
Memoria Machina

par Arthur Dimier

Sommaire :

Idee générale	2
Gameplay	3
Idee de phase de jeu	5

I. Idée générale

Memoria Machina est un jeu d'énigmes où le joueur incarne Héloïse, une jeune fille d'une vingtaine d'années qui doit aider son grand-père à sortir du coma pour avoir trop exploré ses souvenirs à l'aide d'une machine, la Memoria Machina. Pour l'aider à revenir à lui et à ne pas perdre la mémoire, elle doit elle aussi utiliser cette machine pour s'aventurer dans les souvenirs de son grand-père et les réparer.

Une fois dans la mémoire de son grand-père, Héloïse accède à un musée des souvenirs de son grand-père où les tableaux sont remplacés par des "photos" des moments importants de sa vie. Elle peut ensuite visionner les souvenirs en entrant dans ces tableaux. Une fois dans le souvenir, elle apparaît aux côtés de son grand-père et le souvenir se déroule. La machine ayant finalement déréglé sa mémoire, les souvenirs sont devenus confus ou incohérents : le joueur doit alors agir sur les éléments présents dans la scène pour que tout se déroule normalement.

Le jeu propose donc de revivre les souvenirs de quelqu'un d'autre, d'être spectateur d'une histoire. On retrouve aussi la notion de voyage dans le temps, d'images qui représentent les souvenirs d'une autre époque ou encore l'avertissement sur la nostalgie.

L'originalité de Memoria Machina repose surtout sur les thèmes qu'il aborde : il déconstruit l'image inoffensive que l'on peut avoir des grand-parents en mettant en lumière les agissements douteux du grand-père d'Héloïse et la confondant elle et le joueur à des sentiments contradictoires sur qui est réellement cet homme qu'elle pensait connaître. Il fait aussi du joueur un spectateur du jeu, ou plutôt une espèce de chef d'orchestre : sans jouer directement les souvenirs, il va devoir néanmoins agir sur les éléments les composants à l'aide de méthodes variées pour rectifier la mémoire du grand-père d'Héloïse.

La direction artistique du jeu s'oriente vers quelque chose de très abstrait, calme et mélancolique. Au niveau visuel, le jeu utilisera beaucoup d'effets de transitions du style "tache d'encre" pour rappeler les nombreuses machines à écrire en possession du grand-père d'Héloïse : par exemple, quand le joueur lance une partie, la transition vers l'écran de chargement donnera l'impression qu'on a fait tomber de l'encre sur l'écran. La cinématique d'introduction du jeu montre la maison et l'atelier du grand-père : on y voit beaucoup de vieilles machines, et les couleurs tournent autour du marron. Dans la machine, tout est en noir et blanc, trouble comme un souvenir diffus. Mais au fur et à mesure de la réparation des souvenirs, le musée reprendra des couleurs et deviendra plus net. La "photo" représentant chaque souvenir deviendra aussi colorée quand celui-ci sera terminé.

L'ensemble de la bande-son du jeu sera jouée avec des instruments qui évoque le calme et la mélancolie (piano, violon...). Dans les phases de souvenirs non résolus et lors des passages dans le musée pour les zones encore en noir & blanc, les bruitages et la musiques ont un effet de réverbération, comme si on les entendaient de loin : ils deviennent de plus en plus nets, comme les couleurs, au fur et à mesure de l'avancée du joueur.

II. Gameplay

Héloïse est une jeune fille de 15 ans qui adore son grand-père. Depuis son plus jeune âge, elle passe son temps chez lui, écoutant les récits rocambolesques qu'il lui invente. Celui-ci est réputé pour être un homme très imaginaire, bricoleur et nostalgique : sa maison est remplie d'antiquités, de vieilles machines à écrire, d'horloges... En secret, il oeuvre pour créer une machine permettant de revivre ses souvenirs très précisément, comme à l'instant où ils se sont déroulés. La nostalgie du grand-père d'Héloïse le ronge tellement qu'il passe de plus en plus de temps dans sa machine, ce qui n'est pas sans effet secondaire : revenu dans le monde réel, il perd tout goût de vivre et semble être absent. De plus, ses souvenirs se mélangent, se corrompent et deviennent inexacts, jusqu'au jour où il reste coincé dans ses souvenirs. C'est Héloïse qui le découvrira, allongé sur son siège de test, inconscient. Elle va alors examiner ses notes, ses travaux et même un journal où il raconte ses expériences jusqu'à comprendre le but de l'invention de son grand-père et décider d'aller le chercher dans ses souvenirs. Pour le ramener elle va devoir parcourir les moments clés de la vie de son grand-père et réparer ses souvenirs corrompus. En allant de souvenir en souvenir, elle va découvrir que les histoires de son grand-père sont en fait des adaptations de ce qu'il a vécu. Partagée entre l'amour qu'elle lui porte et le choc de certaines révélations, Héloïse devra elle-même puiser dans les histoires que celui-ci lui racontait pour redonner aux souvenirs leur déroulement initial.

