



Projet personnel de fin d'année



SOMMAIRE

Adaptation de Stormbringer (RPG 1)..... 2

Baldur’s Gate 2.5 et Sarevok (RPG 2)..... 3

La Guerre Sanglante (Jeu de stratégie 1)..... 4

Unicorn’s World (Jeu de stratégie 2)..... 5

Fête de la Fougère (FPS 1)..... 6

Bowling Fighter (FPS 2)..... 7

To the Rhythm of my Heart (Platformer 1)..... 8

La colère de Betty la Couleuvre Magnifique (Platformer 2)..... 9

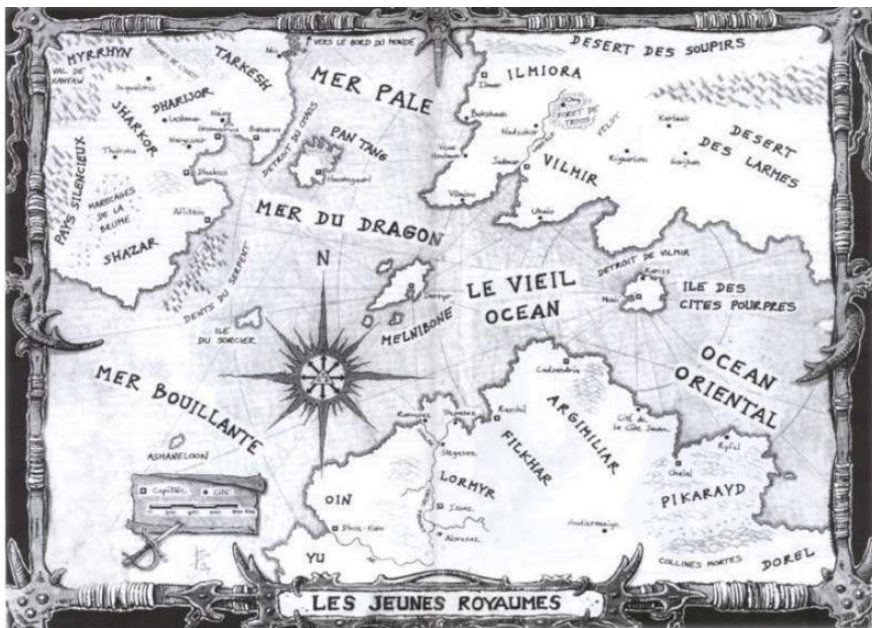
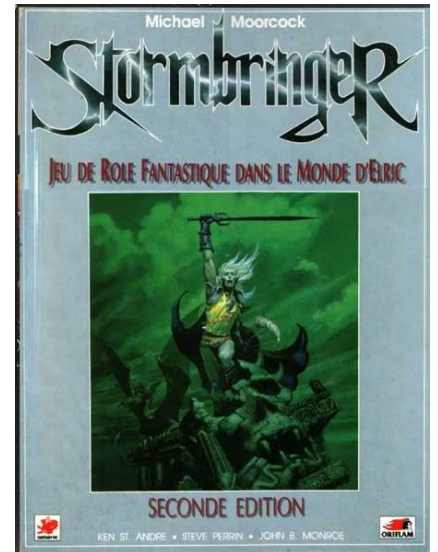
Mental Health Detection (Impossible 1)..... 10

Nous Sommes Tous le Démon de Quelqu'un (Impossible 2)..... 11

# Adaptation de Stormbringer (RPG 1)

**Synopsis :** N'avez-vous jamais voulu voir un de vos jeux de rôle préférés adaptés en jeu vidéo ? Pouvoir inventer vos propres quêtes, vos propres PNJs comme un jeu de rôle ? Vous immerger dans un monde ouvert sombre et complexe ? Avec Stormbringer, vous allez réaliser vos rêves !

**Rappel de ce qu'est Stormbringer :** C'est un jeu de rôle adapté d'une série de livres écrite par Michael Moorcock qui met en scène un empereur albinos du nom d'Elic qui explore les Jeunes Royaumes (le nom du monde dans lesquels se passent le livre et le jeu de rôle). C'est un univers où on peut posséder des démons et où la guerre entre la loi (l'ordre, la justice, vertus) s'oppose au chaos (création, entropie, démons).



## Informations techniques :

**Piliers :** dark fantasy / quêtes / création / démons.

**Un joueur, vue** troisième personne de derrière ou en première personne.

**Public cible :** Pegi 16, aimant les RPGs, les univers sombres et étant à l'affût de nouvelles quêtes créées par les joueurs.

**Tétrade :** (tous sont quasiment au même niveau)

- 1) Histoire, lore riche avec des quêtes originales.
- 2) Gameplay, où on peut faire plein de quêtes et en créer.

