

Présentation du projet de scénario de jeu vidéo : Némésis

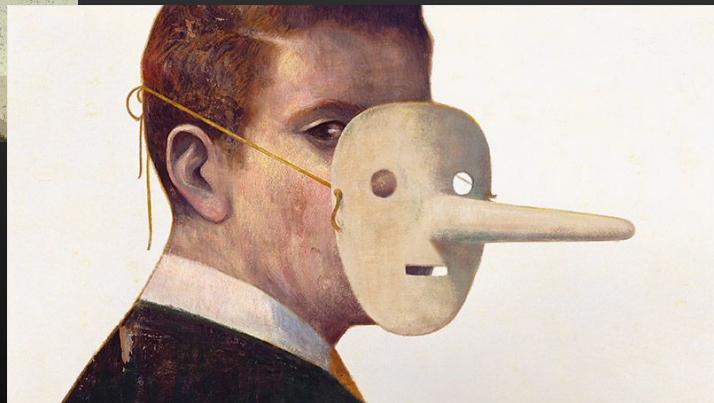
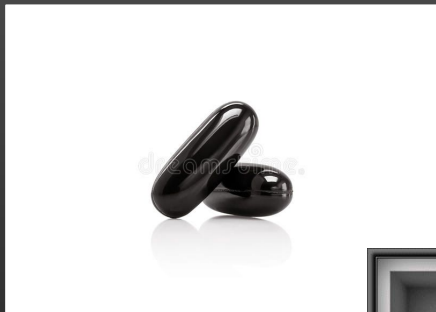
Synopsis: L'histoire de ce jeu vidéo se déroule sur Terre en 2040, durant cette année la vie sur Terre est presque semblable à celle que nous connaissons actuellement, cependant, caché loin des regards, une organisation secrète élabore depuis bientôt une trentaine d'années un plan visant à prendre la contrôle de la planète. Pour y parvenir, le chef de cette organisation a mis au point une capsule permettant une fois avalée de créer chez certaines personnes l'apparition d'une secondes personnalité. Ainsi, les sujets réceptifs à cette expérience voient leur force physique fortement augmenter et leur personnalité devenir cruelle et violente. Cependant, à ces nouveautés viennent également s'ajouter une obéissance sans faille envers le chef de l'organisation, qui peut ainsi les contrôler à sa guise.

Dans ce jeu vous incarnez Rubie, une jeune adolescente de 16 ans de nature plutôt timide mais bienveillante, qui après avoir perdu ses parents d'adoption dans un tragique incendie décide d'aller vivre dans la rue parmi les SDF afin de ne pas avoir à vivre avec sa famille d'accueil. Désillusion pour la jeune fille, la vie dans la rue n'est pas aussi simple qu'elle l'imaginait, cependant, Rubie fait la connaissance d'Agatha une vieille femme à l'air un peu perché qui l'aide et la prend sous son aile. Malheureusement pour la jeune fille, sa soi disant protectrice n'est en réalité pas une SDF un peu sénile mais un membre de l'organisation secrète, ainsi Rubie se fait enlever et est forcée à avaler la fameuse capsule sencée déclencher l'apparition d'une seconde personnalité, et c'est ce qui se passe puisque Rubie doit désormais faire face à de régulières pulsions meurtrières qui menaces de lui faire commettre l'irréparable.

C'est ainsi que le joueur est plongé dans le jeu, il devra parvenir à s'enfuir de cette base et retrouver sa liberté mais pour y parvenir devra faire des choix cruciaux pour la suite de l'histoire qui feront évoluer la personnalité de Rubie de différentes manières. D'une part la personnalité de Rubie peut évoluer de façon pacifiste, ensuite la personnalité de la jeune fille peut également être très violente mais également "équilibrées" c'est à dire ni pacifiste ni violente. Avec ces différentes personnalités, différentes fins toutes respectives à certains choix cruciaux des joueurs. Il faut savoir qu'il trois fins différentes : une bonne, une

moyenne et une mauvaise fin. La mauvaise fin correspond à un caractère trop violent, en effet si le joueur décide dès le début de l'histoire d'orienter le caractère de Rubie vers un aspect violent tous les choix pacifistes lui seront alors impossibles d'accès car la seconde personnalité aura le contrôle total sur les émotions de la jeune fille. Cependant, être continuellement pacifiste ne mène pas à la bonne fin mais seulement jusqu'à la fin moyenne puisque l'un des choix les plus importants de l'histoire porte sur deux facteurs, d'une part l'amitié avec le second protagoniste appelée Calypso qui repose sur le fait que Rubie ait une personnalité plutôt pacifiste, mais également sur la confiance que le chef de l'organisation accorde à Rubie et qui dépend de choix violents. Ainsi, pour obtenir la bonne fin il faut que le joueur parvienne à trouver un équilibre entre les deux personnalités de Rubie.

