

Julie Castaing-Molin
Fiona Lami
Lily Perlin

Game Jam Brassart 2026

Looking For You - Vibrations

- Jeu solo de recherche
- En première personne sur Unity 6
- Jeu fait avec une manette filaire mais fonctionnant avec toutes les manettes Xbox

Pitch

Nous incarnons quelqu'un en première personne qui utilise notre baguette de sourcier pour trouver une source d'eau. Mais au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu, le poème de Victor Hugo *Demain dès l'aube* défile et des fleurs poussent sur la baguette de sourcier. Lorsque le joueur est enfin arrivé à la source d'eau, il voit aussi une tombe et sa baguette se transforme en bouquet de fleurs. Le jeu se finit lorsque le joueur dépose le bouquet sur la tombe.

Mécaniques

- Baguette de sonar / sourcier : c'est ce qui nous permet de nous repérer dans l'espace. Notre but est d'aller à la source d'eau mais on ne sait pas où elle est. On appuie sur une touche et la baguette vibre plus ou moins fort selon la direction vers laquelle on la tend.
- Checkpoint : le chemin est long et le joueur se repère avec les vibrations de la baguette. Donc il y a plusieurs checkpoints pour guider le joueur et éviter qu'il ne se perde ou qu'il trouve la source d'eau trop tôt.
 - Les checkpoints sont représentés par les arbres jaunes, reconnaissables parmi les arbres verts.
- Lorsque le joueur approche un checkpoint : une ligne du poème *Demain dès l'aube* apparaît. Le joueur ne peut pas griller l'ordre des checkpoints pour que le poème défile dans l'ordre.

Piliers

- Vibrations
- Recherche
- Nature
- Poétique

Demain, dès l'aube,/
à l'heure où blanchit la campagne,
Je partirai. Vois-tu, je sais que tu m'attends./
J'irai par la forêt, /
j'irai par la montagne.
Je ne puis demeurer loin de toi plus longtemps.

Je marcherai les yeux fixés sur mes pensées,
Sans rien voir au dehors, /
sans entendre aucun bruit,/
Seul, inconnu, le dos courbé, les mains croisées,
Triste, et le jour pour moi sera comme la nuit.

Je ne regarderai ni l'or du soir qui tombe,/
Ni les voiles au loin descendant vers Harfleur,/
Et quand j'arriverai, je mettrai sur ta tombe/
Un bouquet de houx vert et de bruyère en fleur.