3) Esthétique, monde ouvert avec des couleurs plutôt sombres.

4) Support, disponible sur PC.

**Mécaniques de jeu :** Le joueur incarne un héros personnalisable et peut choisir parmi les classes suivantes : guerrier, marchand, voleur, mendiant, chasseur, noble, sorcier et prêtre. Il a des compétences réparties parmi des grandes catégories comme la connaissance où il y a la compétence premiers soins par exemple, discrétion où il y a la compétence dissimuler, perception où il y a la compétence chercher etc.

La mécanique la plus innovante est que dans le menu du jeu, on peut accéder à un éditeur facile d'utilisation où on peut créer des PNJs, leur donner des dialogues et des choix de réponses, des conséquences. On peut aussi créer des endroits où, comme dans les *Sims*, avoir un point de vue du haut où on peut placer des objets parmi une liste d'objets, que les joueurs peuvent rajouter grâce à des mods faciles d'utilisation et de création. Les compétences sont sur 100 et pour réussir un jet de dés virtuel dans une situation qui le demande, il faut faire moins ou égal à la valeur de la compétence. Par exemple, j'ai 45 en évaluer un trésor (connaissance), il faut que je fasse moins ou égal à 45 sur un dé 100 pour réussir mon action. À la fin de chaque quête, une sauvegarde automatique se lance et le joueur peut augmenter ses compétences avec un lancer de dés virtuels. Il doit échouer ses jets de dés pour augmenter ses compétences d'1D4+1.

## Baldur's Gate 2.5 et Sarevok (RPG 2)

**Synopsis :** Étant une grande fan d'un certain personnage de la série des deux premiers Baldur's Gate, je m'étais dit que c'était une bonne idée d'imaginer un jeu RPG entièrement centré sur lui. Vous allez donc incarner Sarevok Anchev, un ancien enfant du Seigneur du Meurtre Bhaal qui a été ressuscité. Ce sera à vous de déterminer son destin ! Allez-vous mettre la Côte des Epées à feu et à sang ? Allez-vous au contraire choisir sa rédemption ?



**Rappel de Donjons et Dragons et Sarevok :** Le jeu se passe avec le système de jeu de Donjons et Dragons, dans l'univers des Royaumes Oubliés. Il se situe entre les événements de Baldur's Gate 2 et le 3. Sarevok Anchev est l'ennemi final dans Baldur's Gate 1, il a essayé de créer une guerre entre deux nations importantes des Royaumes Oubliés : Amn et La Porte de Baldur, afin de remplacer son père (Bhaal) en tant que Seigneur du Meurtre. Il a été tué puis ressuscité et est maintenant laissé à lui-même.

### Informations techniques :

Piliers : guerre / rédemption / choix / personnage charismatique

Un joueur, vue isométrique.

Public cible : Pegi 16, aimant les RPGs, maîtrisant un personnage potentiellement mauvais et combattant.

Tétrade : 1) Histoire, lore riche et personnage complexe.

2) Gameplay, combat nécessitant de la stratégie, possibilité de gérer des armées.

3) Esthétique, vue isométrique ne nécessitant pas des graphismes poussés.

4) Support, jeu uniquement disponible sur PC.

### Mécaniques de jeu :

\* On débute le jeu lors d'un procès. Cela donne du contexte et permet de résumer les actions passées du personnage qu'on incarne : Sarevok. Le résultat du procès est qu'il est banni de la ville portuaire La Porte de Baldur.

\* Il est ensuite au sud de la Porte de Baldur et souhaite se venger de la ville. Il va alors mener une armée. C'est la quête principale. Il devra "convaincre" des maires et des seigneurs pour pouvoir le faire. Libre au joueur de choisir la manière dont il devra s'y prendre pour convaincre et monter son armée (corruption, massacre, rendu de service) et d'assouvir la vengeance de Sarevok ou se servir de l'armée pour faire le bien. Dans tous les cas, le Seigneur du Meurtre Bhaal hante ses rêves (autre mécanique où Sarevok est dans ses rêves et où l'univers devient violet) et il va être forcé de devenir chef d'un de ses cultes (ce qui amène aux événements de Baldur's Gate 3).

\* Il va rencontrer des compagnons durant ses aventures, dont une possibilité de romance.

Les compagnons incarnent des classes que n'incarne pas Sarevok, qui est un guerrier.