Nostalgia Museum a pour objectif de montrer les souvenirs et la nostalgie sous ses deux aspects : un aspect réconfortant permettant de revivre les souvenirs importants de notre vie mais aussi un monde "imaginaire" où il est facile de s'abandonner pour vivre dans le passé sans vivre le temps présent et penser au futur. La transmission vers les jeunes générations sera aussi un point d'orgue de la narration avec la relation d'Héloïse avec son grand-père : rien que le fait qu'elle utilise la machine après lui pour le sauver et réparer ses erreurs l'illustre. On pourra aussi voir une forme de recherche de la repentance dans les histoires que son grand-père raconte à Héloïse : il lui raconte de façon maquillée des histoires parfois moralement répréhensibles et le fait de la rendre heureuse grâce à ça apaise sa culpabilité. Il cherche aussi quelqu'un en qui il a assez confiance pour partager ses secrets les plus sombres et combler sa solitude.

Memoria Machina est pensé comme un jeu multiplateforme (PC, PlayStation 4, Xbox One et Nintendo Switch) : en conséquence, son gameplay est d'abord pensé pour les manettes (mais peu évidemment facilement s'adapter au clavier+souris). Les séquences de jeu seront divisées en deux types : le premier est le hub central du jeu, le musée des souvenirs, et le second correspond aux phases de jeu dans les souvenirs. Dans le musée, le joueur contrôle Héloïse sous une forme "normale" : elle a l'apparence qu'elle avait avant d'entrer dans la Memoria Machina. La vue est à la troisième personne et les commandes sont classiques : le stick gauche permet de

déplacer Héloïse et le droit de faire bouger la caméra. Un bouton d'interaction permet d'ouvrir les portes du musée pour passer d'une salle à une autre et d'entrer dans un souvenir. Le bouton pause ouvre le menu éponyme et permet de sauvegarder, quitter le jeu, charger une partie ou consulter les statistiques de jeu(temps de jeu, pourcentage de complétion...).

Dans cet endroit, Héloïse devra choisir quel souvenir elle veut réparer. Le jeu comprendra au maximum une quinzaine de niveaux/souvenirs, divisés en plusieurs salles. Chaque salle du musée sera accessible après avoir fini la précédente, chacune comprenant trois ou quatre souvenirs. Une salle spéciale sera aussi disponible : la salle des artefacts. Il s'agit d'une salle où le joueur pourra consulter les collectables qu'il a récupéré au long du jeu. Les artefacts sont des objets trouvables dans les souvenirs mais qui n'ont rien à y faire mais qui ont un lien avec la relation entre Héloïse et son grand-père : en les récupérant et les plaçant dans la salle des artefacts, Héloïse aide son grand-père à nettoyer ses souvenirs des éléments indésirables. Les consulter permettra d'écouter Héloïse raconter l'histoire de cet objet et d'approfondir un peu la relation entre les deux protagonistes.

