



Février 2024



# PORTFOLIO

Video Games



Naomi Jouan

## TABLE DES MATIÈRES

**Game Design** : Leoncitoze and the Standing Warriors  
p. 1-2.

**Character Design** : Hallucidity  
p. 3-4.

**Design de personnage** : Sullivano Liberlo  
p. 5-6.

**Quest Design** : My Sister's Rattle  
p. 7-8.

**Revue critique** : *Le Suicide de Rachel Foster*  
p. 9-11

## GAME DESIGN : Leoncitoze and the Standing Warriors

**Game Type:** Point and Click Aventure, Third person.

**Summary:** Welcome to Awastia, a country inhabited by different animal humanoids and on the verge of destruction. Since the Standing Warriors arrived on the coasts of Awastia, awastians have been hunted down and exterminated. The Standing Warriors' goal is obscure for the asatians for now, but Leoncitoze, a young lion humanoid, has decided to save his people and restore peace in the country. Even if his friends and family don't believe in him. See, Leoncitoze is cute. Extremely cute, probably the cutest thing the planet ever created. But cuteness doesn't help fight darkness. The adventure starts in Duskhaven, a little village in the north of Awastia. Alone, Leoncitoze decides to leave his childhood town to reach Diocity, the capital. On his way, he'll find new friends to keep him company and fight the Standing Warriors before the whole country becomes only flame and dust.

### Factions:

#### ● THE LITTLE HEROES:

The little heroes are a group of brave young people who want to fight aside Leoncitoze to repel the invader. They are all awastians, with their own animal-humanoid shape. Courage and perseverance are two of their values, along with freedom for their people and a taste for adventure.

#### ● THE STANDING WARRIORS:

Invaders coming from the other end of the sea. They are all humans, taller than the awastians and more violent. They were sent by their king, *Dollarus II*, a mean lord from the continent of Vortex Enterprises, retitled after the *Dollarus I* claimed the territory as a part of his company. Driven by money, murder, and colonization, their goal is to first destroy Awastia, so they can export the factories from Vortex Enterprises to this soon to be ravaged country.

### Characters of the party:

● Leoncitoze, the cutest of little heroes: a lion-like humanoid with the cutest face. Far from threatening, he can still use some of his powers to fight against the Standing Warriors. For example, his smile can trigger some heartwarming childhood memories among the fiercest soldiers, making them as soft as crying little lambs.

● Preciosa, the power of laughter: Preciosa is an otter-like awastian. She never learned how to fight, but her heart is purest than gold. Her good humor and positivity make her stronger than an army of jaded soldiers. Among her powers, she can use her jokes to transform a blood-thirsty warrior into a laughing child.

● Poupou, the sleeping beauty: Poupou, a bear-like awastian, is always acting. He's also an excellent opera singer. You'll probably think he's useless in a war situation but that's not the case. Poupou may be a drama-addict character but he has the capacity of playing almost any emotions. And the capacity to make anyone deaf if he decides to reach a high note.

### Principal locations:

*Duskhaven*: A village in the north of Awastia, this is where the adventure begins. This hamlet is typical of the area, with half-timbered houses and a sweet smell of fresh bread.

*The Wandering Forest*: A forest between Duskhaven and Diocity. This is where Leoncitoze encounters Preciosa. It's a dense and luminous wood where sneaky fairies and other magic creatures hide in the thickets.

*Diocity*: The capital of Awastia; this is where Leoncitoze encounters Poupou. Diocity is a big city with tall trees, on which the Diocitizen's cabins are built.

