

Idées de trame

Si on prend comme trame un personnage, d'apparence amicale et bienveillante cachant une personnalité fourbe et mauvaise, qui convoite une fille et souhaite se l'approprier par tous les moyens, tout en étant dans un environnement étudiant, je crois que la figure de l'homme providentiel et manipulateur s'impose.

Même si ce n'est pas bien, je vais essayer de donner des idées à partir de mon vécu (naturellement, toute coïncidence avec une réalité de ce bas monde ou de l'au-delà restera une coïncidence).

Imaginons Anatole, qui sera le personnage loyal mauvais de l'histoire. Résumons son fonctionnement par un seul vice : l'envie. Ce qu'il désire avant tout, c'est le pouvoir, l'ascendance sur les autres, peut-être du à une recherche (et un manque) de reconnaissance et/ou de considération. De son point de vue, tout ce qui l'entoure ne sont que des moyens :

- Moyen social : la structure associative et les élèves bénévoles qui s'y trouvent.
- Moyen moral : la personne élue de son cœur et les personnes en lien avec elle.

Ceci définit deux méta-routes pour le scénario : une route plus axée sur la vie associative où on verra comment Anatole utilise l'associatif pour sa recherche de pouvoir, et une autre route sur la vie sentimentale où on verra comment il utilise les connaissances de sa bien aimée pour parvenir à elle. Pour chaque route, la route secondaire non prise est exploitable au gré du joueur (mais de façon simplifiée/moins détaillée).

Je ne sais pas si deux routes aussi importantes peuvent être facilement réalisables au sein d'un seul visual novel. Tout cela est des idées jetées sur cette page numérique.

Le long du scénario, dans chaque route, il y a une progression d'Anatole vers son but. Là où le joueur intervient, c'est qu'à un moment où à un autre, voire plusieurs fois, il occupera une position favorable à Anatole que ce dernier ne peut pas avoir. Dans l'une et l'autre route, le joueur est un pion qui va servir ses intérêts, bon gré, mal gré. Le but est donc d'échapper à sa mainmise et de faire tomber le masque d'Anatole.

Je vais expliquer les mécanismes de domination sur le joueur et les mécaniques de jeu dans un second temps. Essayons d'abord d'établir le portrait d'Anatole.

C'est un garçon (ou une fille, après tout) intelligent. Sa recherche de pouvoir lui a donné une mentalité protéiforme afin de mieux s'adapter aux diverses situations (qu'il a connues). Il a tout intérêt à montrer un visage sympathique et généreux, voire simplet au besoin, pour attirer les relations. C'est quelqu'un qui s'adapte très vite et qui sait tirer profit des situations. C'est aussi quelqu'un de très calculateur. Son intelligence est son seul allié, car à par ça, il est parfaitement quelconque. Sa recherche du pouvoir se traduit par la reconnaissance/considération mais aussi par le contrôle. Avoir une personne sous ses ordres, voire contrainte de lui obéir d'une façon ou d'une autre est pour lui purement jouissif. Sa situation au début de jeu dans chaque domaine est la suivante :

- Dans le domaine associatif, il est président d'un club important en pleine mutation/restructuration. Il y incarne l'homme providentiel dynamique qui met en place des idées. Il a des concurrents, tant dans son club que dans d'autres, qui sont autant d'obstacles pour lui. Il n'est pas tellement attaché à son club : c'est un moyen pour lui d'obtenir ce qu'il veut. Il est également membre d'un ersatz de conseil des élèves et cumule quelques postes qui le rendent influent et bien en vue dans l'associatif. De même, l'associatif en soi ne l'intéresse pas, c'est le fait d'avoir une place importante dedans qui l'intéresse. On imagine de là les tractations et accords qu'il peut faire dans son club ou dans l'associatif pour parvenir à ses fins.
- Dans le domaine sentimental, il aime une fille (ou un garçon, si on veut) sans savoir comment l'aborder. Très loin de considérer l'amour comme une chasse au gros gibier, il veut construire une relation de confiance et est persuadé que son amour est/sera réciproque. Il est déjà bien lié à cette personne et connaît également ses relations. Elles serviront de moyen pour lui pour tourner celle qu'il aime vers lui. Les éventuels rivaux seront habilement discrédités aux yeux de la fille par le truchement de ses propres amis/amies. Ce n'est pas tant la fille elle-même qui l'intéresse, mais le simple sentiment d'être aimé et d'avoir quelqu'un à aimer.