Lors des phases de souvenir, la vue basculera à la première personne car il faudra ici inspecter minutieusement les scènes pour trouver comment les réparer. Les deux sticks auront toujours les mêmes fonctions, comme le bouton d'interaction qui servira à soulever ou poser des objets, posséder des personnes, ramasser des collectables (liste plus étoffée des possibilités d'interactions plus loin)... dans le menu pause, le joueur pourra consulter combien d'artefacts il a récupéré sur le nombre total présent dans le souvenir et le temps passé dans celui-ci. Il pourra aussi décider de quitter le souvenir, sachant que la progression est enregistrée et qu'il reprendra exactement où il s'est arrêté quand il décidera de continuer ce souvenir. Le joueur pourra avancer ou reculer dans le temps à l'aide des gâchettes de la manette (la gâchette droite permettant d'avancer dans le souvenir et la gauche de reculer) afin de trouver le bon moment pour interagir avec les éléments de la scène. Le bouton "Right Trigger" de la manette sert à laisser se dérouler la scène de manière normale (si la scène se déroule déjà quand le joueur appuie dessus, la scène est mise en pause) et les flèches droite et gauche du pad directionnel servent à avancer dans la scène ou reculer au pas à pas. Avec le menu "select", le joueur accèdera au récit écrit du grand-père, lui permettant de toujours garder en tête celui-ci pour chercher les incohérences et correspondances avec le souvenir.

Pour chaque souvenir, le joueur aura tout d'abord une cinématique qui montrera les événements avec le grand-père en "voix-off" qui raconte son histoire à Héloïse : c'est grâce au récit que le joueur devra déduire ce qui cloche dans ce qu'il vient de voir. Évidemment, le récit et le souvenir ne correspondent pas exactement mais auront toujours la même thématique à l'aide de métaphores diverses que le grand-père d'Héloïse utilise pour raconter son histoire. Si quelque chose semble vraiment trop différer entre le souvenir et l'histoire alors c'est que c'est cette chose qu'il faut modifier. Puisque les récits ont vocations à glorifier les actions du grand-père, certains éléments de l'histoire auront volontairement été modifiés par ce dernier. Pour les repérer, au moment où il ment pendant le récit, l'écran tremble et une fissure apparaît brièvement sur l'écran. Dans le menu permettant de relire l'histoire, les mots principaux du mensonge sont écrits avec une police stylisée avec des fissures.

Les scènes étant connectées, le fait de rembobiner entièrement une scène amène à la fin de la précédente, permettant de naviguer fluidement entre les événements et de modifier certaines choses pour qu'elles aient un impact plus tard. En changeant certaines choses dans les souvenirs, les événements prendront une tournure différente : si on n'arrive pas à la fin voulu, l'écran devient très flou et le jeu rembobine tout seul au dernier élément modifié par le joueur (même si l'élément modifié est bien le bon, ce qui veut dire qu'il y a autre chose à changer). Pour explorer le souvenir, le joueur pourra se déplacer librement : n'étant qu'un fantôme désincarné dans les souvenirs de son grand père, Héloïse prend l'apparence d'une petite boule de lumière (un peu comme un feu follet) que personne ne voit. Elle peut voler et même passer à travers certains murs ou objets (ce qui pourra mener à des artefacts cachés à récupérer). Chaque souvenir se compose de plusieurs petites scènes, chaque scène ayant besoin d'être réparée. Les interactions possibles avec les éléments du souvenirs seront variées pour ne pas que le joueur ait l'impression de refaire en boucle la même chose : déplacer un objet ou une personne, changer les personnes présentes dans un souvenir, changer l'heure de la journée, la date, prendre le contrôle d'une personne pour lui faire dire ou faire quelque chose...

À la fin de chaque souvenir, le joueur aura le droit à un écran récapitulatif des actions qu'il aura effectué lors de celui-ci comme le nombre d'interactions effectuées, le temps qu'il a mis à le terminer ou le nombre d'artefacts trouvés.

L'interface est très épurée, on ne verra des choses s'afficher que lorsqu'on ramasse un objet ou lorsqu'on réussira à résoudre une scène d'un souvenir.

Les objets avec lesquels le joueur peut interagir seront les seuls objets bien nets et en couleurs lorsqu'ils seront survolés par le curseur du joueur pour bien les différencier du décor.

