



I. SYNTHÈSE

Nom : Chants of Sennaar
Genre : Puzzle game narratif
Univers : Fantasy
Cible : Tout public
Plateforme : PC/Mac (Android/iOS envisagé)

*Le sage, avec son petit sourire, leur expliqua :
« Vous avez tous dit vrai !
Si chacun de vous décrit l'éléphant
Si différemment,
C'est parce que chacun a touché
Une partie de l'animal très différente !
L'éléphant à réellement les traits
Que vous avez tous décrits. »*
Anekāntavāda - Fable indienne

II. NOTE D'INTENTION

Chants of Sennaar est basé sur une idée originale de **Julien Moya** et **Thomas Panuel**, respectivement designer graphique et développeur, qui ont déjà collaboré pour concevoir, réaliser et publier **Varion**, un jeu d'action en multijoueur local sorti sur PC et Nintendo Switch en 2019.

Diplômé en Arts plastiques et en animation 3D, Julien a une longue expérience du game design et de la création graphique de jeux vidéo (DA, UI, modélisation 3D et animation) à travers sa carrière de digital designer freelance qui l'a amené à travailler autant sur des projets de commande (serious gaming, advergame, digital learning) que sur des projets éditoriaux de studios Français (Darkworks, Eden Games).

Thomas dispose de son côté d'une **forte expertise en développement** sur toutes plateformes, doublée par un profil de **project manager** construit grâce à son expérience de chef de projets IT au sein de grandes ESN Toulousaines.

Ils ont rapidement été rejoints par **Romain Cabezos, sound designer diplômé de l'ENJMIN**, qui avait déjà assuré le volet sonore et participé au gamedesign du projet **Varion**.

Fort du succès de leur collaboration sur **Varion**, les membres de l'équipe ont décidé de s'investir dans un projet plus profond sur les plans artistique et scénaristique, quittant le monde du multilocal pour s'attacher à la création d'un **univers narratif scénarisé**, culturellement riche, cohérent et basé sur des **valeurs positives** de curiosité, de recul et d'ouverture aux autres. Un tel projet nécessite plus de moyens, notamment au niveau de l'écriture.

Après plusieurs pistes, ponctuées de nombreuses lectures, le concept-clé du jeu, **celui d'un univers inconnu où les langues et écritures seraient des énigmes à déchiffrer**, s'est imposé comme cœur du gameplay. Le mythe antique de la Tour de Babel et la célèbre parabole des Six Aveugles et de l'Éléphant ont ensuite servi respectivement de point de départ scénaristique et d'ossature thématique à ce qui se veut être une fable sur la diversité des peuples et des pensées.

Dans Chants of Sennaar, les joueurs et joueuses amateurs de défis intellectuels seront plongés dans un univers à la fois proche et étrange, incarnant un découvreur qui, armé de ses seuls sens de l'observation et de la déduction, aura l'occasion de transcender son aventure pour endosser un rôle actif dans le monde qui l'entoure.

III. DOSSIER LITTÉRAIRE

1. CONCEPT

Chants of Sennaar est **un jeu d'exploration et d'énigmes** basé sur **l'apprentissage et la maîtrise de langues inconnues**. Dans ce jeu, vous incarnez le **Messageur**, un être à l'origine obscure, déterminé à atteindre le sommet d'une gigantesque Tour habitée par cinq peuples se défiant les uns des autres. Pour y arriver le Messageur devra **apprendre puis utiliser la langue et l'écriture** de chacun de ces peuples et traverser les nombreux défis qui l'attendent. Et peut-être, au cours de son aventure, réalisera-t-il que son vrai but tient moins à la quête d'une « vérité » unique qu'à la compréhension que **chacun, à sa manière, détient une part de celle-ci**.

Non-violent, basé sur la réflexion, la coopération et l'ouverture à la différence, Chants of Sennaar porte aux Joueurs un message humaniste et optimiste.

2. SCÉNARIO

a. La Tour

Le monde de la Tour est librement inspiré de la légende de Babel, telle que matérialisée notamment par Bruegel l'Ancien et évoquée dans de nombreux mythes et fictions depuis l'Antiquité, bien que dans le jeu sa place dans le temps ne soit jamais clairement établie.



La Tour de Babel vue par Pieter Bruegel l'Ancien au XVI^e siècle.

Dans CoS, la Tour est **une gigantesque citadelle** taillée à flanc de montagne, dont la construction composite remonte à des temps oubliés, et dont personne n'a jamais possédé les plans. Elle est divisée en **cinq Étages principaux**, chacun occupé par un **Peuple**, lui-même caractérisé par un type architectural, un costume, une langue/écriture et un champ lexical (ton, vocabulaire, concepts clés).