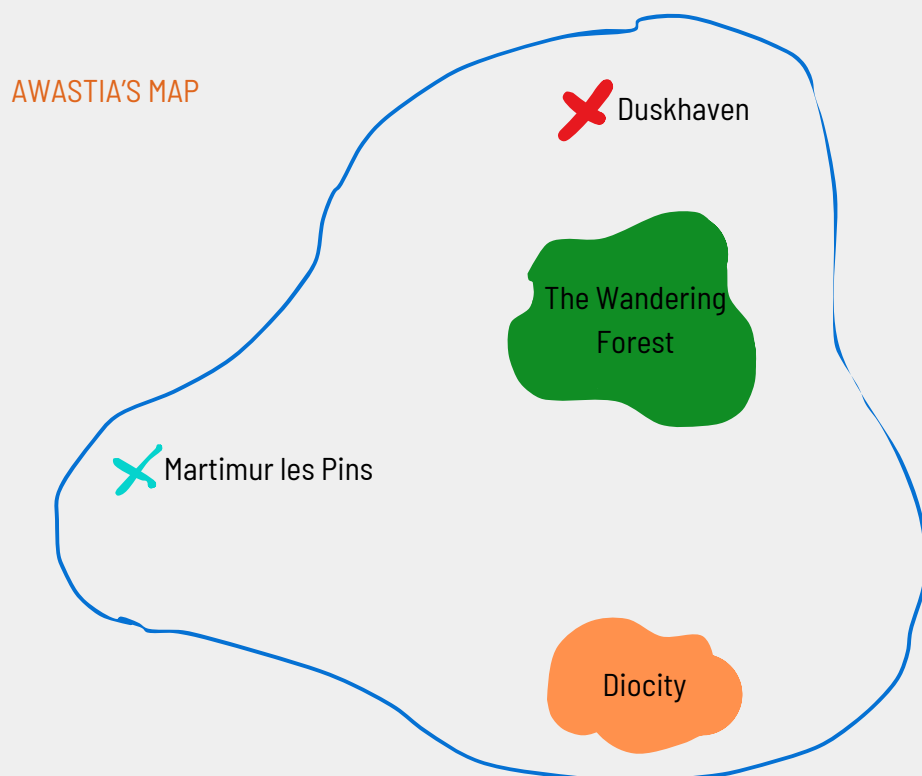
*Martimur les Pins*: A small village on the coast. This area of Awastia shelters French speakers. Now, everybody knows how to speak the awastian, but with a strong accent. This is where the last battle will take place, in which the destiny of Awastia will be sealed.

### Mechanisms:

Classic point and click, the little heroes explore the areas. They have to resolve puzzles and riddles to continue their road. NPCs appear in all locations to help or slow them. Each zone must be thoroughly inspected, and all the puzzles solved, to continue to the next level. While we follow the little group, we find some items that will be useful later, as well as some personal development books. These books can provide new powers, or simply some information about the people of Awastia. Some of them can also be harmful.

The little heroes will have to use their powers – cuteness, laughter, or amazing acting/singing – to interact with the world around them and discover new elements or items. The player can switch between the characters to use their powers, but also to place them in strategic positions for some puzzles.

The last battle will, in fact, be a word challenge. By using the different personalities and strengths of the four characters, the player will have to find a way to convince the Standing Warriors to get back to Vortex Enterprises and forget about the awastians forever.



## CHARACTER DESIGN : HALLUCIDITY

**Game Type:** Dark Vibe Point and Click, Third person game

**Character Role:** NPC + Hint giver when player is stuck and go talk to them + Ally that can become enemy.

**Name:** Hallucidity. Old residents pretends that her name was Carol Suzy, which stands for Crazy Soul.

**Age:** around 50 years old.

**Sex & Gender:** Female – she/her or they/them (when referring to the multiple personalities/shapes).

**Race:** Human, with the uncontrolled power of multiplying (becoming three).

**Important Visual:** She must be tall, crooked and kind of threatening. We only see the lower half of her face, her eyes hidden by a headband. She also covers her grey hair with a dark hood.

**Alignment:** Chaotic Neutral

**Archetype/Inspiration Characters:** Storyteller beggar & Shapeshifter. Mama Murphy, *Fall Out 4*. Lucy Barker when a beggar woman, *Sweeney Todd*. Chat du Cheshire, *Alice au pays des merveilles*.

**Keywords:** Unstable, Esoteric, Soothsayer, Weird

**Wants/Needs/Motivation:** Wants to tell her truth. Needs to be believed. Motivations – A part of selfishness because she wants to be admired for her intelligence. But she also truly believes in helping others in their quest for truth and happiness. If happiness even exists in this dark world.

**Other character relationships:** tries to enlighten everyone she meets in an odd way. No known meaningful relationships with other characters.

**Summary that best describes your character:** The strange Phoenix lady.

**Voice Notes:** She has three different tones, one for each of her “selves”. We can consider her selves as several personalities, that we don’t see in the game, except if she gets mad (see below). Her first personality communicates in enigmas, riddles. The second one talks in pseudo-philosophical morals or lessons. And finally, her last self acts a bit like a gossip, spreading rumors all over the city. Her purpose is to give the player hints when they are stuck, but not easy hints.