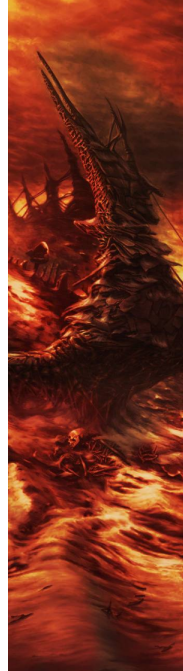
\* Le jeu est en semi monde ouvert où il y a une grande map que le joueur peut explorer et des petits endroits comme des maisons, des grottes etc.

\* Quand il deviendra chef d'une armée, il devra parler à des sous-chefs (qu'il aura mis à son service) pour choisir quelle ville envahir. Il sera alors dans la ville en question et doit réussir à battre le seigneur de la ville dans un champ de bataille. Libre à lui de savoir ce qu'il fera dans la ville, il peut en faire une ville marchande, comme une ville des armées. Un maire que le joueur aura choisi parmi une sélection gèrera l'une de ses villes.



# La Guerre Sanglante (Jeu de stratégie 1)

**Synopsis** : Ne pensez pas que je suis obsédée par les démons... Même si dans ce jeu de stratégie révolutionnaire vous pouvez incarner un démon... Enfin pas qu'un seul démon, vous allez en maîtriser plusieurs ! Fini les jeux où vous êtes un gentil héros tout mignon qui doit sauver le monde ! Ici vous êtes en Enfer où vous pouvez incarner un Seigneur Démon qui possède sa propre armée de démons de toutes les couleurs et de toutes les formes ! Vous ne souhaitez pas incarner un démon, c'est trop classique ? Pas de problème, vous pouvez les combattre en incarnant un archidiabole qui est le maître des grands diables et diabolins, avides du sang des démons !



**Concept du jeu** : C'est un jeu de stratégie spécial car il se veut être un challenge. Il y a deux équipes de cinq joueurs qui contrôlent à leur tour 5 démons/diables. Il n'y a pas de tour par tour, tout se fait en direct. Les joueurs ont 1 minute par entité pour choisir leurs armes et leurs pouvoirs, ce qui fait 5 minutes de préparation au total. Le but est d'éliminer le plus d'ennemis possible. Si l'une des deux équipes atteint le nombre maximum d'ennemis à tuer, elle gagne... Jusqu'à demain. La guerre ne s'arrête jamais.

## Informations techniques :

Piliers : guerre / enfer / magie / stratégie

10 joueurs, vue isométrique.

Public cible : Pegi 16, ayant les moyens, aimant la guerre et les créatures fantastiques.

Tétrade : 1) Support, besoin d'un PC puissant pour supporter le jeu.

2) Gameplay / 2) Esthétique / 4) Histoire

## Mécaniques de jeu :

- \* Au fur et à mesure des combats, on débloque de nouveaux skins pour les entités, de nouveaux pouvoirs et de nouvelles armes (qui peuvent être moins ou plus puissants que les armes de base).
- \* Il y a en tout neuf champs de bataille différents, certains étant faits de feu, d'autres de glaces, d'autres avec des maisons où on peut se cacher etc.
- \* Les pouvoirs sont variés. Par exemple, énormément d'éléments (feu, terre, tonnerre) qui ont des avantages selon le lieu de la bataille, sorts d'invocation, sorts de soin divers etc.
- \* Au début de chaque partie, on peut choisir de quel camp on est.
- \* Il y a différentes caractéristiques : les points de vie, les points de défense, d'attaque avec arme, d'attaque avec les pouvoirs. Le joueur doit répartir un nombre de points limités dans ces caractéristiques.

## Unicorn's World (Jeu de stratégie 2)

**Synopsis** : Les dragons c'est bien, les licornes c'est mieux ! Immergez-vous dans un monde féérique, apprivoisez les plus belles licornes pour battre vos méchants adversaires afin d'instaurer la paix dans le monde (en l'occurrence permettre à vos licornes de devenir les maîtresses du monde) !



**Biomes** : Le joueur est dans un monde où il y a plusieurs biomes : neige, plage, désert, forêt, plaines, montagnes. Ces biomes sont reliés par des arc-en-ciel qui agissent comme étant des "safe zones" sur lesquels le joueur peut marcher.

### Informations techniques :

Piliers : licornes / couleurs / stratégie / arc-en-ciel

24 joueurs, vue première personne / vue du haut

Public cible : Pegi 6+, aimant les univers colorés et les

licornes ainsi que les combats et la stratégie.

Tétrade : 1) Esthétique, la couleur des licornes font partie intégrantes du jeu et le jeu se doit de faire rêver les joueurs. Les couleurs tournent autour du bleu et du vert.

2) Gameplay basé sur le meilleur combo à faire entre les licornes, de la recherche de licornes.

3) Support, disponible sur PC et les consoles next-gen.