À cause de leurs langues différentes, **les Peuples ont cessé depuis longtemps de se parler**, et chacun vit désormais dans la peur, la défiance, le mépris ou l'ignorance des autres. Leur seul point commun est que chacun d'entre eux possède sa propre idée - très arrêtée - de la **«Vérité»**. Certains la cherchent, d'autres pensent la protéger, d'autres pensent l'avoir déjà trouvée... Toutes ces conceptions dogmatiques de la «Vérité» sont incompatibles entre elles, ce qui envenime encore un peu plus les rapports au sein de la Tour. Bien que les Étages eux-mêmes soient de conception quasi-labyrinthe, ils ne possèdent chacun qu'un seul passage pour accéder à l'Étage supérieur. Certains passages sont gardés, d'autres verrouillés, d'autres oubliés depuis longtemps.

b. Les Cinq Peuples

→ **Les Dévots**, habitant le premier étage, sont des religieux persuadés que la Vérité reside dans leur «Dieu», et que «Dieu» est au sommet de la Tour. Ils aimeraient pouvoir la gravir pour le rejoindre, mais la porte est bloquée par les Guerriers, dont ils ont peur. Les Dévots sont le premier peuple que rencontre le Joueur, et vont le familiariser avec le contexte de la Tour.

Ils vivent dans un décor inspiré des **abbayes romanes** et de l'architecture sacrée Occitane. Ils sont vêtus de robes évoquant des moines antiques et pratiquent une langue inspirée du Latin/Grec ancien, bâtie autour d'un champ lexical **fervent, dogmatique et orthodoxe**.

Pour passer la porte de cet étage, le Joueur devra tromper la vigilance des Guerriers qui la gardent.

→ **Les Guerriers** du second Étage se croient investis de la mission sacrée de contrôler l'accès à la Tour. Pour eux, **la seule Vérité est leur devoir**, envers lequel ils se montrent inflexibles. Ils interdisent l'entrée aux «impurs» et ne laissent passer que les «Élus», capables selon eux de jouer la « musique sacrée ». Ils bloquent les Dévots au premier Étage, et gardent également l'accès au troisième Étage.

Ils vivent dans un décor composé de **grandes salles monolithiques**, à l'allure crypto-fasciste. Ils sont vêtus en armure et tabard et leur langage, évoquant les runes scandinaves, est bâti autour d'un champ lexical **agressif, querelleur et injonctif**.

Puisque le Joueur accède à cet Étage par la ruse, la circulation lui y est tout d'abord interdite. Il devra donc en traverser une bonne partie sans être repéré, en usant des possibilités d'infiltration offertes par le jeu. Pour passer la porte quittant ce niveau, le Joueur devra faire croire aux Guerriers qu'il est un Élu.

→ **Les Bardes**, au troisième Étage, sont des poètes et des musiciens. Ils sont considérés comme des Élus par les Guerriers, qui les croient en route vers le sommet de la Tour. Mais les Bardes se moquent du sommet. **Pour eux la vérité réside dans la beauté et la musique**, et leur «Paradis» est déjà là, dans leurs jardins suspendus. Ils passent donc leur temps à s'y prélasser et ne s'intéressent pas à l'Étage supérieur, qui est de toute façon inaccessible car le chemin qui y mène, dont on a oublié la localisation, est en outre peuplé de «Créatures».

Les Bardes vivent dans un décor évoquant les **jardins suspendus de Babylone** ou l'Alcazar d'Andalousie. Ils portent des robes brodées et des masques d'or, et pratiquent un langage d'inspiration arabe, bâti autour d'un champ lexical **poétique, joyeux et détaché**.

La porte permettant de quitter ce niveau n'est pas gardée, mais dissimulée. Le Joueur devra donc d'abord la trouver, avant de découvrir le moyen de traverser les Galeries en échappant aux Créatures.

→ **Les Galeries** ne sont pas un Étage proprement dit, mais une série de couloirs et de passages abandonnés, qui relayaient jadis les troisième et quatrième Étages de la tour. Désaffectés depuis aussi longtemps qu'on s'en souvienne, ils sont désormais uniquement **peuplés de Créatures effrayantes**. Les Créatures n'ont pas de langage et sont agressives. Il ne sera pas possible de dialoguer avec elles. Pour traverser les Galeries, le Joueur devra user de ses capacités d'infiltration.

→ **Les Alchimistes** qui vivent dans le quatrième Étage sont des scientifiques un peu mystiques, pour qui **la Vérité réside dans la Transmutation**. À la manière de leurs ancêtres qui cherchaient à transmuter le plomb en or, ils cherchent à se transmuter eux-mêmes en « êtres subtils » capables de se rendre au sommet de la Tour. En effet depuis chez eux, l'Étage supérieur est verrouillé par une porte lumineuse manifestement «magique», inaccessible au commun des mortels. Ils ne savent pas que cette porte est en fait issue d'une technologie plus avancée, celle des Technos de l'Étage supérieur. En apprenant le langage des Alchimistes, le Joueur comprendra que les «Créatures» qui peuplent les Galeries sont en fait d'anciens Alchimistes, produits d'expériences ratées de transmutation.

Les Alchimistes vivent dans un décor **envahi par les machineries et les tuyauteries**. Ils portent un tablier de cuir et un masque respiratoire, et pratiquent un langage inspiré par l'ésotérisme et les runes alchimiques, bâti autour d'un champ lexical **scientifique basé sur les éléments et leur chimie**.

Pour passer la porte, le Joueur devra percer le mystère de sa technologie.