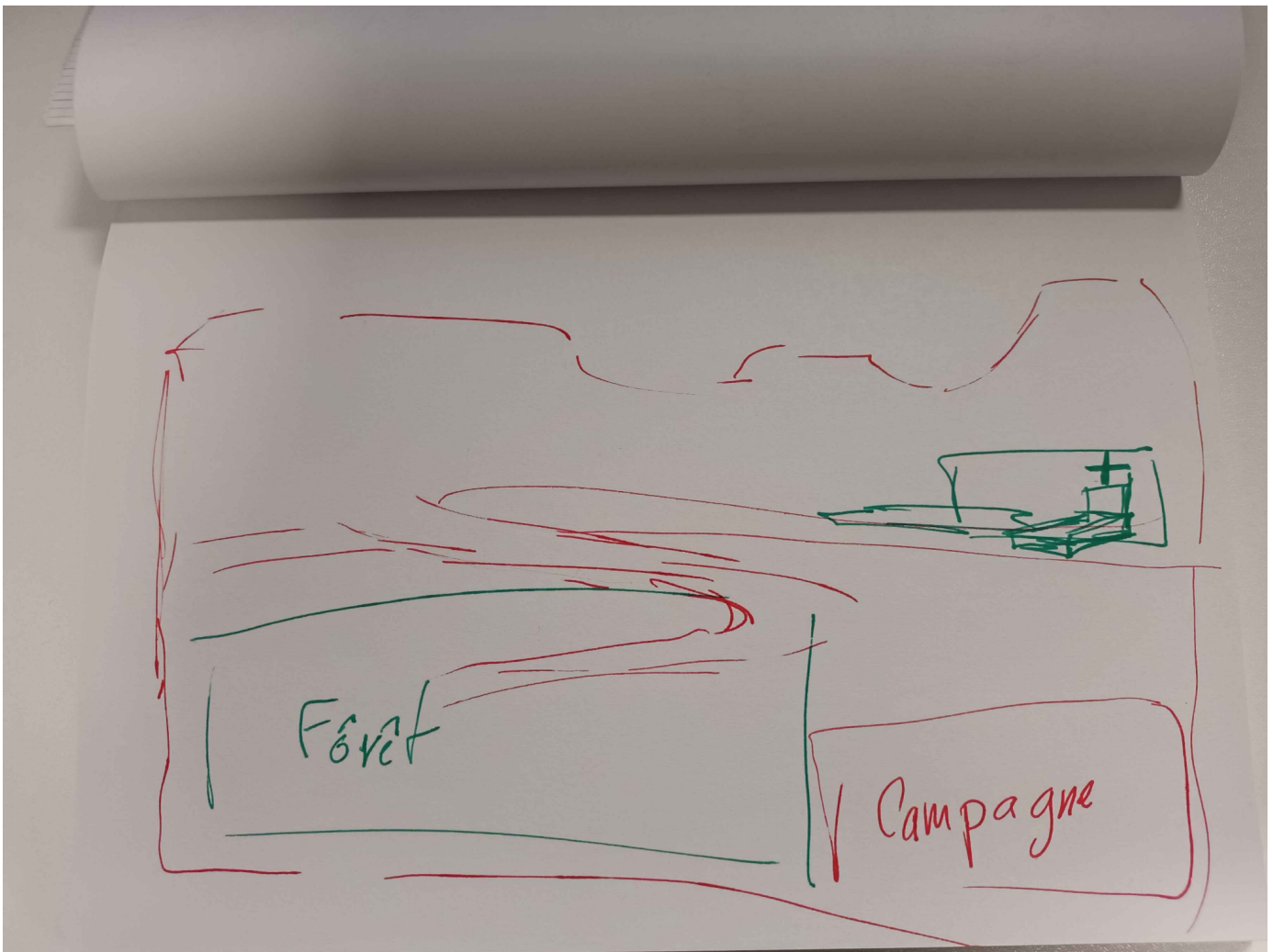
Victor Hugo - Demain Dès l'Aube

LD

Le but est de suivre les lieux cités dans le poème *Demain dès l'aube*

- Village > campagne
- Forêt > clairière
- Montagne > colline
- Point d'eau au milieu de la montagne

Premier schéma



Note d'Intention

Le concept a été réalisé autour de l'idée de la recherche d'une source, en utilisant un bâton de sourcier comme un sonar afin de placer la vibration au cœur du gameplay.

Afin de rendre l'histoire plus poétique qu'une simple quête, nous nous sommes tournés vers la narration du poème *Demain dès l'aube* de Victor Hugo, car il s'accorde parfaitement avec ce que nous souhaitons montrer et est en rythme avec l'aspect "Walking Simulator" du projet.

En alliant les deux, nous avons mis en place une ambiance douce et poétique qui permet à la narration de remplir l'espace et d'accompagner le joueur dans son aventure.

L'idée est de rejoindre la tombe d'un proche décédé, située près d'un lac. C'est pour cette raison que l'on possède une baguette de sourcier : elle sert à ressentir les vibrations de l'eau. Les sentiments du personnage sont illustrés par le poème qui défile à chaque arbre jaune croisé. Les arbres jaunes représentent l'automne et la tristesse du personnage, en contraste avec les arbres verts.

Le jeu devient alors une marche initiatique où l'on se recueille à chaque pas, symbolisé par les fleurs qui poussent sur la baguette. Lorsque la marche s'achève, le bâton est suffisamment fleuri pour être déposé sur la tombe du proche.