4) Histoire, on peut créer des histoires à nos licornes mais c'est purement l'imagination du joueur.

### Mécaniques de jeu :

- \* Il y a 4 joueurs par biome. Les biomes étant assez grands, ils ne se voient pas.

- \* Le but du jeu est d'être le seul survivant du monde, donc éliminer les 23 joueurs restants. Pour ce faire, le joueur peut apprivoiser les licornes. Dans les arc-en-ciel, les joueurs ne peuvent pas déclencher de combats.

- \* Les licornes les plus colorées sont les plus rares et les plus fortes. Pour apprivoiser une licorne, il faut lui ramener des baies ou combattre des gobelins qui menacent de l'éliminer (par le biais d'autres licornes). Il y a une limite de 5 licornes par joueur.

- \* La couleur détermine les points de vie, la statistique attaque et défense de la licorne. Plus la couleur est flashy, meilleure sont ses caractéristiques.

- \* Les joueurs peuvent faire reproduire les licornes pour avoir les licornes les plus colorées.

- \* Les licornes se trouvent partout, mais les licornes les plus puissantes sont souvent en dehors des arc-en-ciel.

- \* Lors des combats, le jeu se met sur pause, le temps que les joueurs choisissent ce que font les licornes et où ils se placent. Comme un jeu d'échecs, le joueur se situe en arrière-plan. Si toutes les licornes d'un joueur sont K.O, le joueur adverse peut utiliser ses licornes pour atteindre le joueur et l'éliminer.

- \* Chaque licorne a des pouvoirs différents : ça va du crachat de feu, savoir guérir les alliés, jusqu'à rendre inconscient un adversaire. Dans ce cas, durant le prochain tour, la licorne touchée ne peut rien faire.

Le point de vue du jeu est en première personne dans un monde ouvert. Mais dès qu'un combat de grande envergure se lance, on adopte un point de vue du haut.



# Fête de la Fougère (FPS 1)

**Synopsis** : Ici, c'est la fête de la fougère ! La race humaine est trop dangereuse pour la Terre et il faut qu'elle disparaisse. Ne jamais sous-estimer le pouvoir de la fougère ! Vous incarnez l'un des robots les plus sophistiqués créés par les êtres humains et avez vous-même créé THE lance-grenade : elle a la capacité de transformer les êtres humains en fougère ! Faites attention toutefois, les humains n'ont pas dit leur dernier mot...



**But du jeu** : Le jeu se passe dans une arène qui peut changer. Le but est de transformer le plus d'humains en fougère. Il y a un maximum de 50 joueurs dans une map et les joueurs doivent d'abord s'unir pour transformer les humains qui préparent une attaque nucléaire pour éliminer les robots. Ensuite, ils jouent les uns contre les autres car c'est le robot qui a transformé le plus d'humains qui devient l'empereur des robots.

## Informations techniques :

Piliers : robot / fougère / lance-grenade / dystopie

50 joueurs, vue en première personne.

Public cible : PEGI 14+, public aimant la dystopie et l'aspect futuriste avec toutefois un univers décalé.

Tétrade : 1) Support, disponible sur PC, Switch et consoles next-gen.

2) Gameplay, la lance-grenade a plusieurs fonctionnalités.

3) Esthétique, on peut incarner des robots personnalisés et l'univers est tourné autour du vert et du gris.

4) Histoire, elle sert de contexte au fait de transformer les êtres humains en fougères.

## Mécaniques de la lance-grenade :

L'arme serait un lance-grenade et la grenade serait une fougère en boule. La lance-grenade est magique et contient une flamme dedans. Il suffit de mettre une plante de fougère dans la recharge du lance-grenade et l'arme la transforme en boule. Dès que la fougère en boule sort de l'arme, elle prend cinq secondes avant d'exploser en un nuage de poussière d'étoiles qui transforme tous les êtres humains en fougères. Le joueur peut bouger pendant qu'il tire.



Ainsi, le joueur appuie sur x et une bombe de fougère sort de l'arme.

Si le joueur appuie longuement sur x, il tire des bombes en continu jusqu'à ce qu'il n'ait plus de plantes de fougères dans son chargeur.

Le tir se fait en courbe : x fait une courbe étroite / y fait une courbe plus longue.



# Bowling Fighter (FPS 2)

**Synopsis :** Vous voulez de l'action ? Vous voulez du bowling ? Vous en avez marre des enfants qui crient lorsque vous êtes tranquilles en train de jouer ? Vous en avez assez des adultes qui parlent trop fort ? Alors détruisez-les, réalisez vos plus grands fantasmes en tirant des boules contre vos pires ennemis, ces gens insupportables qui nuisent à votre expérience de bowling ! Servez-vous des obstacles sur la piste pour vous cacher contre les attaques ennemies et faites votre meilleur score !



