène 14 :

Elsa Raïz était commissaire de police. Elle a été contactée dès le premier meurtre. Son histoire débute le lendemain des événements décrits jusqu'à présent.

Elle se rend sur les lieux du crime d'Adam Bates, relève des indices et essaie d'établir un lien entre la mort des Rowland et celle de Gustave Elroy. Elle est débordée car les affaires se succèdent depuis ce matin : le Président a été assassiné, la plupart des banques de la ville ont subi des explosions, les réseaux de diffusion d'informations sont coupés, l'organisme judiciaire est victime de nombreux

attentats...tel est le rapport diffusé aux forces de police qu'Elsa écoute en rentrant chez elle. Le chaos semble régner à HeadCity.

De retour dans son immeuble, Elsa, sur sa porte, lit l'avertissement :

N'insistez pas.

Lorsqu'elle ouvre, son appartement est sans dessus dessous. Une mallette, ouverte, trône au milieu de la pièce principale. Elle contient des coupures de banque.

Consciencieuse, Elsa débute ses recherches en se servant des numéros de série comme point de départ.

Scène 15 :

J'ai fait le tour de ce dont je me souvenais, il me reste une photo. Je me dirige péniblement vers la porte. J'aurais peut-être dû prendre les comprimés. Je craque ma dernière allumette. Elle me permet de voir une dernière fois ce visage et le nom qui l'accompagne : Serenity. Je m'effondre.

Scène 16 :

Je sais pourquoi je ne m'en rappelais pas. Je ne l'ai vu que brièvement auparavant. Serenity est au téléphone. Elle écoute ses ordres de mission.

Redding est encore en vie, il a échoué. Firene et Wakeland ont accompli leur mission et ne sont pas morts. Vous êtes responsable de ce groupe, abattez-les, ne laissez aucune trace. Effrayez aussi Raïz, nous nous occuperons d'elle en dernier. Après, vous savez ce qu'il vous restera à faire.

Serenity consulte son GPS, trois points clignotent. L'un d'eux se situe dans la périphérie pauvre de HeadCity. L'assassin prend sa voiture et rallie ce point. Il s'agit d'Eric Wakeland. Il est dans son appartement.

Serenity gravit les étages de l'immeuble. Elle enfonce la porte du technicien. Il n'est plus là. Le tueur engage le deuxième point lumineux.

Scène 17 :

La lumière est revenue, sans avertissement sonore. Je peux clairement voir le visage de Serenity sur le polaroïd. A-t-elle réussi ? Je jette la photo au sol. De là, sur son verso, je vois une nouvelle inscription :

La porte est ouverte maintenant.

Je...la porte a-t-elle déjà été verrouillée ? Est-ce que cela fait partie du « jeu ». Peu importe, j'atteins la sortie. Je tourne la poignée, tire la plaque de métal qui obstrue mon chemin. J'aboutis dans le couloir blanc. Face à moi, un homme d'âge mûr me regarde. Je crois l'avoir déjà rencontré :

« Bonjour monsieur Wentworth. Vous avez bien travaillé aujourd'hui. Avez-vous saisi quel était votre rôle dans cette histoire ? »

Je fais signe que non.

« Quel dommage. Un homme comme vous aurait pourtant si bien servi notre cause. Vous avez essayé de réduire l'humanité à néant monsieur X. Et vous avez échoué. Je ne sais quel délire mégalomane vous a convaincu que rien ne vous survivrait. Seulement voilà, vous êtes ici, vivant, et le monde hors de vous tourne encore. Mais ne vous en faites pas, nous avons le même combat vous et nous. Vous avez juste été trop pressé d'en finir. Il faut savoir prendre son temps, et c'est en cela que nous oeuvrons. Nous rongons cette planète jour après jour, nous avons créé et entretenu la destruction climatique. Et vous, vous avez visé nos piliers. C'est à croire que vous vouliez sauver ce monde. Mais rien ne nous survivra.