**Audio Voice Quality:** The tone changes for each self, but it must be the same voice actress. The “enigmatic self” can talk only with questions in a serious tone even if their words seem illogical. The “philosophical one” talks with the deepest tone, resonating in the emptiness of existence. Lastly, the “gossip spreader” needs to have a crazier tone, higher and faster, in a hurry. This last voice can be the one the player hears when he walks not far from them (like barks). In any ways, the general voice should sound weird, unreal and not in synch with all the wisdom Hallucidity pretends to possess.

**Quote:** “You can’t see the horse? And what about a donkey, my dear?” (enigma-self)

### **Biography/Background:**

Even if the residents believe she comes from a necromancer's family, she was in fact the daughter of undertakers. Not a lot of townfolks remember her before she became Hallucidity, this strange lady who talks a lot and doesn't always make sense. She was born Carol Suzy, only child of the owner of Suzy's Coffins. She was well educated, innately kind and always ready to help her compatriots. When she reached the age of eighteen, her parents encouraged her to find a good man who would take care of her. Well, she did find a man; he didn't take good care of her, though. Soon after the wedding, he started being physically and psychologically violent to her. We stopped seeing her outside of her home. Neighbors ignored the screams, other residents acted like she never existed. That is, until her house burned. We can still see the ruins of the edifice. A few days later, townfolks found her in the streets, walking with the only object she rescued from the fire: an old birdhouse. We never heard about that husband after that. Anyways, nobody wants to ask questions. And Carol Suzy? She forgot her own name and started going by Hallucidity, the one who sees through the traumatic darkness that possessed her head. If you want to believe the rumors, she became kind of a monster; although she only transforms when someone is mean to her. In that moment, maybe she remembers the time a man destroyed everything she had. After this transformation, after this multiplying, she usually forgets everything and start wandering the streets again.

### **Unique Look, Iconic Weaponry/Ability, or Core Gameplay:**

- She assumes the "helper" role if the player comes to talk to her. It's a way of having access to help when stuck in the point-and-click, without going out of the immersion and the complexity of the game's enigmas.
- Her three selves are three personalities. We don't see them, we just hear them, except when she gets mad and doesn't control herself anymore. She then becomes a temporary enemy.
- If the player answers badly to her, she multiplies into her three selves and attacks them. Afterwards, she forgets, and the player can come see her again if they are stuck. After too many times fighting her, the player will have a definitive consequence.
- When she is close to the player, he can hear her nonsense mumble growing louder. Great opportunity for immersion: she can relay rumors of the town.
- Her mysterious and disturbing attitude at the beginning should become more and more endearing through the playthrough, so players start caring for her.

### **Additional Info:**

"Nobody here really knows where Hallucidity came from. Hell, she probably gave herself that ridiculous surname! Hallucinated, yeah, definitely works, but lucid? Nah, I don't think so. She's always talking and talking rubberish nonsense about life, spirituals beings and cursed animals. Damn, there are no animals in this city. Trust me, everything is dead. But she's not dead, that's for sure. Her nonsense theories resonate against the walls everywhere, it's like we can't escape it! All we know about her comes from the rumors around here, another thing we can't escape of! Some of us pretend to have seen her become... Well, become they, you know? Becoming three, three like her, but apparently just a bit different from each other. In fact, even when she talks, she seems to be split. Hell, when she gossips, she carries a creepy bird house. Sometimes, she only rant about philosophical stuff with a lantern in her hands. I also heard her tell riddles to random people; with a weird pendulum she puts in front of their nose. Yes, the lady has lost her mind. Sad story if you ask me. She's part of the city here. She has been haunting these alleys forever. But I swear, nobody seems to have a problem with her. She makes me feel sorry if you want a piece of my mind. Nobody should suffer to the point of losing their mind. It's not ok, not ok."

## DESIGN DE PERSONNAGE : SULLIVANO LIBERLO

**Type de jeu:** Action RPG, First-Person shooter

**Rôle du personnage:** NPC + ennemi (mini-boss).

**Nom:** Sullivanano Liberlo

**Âge:** 42 ans.

**Sexe & Genre:** Homme – il/son.

**Race:** Humain, mais quelque part un peu Dieu aussi, selon lui.

**Visuel Important:** Possède un haut du corps très fort, de gros bras et des pectoraux un peu trop marqués, tandis que le bas de son corps est plutôt maigre. Cheveux longs généralement attachés en chignon, qu'il recouvre d'un foulard.