Moodboard



Mood board Agatha (première antagoniste).



Mood board de Kyle (second antagoniste).

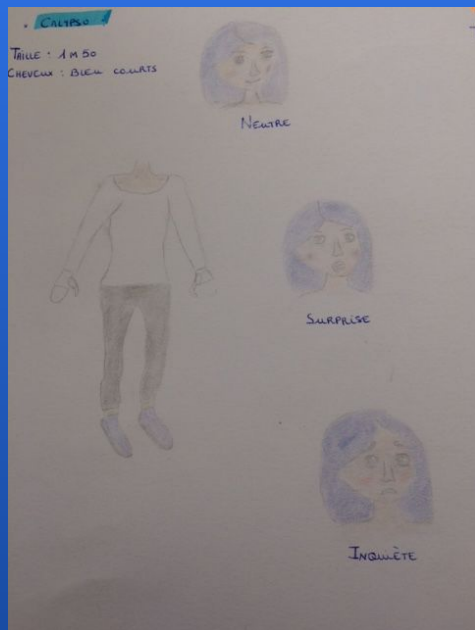


Mood board Rubie (personnage principale).

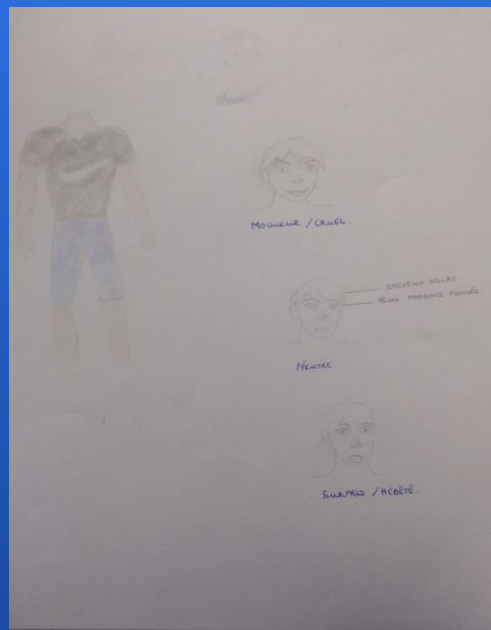


Mood board Calypso (second protagoniste).

Planche de personnages

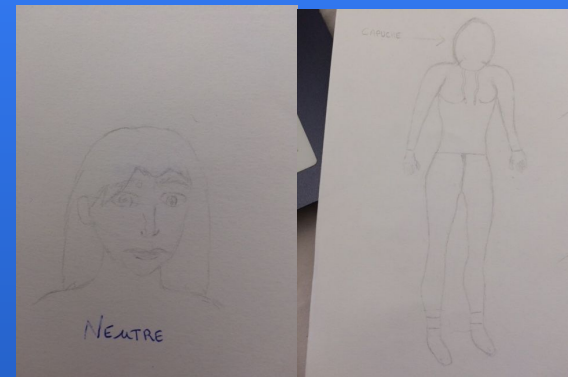


Calypso



Kyle

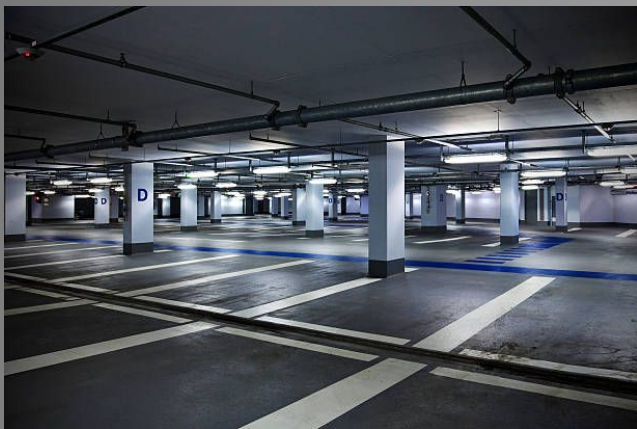
Rubie



Agatha



Décors



Style réaliste comme cette image, couleurs plutôt sombres, et une ambiance inquiétante.