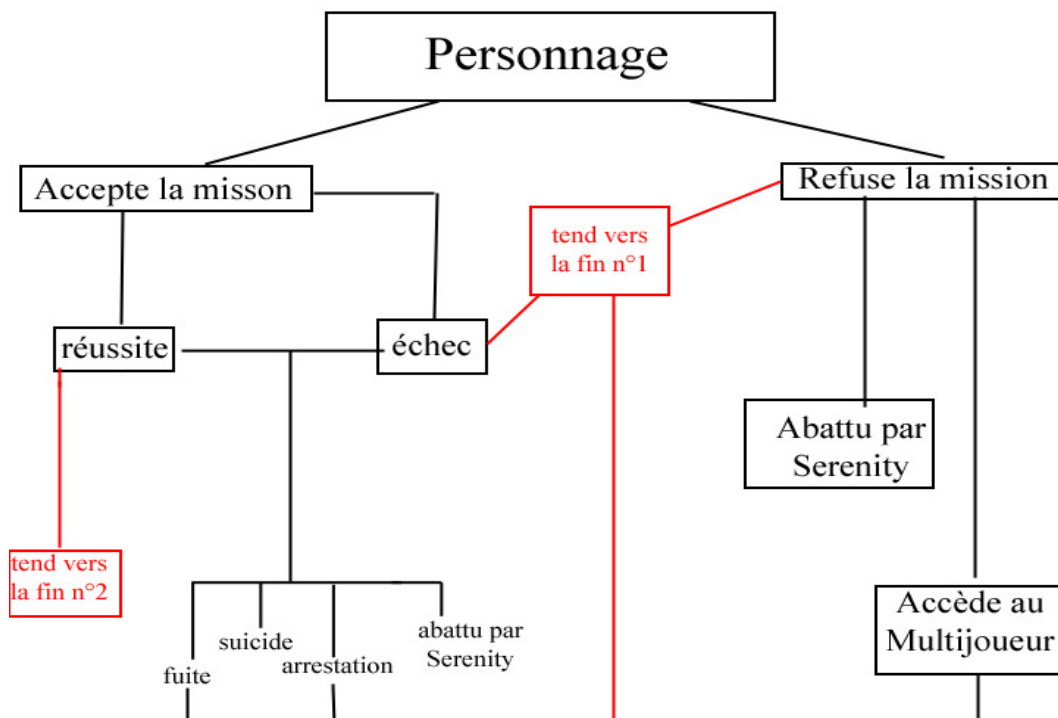
Bien, monsieur X, vous avez encore du travail devant vous. Je vous dis à demain, et bonne nuit !

(à part) Terrence, emmenez-le ! »

3.4 Possibles scénaristiques

Le scénario ci-dessus présenté reste très schématique. De plus, il ne concerne que l'une des possibilités et des fins jouables. De même, la mission de Serenity dans le mode *solo uniquement*, sera bien plus longue car elle doit effectuer tous ses contrats. Afin de dévoiler le maximum de variantes offertes par cette histoire, nous allons à présent dévoiler les possibles scénaristiques. Ces derniers ne sont présents qu'en mission.

Le schéma global est simple :



Malgré sa simplicité apparente, ce schéma subit plusieurs variantes.

Il faut tout d'abord revenir sur les deux fins de ce mode.

- La fin n°1 est celle présentée dans le scénario ci-dessus.
- Dans la fin n°2, monsieur X, a réussi à détruire en grande partie l'humanité. Les derniers survivants tentent de reconstruire une civilisation et enferment le vieil homme afin de le punir pour ses actes.

Il convient ensuite de relativiser certains points et d'établir quelques variantes :

- La réussite d'une mission ne dépend pas uniquement de l'accomplissement des objectifs principaux. Il faut en effet remplir d'autres conditions pour accéder à la fin n°2.
 - Le personnage doit mourir en fin de mission ou être tué par Serenity.
 - Le personnage doit s'assurer que ses objectifs sont pleinement remplis (à priori, dans certains cas, rien ne l'indique clairement, il faut juste faire appel à la logique).
- Le joueur peut aussi faciliter son passage au mode multijoueur en remplissant les conditions suivantes :
 - En cas d'acceptation de sa mission, il doit laisser le moins d'indices possibles.
 - Il doit assurer sa fuite pour ne pas être retrouvé trop facilement.
- Adam et Marcus peuvent se regrouper si le jeune homme pénètre chez son voisin mais ne se résout pas à la tuer.
- Adam et Matthew peuvent se regrouper si le jeune homme décide de ne laisser que l'enfant en vie.
- Elsa peut interpellé n'importe lequel des personnages (mis à part Serenity) si elle le croise lors de son enquête et réuni des preuves suffisantes. Cela mettra ce personnage à l'abri de Serenity, cependant, son rôle en multijoueur sera plus difficile. En effet, si la mort d'un personnage est définitive, sa captivité est surmontable.
- Serenity ne peut viser qu'une seule cible lors de sa mission si le mode multijoueur est activé. Si tel n'est pas le cas, elle a un temps limité pour abattre les survivants. Le déroulement de cette mission peut influencer la fin du scénario en *solo uniquement*.

Le joueur doit donc faire face à une suite de choix qu'il ne tient qu'à lui de considérer comme logiques. Dans cette optique, il peut préparer le mode multijoueur en épargnant certains personnages. Ainsi, le réseau d'information d'Ismaëla, les capacités en informatique d'Eric, la force de Terence, les connaissances en premiers soins de Marcus, et la capacité de séduction retrouvée de Regina peuvent servir l'enquête à suivre.

3.5 Le Gameplay(maniabilité)

Nous allons à présent nous pencher sur le gameplay de **8**. Celui-ci sera évoqué en termes de maniabilité. Les autres aspects du gameplay seront décrits plus bas.

Nous nous basons ici sur les manettes de jeu Wii : la Wiimote et le Nunchuk.



8 se jouera donc avec les deux parties de l'interface Wii. Chacune d'elle correspond en fait à un bras du joueur.

Le *stick* du Nunchuk servira à déplacer les personnages d'avant en arrière et latéralement de gauche à droite. La Wiimote sera réservée aux mouvements de caméra.

Se pose alors un problème : comment la Wiimote peut-elle à la fois correspondre à un mouvement de bras tout en guidant la caméra ?