→ **Les Technos** occupent le dernier étage de la Tour, auquel ils ont accédé avant les autres grâce à leur technologie plus avancée. Ils l'ont ensuite verrouillé grâce à une porte que les Alchimistes croient magique. Arrivés à ce qu'ils pensent être le sommet, les Technos n'ont rien trouvé, et se sont donc réfugiés dans un monde virtuel, où **ils estiment désormais avoir construit leur propre Vérité**. Ils n'ont plus aucun intérêt pour le monde extérieur, ni pour ce qui se passe dans les étages inférieurs. Les Technos vivent dans un environnement de **néo-temples sombres et futuristes**. Ils sont vêtus de combinaisons et portent en permanence un casque VR. Ils pratiquent une langue inspirée de l'informatique et du numérique, bâtie autour d'un champ lexical **cyberpunk**.

Certaines installations de leur étage sont gardées par des machines Sentinelles, que le Joueur devra éviter lors de séquences d'infiltration.

Au terme de sa rencontre avec les Technos, le Joueur pourra choisir de devenir lui-même un Techno, se coiffer d'un casque, et entrer dans la virtualité. En démarrant la simulation, le Messenger se retrouvera au tout début du jeu, incarné à la place du Joueur, et sera libre de recommencer indéfiniment la boucle. C'est ce qui est considéré comme la fin « normale » du jeu.

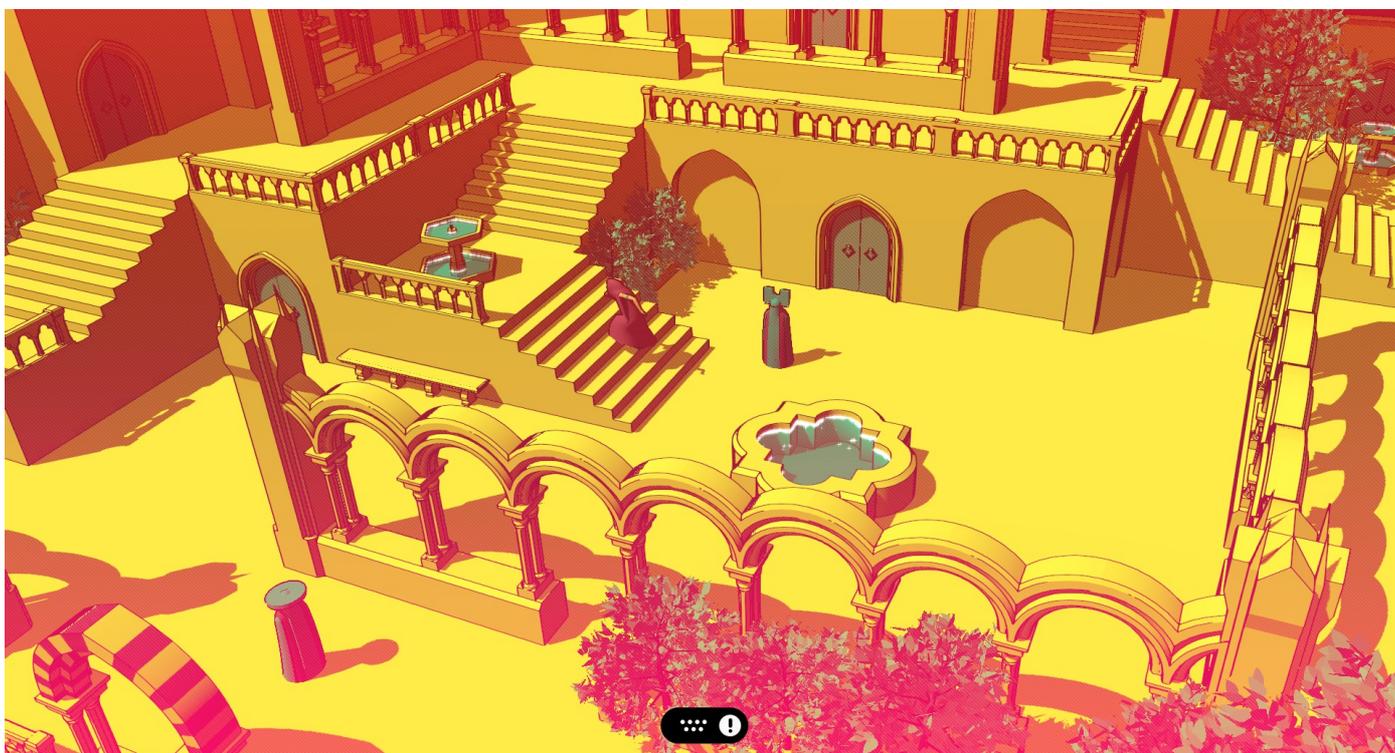
Mais contrairement à ce que croient les Technos, **il existe bien un sommet à la Tour**, qui mène à la Vérité. Néanmoins cette Vérité est cachée. Pour y accéder, le Joueur devra résoudre la **«méta-quête»** qui lie tous les étages entre eux et demande la participation et l'échange entre les différents peuples. Ce faisant, il découvrira que la Vérité consiste justement à faire communiquer et échanger ces peuples et à considérer la Vérité comme un ensemble de points de vue plutôt qu'un absolu dogmatique. Il ouvrira ainsi un nouvel horizon aux habitants de la Tour. Un peu partout dans les étages on trouvera des artefacts étranges qui feront progressivement comprendre au Joueur l'existence de cette « méta-quête » et lui donneront les pistes pour la résoudre.