**Concept du jeu :** Le jeu se passe sur une immense piste de bowling. On incarne des mini-humains qui peuvent se cacher derrière les “obstacles” qu’il peut y avoir sur la piste pour éviter d’être tué par les autres joueurs. Il y a un total de 20 joueurs dont 10 joueurs par équipe (deux équipes), et le but est d’être la première équipe à éliminer l’équipe adverse. Pour éliminer l’équipe adverse, ils peuvent se servir de leur arme de base : les boules qu’ils doivent lancer sur la tête de leurs ennemis pour les éliminer.

## Informations techniques :

**Piliers :** bowling / obstacles / explosion / headshot

**20 joueurs,** vue première personne.

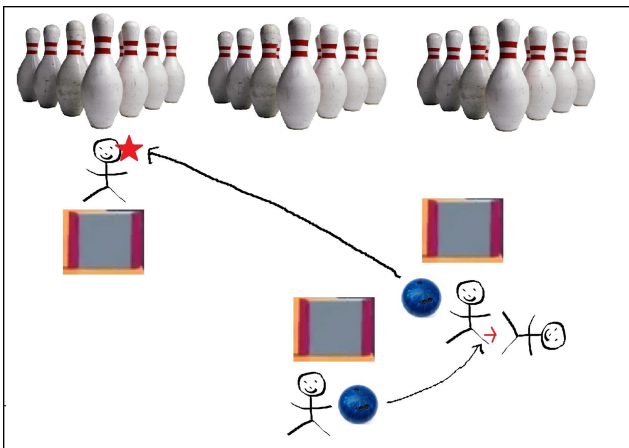
**Public cible :** PEGI 16+, public ayant une rancune envers les gens au bowling ou aimant le bowling. Public aimant les univers décalés.

**Tétrade :** 1) Gameplay, possibilité d’utiliser les boules et les quilles.

2) Esthétique, il faut que les “traits” pour viser soient visibles, que la piste soit suffisamment éclairée etc.

3) Support, disponible sur PC, possibilité de jouer avec des manettes.

4) Histoire, il faut vraiment détester les gens pour imaginer un background de leur histoire.



## Mécaniques de tir :

\* La boule : un peu comme dans Wii sport, le joueur peut viser une cible qui est représentée par des pointillés avec la touche du haut et de côté. S’il appuie sur x, la boule est lancée dans la trajectoire décidée par les pointillés. Selon si le joueur a décidé de “monter” la boule pour essayer de toucher la tête des ennemis derrière les obstacles, la trajectoire de la boule se fait en courbe. Le joueur doit anticiper (ou pas) le mouvement des ennemis. Quand la boule est lancée, elle peut atteindre la cible en 1 à 5 secondes,

selon si la cible est loin ou pas. Sachant que la piste est grande. Si la boule touche les jambes de l’ennemi, celui-ci est à terre pendant 2 secondes.

\* Les quilles : elles se trouvent au fond de la piste. Il est facile de se cacher derrière des quilles mais si les ennemis décident de lancer des boules sur les quilles, alors qu’il y a un joueur, ils ont l’occasion de faire un strike. Dans ce cas uniquement, le joueur près des quilles est éliminé. Mais le joueur près des quilles peut décider de les utiliser. Elles agissent comme un lance-grenade, explosant au contact sur sol.

# To the Rhythm of my Heart (Platformer 1)



**Synopsis** : La musique est l'un des arts les plus populaires et pour cause ! Écouter une douce mélodie dans vos oreilles, chanter, danser et créer des sons, des paroles qui toucheront les cœurs. Soyez en accord avec vous-même, écoutez votre cœur battre, choisissez les musiques que vous aimez, sondez le rythme ! Mais surtout, sautez en rythme ! Accédez au paradis, devenez la meilleure rockstar du monde parmi les anges de la musique !



**But du jeu** : Le joueur a le choix d'incarner des musiciens parmi une liste de personnages (exemple : une chanteuse de pop, un trompettiste) et il commence en bas de l'échelle. Son but est de monter sur les différentes plateformes suffisamment haut et avant ses concurrents pour atteindre le paradis de la musique.