De fait, pour que la Wiimote et le Nunchuk puissent correspondre à un déplacement du bras de l'avatar, il faudra qu'une des touches de chacune de ces parties soit pressée et maintenue. Ainsi, le bouton « A » de la Wiimote, et le bouton « C » du Nunchuk rempliront cette fonction. Lorsqu'ils seront enfoncés, la caméra sera fixée et le joueur pourra contrôler les bras de son

avatar. De plus, cette interface ne détectant pas le point de départ du mouvement du joueur, attribuer une touche à ce mouvement permet de signaler son point de départ. Pendant ces phases, le *stick* du Nunchuk peut très bien être utilisé afin de déplacer le personnage. Ce système permet de plus de supprimer le viseur, ainsi, le mouvement de caméra s'effectue comme dans les *First Person Shooter* classiques : le viseur fictif reste au centre de l'écran lors d'une rotation de l'avatar.

De plus, l'utilisation des objets devient vraiment interactive. Tout d'abord, décrivons la méthode de sélection d'un objet en prenant l'exemple de la boîte d'allumettes. Avec le Nunchuk, le joueur presse le bouton « Z » autant de fois que nécessaire pour aboutir à la boîte d'allumettes. Une fois cet objet en main, il maintient le même bouton « Z » enfoncé. Il peut maintenant maintenir « C » enfoncé pour déplacer son bras tout en tenant la boîte. Cette façon de jouer permet non seulement d'avoir l'impression de déplacer l'objet, mais aussi celle de le serrer réellement dans ses mains. La Wiimote, elle, est plus apte à l'action. Tout en maintenant « A » et en déplaçant la main de son avatar vers la boîte, le joueur appuiera sur la gâchette « B » pour l'ouvrir, et appuiera de nouveau sur la même touche, maintenue enfoncée pour en sortir une allumette. Il ne reste plus au joueur qu'à mimer le frottement d'une allumette sur sa boîte pour voir celle-ci éclairer les alentours.

Ce mode de fonctionnement repose sur deux bases essentielles : tout d'abord, l'inventaire est restreint à deux objets par poche. Le côté « Nunchuk » peut

cependant en contenir plus si le personnage dispose d'un sac (c'est le cas de Regina notamment). Ensuite, le Nunchuk sert aux objets courants et d'énigmes, la Wiimote sert aux objets d'actions.

Ces règles servent à faciliter la maniabilité mais aussi à rendre plus difficiles les choix du joueur : il devra forcément sacrifier certains objets.

Mais revenons sur le rôle de la Wiimote et sur ce que nous entendons par « objets d'action ». La Wiimote sert donc à accomplir des actions : ouvrir une porte, prendre un objet, tenir une arme...quand le Nunchuk se veut plus passif : tenir une photographie, tenir une boîte...Ces deux moitiés sont donc complémentaires mais ne remplissent pas forcément la même fonction. Ainsi, certains objets, comme nous l'avons vu avec la boîte d'allumettes, nécessiteront à la fois la Wiimote et le Nunchuk. Il faut tout de même souligner le rôle spécial de la Wiimote. Nous avons vu que pour lui faire activer un bras de l'avatar, il faut maintenir « A » enfoncé. Pour sélectionner un objet dit d'action, le joueur devra utiliser les touches gauche et droite de la croix directionnelle. L'objet sélectionné sera automatiquement tenu en main, aucune autre touche ne devra être pressée. S'il s'agit précisément d'une arme à feu, un réticule apparaît à l'écran et le bras de l'avatar pointe automatiquement dans la direction du point de visée, ce qui n'est pas pour autant synonyme de précision absolue. Grâce à la Wiimote, le joueur guide alors ce point. Si ce dernier atteint les limites de l'écran, la caméra effectue un travelling. Toutefois, le joueur peut décider de fixer la caméra lors des phases de tir en maintenant « A » enfoncé, et de ne plus contrôler alors que le point de visée et par là même le bras de son avatar. Cette solution est envisageable si la cible à atteindre est aux pieds du personnage, ou si le joueur décide de commettre un suicide virtuel en pointant le canon de l'arme sur la tête de son avatar, et donc la Wiimote sur sa propre tête.

Les autres touches seront évoquées dans les paragraphes suivants.

3.6 La Cellule

3.6.1 Mécanismes de jeu

La cellule obéit à certaines règles fixes, comme le rythme des repas et de l'apparition de la lumière. Le jeu se déroule, par défaut, en temps réel. La suite des actions accomplies par le joueur n'est cependant pas limitée dans le temps, même si le déroulement des événements laisse à penser que le tout se déroule en une journée. De fait, l'accès aux différentes missions est scripté par la consultation des photographies. Cependant, selon les choix effectués, quelques passages seront elliptiques. Ainsi, si le joueur décide de nourrir son personnage, il perdra dix des quinze minutes de lumière, ce qui le limitera dans la consultation des photographies et des dossiers. Cependant, si il ne respecte pas le confort du détenu, en ne le couchant pas sur un lit, en ne le nourrissant pas (...), ce dernier retrouvera moins facilement la mémoire, ou la retrouvera partiellement. Signalons d'autre part que lorsque le joueur atteint un mur, dans le noir, son personnage se cogne par défaut, ce sera le seul repère spatial disponible lors de ces phases.