**Alignement:** Lawful Evil.

**Archétype:** Ineffective Villain / Hero of his own story.

**Mots-Clés:** Lâche, menteur, Acteur, Peureux.

**Désirs, besoins et motivations:** Veut être admiré, idolâtré, mais aussi riche et puissant. A besoin d'attention et de respect. Ses motivations résident dans le fait d'accumuler du pouvoir sur les autres pour son propre bénéfice, tout en se persuadant qu'il sauve ces mêmes autres.

**Relations avec d'autres personnages:** Il a deux femmes et deux familles à qui ils paient tout ce qu'elles veulent tout en s'en plaignant sans cesse. A aussi une acolyte, Amelia, sur laquelle il possède une emprise malsaine. Est entouré de son armée de minions, de petits êtres qui se retrouvent liés à lui par un serment de servitude éternel dissimulé derrière la promesse d'une vie meilleure. Ils sont dirigés par Rey, le frère de Sullivanano.

**Résumé du personnage:** Gros égo, petites jambes.

**Notes vocales:** Lorsqu'il parle, il essaie de faire ressortir ses nobles origines, choisissant ses mots avec précaution pour paraître plus cultivé. Il tempère néanmoins ces notes aristocrates par des phrases stéréotypées très viriles. Jusqu'au moment où il panique ou a peur : dans ces cas-là, son ton est plutôt incertain et pleutre, ses mots simplistes, et ses remarques machos disparaissent de son vocabulaire.

**Qualités de la voix:** Voix grave, masculine, qui devient plus neutre lorsqu'il est effrayé. Il se donne un faux accent du sud (pour appâter ses minions) qu'il perd systématiquement dans des situations de stress.

**Citation:** « Appelez-moi, s'il y a un problème. Mon sniper et mes gros bras, on s'occupe des méchants. »

### Biographie:

Sullivanano est né de parents bourgeois du territoire nordique de Jeriko, famille aisée dont il est le grand frère. Ses parents étaient soigneurs réputés et des résidents de toute la région se déplaçaient pour leur demander conseil. Pourtant, certains patients disparaissaient mystérieusement et ne retrouvaient jamais leur famille; en parallèle, de plus en plus de domestiques travaillaient sous les ordres du père Liberlo. Enfin, "travaillaient"... Disons qu'ils ne recevaient pas grand-chose en échange.

Sullivan Senior avait en fait trouvé le moyen d'installer une puce capable d'annihiler la volonté de ses clients les moins forts psychologiquement. Malin, l'homme-soigneur n'installait cette puce que dans les tempes des personnes les plus isolées, avec le moins de famille. Sullivan Junior, à force d'observer son père réduire à l'état de fantômes robotisés des centaines d'êtres humains, s'est mis en tête de faire la même chose, mais pour des buts plus nobles – selon lui. En réalité, des buts plus rentables. C'est ainsi que Sullivan s'est retrouvé à imiter l'accent du Cimex et du Côme, les territoires du Sud. Ceux-ci étant plus pauvres, nombre de leurs résidents migrent vers Jeriko dans l'espoir de trouver une vie meilleure. Sullivan la leur promet, leur fait signer un contrat en langue Jerikienne, puis les "possède" par le fait même. Il n'a jamais su utiliser un scalpel, et encore moins faire une opération impliquant une puce, mais ses contrats suffisent à lui garantir une petite armée pour assurer le bon fonctionnement de ses mines d'Uranium.

### **Look unique, habilités/armes iconiques et Core Gameplay:**

- Il porte des vêtements très moulants qui mettent en valeur les muscles du haut de son corps, mais qui, finalement, accentuent le contraste entre ses jambes maigrettes et ses bras démesurément gros.
- Ironiquement, bien qu'il soit en apparence fort physiquement, il fuit systématiquement les combats de mêlée, préférant la longue distance.
- Son arme de prédilection est un sniper exubérant, très long, aux couleurs des territoires du Sud (alors qu'il vient des territoires du Nord) avec beaucoup de décorations inutiles. Tout pour l'image, peu pour la praticité.
- Lorsqu'il se déplace, il est toujours entouré de ses sbires/esclaves. L'enjeu pour le joueur est de les incapaciter d'abord, puis d'atteindre Sullivan qui, en réaction, s'enfuit et tente de se cacher.
- Le joueur le rencontre lors de son exploration de Jeriko. Une chaîne de quêtes est liée à ce NPC, qui culmine avec l'affrontement du joueur et de Sullivan.