III. Idée de phase de jeu

L'un des souvenirs du grand-père d'Héloïse montrera son passé dans un gang. Voici l'histoire qui introduira la séquence :

“Il était une fois, une bande de pirates qui était redoutée par tous les marins des océans. Dans cette bande, il y avait un jeune homme qui venait tout juste d'y entrer grâce à son courage et son abnégation. Seuls les plus forts des hommes et des femmes des sept mers pouvaient rejoindre cette bande de pirates. Ceux-ci vivaient de pillages, de combats, de chasses aux trésors et d'aventures. La première mission du jeune pirate était de retrouver un trésor ayant appartenu à la bande pendant un temps avant d'être dérobé par le vil capitaine corsaire Œil-de-Verre. Ce trésor, disait-on, permettait de développer des pouvoirs incroyables chez quiconque le possédait. Un soir, avec trois autres compagnons, le brave pirate décida de s'aventurer dans le campement du corsaire. Une grande partie de celui-ci était organisée pour garder prisonniers les pauvres hères qui avaient osé les défier : ils vivaient dans des conditions désastreuses et étaient traités comme des moins que rien. Car même s'il est vrai que nombre d'entre eux avait commis des erreurs, c'était surtout à cause de leur condition de vie misérable qu'ils avaient été obligés de commettre ces choses. Le jeune pirate

parvint à atteindre sans se faire repérer l'endroit où les trésors des corsaires étaient entreposés. Le coffre contenant le trésor que voulaient les quatre compères était bien là, mais fermé à clé. Le capitaine l'avait probablement avec lui. Parvenant à l'atteindre non sans mal, les pirates engagèrent un combat épique contre les corsaires : on entendit alors plus que le bruit des lames s'entrechoquer et les cris de rage et de douleur des combattants. À la fin de l'affrontement, il ne restait plus qu'un seul camarade au courageux pirate. Le capitaine Œil-de-Verre tenta, dans un élan désespéré, d'ôter la vie du pirate alors que celui-ci l'avait miséricordieusement épargné et ce dernier n'eut d'autre choix que de l'achever. De retour aux coffres, le jeune homme put enfin ouvrir le coffre et découvrit le fameux trésor. Le prenant en main, il sentit tout son pouvoir entrer en lui alors qu'il prenait une grande respiration. C'était bien l'artefact qu'ils recherchaient. Fort de ce nouveau pouvoir, notre héros décida de libérer les prisonniers des odieux corsaires avant de s'enfuir, leur offrant une seconde chance sur les flots impitoyables de la vie. Mais l'un des ennemis avait réussi à lancer un appel à l'aide ! Les renforts arrivaient en nombre, annihilant les opposants. Alors qu'il voyait les prisonniers être réduits en charpie, le jeune pirate partagea son pouvoir avec ses nouveaux compagnons et la clameur du combat reprit de plus belle. Lorsque les forces corsaires ne purent plus lutter, pirates et prisonniers s'enfuirent à bord du navire de la bande du héros, laissant les survivants en déroute. Lorsque le soleil se leva le lendemain matin sur la mer azur, les prisonniers étaient à nouveau libres de sentir l'écume marine balayer leur visage. Ce jour là, la bande de pirates s'agrandit beaucoup, et le jeune pirate devient un membre très respecté par tous ses amis."

Cette histoire substitue en fait la bande de pirate au gang dont a fait parti le grand-père, les corsaires étant les policiers et le trésor une drogue permettant d'inhiber toute sensation de douleur ou d'épuisement.

Lors de la cinématique où est racontée l'histoire, on voit le souvenir entier dans lequel le joueur va devoir évoluer. Cela permet de repérer les quelques incohérences : on voit que le grand-père part avec quatre compagnons au lieu de trois, l'attaque se déroule de jour, le capitaine des "corsaires" a une prothèse à la place d'une jambe au lieu d'un œil de verre... On voit aussi les mensonges de l'histoire : les personnes sans défense dans les prisons alors que ce sont des criminels enfermés, le combat épique est aussi décrété comme un mensonge, tout comme le grand-père qui épargne le chef des policiers.

Après cette cinématique, le joueur prend le contrôle d'Héloïse sous sa forme "spectrale" et peut commencer à explorer la première scène qui est la préparation de l'attaque du commissariat dans une pièce sombre avec comme seul mobilier une table sur laquelle est posé un plan du bâtiment à attaquer avec des petits pions. Le joueur peut alors ajouter jusqu'à cinq compagnons, changer les indications sur le plan (attaque de front, à revers, ou infiltration) en bougeant les pions représentant les membres du gang.