3.6.1.1 Interface graphique :

L'interface graphique de cette partie du jeu doit être minime, voire inexistante. Seul le premier passage dans la cellule, servant de guide, pourra voir s'afficher quelques informations comprenant les bases de la maniabilité. Ensuite, le

joueur devra être attentif aux indications vocales du personnage et du haut-parleur de la pièce, et au reste des indications sonores.

Comme indiqué plus haut, cette partie se joue à la première personne, cependant, tout le corps de monsieur X doit être modélisé par souci d'identification. Les panoramiques effectués par la caméra suivent le même principe que celui des *First Person Shooter* classiques, en imaginant un réticule (ici invisible donc) fixé au centre de l'écran quel que soit le mouvement de la caméra. Ainsi, en bougeant la Wiimote, le joueur effectue un mouvement panoramique.

D'autre part, l'état physique et mental de monsieur X ne figure pas sur une jauge à l'écran, comme c'est le cas dans *Fahrenheit* par exemple. Le joueur doit ici utiliser les indications vocales de son personnage pour gérer au mieux sa santé.

3.6.1.2 Objets

Suit une liste des objets présents dans la cellule et leur utilité :

- **Les photographies. (passif)** Elles sont au nombre de huit. Sept sont affichées sur les parois de la pièce. Le joueur peut toutes les décrocher et les mettre dans une de ses poches : toutes regroupées, elles ne remplissent qu'un emplacement sur les deux disponibles par poche. Elles relient le joueur aux différentes missions. Cependant, celles d'Elsa et de Serenity ne sont accessibles qu'en fin de partie, monsieur X prétendra ne pas s'en souvenir jusque là.
- **La boîte d'allumettes. (actif et passif)** Elle contient dix allumettes. La durée de vie de chacune d'elles est d'environ trente secondes. Le joueur doit secouer la boîte afin d'en déduire le contenu restant. Elles doivent être utilisées avec parcimonie pour pouvoir découvrir le plus d'éléments possibles. Il faut noter que la combinaison des photographies et des allumettes peut être dangereuse. En effet, en approchant trop ces objets l'un de l'autre, les polaroids risquent de noircir et par conséquent de ne pas révéler leur nature.
- **Les plateaux repas.** Ils sont au nombre de trois, le joueur n'est pas obligé de les utiliser mais il est fortement conseillé de nourrir monsieur X.
- **Les comprimés.** Monsieur X doit en avaler deux par repas. L'un aide à recouvrer de la mémoire, l'autre est un somnifère. Par principe, si le joueur choisi d'avalier les gélules, celles-ci seront prises ensemble. Ainsi, il fait soit totalement confiance à ses gardiens, soit pas du tout. Cependant, pour la mémoire de monsieur X, il est conseillé d'avalier les comprimés.
- **Les dossiers.** Posés sur le bureau, ils ne sont pas consultables dès le début car monsieur X ne sait alors plus lire. Leur consultation en fin de jeu fait sauter le dernier repas du prisonnier mais lui apporte des éléments nouveaux. Le joueur doit donc faire un choix entre la santé du personnage et son désir d'en savoir plus.
- **Les éléments de confort.** Il s'agit du lit et des toilettes. Quand monsieur X est fatigué, il est préférable de le coucher dans le lit. Dans le noir, la recherche de cet objet est limitée dans le temps. Il en va de même pour les toilettes.
- **La porte.** Elle est scellée jusqu'à la fin du jeu. Ce n'est qu'après avoir joué Serenity que le joueur peut l'ouvrir.
- **Les étiquettes.** Sont le reflet de l'état de la mémoire du prisonnier. Au début, il ne peut les lire, puis progressivement, arrive à les déchiffrer.

3.6.2 Chartes graphique et sonore

Cette partie du jeu se jouant la plupart du temps dans l'obscurité la plus totale, l'accent doit être mis sur les éclairages. Ainsi, les allumettes afficheront une distance très faible, la persienne, une distance à peine supérieure. Quant aux lumières qui accompagnent les repas, elles se feront plus violentes. Les murs de la cellule sont noirs pour accentuer l'obscurité. Enfin, les objets aperçus doivent être réalistes (sans pour autant être photo réalistes) : leur aspect doit s'approcher le plus possible du monde réel. Les aspects graphiques tels que le *Cel Shading* sont donc à bannir.

Si ces séquences bénéficient de peu de repères graphiques, le son doit être plus travaillé. Ainsi, dans l'obscurité, chaque son doit être amplifié et clairement définissable. De plus, une série de phrases pré enregistrées, et attribuées à monsieur X doivent faire leur apparition pour donner des indications au joueur. La voix du prisonnier est par défaut légèrement chevrotante.

3.7 Les Missions

3.7.1 Mécanismes de jeu

Les missions sont donc données en fonction de l'ordre de consultation des photographies. Elles se déroulent dans *HeadCity*. L'espace est cette fois-ci bien plus grand, cependant l'accomplissement des objectifs prend place dans des lieux souvent plus restreints. De fait, le déroulement de l'action va faire découvrir la ville au joueur de façon progressive. De même, il va lui faire acquérir progressivement de nouveaux types de gameplay qui lui seront utiles dans le mode multijoueur.

Ainsi, Eric Wakeland utilise les réseaux informatiques. Le décryptage de données sera représenté par des puzzles.