3. MÉCANIQUES

a. Core-gameplay

Le core-gameplay de CoS se rapproche de celui d'un **point and click**, mais sa structure, plus ouverte que les canons du genre, favorise **l'exploration libre**. La découverte des solutions aux énigmes qui jalonnent la route du Joueur tiendra donc plus à son sens de l'observation et de la déduction qu'à un fléchage guidé de l'intrigue.

Le jeu est présenté en pseudo-iso, soit une **vue « de haut » appuyée sur un moteur 3D**, offrant de la perspective et la possibilité de varier les points de vue. Le Joueur y circule au sein de dizaines de **Places** interconnectées entre elles, formant à leur tour des **Étages** correspondant chacun à un niveau de la Tour. Dans ces Places, le Joueur pourra circuler, dialoguer avec des PNJ, observer des objets ou des inscriptions, et résoudre des puzzles.



Recherche graphique représentative de la vue pseudo-iso dans laquelle se déroulera une partie du jeu (ici le niveau de l'Abbaye).

b. Les Runes

Le concept-clé original de CoS réside dans le fait de considérer les langages eux-mêmes comme des puzzles, et les dialogues comme des énigmes à résoudre en apportant la bonne réponse. Là où d'autres jeux attendent de vous que vous découvriez tel objet ou gagniez telle capacité pour ouvrir une porte, CoS vous demandera de comprendre le sens de suffisamment de Runes pour apporter aux différents dialogues la réponse qui vous permettra d'avancer.

Au sein d'un Étage donné, un langage se compose de quelques dizaines de Runes, dont la compréhension sera laissée à la libre déduction du Joueur. À aucun moment le jeu ne donnera la « solution » au Joueur, sous forme d'un lexique définitif. C'est le Joueur qui alimentera lui-même ce lexique au fil de ses découvertes. Bien entendu, les dialogues et énigmes que le jeu dressera sur la route du Joueur seront pour les concepteurs l'occasion de s'assurer que celui-ci a correctement interprété assez de Runes pour passer à la suite.

CONCEPTS	AFFIXES <small>permettent de créer des mots composés</small>	PERSONNES	VERBES	OBJETS	LIEUX	DIRECTIONS
DIEU 	PERSONNE 	MOI 	OUVRIR 	VOIR 	CLE <small>objet + quant</small> 	HAUT 
MORT 	VERBE 	TOI 	FERMER 	SALUER <small>personne + parler</small> 	PORTE 	NORD 
QUESTION <small>au début et à la fin de la phrase</small> 	OBJET 	DEVOT <small>personne + dieu</small> 	PARLER 	DONNER 	LOUPE <small>objet + voir + voir</small> 	SUD 
GUERRE 	LIEU 	GUERRIER <small>personne + guerre</small> 	ÊTRE 	CHERCHER 	ARME <small>objet + guerre</small> 	EST 
NON/PAS 		OPTICIEN <small>personne + voir</small> 	ALLER 	AIDER 		OUEST 
PLUSIEURS <small>en fin de rune</small> :						

Un exemple de langage : celui des Dévots (en cours de travail)

Au fil du jeu, les langages gagneront en complexité. Si le langage du premier Étage, esquissé ci-dessus, offre une structure assez transparente basée sur des affixes et des runes composées (exemple : **[HOMME]+[GUERRE] = [GUERRIER]**, **[LIEU]+[MORT]+[PLURIEL] = [CIMETIÈRE]**, etc), les Étages supérieurs posséderont des langages plus élaborés, manipulant des concepts plus délicats (mathématiques et opérations chez les Alchimistes, par exemple). Au dernier niveau du jeu, il est envisagé de demander au Joueur de créer lui-même ses propres runes à partir d'éléments de base, impliquant une compréhension aiguë de la structure même de la langue Techno.

Pour apprendre le sens des Runes, le Joueur dispose de plusieurs moyens :

➔ **Les Inscriptions** : Disséminées partout dans les décors, elles permettront par observation du contexte de commencer à deviner leur sens, comme un visiteur en pays inconnu observerait les affiches, les enseignes et les panneaux.

Exemple : Près d'une porte fermée, un levier avec en haut l'inscription [OUVRIR PORTE] et en bas l'inscription [FERMER PORTE]. En manipulant le levier, le Joueur commencera à comprendre que ces inscriptions ont logiquement un rapport avec les concepts de porte et/ou de fermeture/ouverture. Il aura plus tard l'occasion de confirmer ou infirmer cette impression.

