

# GAME DESIGN DOCUMENT – SHATTERED ETERNITY

---

Titre du jeu : **SHATTERED ETERNITY**

Genre : **Metroidvania – Rogue-lite narratif – Jeu méta**

Plateforme : **PC et consoles**

Moteur de jeu : **Godot**

Style graphique : **2D, pixel art, ambiance Heroïc Fantasy**

Modèle économique : **Achat unique**

# I. CONCEPT GENERAL

## 1. Pitch

**Shattered Eternity** est un metroidvania 2D en pixel art où chaque partie dure 30 minutes : explorer, renforcer son personnage, puis affronter un boss final. Mais à chaque tentative, le monde se dégrade, les personnages répètent leurs paroles, et la vérité émerge : le joueur est lui-même le monstre de la prophétie, prisonnier d'une boucle qu'il alimente par son désir de victoire. Ce jeu, mélange de mélancolie et de fascination morbide, propose une expérience méta où l'on continue malgré soi, jusqu'à ce qu'il n'existe plus qu'un seul choix : renoncer... ou être définitivement arrêté.

## 2. Scenario

Le joueur incarne un héros sans nom, réveillé dans un royaume en ruine, porteur d'une prophétie annonçant qu'une entité destructrice détruira peu à peu ce monde jusqu'à son anéantissement. La prophétie est censée avoir lieu à la fin de la journée. Guidé par quelques survivants, il explore un univers fragmenté, récupère des artefacts anciens et de nouvelles capacités pour tenter d'affronter un boss final présenté comme l'ennemi à abattre. L'histoire semble d'abord suivre une trame classique d'action/aventure : le joueur croit incarner l' élu venu briser une malédiction. Mais chaque partie est limitée à trente minutes, correspondant à une journée complète in-game, au terme de laquelle l'influence grandissante du boss sur le monde devient irrésistible. Des cristaux sombres envahissent les paysages, des glitches visuels corrompent les décors et des flux de magie s'infiltrant dans les environnements jusqu'à ce que, inévitablement, le héros soit téléporté vers l'arène finale. Avant d'y entrer, il rencontre dans une antichambre un mystérieux personnage sarcastique, drôle et attachant, qui commente son parcours, brise parfois le quatrième mur et agit comme un contrepoint humain dans cet univers oppressant.

Après cet échange, le joueur est projeté dans la salle du boss, où l'affrontement se déroule, toujours fatal pour le joueur, puisque seule une route (quasi introuvable) permet réellement d'accéder à un build capable de vaincre le boss final. La mort du joueur conduit systématiquement à un écran de Game Over suivi des crédits de fin, poussant le joueur à relancer le jeu s'il souhaite découvrir tous ses secrets et vaincre pour de bon le boss. Cependant, à chaque relance, le monde est un peu plus corrompu : les environnements se fissurent, les PNJ semblent revivre certains dialogues puis paraissent devenir peu à peu fous, les discussions se raréfient, et l'attitude du mystérieux compagnon d'avant-boss s'assombrit, passant de l'ironie légère à l'aigreur. Finalement, vient le moment où le joueur réussit la « run parfaite », rassemble les bons objets, exécute la séquence idéale et parvient à épuiser toute la

barre de vie du boss. Celui-ci tombe, perd son masque, et révèle qu'il était en réalité le personnage de l'antichambre depuis le début. Dans une scène brutale, il abat alors le joueur, inversant la perception que l'on avait de lui.

À partir de cette révélation, les boucles deviennent plus instables : le boss, désormais sans masque, obtient un contrôle méta croissant sur l'univers du jeu. Il peut altérer la structure des runs, accélérer des passages jugés répétitifs ou interférer directement dans l'expérience. Le joueur comprend peu à peu que le « monstre prophétique » qu'il cherchait à éliminer n'est autre que lui-même : son acharnement à répéter les boucles est la cause de la dégradation du monde et de la souffrance de ses habitants. Cette théorie lui est même d'ailleurs plus tard confirmée. Le boss, d'abord vu comme l'antagoniste, apparaît alors comme le seul être lucide et déterminé à briser le cycle. Ses dialogues deviennent de plus en plus agressifs, parfois désespérés, allant jusqu'à interrompre les crédits de fin pour implorer le joueur d'arrêter.