Serenity utilise une voiture qui se conduira de la façon suivante : le bouton « A » sert à accélérer, le stick analogique sert à tourner, le bouton « B » sert de frein et le bouton « Z » de frein à main. Une jouabilité certes classique mais plus sûre et précise qu'une maniabilité basée sur les mouvements de la Wiimote.

Les armes à feu apparaissent aussi dans cette partie. Leur maniement sera conforme à ce qui a été développé précédemment. Les armes à deux mains n'utiliseront que la Wiimote comme interface.

D'un point de vue des déplacements, une notion d'infiltration fait son apparition. En effet, ici, le personnage ne se cogne pas aux murs, il s'y colle afin d'être plus discret. De même, on distinguera la marche de la course en fonction du degré d'inclinaison du stick analogique.

Les règles d'inventaire restent ici les mêmes, à savoir deux objets par poche : objets passifs dans la poche correspondant au Nunchuk, et objets actifs dans celle correspondant à la Wiimote.

Les événements ici narrés se déroulent sur deux jours, en temps réel, mais le système d'ellipses est plus présent de par l'introduction des montres, horloges et réveils. La deuxième journée n'est jouée que par Elsa et Serenity. L'ambiance graphique servira de repère temporel global.

Enfin, les personnages non joueurs importants seront guidés par des scripts. Quant aux passants ils déambuleront aléatoirement.

3.7.1.1 Interface graphique

L'interface graphique sera ici légèrement plus explicite que celle de la cellule. En effet, dans les missions, les objets importants afficheront un léger contour lumineux. D'autre part, l'état de santé du personnage ne sera pas indiqué à l'écran, le joueur devra l'identifier à la démarche de son avatar. Cependant, il n'est pas soumis aux mêmes restrictions de confort que monsieur X.

Enfin, le niveau d'Adam Bates bénéficiera d'informations complémentaires quant aux éléments nouveaux de la jouabilité. Le mini-jeu avec Matthew permettra ainsi au joueur de se familiariser avec la méthode de tir en suivant les indications données par l'interface graphique. Il en va de même pour l'apprentissage et l'utilisation de nouveaux objets.

3.7.1.2 Objets

Suit une liste des objets utilisés dans les missions :

- **Les armes (actif).** Souvent fournies en début de mission, peuvent être de différentes natures. Voir plus haut pour une description de leur fonctionnement.
- **Les lampes torche (actif).** Peuvent être tenues dans la main correspondant à la Wiimote afin de viser un endroit précis. Cependant, l'utilisation d'une arme placera automatiquement la lampe dans la main correspondant au Nunchuk.
- **Les éléments temporels : montres, horloges, réveils.** Ils sont de deux natures : soit ils sont fixés au personnage, pour les montres, soit au décor, pour les réveils et les horloges. Ils sont interactifs et introduisent les ellipses. Ainsi, le joueur règle sur l'un de ces éléments l'heure à laquelle il veut être rendu. Un fondu au noir l'amène au moment choisi.
- **Clés (passif).** Peuvent être utilisées dans l'accomplissement de divers objectifs, notamment concernant la fuite.
- **Vêtements (passif).** Rentrer dans certains lieux pour les mettre, valeur elliptique.
- **La voiture (Serenity uniquement).** Permet un déplacement libre dans *HeadCity*.
- **Le GPS (Serenity uniquement).** Sert à la fois de carte et d'indicateur des objectifs.
- **L'ordinateur (Eric uniquement).** Possède une interface classique : un bureau sur lequel sont situées diverses icônes sélectionnables grâce à la Wiimote. Les logiciels spécifiques de programmation et de décryptage seront basés sur des mini jeux présentés sous forme de puzzles.
- **La bombe (Regina uniquement. Actif et passif).** Le joueur devra se contenter de suivre les indications du mode d'emploi de l'objet. La pose de la bombe est considérée comme passive, sa mise en route comme active.
- **Le sac à main (Regina uniquement).** Contient huit objets et un nombre illimité de feuilles de papier. Cependant, les cent mille péos prennent quatre emplacements.

3.7.2 Chartes graphique et sonore

D'un point de vue graphique, les environnements se veulent réalistes et cohérents. Les personnages devront ressembler aux croquis liés à leur présentation. Comme pour la cellule, tout effet cartoon ou *Cel shading* est à proscrire. Les effets de lumière se limitent à la présence du Soleil en fonction de l'heure de la journée. Un cycle jour/nuit s'impose donc. D'autre part, au fur et à mesure du déroulement de la journée, la météo se dégrade. D'ensoleillée le matin, elle passe à fortement pluvieuse la nuit. Les effets de lumière ne doivent pas être exagérés. Enfin, l'état de santé d'un personnage doit être perçu à travers son animation.

Concernant l'ambiance sonore, toute musique extérieure au monde du jeu est interdite, hormis lors des génériques. Cependant, les réveils et postes de radio peuvent émettre tant qu'ils sont dans les champs d'écoute du personnage. L'ambiance sonore générale doit tenir compte des lieux de déroulement de l'action : ville, gare, bureau, jardin, maison... En environnement clos et sombre, les sons doivent être amplifiés comme c'est le cas dans la cellule. Monsieur X ou les personnages pourront faire plusieurs interventions en fonction du contexte. Certaines situations sonores seront scriptées, comme la dispute des parents d'Adam : plus le personnage se rapproche du lieu d'émission des sons, plus les propos sont clairs et intéressants.