Des animaux nuisibles se baladent un peu partout dans le parking pour montrer que le lieu est vraiment insalubre.



Des tentes de SDF partout dans le parking, ainsi que des débris jonchant le sol.

Premier lieu : parking souterrain



Décors un peu futuristes, ambiance inquiétante. Toujours des couleurs sombres avec cependant des touches lumineuses comme sur l'image.

Second lieu (base souterraine).



Passage souterrain permettant d'accéder à la base souterraine. Environnement assez naturel beaucoup de roches et stalactites comme lorsque l'on entre dans une grotte. Avec quelque torches sur les murs afin d'apporter un peu de lumière.



Rubie et Calypso
sortent de la base par
une trappe et arrivent
dans un champs de
fleurs baigné par un
couché de soleil.

Dernier lieu (lieu final et bonne fin).

Fin moyenne : Rubie
parvient à s'échapper
seule et arrive dans un
champs de fleur de nuit.
L'air est frais et elle se
sent seul aucune chaleur
n'émane de ce lieu.




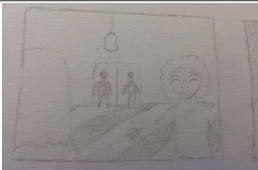
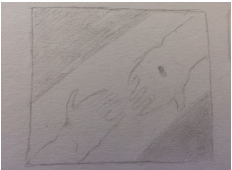


Scénario

Premier acte : Dans le premier acte le joueur découvre la vie de Rubie par flashback de cette dernière qui se remémore les événements qui se sont déroulés les derniers jours, et notamment la mort de ses parents d'adoption Jade et Christophe dans un incendie ainsi que sa fuite de sa famille d'accueil pour aller vivre dans la rue. Après avoir regardé ces souvenirs le joueur découvre enfin Rubie, allongée à même le sol et grelottant dans ses habits. Puis, arrive Agatha une vieille femme à l'allure bienveillant qui pendant une journée entière prend soin de Rubie et la protège de certains SDF un peu trop agressifs. A la fin de cette journée Agatha emmène Rubie vers une petite cabane isolée. Rubie qui ne se méfie plus de la vieille femme entre sans hésitation et se fait alors saisir par les bras et les jambes par deux individus inconnus. Agatha ouvre ensuite un passage dans le sol dissimulé par une importante couche de détritiques et laisse ensuite les deux individus trimballant Rubie entrer. Le trajet est très inconfortable pour la jeune fille en plus d'être terrifiant. Après près d'une heure de marche le petit groupe arrive à une immense porte blindée une fois cette dernière passée, le groupe arrive dans un petit laboratoire. On fait patienter Rubie et cette dernière fait alors face à Agatha qui la persuade d'avaler la capsule permettant de créer une seconde personnalité sans pour autant avertir la jeune fille de ses effets.

Deuxième acte : Durant cette deuxième partie du jeu, le joueur va pouvoir commencer à se balader dans la base souterraine, il devra suivre différents objectifs qui lui seront assignés et par la même occasion compléter des quêtes. Durant la complétion de ces quêtes et objectifs le joueur fera face à des dilemmes qui façonneront la personnalité de Rubie. Il s'agit de la partie la plus longue du jeu, le but de cette dernière est de tout d'abord de présenter les protagonistes et antagonistes restant mais également de laisser le joueur maître de son destin.

Troisième acte : cette partie du jeu est la dernière et donc le dénouement de l'histoire. Comme dit précédemment trois fins sont disponibles en fonction des choix du joueur. Ainsi, l'épreuve finale à laquelle les joueurs doivent normalement être confrontés à la fin d'un jeu n'aura pas lieu, puisque plusieurs décisions importantes contribuent aux différentes fins.

Story board

| Story-Board | | | | | Page |
|-------------|--|--------|--|------|------|
| CUT | PICTURE | Dialog | Action Notes | TIME | |
| 1 |  | | Agatha tend la pilule à Rubie | | |
| |  | | Rubie hésite à prendre la pilule. | | |
| |  | | Rubie prend finalement la pilule. | | |
| |  | | Rubie ingère la pilule. | | |
| |  | | Deuxième personnalité fait son apparition. | | |