Un fois cette première scène bien reconstituée (trois compagnons et infiltration), la seconde se lance et on voit le groupe s'infiltrer dans salle des scellés. Il y a une fenêtre par laquelle on peut voir qu'il fait encore jour dehors. De plus, une horloge affiche l'heure : le joueur peut interagir avec l'horloge pour changer l'heure de la scène et ainsi la passer à la nuit. La seule action à effectuer dans cette scène est celle-ci pour passer à la scène suivante mais le joueur peut

aussi continuer d'explorer pour découvrir une carte d'invitation à l'anniversaire d'Héloïse. C'est un artefact que le joueur peut récupérer.

Vient ensuite la scène de la bataille "épique". Comme indiqué, c'est une scène de mensonge et le joueur doit cette fois ne pas faire ce qui est raconté, contrairement aux autres séquences. La phrase qui parle des bruits des combats donne une indication : les membres du gang se fraient en fait un chemin jusqu'au bureau du capitaine en tuant discrètement les policiers qu'ils rencontrent. Pour que cette scène ait lieu, le joueur devra équiper les armes des membres du gang de silencieux. Une fois fait, les membres exécutent les policiers sur leur passage et atteignent le bureau du capitaine. Là, ils se rendent compte qu'il y a des caméras de surveillance et que la police connaît leurs visages. Pour remédier à ça, le joueur doit retourner dans la première scène, celle de la planification, et mettre des cagoules sur la table. Il peut cependant déjà l'avoir fait lors de son premier visionnage de la scène. En entrant dans le bureau du capitaine, celui-ci tue presque instantanément deux des membres du gang. Il faut alors prendre contrôle du survivant pour l'empêcher de tuer le capitaine pour que le grand-père d'Héloïse puisse l'interroger sur l'emplacement de la clé du coffre contenant la drogue dans la salle des scellés. De plus, celui-ci ne possède pas d'œil de verre mais une fausse jambe : il faut modifier ça aussi (le joueur peut lui mettre un œil de verre, une prothèse au bras ou le mettre en fauteuil roulant). Le capitaine donne la clé au grand-père et ce dernier devrait l'épargner selon le récit, mais cette phrase est un mensonge. Il faut alors prendre possession du capitaine pour insulter le grand-père jusqu'à ce que celui-ci le tue froidement.

La scène suivante se situe de nouveau dans la salle des scellés (le joueur peut récupérer l'artefact à ce moment s'il ne l'a pas fait précédemment) et les deux compères ouvrent le coffre. Ils y trouvent une mitrailleuse. Le joueur peut alors changer la mitrailleuse en drogue (la bonne option), en argent ou en dossiers confidentiels. Le coffre étant au fond de la salle, ils n'entendent pas les renforts policiers arriver dehors. Ils ressortent donc assez serein par là où ils sont arrivés mais se font cueillir. Pour changer ça, le joueur doit déplacer le coffre à l'entrée de la salle (ça modifie aussi sa position dans la précédente scène qui se déroulait au même endroit), ce qui fait que cette fois ils entendent les sirènes et décident de prendre de la drogue pour la tester en situation réelle.

Enfin, la dernière scène montre le grand-père et son ami survivant en train de libérer les prisonniers des cellules du commissariat (environ une quinzaine d'individus). De base, les prisonniers sont dans un état lamentable, tenant à peine sur leurs jambes, faméliques. Il faut alors leur rendre leur apparence de criminels endurcis. L'ouverture de toutes les cellules peut se faire à l'aide de l'ordinateur présent dans la pièce mais pour ça il faut un code que l'ami du grand-père ne connaît pas. Pour résoudre cette situation, le joueur doit fouiller dans le bureau (je rappelle qu'il peut passer à travers certaines surfaces) pour trouver un code noté sur un bloc-note puis prendre possession du membre du gang pour lui faire taper ce code. Mais c'est un piège ! Le mafieux ne peut pas connaître le code spontanément ! Il faut en fait lui faire fouiller le bon tiroir du premier coup pour qu'il trouve rapidement le code. Un fois libre, les prisonniers récupèrent des armes laissées ça et là par les policiers morts et attaquent, ce qui aboutit sur une victoire des policiers. Il faut en fait placer le coffre contenant la drogue ouvert sur le bureau

pour que les détenus en consomment un peu avant de partir. L'assaut est ainsi repoussé assez longtemps pour laisser le temps de s'échapper aux protagonistes et quelques autres prisonniers.