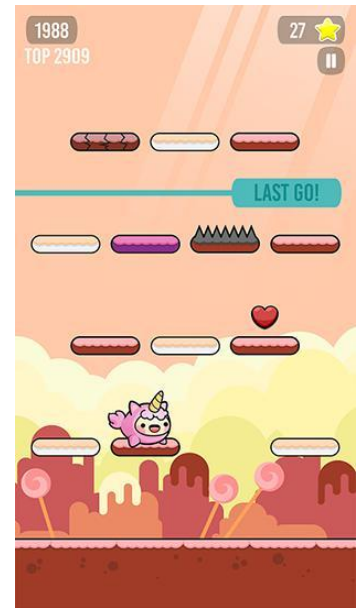
## Informations techniques :

Piliers : musique / plateformes / rythme / réflexes

Un joueur, vue sur le côté.

Public cible : PEGI 3+, public aimant les jeux simples, ayant le sens du rythme et aimant la musique.

Tétrade : (tous sont quasiment au même niveau)



- 1) Gameplay, sauter en rythme, éviter les tirs de guitare et parler aux PNJs sont très importants.
- 2) Support, disponible sur téléphone et PC.
- 3) Esthétique, ce serait dans les couleurs variant entre le rose fuchsia et le bleu/violet sombre.
- 4) Histoire, le joueur a un but, entre devenir une star et personnaliser son personnage.

## Mécaniques de jeu :

- \* Des musiciens adverses apparaissent sur la map et lancent des guitares électriques sur le joueur. Il doit les éviter en allant sur d'autres plateformes tout en continuant de sauter en rythme.
- \* Le joueur a une barre de points de vie. Eh oui, c'est fatigant d'être une star en devenir ! Elle descend lorsque le joueur saute en décalage du rythme ou quand il se prend des guitares électriques sur le visage. Lorsque sa barre de vie est à zéro, c'est un game over : le personnage ne sera pas la meilleure rockstar... Mais il peut parier sur les musiciens restants ! Si le premier musicien sur lequel a parié le joueur arrive effectivement en premier, le joueur reçoit de l'argent qui lui permet de personnaliser son personnage.
- \* Sur son chemin, le joueur peut rencontrer des PNJs qui, quand le joueur arrive sur leur plateforme, mettent le jeu en pause et lui permettent d'acheter divers objets pour améliorer son expérience comme changer de musique, ralentir le temps ou encore rajouter de la vie. Pour payer les PNJs, sur quelques plateformes, il y a des notes de musique que le joueur peut récupérer pour les vendre aux PNJs.
- \* Il y a trois autres musiciens qui souhaitent devenir la meilleure rockstar. Le joueur peut voir leur avancée représentée par le nombre de plateformes sur lesquelles ils ont sauté en haut à droite. Il peut voir sa propre avancée en haut à gauche et juste en dessous voir le nombre de notes de musique qu'il détient.
- \* Quand le joueur arrive en premier au paradis, il reçoit de l'argent virtuel pour personnaliser son personnage, plus la possibilité de prendre des photos avec des anges qui prennent la pose.
- \* Pour cela il doit monter entre divers biomes : d'abord les rues délabrées, puis le ciel gris. Puis le ciel bleu, ensuite des palais volants. Pour continuer, des aurores boréales puis l'espace de paillettes et de strass. Enfin le paradis de la musique.



# La colère de Betty la Couleuvre Magnifique (Platformer 2)

**Synopsis :** Subissez la colère de la couleuvre espace miniature ! Vous, petite grenouille du désert, à cause de votre cri aigü de colère parce que vous avez été exclu de votre famille, avez attiré l'attention (et l'appétit) d'une couleuvre ultra rare qui n'a qu'une seule envie : vous manger toute crue ! Vous n'avez qu'une seule option : sauter le plus loin possible et crier comme vous savez le faire pour pouvoir vous échapper de la couleuvre. Mais faites attention : la couleuvre, contrairement à vous, a des alliés comme les Thamnophis qui apparaissent dans les différents biomes pour partager son repas...



**Concept du jeu :** Le jeu se déroule derrière la grenouille où se tiennent devant lui des plateformes qui sont à droite/gauche/en haut/en bas. Le jeu débute dans le désert, l'habitat de la grenouille. Puis la grenouille est obligée de sauter dans d'autres biomes comme la forêt humide ou la jungle. La grenouille peut choisir de sauter sur la prochaine plateforme ou dans trois plateformes s'il contracte ses muscles, ce qui peut durer 1,5 secondes.



## Informations techniques :

Piliers : grenouille / serpent / plateformes / poursuite

Un joueur, vue en troisième personne, derrière la grenouille.

Public cible : Pegi 7+, public aimant les grenouilles du désert et leur cri incroyable, ayant des réflexes. Public aimant différents environnements et n'ayant pas peur des serpents.

Tétrade : 1) Gameplay, les différents types de saut et les plateformes qui peuvent bouger etc.

2) Support, disponible sur PC et les consoles next-gen.