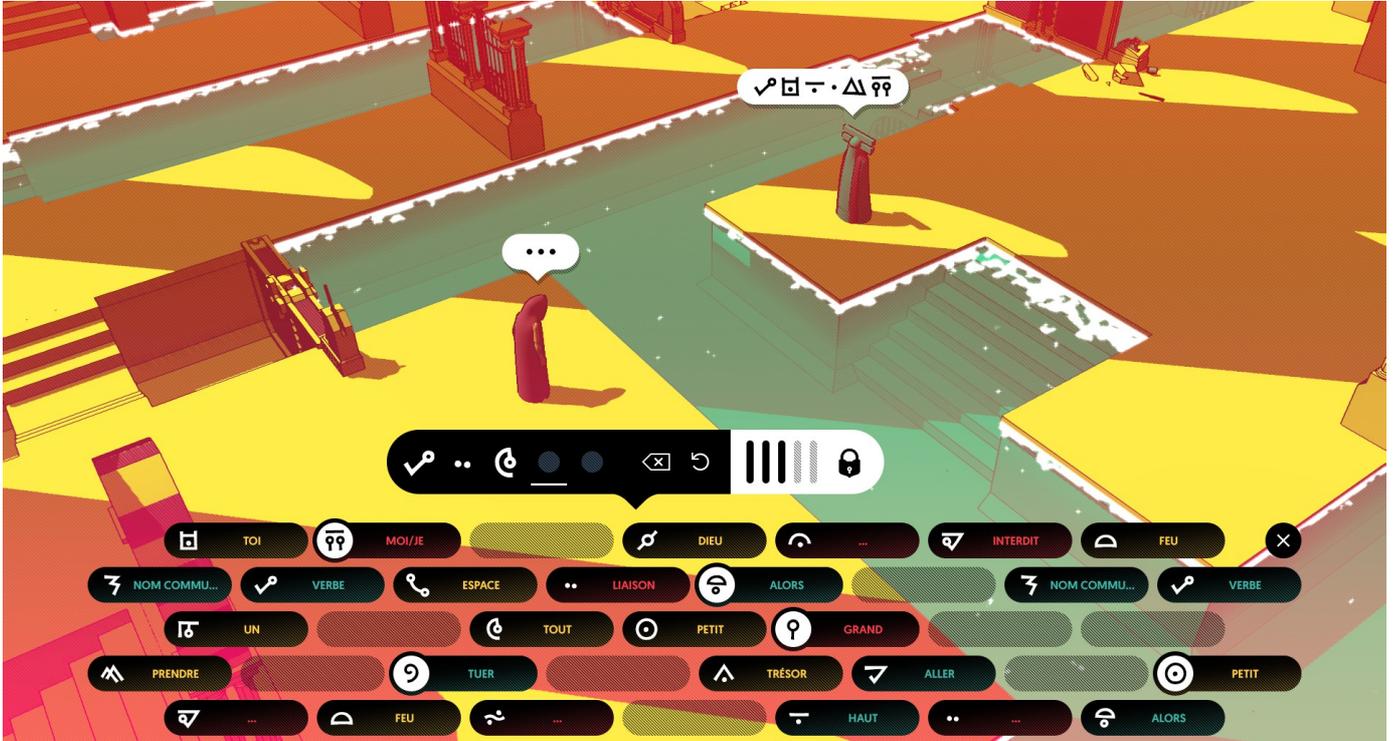
➔ **Les Puzzles et Dialogues** : Basés sur l'activation de mécanismes, la résolution d'énigmes ou la découverte d'objets utiles au Joueur ou aux PNJ, les dialogues et puzzles feront eux aussi la part belle aux Runes, dont l'étude « en contexte » permettra de renforcer la compréhension. Dans CoS, la frontière entre puzzles et dialogues est poreuse puisque les deux concepts sont quasiment synonymes. Ainsi, certaines Runes seront apprises en résolvant des puzzles, comme à l'inverse certaines Runes seront nécessaires à la résolution de puzzles.

Exemple : Après la première porte fermée, le Joueur accédera à la salle des Conduits, où un PNJ, coincé de l'autre côté des canaux, lui donnera une série d'instructions et d'explications ([TOI][FERMER][PORTE], [TOI][PASSER], [MOI][OUVRIR][PORTE],...) pour leur permettre à tous les deux de traverser la salle. Plus loin dans la Place, ce sera cette fois au Joueur de donner des instructions au PNJ pour lui faire effectuer les bonnes actions, confirmant ainsi qu'il a bien intégré le sens de ces premières Runes de base (Porte, Ouvrir/Fermer, Toi/Moi, Aller/Passer) nécessaires à la suite.

➔ **Les Miroirs et les Codex** : Disséminés dans les Étages, le Joueur apercevra de mystérieux miroirs lumineux. En s'y regardant, le personnage déclenchera un « flashback » mémoriel, sous forme d'une très courte vidéo à la première personne montrant un endroit très précis de l'Étage (derrière une fontaine, sous un arbre,...). Si le Joueur retrouve ce lieu, il y découvrira un Codex, c'est à dire une vieille page de journal figurant un croquis, un schéma ou une note permettant à sa façon de renforcer la compréhension de certaines Runes. L'existence des Codex est un mystère au début du jeu. Plus tard, le Joueur aura l'occasion de comprendre qu'ils ont été laissés là par de précédentes occurrences de lui-même.

c. Le Clavier

Pour progresser dans sa compréhension des langages et la résolution des dialogues, **l'outil principal du Joueur prend la forme d'un Clavier virtuel**. Il se compose d'une série de touches, initialement vierges, qui se rempliront progressivement de Runes au fur et à mesure de leur découverte dans des inscriptions, puzzles ou dialogues. Une fois une Rune inscrite dans le clavier, le Joueur sera à tout moment en mesure de **l'annoter**. L'Annotation consiste à associer à une Rune le sens qu'on pense lui correspondre. À sa traduction, le Joueur pourra en outre accorder un indice de confiance matérialisé par 3 pictogrammes en couleur (« pas sûr », « à peu près sûr », « absolument certain »).



Maquette UI d'une séquence de Dialogue, montrant le Clavier et son Outil de dialogue.