4 Transition : du solo vers le multijoueur

La fin de l'aventure solo est donc modifiée par le choix d'effectuer une partie multijoueur. Si c'est le cas, monsieur X se contentera de sortir de sa cellule, laissant place à un fondu au noir sur le générique.

Le mode multijoueur proposera les mêmes fins que le mode solo. Il en présentera une supplémentaire, dépendante des actions des différents joueurs.

L'accès au multijoueur se fait de la façon suivante : les joueurs ayant vécu sensiblement la même aventure, c'est-à-dire ceux dont les mêmes personnages sont vivants, morts ou enfermés, se retrouvent sur un même serveur. Le joueur ne choisit pas son personnage, il lui est attribué d'office.

Le mode multijoueur va donc maintenant être présenté dans ses grands axes.

5 Le mode multijoueur

5.1 *Différences et points communs avec le mode solo*

5.1.1 Les points communs

Le mode multijoueur reprendra le même type d'interface, les mêmes chartes graphique et sonore que les missions du mode solo, et possèdera une jouabilité quasiment identique. Il utilisera aussi les mêmes personnages. Le déroulement du temps se fera lui aussi en temps réel : un jour dans le monde réel correspondra à un jour dans HeadCity. Ici aussi, la mort est irréversible.

5.1.2 Les différences

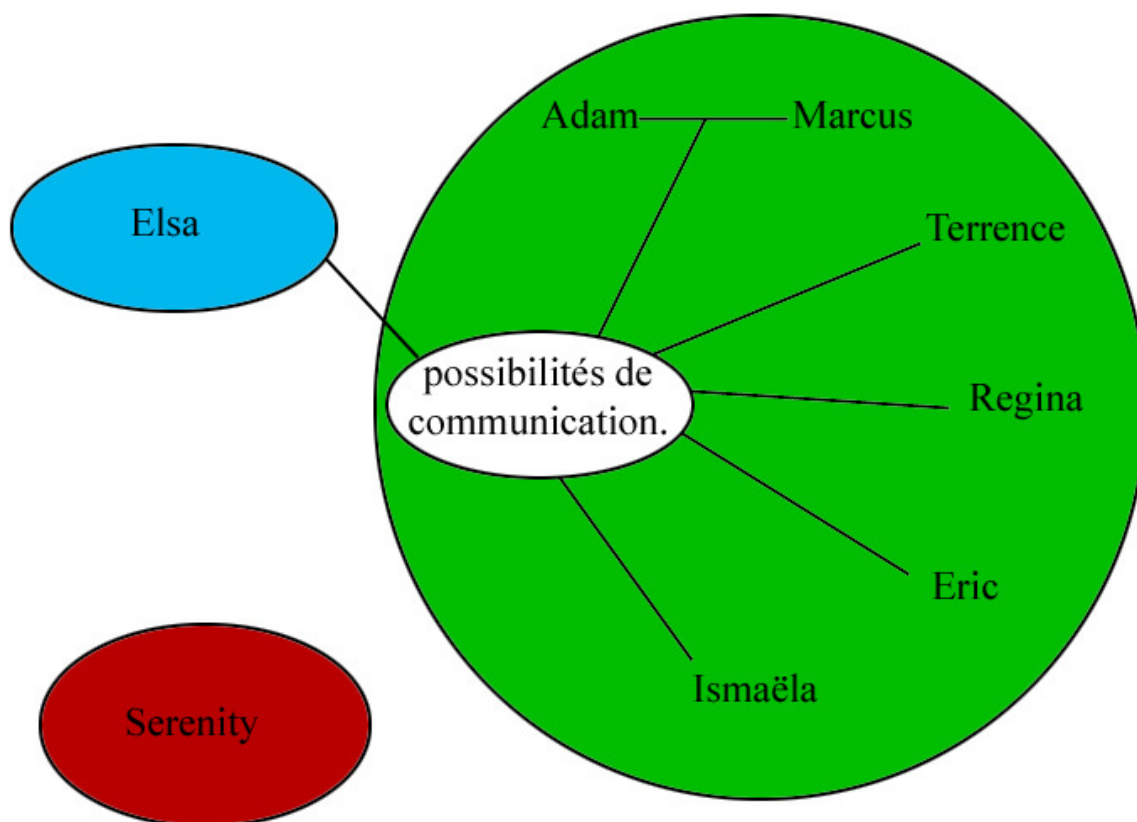
Le style de jeu de ce mode se rapproche plus de l'enquête, tout en gardant un aspect action aventure. Les personnages sont cette fois-ci libres de se déplacer dans HeadCity, la ville ayant subi les dégâts qu'ils ont causé. Tous peuvent utiliser des voitures. Ils disposent d'autres objets absents du mode solo. Chaque personnage va révéler une capacité particulière qui va le rendre indispensable aux autres joueurs. Enfin, si les événements se déroulent en temps réel, la durée de la partie est limitée à une semaine.