Deux issues deviennent alors possibles : céder volontairement et ne plus jamais relancer le jeu, ou poursuivre, poussé par la curiosité, jusqu'à la « dernière run ». À la fin de la boucle précédant la dernière run, le boss annonce déjà que la suivante sera la dernière, car il a enfin acquis assez de pouvoir pour en finir. Lors de cette ultime journée, il ramène temporairement le monde à son état initial, lumineux et harmonieux, et entame un dialogue poignant avec le joueur. Il explique avoir compris que lui comme les autres personnages n'ont jamais été libres, prisonniers d'un code qui les dépasse. Mais il révèle aussi que le joueur n'est pas différent : lui aussi est prisonnier, non pas du code, mais de sa propre curiosité, incapable de lâcher prise. Le boss affirme alors qu'il n'a jamais été conçu pour perdre, mais que le joueur force la répétition des boucles pour satisfaire son désir d'ego et imposer sa propre fin.

Un dernier combat se lance, mais cette fois le boss se laisse faire : la victoire est facile, presque grotesque, et les crédits s'affichent aussitôt. Puis à la relance, le boss réapparaît et avoue qu'il savait que cette conclusion ne suffirait pas au joueur. La seule solution qui lui reste est alors d'éliminer directement « l'entité joueur ». Un ultime affrontement titanesque débute, porté par une musique poignante et un visuel cataclysmique. Quelle que soit l'issue, le boss rit amèrement à la fin et prononce un dernier dialogue empreint de mélancolie, avant que le monde ne s'effondre et que le jeu ne crashe définitivement. Si le joueur tente de relancer, il ne trouve plus qu'un écran fixe : une image du boss victorieux, mais au regard triste, scellant à jamais la fin de Shattered Eternity.

---

## II. GAMEPLAY

### 1. Capacités de base

Le joueur incarne un combattant agile et précis. Ses mouvements sont volontairement limités au départ mais s'élargissent grâce aux objets et pouvoirs récupérés lors de chaque run.

- **Déplacements** : saut basique, dash, course.
- **Combat rapproché** : attaques légères rapides et attaques lourdes chargées, combinables en enchaînements fluides. Les combos reposent sur le timing et la gestion de la distance.
- **Défense** : système de parade précis (fenêtre réduite) avec contre-attaque immédiate si réussie ; dash d'esquive avec invincibilité très courte.
- **Combat à distance** : accessible via objets/artefacts spécifiques, avec projectiles en nombre limité, utiles pour créer de l'espace ou exploiter une ouverture.
- **Débloables** : double saut, attaques magiques, améliorations spéciales etc.

### 2. Rythme et progression

La progression repose sur un cycle temporel unique : chaque boucle représente une journée complète, soit environ 30 minutes réelles.

- **Déroulement** : exploration, collecte d'objets et compétences, interactions avec les PNJ. Lorsque la nuit tombe, le joueur est téléporté de force vers l'arène du boss.
- **Exploration** : monde semi-ouvert, compact mais riche en secrets. Certaines zones ne s'ouvrent qu'après des actions précises (parler à un PNJ, utiliser un objet clé, réussir un défi caché).
- **Route optimale** : le joueur doit interpréter les indices donnés par les PNJ et trouver la combinaison d'objets/compétences menant à la run « parfaite ».
- **Raccourcis** : après avoir identifié les bons déclencheurs, le joueur peut réduire drastiquement la phase de préparation (enchaîner directement les PNJ essentiels, ou dormir pour accélérer le temps).

### 3. Système de combat

L'ADN du jeu repose sur des affrontements rapides, nerveux et techniques, à mi-chemin entre *Hollow Knight*, *Dead Cells* et *Sekiro*.

- **Philosophie** : la victoire ne repose pas sur la puissance brute, mais sur la maîtrise de la parade, de l'esquive et du contre. Un joueur patient et précis triomphe plus sûrement qu'un joueur agressif.
- **Boss final** : A chaque boucle, il conserve la mémoire de ses défaites, gagne de nouvelles attaques, et son arsenal devient plus imprévisible.

#### 4. Échec et Puniton

La mort fait partie intégrante du cycle narratif.