C'est aussi le Clavier qui servira pendant les phases de dialogue. Il sera alors surmonté d'un Outil de dialogue, dans lequel le Joueur inscrira sa réponse à la dernière phrase du PNJ. Si le Joueur inscrit les bonnes Runes, le dialogue sera «débloqué» et la suite de l'intrigue pourra se dérouler.



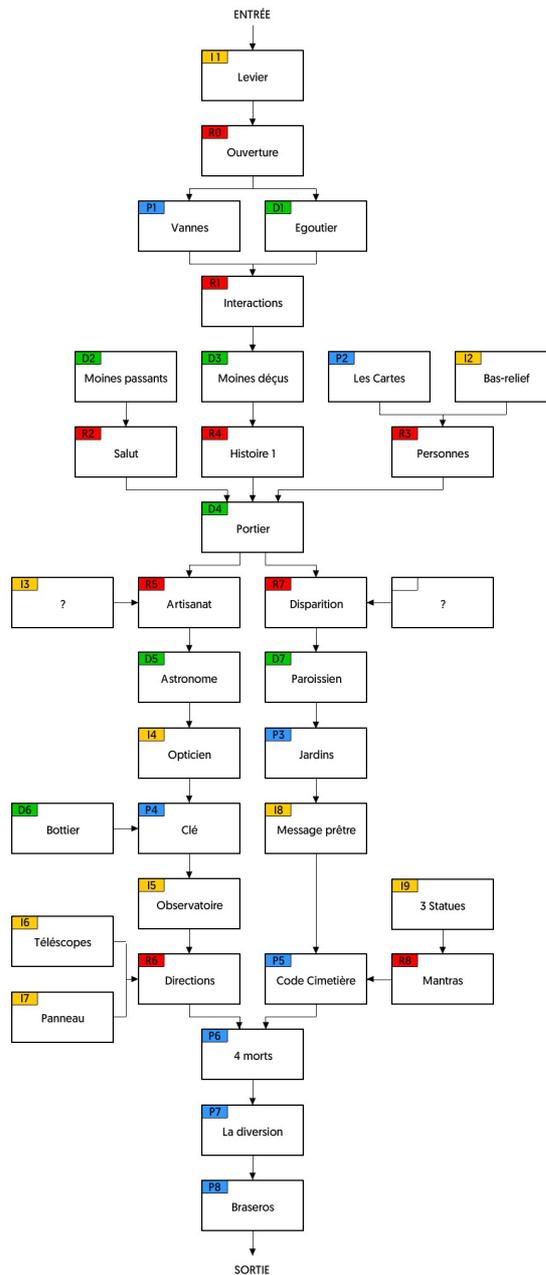
Maquette UI de l'outil d'Annotation, qui permet au Joueur de noter ses traductions et de leur associer un indice de confiance.

d. Le Journal

Dernier outil indispensable du Joueur, le Journal est une interface centrale dans laquelle seront notées automatiquement toutes les Runes déjà découvertes au fil du jeu, afin de pouvoir les analyser dans leur contexte. Il est organisé en 3 grandes rubriques : Inscriptions, dialogues, et Codex. Un moteur de recherche permettra en outre d'y filtrer toutes les occurrences d'une Rune donnée.

e. Structure des niveaux

Il est crucial pour les concepteurs de s'assurer à intervalle régulier que le Joueur possède assez de compréhension des différentes Runes pour pouvoir continuer l'aventure. C'est pourquoi, bien que l'exploration des différents Étages soit en bonne partie ouverte et libre, la progression du jeu lui-même sera discrètement organisée en « étapes logiques » basées sur une règle simple : une étape, qu'elle consiste en la découverte d'une Rune ou d'un objet, un dialogue ou la résolution d'un puzzle, sera toujours conditionnée à la réussite d'une ou plusieurs étapes précédentes.



« Plan logique », en cours de finalisation, du premier Étage. S'y succèdent la découverte d'Inscriptions, la résolution de Puzzles divers (codes secrets, défis logiques, jeux de cartes, objets à trouver...) et la tenue de Dialogues qui permettront au Joueur de traverser le niveau. Les groupes de Runes, en rouge, représentent les signes que le Joueur doit théoriquement maîtriser pour trouver la solution des étapes suivantes. Dans ce niveau, le Joueur se lance sur la piste d'un Prêtre, disparu depuis qu'il aurait – dit-on – découvert une entrée secrète vers l'Étage supérieur.

Par ailleurs, comme dans la plupart des jeux d'énigme modernes, le jeu ne bloquera jamais le Joueur au sein d'un puzzle ou d'un dialogue : s'il se sent encore incapable de résoudre l'énigme qui lui est proposée, le Joueur pourra à tout moment la quitter pour aller renforcer sa maîtrise du langage et y revenir plus tard.

f. Méta-quête

Plusieurs fois évoquée, la méta-quête du jeu offrira un challenge supplémentaire aux Joueurs les plus résolus. Contrairement à la quête principale, celle-ci nécessitera la découverte et la maîtrise complète de toutes les Runes du jeu, et consistera non pas à devenir un Techno pour se lancer dans une nouvelle boucle, mais à découvrir le sommet de la Tour grâce à la coopération de chacun des Peuples. Cette méta-quête sera transverse à tous les étages (certaines énigmes d'un Étage ne pouvant être résolues qu'avec des informations disponibles dans un autre, par exemple), et nécessitera une navigation libre entre eux. Cette navigation ne pourra se faire que via des artefacts dissimulés dans les niveaux et découverts assez tard dans le jeu.