5.2 Rôles

Le passage au multijoueur va accentuer les rôles des personnages :

- Adam peut-être directement lié à Marcus après sa tentative d'assassinat. Il possède un appareil photo qui pourra lui servir à relever des indices.
- Marcus, possiblement lié à Adam donc, peut utiliser sa compétence en premiers soins en cas de blessure. De plus, sa force pourra être un atout dans la progression.
- Terrence, plus fort que Marcus, sera la vraie brute de cette partie. Il est aussi plus précis au tir que les autres. Le meilleur rempart du groupe contre Serenity.
- Regina usera de sa beauté retrouvée pour pénétrer dans certains lieux bien gardés. De plus, son sac permet de stocker huit objets.
- Eric utilisera ses compétences en informatique et en décryptage pour dénicher de nouveaux indices.
- Ismaëla dispose d'un réseau d'informateurs suffisamment important pour dénicher quelques indices sur la personne qui se trouve derrière tout ça.
- Elsa dispose de sa faculté naturelle à faire le lien entre deux indices, de plus, elle a accès au fichier de la police.
- Serenity est là pour finir le travail. Grande faculté d'utilisation des armes, elle se protège avec un gilet pare balles. Son GPS se casse en début de partie, elle doit donc retrouver les autres par ses propres moyens.

Ces personnages n'ont pas tous les mêmes intérêts, nous pouvons les regrouper de la façon suivante :



Les personnages du groupe vert oeuvrent dans le même sens, les possibilités de communication entre eux seront facilitées. Serenity est opposée à ce groupe, c'est en quelque sorte leur Némésis. Elle n'a aucun moyen de communiquer avec un autre groupe et doit se débrouiller pour les retrouver et les abattre. Elsa a un rôle plus ambigu, entre son devoir de policier, et sa raison qui devrait la pousser à aider le groupe vert malgré tout.

5.3 Scénario

Il n'existe pas vraiment de scénario dans ce mode de jeu. Ici, ce sont les joueurs qui créent l'histoire. Seuls les aboutissements sont différents.

Ainsi, si Serenity arrive à rattraper tous les objectifs, la fin n°1 du mode solo lui sera présentée. Les autres joueurs ne pourront la visionner.

Si le groupe vert réussit à mener son enquête à terme, une troisième fin leur sera proposée : ils découvrent la véritable identité de monsieur X et l'enferment dans la *cellule* pour le punir de ses actes.

5.4 Lieux

Tous les lieux évoqués dans le mode solo seront ici accessibles. Cependant seront ajoutés une pharmacie, une armurerie, un magasin de vêtements, et une planque définie aléatoirement en début de partie et servant de quartier général au groupe vert.

5.5 Mécanismes de jeu

Cette partie du jeu est axée sur la communication entre les joueurs. En ce sens, il n'est pas exclu de faire appel au principe de plate-forme unifiée. De cette façon, les joueurs qui ne sont pas connectés pourront suivre l'évolution de l'enquête. Si ce principe n'est pas exploité totalement, la messagerie de la Wii pourra faire office d'informateur.

D'autre part, à l'instar de *In Memoriam*, le joueur pourra faire des recherches sur des sites internet spécialement créés afin de récolter des indices.

Du reste, les mécanismes de jeu sont sensiblement identiques à ceux du mode solo. Le multijoueur ne fait que rajouter quelques lieux et objets. On ajoutera cependant la possibilité de se battre à mains nues grâce aux mouvements de la Wiimote et du Nunchuk.

5.5.1 Objets

Suivent les objets exclusifs au mode multijoueur :

- **Les indices.** Très nombreux, ils sont de nature variée : photographie, empreinte, document écrit, sujet sur un forum.... Les premiers indices sont les éléments fournis dans le mode solo (chèques, notes...)
- **Le classeur.** Chaque personnage aura un classeur à sa disposition, il pourra y stocker autant d'indices qu'il veut, les visionner à tous moments et les partager avec les autres joueurs.
- **Les ordinateurs.** Tous les personnages peuvent utiliser un ordianteur, son fonctionnement est identique à celui manipulé par Eric en solo. Les ordinateurs permettent d'envoyer des mails, de consulter des sites et des forums.
- **Plan de HeadCity.** Indique la position du personnage dans HeadCity et les lieux importants à visiter.
- **L'appareil photo (Adam).** S'utilise comme une arme : viser et tirer. Peut produire un indice.
- **Le kit de soins (Marcus).** Objet à utilisation active et passive à la fois (comme la boîte d'allumettes). Marcus soigne une seule blessure avec un kit de soins. Il peut se les procurer dans une pharmacie.
- **Les armes.** Les personnages peuvent se procurer une arme dans une armurerie. Fonctionnement identique au mode solo.
- **Les vêtements.** Chaque personnage pourra acquérir de nouveau vêtements afin de ne pas être reconnu par les autres joueurs, et particulièrement ses ennemis.

5.5.2 Interface graphique

L'interface graphique reste sensiblement identique à celle du mode solo, cependant, certains objets lui apportent quelques nouveautés.