### **Informations additionnelles:**

- Il est persuadé qu'il possède la vérité vraie, et que tous ceux qui l'entourent ne comprennent rien.
- Ce n'est jamais sa faute. Jamais. S'il y a un problème, il accuse systématiquement un de ses minions, son frère Rey ou Amelia.
- Rey et lui ont le même genre de tempérament, et un besoin maladif de pouvoir. On entend donc souvent les deux se battre comme des enfants, aussi bien physiquement que verbalement.
- On peut croire que son nom, Liberlo, il se l'est donné lui-même. Il prétend libérer ses compatriotes en leur offrant travail, logement et argent, alors qu'en réalité il les exploite sans grande vergogne. Il leur fait signer des contrats peu scrupuleux dans une langue dont ils ignorent tout, puis les utilise à sa guise en les payant très peu. Quand il les paie.
- Il a placé ses deux familles dans de gros palaces tandis que ses sbires, lui-même et sa maîtresse/esclave Amelia sont entassés dans une minuscule habitation. Il est ruiné mais ne veut pas l'avouer. Il prétend rénover l'endroit depuis des années, mais ne le fait jamais.
- Sullivan crie à qui veut bien l'entendre qu'il a éradiqué des territoires de Jeriko les divers gangs de "méchants" (comme il les appelle) il y a des années. En réalité, les chefs de ces gangs sont toujours disséminés sur le territoire. Information cocace : aucun d'entre eux n'a jamais entendu parler d'un Sullivan Liberlo.



## QUEST DESIGN : MY SISTER'S RATTLE

**Game Summary:** *Nighthorne's Curse*. Action-Adventure RPG, first person. After fifteen years away, the Detective Salaya Bishara comes back to her childhood town, Nighthorne, following the death of her father. She pursues diverse investigations, bringing her to discover how her family affected the townsfolks and the town itself. Not necessarily for the better.

**Hook and quest type:** Resolve your conflicts with the death of your sister Nadia. *Fetch quest*.

**Quest Summary:** Go to your childhood house and investigate the weird noises.

**Description:** « Detective Bishara, we heard some voices coming from the attic and the basement of your childhood house. I know some painful memories are still sleeping in this big house, but maybe it's time for you to let them go and say goodbye, once for all. »

**Special Content:** The player will be able to live the memories of Salaya and her sister.

**Locations involved:** Nighthorne, Nighthorne police station and Azure Villa, in the southeast countryside of Nighthorne.

**Characters involved:** Detective Bishara, Nighthorne's Sheriff Nicola Nidal (NPC – Quest Giver), Nadia's spirit (NPC).

**Rewards:** 200XP, 75 Cysrin (Nighthorne's currency) + *The Sisterhood Necklace*: Nadia's essence willingly merge with the necklace and provides the character with a +10 points in her paranormal sensitivity. Nadia's photo, ins the pendant, watches over the player from the afterlife.

### **Narrative Beats:**

#### 1 – *Call from the deads:*

After receiving the Sheriff's call, the character go back to her childhood house. She must drive and retrieve the way that she hasn't took for fifteen years.

#### 2 – *The angel's whispers:*

Investigate the attic and find the three objects related to your sister (the broken talking doll, the old music box and the basement key). – Memories linked to Nadia and Salaya's childhood.

#### 3 – *The devil's screams:*

Investigate the basement now that you have the key. Find the two objects related to your sister (the MP3 and the alarm clock). – Memories linked to Nadia and Salaya's teenage years.

#### 4 – *Ghost in the room:*

Investigate the sister's room. Encounter her ghost and talk to her. Memory of her death. At the end, she'll give you her necklace, the one who anchored her to Earth.

#### 5 – *Bye, Bye:*

Go back to town and talk to the Sheriff to finish the quest. He'll pay you and give you a new mission.

## QUEST DESIGN : FLOWCHART



## Revue critique du jeu *Le Suicide de Rachel Foster* :

### Éloge du *grooming* sous air de thriller psychologique, ou comment promouvoir la pédocriminalité sous le prétexte d'écrire un jeu d'horreur.

TW : Suicide, Pédocriminalité, Viol, Grooming, Meurtre, Mémoire traumatique.