Dévots



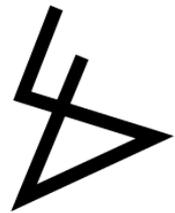
Guerriers



Bardes



Alchimistes



Technos

Comme le découvriront les Joueurs observateurs, tous les Peuples partagent une Rune qui semble étrangement commune. Celle-ci symbolise en fait leur version respective de la « Vérité » (Dieu, le Devoir, la Science,...) et le but de la méta-quête consistera à faire comprendre à chacun de ces Peuples qu'ils cherchent en réalité tous la même chose.

g. Infiltration

Un dernier élément de gameplay, assez différent du reste du jeu, consiste en des capacités d'infiltration qui se déclencheront lors de certaines séquences du jeu nécessitant de progresser en échappant à la vigilance des PNJ. En zone contrôlée, le personnage se ramasse sur lui-même, et devient capable de se cacher derrière des murets ou des coins, et de passer discrètement d'une couverture à l'autre. Ces séquences seront un contrepoint dynamique au déroulement du jeu, permettant d'apporter, via de petits moments de tension, un rythme varié à l'expérience générale.

4. DIRECTION ARTISTIQUE

La direction artistique de Chants of Sennaar se veut **radicale et assumée**. Elle se base sur un mélange de couleurs vives, **d'un rendu « ligne claire » évoquant la bande dessinée et l'animation**, et de nombreuses références architecturales. La Tour elle-même étant le vrai héros de ce jeu, un soin tout particulier est donné à la conception et à l'architecture labyrinthique de ses Étages, à la fois hors du temps et référencés. C'est cette tension graphique permanente entre un rendu original et des références culturelles variées qui permet à CoS de proposer une direction artistique inédite.

a. Architecture

Pour y arriver, une base documentaire architecturale a commencé à être constituée. Ainsi par exemple, le premier Étage se base sur le style des abbayes et cathédrales romanes, alors que le second Étage, plus sombre, s'inspirera des œuvres d'artistes plastiques tels que Renato Nicolodi ou Thierry Urbain.



Quelques références architecturales rassemblées pour le premier, le deuxième et le cinquième Étage.

b. Sound Design

Le sound design de CoS fait la part belle à l'atmosphère, avec un travail important donné à la spatialisation et à la matérialisation sonore des lieux à travers leurs échos, leur réverbération, leurs ambiances. Il est autant que possible fait appel à des captations de sons réels (bruit de vent et d'oiseaux, fontaines et canaux, pas, etc...) pour donner à l'univers sonore du jeu une existence tangible.

c. Personnages

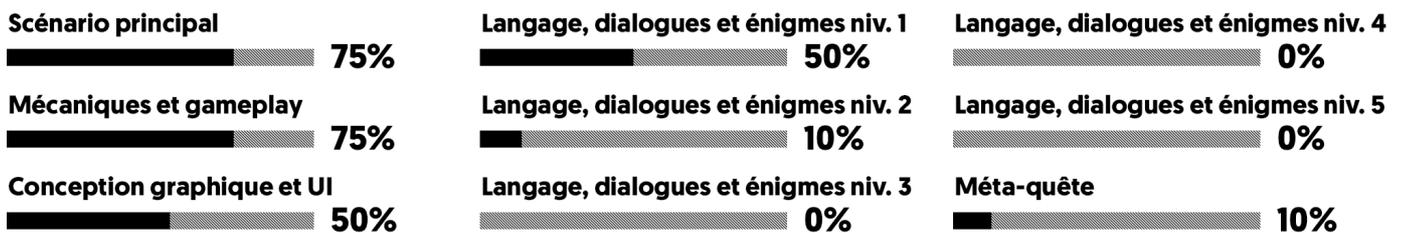


Recherches graphiques autour des différents Peuples habitant la Tour.

Les personnages sont bien-sûr eux aussi représentatifs de leur culture, en accord avec leur environnement architectural. Pour représenter tous les personnages d'un peuple donné, le choix a été fait de les doter des mêmes vêtements et de masques, mais avec des variations. Ces variations permettront au Joueur de reconnaître les différents PNJ lors des dialogues et au sein du journal.

Les différents peuples sont également caractérisés par une attitude, transmise à travers leurs animations : là où les Dévots paraîtront guindés et solennels, les Guerriers auront des gestes généralement menaçants, alors que les Bardes seront le plus souvent affalés et indolents.

5. CE QUI RESTE À ÉCRIRE...



L'équipe est actuellement en pleine phase d'écriture et s'attache à l'élaboration artistique, technique et scénaristique du jeu. Sur l'aspect écriture, **30% environ** du travail a été réalisé sur fonds propres à la date d'analyse de notre dossier. C'est un travail complexe, qui nécessite d'avancer en synchronisation sur plusieurs aspects du jeu (constitution du langage, graphie des Runes, géographie du niveau, fonctionnement des puzzles, écriture et enchaînement des dialogues...) C'est pour nous aider à achever ce travail ambitieux que nous sollicitons la participation du FAJV.