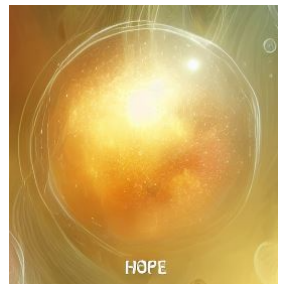
3) Esthétique, les couleurs représentent les biomes : vert-jaune pour la jungle, sable, arbre etc.

4) Histoire, au fur et à mesure du jeu, le joueur peut s'attacher à la grenouille.

## Mécaniques de jeu :

\* Utiliser le cri de guerre de la grenouille peut révéler la présence des serpents qui se seraient cachés ou qui seraient prêts à attaquer. Pour recharger son cri, il faut qu'elle attrape des boules de courage et d'espoir. (des boules brillantes et jaunes)

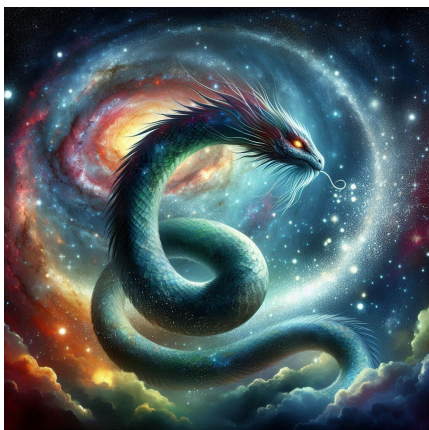
\* La grenouille ne peut que sauter alors que les serpents peuvent se cacher, se faufiler. Ils peuvent même aller dans l'eau pour ensuite se cacher. Si la grenouille ne les détecte pas, les serpents sautent et essaient de l'attraper. (S'il y a de l'eau)



\* Il y a des plateformes dans l'eau et sur la terre (désert, plaine)

\* Il n'y a pas que des plateformes immobiles : il y en a qui bougent, d'autres où le serpent peut se faufiler et attaquer et d'autres piégées où si la grenouille saute dessus, la plateforme descend à la portée du serpent de mer, si la grenouille se situe dans le biome adapté.

\* Si la grenouille arrive jusqu'au bout, il devra éviter les attaques de Betty, la couleuvre de l'espace. Elle fera des attaques avec sa queue et sa gueule et la grenouille devra sauter jusqu'à ce que la couleuvre soit fatiguée. La grenouille pourra s'enfuir : elle aura réussi à mettre à mal la reine des serpents !

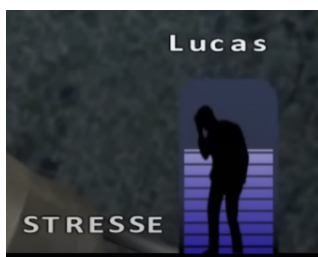


BONUS : <https://youtu.be/DVG4OBvTmEw> (admirez le cri de la grenouille).

# Mental Health Detection (Impossible 1)

**Synopsis** : Imaginez un jeu où le personnage est influencé par les émotions du joueur. Littéralement. Imaginez ressentir des émotions tellement fortes que l'écran lui-même devient flou sous l'influence de ce que vous ressentez. Imaginez pouvoir sentir les odeurs que sent votre personnage. Vous vivrez l'expérience des jeux vidéo à son apogée, âme sensible s'abstenir !

**Concept du jeu** : Grâce à des sondes reliées au cerveau, l'ordinateur peut détecter les sentiments du joueur. Ces sondes permettent au joueur d'être totalement immergé dans le jeu : il est concentré sur l'écran. Le jeu est du type psychologique-thriller-horreur. Dès que le joueur a peur ou ressent des sentiments négatifs, l'ordinateur le détecte et l'écran peut devenir flou. Selon ce que ressent le joueur, la santé mentale du personnage baisse en conséquence. Plus la santé mentale du personnage est basse, moins il sera facile au joueur de pouvoir le contrôler.



Le joueur incarne un personnage qui travaille dans un asile psychiatrique. Il doit s'occuper des patients, discuter avec eux et faire des activités. Plus il établit de liens avec les patients et plus ces derniers lui permettront de voir leurs souvenirs et leurs pensées pour comprendre ce qui les a amenés ici. Le joueur sera alors immergé dans leur tête. Le joueur connaîtra leurs forces et leurs faiblesses.

Il y a un temps imparti avant qu'une panne électrique se déclenche dans tout l'asile, libérant les cellules des prisonniers et éteignant la lumière. Les docteurs se sont enfermés dans une salle mais le personnage du joueur n'a pas pu les rejoindre. Il se retrouve seul entouré de patients en colère. Son but est alors de sortir en toute sécurité de l'asile sans se faire tuer / attraper par les patients. Si le joueur connaît les personnalités des patients, il saura comment agir et aura plus de chance de s'en sortir.