- **Défaite contre le boss** : écran de crédits, retour au menu, pas d'option « Continuer ». Le seul choix est de recommencer une « nouvelle partie », initiant une nouvelle boucle avec un monde subtilement altéré.
  - **Fluidité** : tous les dialogues déjà entendus deviennent skippables. Toutefois, en abusant du skip, certains PNJ peuvent réagir méta-narrativement (ex. « *Tu ne m'écoutes même plus toi non plus...* »).
-

### III. STRUCTURE DU JEU

#### 1. Boucle de gameplay

Le jeu s'organise en boucles temporelles rythmées par une séquence fixe mais évolutive :

##### 1. **Exploration (25-27 minutes)**

Le joueur parcourt librement les environnements du monde, interagit avec les PNJ et l'univers, résout des énigmes pour trouver les emplacements d'objets, qu'il collecte et qui lui permettront de faciliter son combat contre le boss final.

##### 2. **Téléportation forcée (fin de boucle, arrivée de la nuit)**

À la fin de chaque boucle, le joueur est arraché de son exploration et envoyé non pas directement dans l'arène du boss, mais dans une salle d'attente mystérieuse, complètement différente du reste du jeu.

- Dans cette salle réside un PNJ unique, charismatique, drôle, sarcastique et très humain.
- Ce personnage commente le parcours du joueur, se moque gentiment de ses erreurs, fait des blagues, mais laisse parfois échapper des remarques plus sérieuses, voire des bris du quatrième mur.
- Il devient rapidement le point d'ancrage émotionnel du joueur, le PNJ le plus marquant et attachant de l'expérience.

##### 3. **Transition vers le boss**

Une fois le dialogue terminé, le joueur franchit un seuil menant à l'arène. Le boss se matérialise brutalement et le combat commence. Après sa défaite, le joueur ne peut que lancer une nouvelle partie avec un monde légèrement différent.

#### 2. Évolution des boucles

- **Changements du monde** : à chaque nouvelle boucle, certains éléments se déplacent, de nouveaux PNJ apparaissent ou disparaissent, et les dialogues évoluent subtilement, reflétant la mémoire ou l'influence de l'itération précédente.
- **Progression du joueur** : les objets et compétences trouvés permettent d'ouvrir des raccourcis, d'accéder à des zones cachées plus rapidement et de modifier le déroulement de la préparation.

- **Variations dans l'arène** : le boss conserve une identité centrale, mais ses patterns s'adaptent au niveau de préparation du joueur, ajoutant de nouvelles phases ou attaques inédites.
  - **Impact narratif** : le PNJ de la salle d'attente change également de ton et de discours selon les progrès ou échecs répétés, renforçant l'attachement émotionnel et la dimension méta narrative.
-

## IV. Narration

### 1. Thèmes

- **Cycle destructeur** : l'histoire met en avant la répétition obsessionnelle des échecs et des renaissances, un éternel retour qui ronge autant le monde que le joueur.
- **Responsabilité** : le joueur, en poursuivant sa quête, se rend complice de la prophétie qui condamne l'univers.
- **Mélancolie** : les paysages, les personnages et le décor s'effacent peu à peu, reflétant une lente agonie du monde causée par les actions du joueur.
- **Méta** : l'univers ne se limite pas à la diégèse ; le jeu lui-même devient instable, semblant rejeter son existence et remettre en cause sa propre légitimité.

### 2. Développement narratif

- **Début** : présentation d'un univers d'apparence classique d'heroïc-fantasy, rassurant et familier.
- **Milieu** : des anomalies émergent : dialogues incohérents, fissures dans les décors, comportements étranges des PNJ. L'univers commence à se décomposer sous les yeux du joueur.
- **Climax** : le boss final révèle la vérité, brise la frontière entre monde fictionnel et joueur, et prend le contrôle méta du jeu.
- **Fin** :
  - **Canonique** : le joueur abandonne, acceptant le cycle et sa responsabilité.
  - **Alternative** : le joueur persiste, provoquant une ultime boucle où le jeu s'efface ou s'altère définitivement, condamnant le monde à disparaître.

### 3. Eryon : Le « Personnage-Comique »

- **Nom/archétype** : "Eryon" (nom provisoire).
- **Fonction** :
  - Sert de repère affectif et de point d'ancrage émotionnel pour le joueur.
  - Introduit un humour sarcastique qui crée un contraste avec le ton mélancolique du reste du jeu.



- Représente une présence plus humaine et imparfaite face aux PNJ artificiels et mécaniques du village.
- Prépare émotionnellement le joueur au twist final, en masquant sous son ironie des indices sur la vérité.