6. NOTE TECHNIQUE

Voici un bref résumé des outils employés dans la conception et la réalisation du jeu :

Moteur de jeu : Unity 3D

Design graphique : Autodesk 3DSMax et Blender, suite Adobe CC

Son et musique : Logiciel d'édition Reaper. Middleware d'intégration Wwise.

IDE : Import, intégration et compilation via Unity. Scripts et shaders développés avec Visual Studio.

Gestion de configuration : Le système Unity Collaborate est utilisé pour gérer les sources.

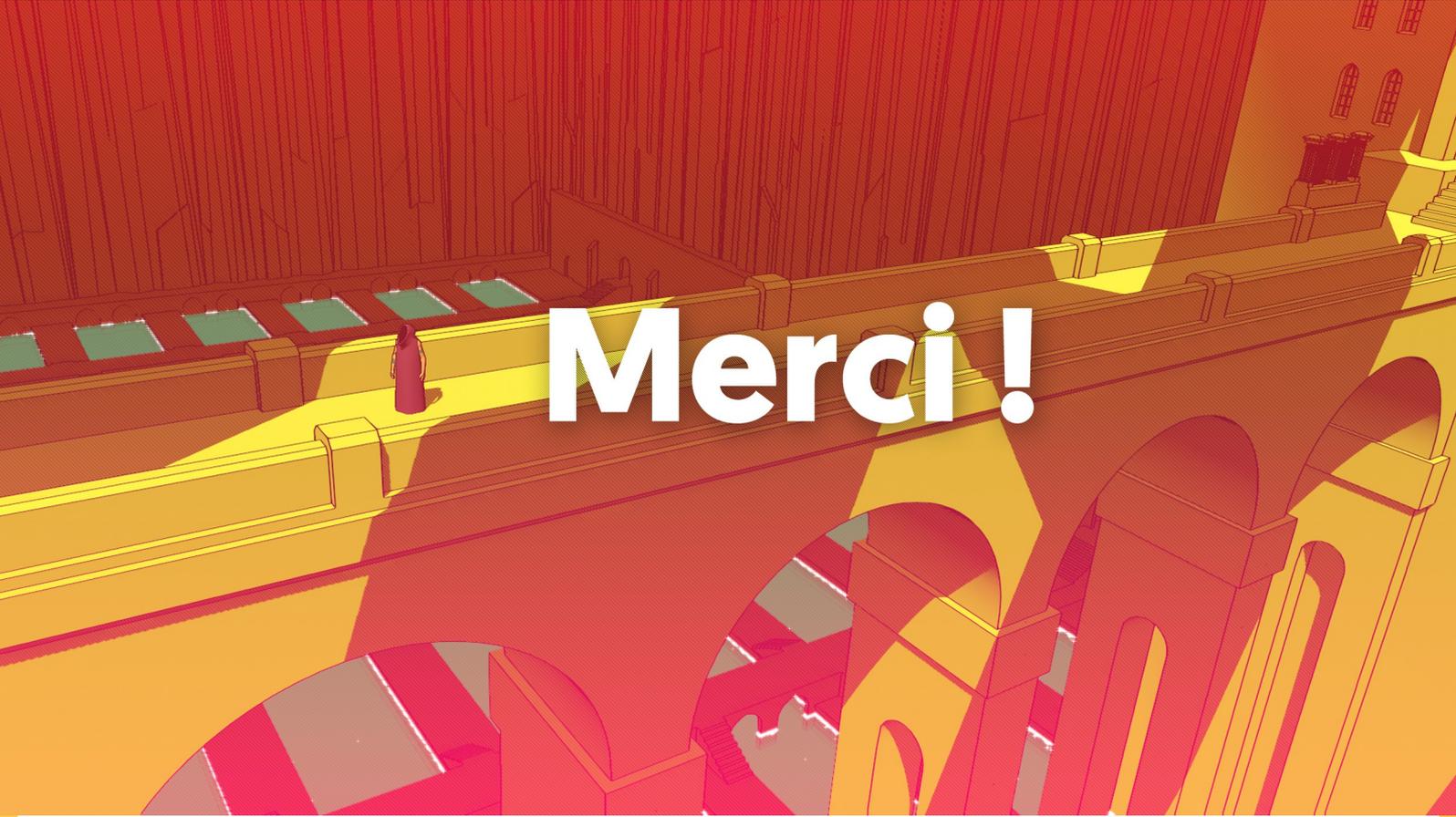
Communication : La communication interne est réalisée via mail, Skype et Slack.

Suivi : Les outils Trello et Todoist sont utilisés pour l'organisation et le suivi des tâches de l'équipe.

7. CALENDRIER DE RÉALISATION - PHASE ÉCRITURE

La phase d'écriture, déjà débutée, est prévue pour s'achever avec votre aide en février 2021, parallèlement à la recherche graphique, sonore et technique, auto-financée par l'équipe.

	2020												2021	
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2		
Écriture de la trame principale de l'histoire	■	■												
Définition des concepts du gameplay	■	■												
Enrichissement et rationalisation du gameplay					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Conception de l'interface "dialogue"		■	■	■										
Conception de l'interface "journal"			■	■	■									
Conception du 1er niveau		■	■	■										
Conception du 2nd niveau				■	■	■								
Conception du 3ème niveau						■	■	■	■					
Conception du 4ème niveau								■	■	■	■			
Conception du 5ème niveau										■	■	■	■	
Conception du méta-puzzle					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■



Merci !