L'art adore les femmes mortes. Le genre de l'horreur n'y fait pas exception. C'est un topos exploité de multiples fois, que ce soit dans les films, les livres ou encore, les jeux vidéo. *Le Suicide de Rachel Foster* est donc un de ces jeux d'horreur, sorte de thriller psychologique. Développé par One-O-One Games, le jeu est un *walking simulator* qui nous met dans la peau de Nicole Wilson, jeune femme qui retourne dans la maison de son enfance, après la mort de ses parents. Coincée là par une tempête de neige, la seule personne avec qui elle peut communiquer est un agent de la FEMA (Federal Emergency Management Agency), Irving. Nicole avait fui ces lieux à seize ans avec sa mère, peu après la révélation d'une relation extra-conjugale qu'entretenait son père, Léonard, avec... Une adolescente de seize ans, Rachel. Et le suicide de cette dernière.

Le problème principal, dès cette prémisse, c'est l'idée d'une relation égalitaire entre un homme de cinquante-six ans et une adolescente de seize ans, alors que cela n'a rien à voir avec de l'amour mais relève bien du viol d'enfant, de la pédocriminalité et du *grooming*, ou « pédopiégeage » en français. Ce terme désigne le fait, en tant qu'adulte, de devenir proche d'une personne mineure dans le but de l'abuser sexuellement par la suite. L'idée d'aborder les abus sexuels sur enfants dans un jeu d'horreur peut être tout à fait intéressante, avec suffisamment de sensibilité et de connaissances sur ces enjeux, mais voyons comment *Le Suicide de Rachel Foster* échoue lamentablement dans le traitement de ce sujet.

Tout d'abord, il faut garder en tête que l'ambiance du jeu est adaptée aux jeux d'horreur. L'hôtel est sordide et abandonné (bien que le père et propriétaire ne soit en réalité décédé il n'y a que cinq jours... mais passons ce détail irréaliste), et nous rappelle *The Shining* ou encore, par moment, le film 1408. Ce qui est très bien fait, il faut préciser cela, c'est le travail sur l'ambiance sonore. Tout au long du jeu, on se sent de plus en plus opprimé, coincé par la tempête de neige légendaire qui nous empêche de nous échapper de l'endroit. Bien que les sons soient assez classiques (portes qui claquent, planchers qui grincent, murmures inaudibles...), leur timing est savamment organisé et l'atmosphère créée absolument efficace pour ce genre de jeu.

C'est là probablement le seul compliment que j'écrirai ici. Avec une ambiance pesante bien réalisée, *Le Suicide de Rachel Foster* avait le potentiel de faire une excellente œuvre pour aborder la traumatisante question de la pédocriminalité. À la place, on nous apprend au fur et à mesure du jeu qu'en réalité, ce viol du père, Léonard, sur Rachel, jeune amie de Nicole, était une "histoire d'amour pure" incomprise par l'entourage. Le personnage qui nous raconte ce qui s'est passé nous dit par exemple : « I was the invisible witness of what happened. A love, simply a love... Nothing more, nothing less. But that love was too much and it would be punished. » Le violeur est alors dépeint en pauvre homme qui a souffert de la mort de sa jeune victime pendant dix ans, avant de mourir lui-même. En fait, la vraie méchante dans l'histoire, le monstre, c'est la mère de Nicole, Claire, qui aurait assassiné violemment Rachel, après avoir appris qu'elle portait l'enfant de son mari. Glauque au possible, donc. Et freudien en soi, puisque toute responsabilité de violence revient à la mère et non pas au père pédocriminel et adultère.

Pourtant, nous disposons de tous les indices pour comprendre l'abomination de cette relation d'emprise entre Léonard et Rachel. Léonard était l'orthophoniste de Rachel, donc dans une position d'autorité, en plus de leurs quarante ans d'écart. Dès le début, Nicole prétend avoir haï son père de tout son être. Mais finalement, en apprenant la vérité (le soi-disant amour pur, la folie meurtrière de sa mère), elle en vient à considérer que c'est Claire le problème et non pas l'homme violeur. Même si l'on trouve des détails très troublants, comme le dessin de la jeune adolescente nue, très certainement réalisé par Léonard. En nous promenant dans l'hôtel, on finit même par entrer dans une pièce secrète, extrêmement dérangeante, dont les murs sont peints comme une chambre d'enfant, avec des fenêtres dessinées à la craie. Dans la pièce, un lit d'enfant, un cheval à bascule, un ours en peluche, un tableau d'école et des livres d'orthophonie. La pièce est en fait la copie macabre de la chambre d'enfant de Rachel. Détail des plus insolites, sur le lit se trouve la boîte vide de l'appareil dentaire de la jeune adolescente. Aussi perturbant soit ce lieu, Nicole refuse catégoriquement de croire que son père aurait fait un autel en hommage à Rachel, puisque bien que son père ne soit pas le meilleur des hommes, il n'était pas si horrible et sombre dans sa vision du monde.