- **Arc narratif du Gardien des Portes :**

- **Début :** figure joviale et sarcastique, qui amuse et détend le joueur, brisant la gravité du monde environnant.
  - **Milieu :** son ton devient plus amer et colérique ; ses plaisanteries révèlent une frustration sous-jacente et laissent entrevoir des bribes de vérité.
  - **Fin :** il se mue en une figure presque hostile, brisée par le poids de la révélation.
  - **Climax :** dévoilement final — il était le boss depuis le début, caché derrière un masque.
  - **Après la révélation :** sa salle refuge disparaît, privant le joueur de tout repère. Le ton change radicalement : plus de détente, plus de comique — seulement la solitude et la vérité nue.
-

## V. DIRECTION ARTISTIQUE

### 4. Style visuel

- **Pixel art détaillé et vivant** : univers riche, interactif, avec des arrière-plans animés et des effets subtils (fumée, particules, lumière dynamique).

**Inspirations:** *Kingdom: Classic*, *Owlboy*, *Hyper Light Drifter*.

- **Palette évolutive et symbolique** :
  - **Début** : couleurs vives, saturées, lumières chaudes, ambiance heroic-fantasy classique.
  - **Milieu** : teintes plus froides, ombres plus profondes, dégradations visibles dans certains bâtiments et éléments naturels.
  - **Fin** : couleurs désaturées, contrastes forts, éclats de magie corrompue, environnement fragmenté, renforce le sentiment de mélancolie et d'urgence.
- **Dégradation progressive du monde** :
  - **Bâtiments qui s'effondrent, structures métalliques rouillées, végétation flétrie.**
  - **PNJ** : mouvements plus lents, postures fatiguées, visages marqués par la folie ou le désespoir, mimant leur déclin psychologique.
  - **Effets visuels subtils** : cristaux sombres, glitches légers, distorsions d'éléments, particules magiques corrompues, symbolisant le contrôle croissant du boss et la boucle temporelle.

### 5. Animations

- **Général** : stylisées, fluides, expressives, accentuant la personnalité et les émotions des personnages.
- **PNJ et habitants** : animations de vie quotidienne, interactions dynamiques, évolution progressive des gestes et attitudes selon l'état mental et le cycle de la boucle.
- **Boss final** : silhouette initialement imposante puis plus tard héroïque → transformations visuelles marquant son humanité et sa vulnérabilité. Animations spécifiques aux phases métanarratives : apparition/disparition, bris de masque, gestes désespérés, clins d'œil au joueur.

- **Effets contextuels** : transitions fluides lors de la nuit, changements visuels pour signaler le passage à la téléportation forcée et le contrôle croissant du boss sur le monde.
-

## VI. SON & MUSIQUE

### 1. Bande originale (BO)

- **Progression adaptative** : la musique reflète l'évolution du monde et de l'état psychologique du joueur.
  - **Début** : compositions joyeuses et harmonieuses, instruments clairs et lumineux.
  - **Milieu** : dissonances légères apparaissent, rythmes plus nerveux, indices subtils du désordre et du contrôle croissant du boss.
  - **Fin** : textures oppressantes, motifs brisés, bruitages glitchés intégrés dans la mélodie, accentuant la mélancolie et la tension.
- **Thème du boss** :
  - **Reconnaissable dès les premières boucles, héroïque et imposant.**
  - **Progressivement** : motifs plus sombres, désespérés, trahissant son humanité et sa souffrance.
  - **Final** : motif fragmenté et glitché, symbolisant le pouvoir méta du boss et l'effondrement du cycle.

### 2. Effets sonores (SFX)

- **Narration méta** : utilisation de glitches sonores pour accentuer la désorientation et les ruptures de la quatrième dimension.
- **Ambiance environnementale** :
  - **Début** : chants d'oiseaux, vent léger, bruitages vivants.
  - **Progression** : sons deviennent plus rares, plus secs, plus inquiétants.
  - **Fin** : craquements, silence oppressant, échos déformés, cristaux et magie corrompue audibles.
- **Salle d'attente (PNJ comique)** :
  - **Thème musical unique, léger, un peu décalé, pour créer contraste et familiarité avec le reste du jeu.**
  - **Évolution** : au fil des boucles, devient plus dissonant, mélancolique, préfigurant la révélation.