Ainsi, le plan de HeadCity permettra au joueur de connaître sa position dans la ville et des lieux importants. Cependant, celui-ci, considéré comme objet, ne pourra s'afficher qu'indépendamment du reste du jeu. C'est-à-dire qu'aucune mini carte ne viendra s'afficher à l'écran.

L'appareil photo proposera le passage à une vue subjective. Un viseur sera alors affiché afin que le joueur effectue un bon cadrage.

Le classeur d'indices disposera lui aussi d'une interface particulière. Disponible à tout moment, il s'affiche en incrustation sur l'image de jeu.

Les ordinateurs disposent d'une interface classique. La saisie de texte s'effectue avec la Wiimote via un clavier virtuel.

5.6 Mode « *multijoueur uniquement* »

Il est enfin nécessaire d'apporter quelques précisions quant au mode *multijoueur uniquement*. Ici, le joueur incarnera l'un des personnages secondaires de l'histoire, à savoir : Matthew Rowland, Gustave Elroy et Stephen Harris. Le joueur pourra rejoindre n'importe quelle partie si son avatar n'y a pas été assassiné. Ces trois personnages auront plus un rôle d'observateurs et pourront aider le joueur dans sa compréhension de l'énigme. En cela, ce mode ne pourra être débloqué qu'une fois le mode solo terminé. D'autre part, il est possible que l'introduction de ces personnages recrée des tensions, ceux-ci étant les cibles de certains protagonistes principaux. De plus, leur faiblesse physique les condamne presque.

Concernant Matthew, il se joindra automatiquement au groupe vert. Gustave et Elroy pourront soit rejoindre le groupe vert, soit le bleu (Elsa). Aucun d'eux ne dispose de capacité supplémentaire, ils peuvent cependant recueillir des indices, disposent d'un plan et d'un classeur eux aussi. Ils ne peuvent pas utiliser de kit de soins mais peuvent se procurer une arme : ce sont de piètres tireurs. Leur rôle est donc vraiment d'enrichir leurs connaissances sur l'univers de **8**.

6 Conclusion

8 est donc un jeu aux multiples facettes dont certains mécanismes restent à améliorer ou à développer plus longuement. De même, le passage au multijoueur semble délicat, il sera peut-être nécessaire d'en modifier le contenu au risque d'en retirer l'essence.

Ce jeu est clairement réservé à un public mature de par sa violence visuelle et morale. De plus, ses thèmes et références ne peuvent être entièrement saisis que par ce genre de public. Mon ambition ici est de faire accéder le jeu vidéo à des réflexions plus complexes que « j'avance, je tire, j'ouvre un mécanisme, j'avance... ». J'essaie de même d'imposer des situations nouvelles et fortes aux joueurs, comme celle du noir total dans la cellule, ou celle du suicide, afin de le choquer, de lui faire oublier ses acquis, de le forcer à réfléchir. De plus, le jeu vidéo se doit de se tourner vers le multijoueur, l'expérience ici présente, en communauté restreinte, permet de réellement cerner les personnalités, à l'inverse des jeux massivement multijoueurs dans lesquels, finalement, les protagonistes restent anonymes.

J'émettrais aussi quelques regrets quant au support choisi. En effet, la puissance de la Wii ne permettra peut-être pas la mise en place de l'univers de HeadCity. Mais le point le plus décevant reste dans l'interface même de la console. En effet, le fait que la Wiimote et le Nunchuk soient dépendants l'un de l'autre limite les mouvements dans l'espace à la longueur de leur cordon de liaison. De plus, dans les niveaux de la cellule, l'absence de vibrations dans le Nunchuk est regrettable et limite les phases de recherche à tâtons. Cependant, la Wii constituait un choix logique tant ses capacités d'immersion par le mouvement sont étendues. Toutefois d'autres supports ne seraient pas exclus au prix d'un remaniement en profondeur de la jouabilité.

Je tiens enfin à citer les œuvres qui m'ont inspiré pour la création de ce projet. Il y a tout d'abord les romans *Dans le Scriptorium* de Paul Auster évidemment, mais aussi *Cette Aveuglante Absence de Lumière* de Tahar Ben Jelloun. D'un point de vue cinématographique, *eXistenZ* de David Cronenberg, critiquable à mes yeux, a le mérite d'introduire les notions de multijoueur et de réalité virtuelle ; *Elephant* de Gus Van Sant, pour son esthétique et son cadre « vu de dos » proche des jeux vidéo, accompagné du moyen métrage *Elephant* de Alan Clarke pour l'in vraisemblance de sa violence et ce que cela véhicule. Les œuvres vidéoludiques *Killer7*, *Fahrenheit*, *Red Steel*, *Metal Gear Solid : Snake*, *In Memmoriem*, *GranTheft Auto*, *Silent Hill : The Room*, *King Kong* et tant d'autres qui constituent des acquis inconscients pour moi. *World of Warcraft* aussi pour quelques petites références. Enfin, l'oeuvre du mangaka Naoki Urasawa pour ses thèmes (enfance, mégalomanie) comme pour le déroulement de leurs scénarii. Je ne dois pas oublier le monde qui nous entoure, si aisément critiquable.

Note : toutes les images présentées dans ce dossier, exception faite de la Wiimote et du Nunchuk, ont été réalisées par mes soins à l'aide de photographies et de Photoshop 7.0.