Donc violer une adolescente ce n'est pas si horrible. Peindre des fenêtres sur des murs sales, c'est néanmoins dépasser les limites. Mais Nicole n'est pas un personnage très réaliste, faut-il dire. Il faut savoir que le jeu commence en nous laissant entendre que Rachel, enceinte de neuf semaines, s'est jeté d'une falaise dans un acte de suicide. On apprend au fil du jeu que c'est en fait la mère, dans une crise de jalousie, qui l'a assassiné de sang froid à coup de bâton de hockey. Cette même mère qui n'a plus jamais eu de crise de quoique ce soit, qui n'a pourtant autrement jamais été violente, assassine donc la pauvre victime de son mari dans la plus grande violence. On pourrait souligner le peu de logique de cette chute supposée être surprenante et divinement intelligente.

En réalité, Nicole aurait assisté à cela, ou du moins, elle aurait surpris sa mère couverte de sang, avec le regard d'un animal, juste après le meurtre de la jeune femme. Nicole dit même avoir vu sa mère « like a... frightful creature. A disturbed... dangerous animal. » La mère est animalisée, dépeinte comme un monstre. Et Nicole a magiquement oublié tout cela pendant dix ans. Alors que la mémoire traumatique fonctionne de manière imprévisible, enterrant certains souvenirs pendant des années, il y a généralement des indices qui laissent entendre que des éléments ont été omis. De plus, quand la révélation du féminicide arrive dans le jeu, la réaction de Nicole n'est pas des plus naturelles.

Cette révélation est faite par Irving, le prétendu agent de la FEMA, qui en fait n'est autre que... Le frère de Rachel ! Le frère dont l'existence avait été totalement oubliée par Nicole (sans aucune raison apparente, une autre utilisation bien pratique de l'oubli). Alors qu'Irving complimente et flirte de manière insistante avec Nicole tout au long du jeu, il change complètement de personnalité soudainement, pour nous apprendre qu'en fait il est le frère, qui a passé beaucoup de temps avec Léonard ensuite (donc avec le violeur de sa sœur) et pour qui il est important que Nicole se souvienne, afin que vérité soi faite sur le meurtre de sa sœur. Même son ton se fait beaucoup plus glaçant, et le flirt ne réapparaît plus. Encore un autre élément peu réaliste qui entrave l'immersion dans le jeu : le changement radical d'attitude de ce personnage n'apporte que confusion.

Enfin, parce qu'il fallait bien une fin aussi tragique que le reste du jeu, Irving, soulagé que Nicole sache enfin, se suicide dans la tempête de neige. Nicole, elle, incapable de vivre avec la culpabilité de sa mère (alors qu'elle-même n'a absolument rien à voir avec cette histoire), se suicide au gaz dans sa voiture. Fin facile, on clôt le jeu et on part faire autre chose de nos vies.

Finalement, donc, en abordant les thèmes de pédocriminalité (sans jamais mentionner ce terme ou aucun autre tel que viol, agression, abus, etc.), de suicide (d'une manière très utilitaire, simplement pour clore le jeu sans vraiment explorer plus que ça le concept) ou encore de meurtre (dans un acte de folie pure d'une femme habituellement saine), *Le Suicide de Rachel Foster* parvient à annihiler toute possibilité de discussion et de réflexion autour de ces notions. Au lieu de cela, on se retrouve face à un jeu assez court (environ deux à trois heures), qui entasse toutes ces idées sans les développer, qui fait l'éloge du *grooming* et du viol sous couvert d'histoire d'amour, et qui manque de réalisme en tout point.

Le genre de l'horreur en jeu vidéo offre tellement de possibilités, mais ce jeu-ci n'a clairement pas su les exploiter. À l'exception de la dimension sonore, qu'on espère voir traitée de la même façon dans des jeux dont l'écriture est de meilleure qualité, et moins dans l'éloge des abus sexuels sur les jeunes.