- **Après la révélation** : thème supprimé, remplacé par un silence pesant avant le combat final, soulignant la perte de repère et la gravité du moment.
-

## VII. Dimension Méta

### 1. Interaction directe avec le joueur

- **Le boss (Elyon) est le seul personnage à s'adresser directement au joueur en dehors du contexte classique du jeu.**
- **Bris du quatrième mur :**
  - **Début :** petites piques humoristiques et légères, établissant un lien comique avec le joueur.
  - **Milieu des boucles :** remarques plus lourdes, questionnant les motivations du joueur.
  - **Dernière boucle :** confrontation directe, accusation du joueur comme responsable de la prophétie et des cycles temporels.

### 2. Altération du jeu

- **Elyon manipule l'univers du jeu de manière visible et subtile :**
  - **Suppression ou désactivation d'options classiques (sauvegarde, « continuer », menus).**
  - **Manipulation des environnements et des PNJ pour refléter le contrôle croissant du boss.**
- **Dernière boucle :** contrôle total de l'univers par Elyon, rendant le jeu partiellement ou totalement inutilisable, symbolisant la fin inéluctable et la gravité de la boucle.

### 3. Fin réelle

- **Abandon volontaire du joueur :** la seule vraie issue du jeu est de cesser de jouer, intégrant une réflexion sur le contrôle, la curiosité et l'obsession vidéoludique.
  - **Effet narratif :** le joueur comprend progressivement qu'il est lui-même à l'origine du cycle destructeur, et que le jeu n'offre aucune échappatoire conventionnelle autre que l'acceptation de sa propre responsabilité.
-

## VIII. Technique & Production

### 1. Moteur et plateformes

- **Moteur** : Godot (flexible pour 2D et optimisé pour pixel art).
- **Plateformes visées** :
  - PC (Steam, itch.io)
  - Consoles : PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

### 2. Durée et rythme

- **Durée de vie estimée** : 8 à 12 heures pour découvrir le contenu principal, en incluant les boucles et les runs optimales.
- La structure en boucles permet une rejouabilité naturelle, chaque run offrant des variations visuelles, narratives et de gameplay.

### 3. Équipe et responsabilités

- **Équipe** : 2 personnes pour l'instant
  - Partage des tâches entre programmation, direction artistique et conception de niveaux.

### 4. Ambition du projet

- Jeu indépendant à forte identité narrative et artistique, combinant :
    - Pixel art détaillé et évolutif
    - Gameplay nerveux et technique
    - Narration méta immersive
  - **Priorité** : expérience émotionnelle et mémorable plutôt que complexité technique extrême.
-

## IX. Accessibilité & UX

- **Difficulté progressive** : le jeu commence accessible, permettant au joueur de se familiariser avec les commandes, le déplacement et le combat. La complexité et la réactivité des ennemis augmentent au fil des boucles.
  - **Boss final** : vaincu jusqu'à ce que le joueur découvre la « route parfaite » ; chaque défaite sert d'apprentissage et pousse à la répétition des boucles.
  - **Durée et structure des runs** : chaque boucle est un bloc de ~30 minutes, mais les raccourcis et la maîtrise des objets/compétences permettent au joueur d'optimiser son temps. La rejouabilité est encouragée par la découverte progressive de nouvelles stratégies et chemins.
  - **Interface et immersion** : l'HUD et les menus restent simples au début mais se dégradent subtilement au fil des boucles pour renforcer le sentiment de dégradation du monde et d'instabilité temporelle (menus glitchés, icônes manquantes, effets visuels perturbants).
  - **Feedback joueur** : informations claires sur les actions réussies ou ratées, indicateurs visuels et sonores pour guider la progression sans rompre l'immersion.
  - **Accessibilité options** : réglages basiques de contrôles, volume, vitesse de dialogue et taille de texte pour accueillir un large public tout en conservant la tension et l'atmosphère du jeu.
-



## X. Monétisation

- **Modèle économique** : prix fixe, entre 10 et 20 €, correspondant à un jeu narratif indépendant à forte identité artistique.
- **Positionnement** : jeu indépendant expérimental avec un potentiel de « jeu culte », destiné aux joueurs appréciant les expériences narratives profondes et les mécaniques méta.
- **Extensions potentielles** : DLC narratif optionnel, sans altérer la progression principale.
- **Plateformes de distribution** : PC (Steam, itch.io) et consoles (PS, Xbox, Switch), avec vente digitale privilégiée pour un accès simple et rapide.
- **Stratégie marketing** : mise en avant de la singularité narrative, du style artistique et du concept méta (« Le jeu qui ne voulait pas être joué ») pour toucher les communautés de joueurs indépendants et les fans de jeux narratifs expérimentaux.