Anatole peut être détaillé par des caractéristiques diverses qui n'entrent pas en considération ici. Je me contente de donner une charpente pour le personnage.

Comment fonctionne ses mécanismes de domination et de façon générale son influence ? Comme je l'ai esquissé dans la partie sentimentale : en jetant le discrédit sur (en faisant effectuer une action par) sa cible par l'intermédiaire d'un tiers. Au niveau associatif, ça s'illustre par exemple par la réussite ou non d'une tâche par un type via l'intervention d'un tiers, envoyé par Anatole. Sa mainmise s'illustre par une savante guerre psychologique et l'usage des symboles : la façon de s'asseoir, de disposer des objets, de commettre de fausses erreurs involontaires...

Ce genre de personnage a pour moi de perfide et de malsain qu'il rend sordide deux domaines a priori désintéressés : l'engagement associatif et l'amour. C'est pour moi assez subtil et marquant.

À la différence d'Anatole, le joueur, ou son personnage, devra s'attacher au club, à la fille et à son entourage. Il les appréciera pour ce qu'ils sont, pour leur diversité et pour leur essence (je suis lyrique...). Quels sont les moyens au joueur d'avancer ?

- Anatole a bien entendu des opposants (des gens qui ne pensent pas comme lui, d'autres qui ont aussi soif de pouvoir, d'autres qui suivent leurs propres idéaux...), tant dans les membres de l'associatifs que dans l'entourage de la fille qu'il aime. Ces derniers auront un point de vue défavorable envers Anatole, mais il sera empreint de leur ressenti (et sera donc partial). Le joueur devra faire appel à son libre arbitre pour comprendre et tirer le vrai du faux.
- Le but d'Anatole étant le pouvoir, plus il en a, moins il a besoin de louvoyer pour bien se faire voir. Au fur et à mesure de l'intrigue, il peut laisser passer des paroles plus dures, plus utilitaires, révélant qu'il n'est nullement intéressé par l'essence de son club ou la personnalité de celle qu'il aime. Le joueur devra faire appel à son sens de l'observation pour constater cette évolution.

Dans la mesure d'ancrer le scénario dans le monde d'une école d'ingénieur, je propose les éléments suivants pour expliquer l'arrivée et le départ de tel ou tel personnage :

- Anatole est en deuxième année et partira à l'étranger le second semestre et/ou la troisième année.
- Le joueur est aussi en deuxième année et vient d'une autre école. Il bénéficie d'une passerelle pour suivre une option particulière dans cette école d'ingénieur. Il restera ici en troisième année (ou non).
- Des personnages non joueurs peuvent être des premières années.
- D'autres peuvent être des troisièmes années.

Le scénario a donc une fin obligatoire basée sur le temps. Quelles sont les fins possibles ?

- Dans l'une et l'autre route, la mauvaise fin revient à ce qu'Anatole obtienne tout ce qu'il souhaite (ce qui est automatique dans la route non suivie). Comme il s'en va à la fin du semestre ou à la fin de l'année, il fait clairement comprendre que le club ou la fille ne l'intéressaient pas, mais qu'il était juste intéressé par leur contrôle. Il laisse une situation catastrophique avec un club soudainement orphelin et complètement divisé (ou vidé de ses membres actifs car ces derniers ont été écartés et dégoûtés) et une fille éplorée. L'histoire s'achève avec le désagréable goût pour chacun d'avoir été sordidement utilisé.
- Une fin intermédiaire revient au succès d'une route et à l'échec de l'autre. Le joueur ne doit pas entièrement négliger une route, donc.
- La bonne fin consiste à lever le masque d'Anatole tant dans ses activités associatives que dans celles sentimentales. Dans l'impossibilité de nuire, Anatole est juste rejeté.
- Une autre bonne fin consiste à lever le masque, puis de tenter de faire quelque chose pour lui venir en aide. Ça réussit ou ça rate, mais le joueur aura tendu une main amicale à un personnage qui en avait besoin (oui, c'est mignon à souhait, mais je trouve que ça fait une meilleure alternative à la fin où Anatole est juste rejeté).

Ce sont les principales idées que je propose pour la trame de ce visual novel. Je ne dis pas que c'est génial, ni que c'est faisable, mais c'est ma proposition et j'espère qu'elle saura titiller tes neurones.