## Informations techniques :

Piliers : souvenirs / psychologie / asile / émotions

Un joueur, vue en première personne.

Public cible : PEGI 18+, public attiré par les univers très sombres et étudiant la psychologie humaine.

Tétrade : 1) Support, disponible sur PC et console, les sondes sont indispensables.

2) Histoire, le joueur devra connaître les histoires des patients pour augmenter ses chances de survie.

3) Gameplay, le joueur a une limite de temps pour choisir les réponses, pour agir.

4) Esthétique, le jeu doit être sombre, orienté vers les couleurs blanches, grises et noires.

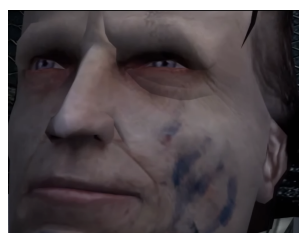


## Exemple :

\* Il fait noir dans l'asile et le personnage ne doit pas bouger. Le joueur doit garder son calme ou le personnage va se mettre à paniquer. Ce qui attirera l'attention des patients sensibles aux mouvements brusques ou aux cris.

\* Quand le joueur intègre des souvenirs, il les vit. Il devra faire des choix dans les souvenirs pour révéler les forces et les faiblesses du patient examiné. Si le joueur ressent des émotions trop vives, le personnage peut mal agir et le patient peut se montrer hostile et sortir le joueur de ses souvenirs avant qu'il ne découvre quoi que ce soit.

\* Il y a une vingtaine de patients, le joueur devra faire plusieurs parties pour connaître tous les souvenirs des patients.



# Nous Sommes Tous le Démon de Quelqu'un (Impossible 2)

**Synopsis :** Est-ce que ça vous dit de jouer à Black Mirror ? Je vais vous présenter un jeu auquel personne n'a envie de jouer sauf si vous en voulez vraiment à votre pire ennemi ou si vous êtes un psychopathe. Vous n'incarnez personne, vous infiltrez la personne. Vous avez réussi à vous procurer un virus rare que vous pouvez implémenter dans le cerveau de n'importe qui rien qu'en le touchant. Maintenant, grâce à votre ordinateur, votre clavier ou votre manette, vous avez le contrôle sur cette personne. Pire que les Sims, ce jeu qui se passe en temps réel, est le pire cauchemar des êtres humains.



**Concept du jeu :** C'est un jeu dystopique où le joueur intègre le cerveau d'un être humain via un virus, le joueur est derrière un écran et perçoit ce que perçoit l'humain. Le joueur a juste à écrire dans la commande ce que l'humain doit faire et l'humain est obligé d'exécuter ce qu'a écrit le joueur. L'humain n'est qu'un spectateur de sa propre vie. Mais le joueur a la possibilité de coder le cerveau de l'humain en lui laissant le choix entre plusieurs possibilités. Le joueur peut uniquement le faire quand l'humain se trouve dans une situation où il peut réfléchir. Sinon le joueur doit écrire le plus vite possible pour que l'humain fasse ce qu'il veut. Sinon l'humain pourra reprendre le contrôle de sa vie pendant un court instant.

## Informations techniques :

Piliers : dystopie / Sims / contrôle / choix

Un joueur, vue en première personne.

Public cible : Pegi 18+, public bizarre ou des chercheurs étudiant la vie humaine.

Tétrade : 1) Esthétique, le jeu se passe à travers les yeux de l'humain. On ne peut pas faire plus réaliste.

2) Histoire, on peut faire ce qu'on veut et voir la réaction des personnes autour de l'humain.

3) Gameplay, c'est surtout beaucoup de codage simplifié.

4) Support, uniquement sur PC.



## Idées :

\* Le jeu se passe en temps réel, c'est-à-dire que quand le joueur dort ou n'est pas devant son pc, l'humain reprend le contrôle de sa vie.

\* Le joueur peut contrôler aussi le corps de l'humain mais uniquement ses déplacements (avec les touches zqsd par exemple). Si le joueur veut que l'humain saute par exemple, il doit l'écrire dans la commande.

\* Le joueur peut inventer diverses possibilités que l'humain peut choisir (comme dans Qui veut gagner des millions). Mais dans un futur DLC, le jeu peut détecter des situations typiques et créer des possibilités de lui-même que le

joueur peut choisir.



Dans un de ses plus célèbres tubes,  
Jacques Brel chante le retour inespéré...

• A: Du Jedi

• B: De Mikeline

• C: De Mathilde

• D: De Kaamelott