1. Le jeu en gros

C’est un jeu de plate-forme et de tir style “shoot-em-up” dans un univers fantastique en 2D. Parfois on saute, on vole et on court, parfois on tire dans tous les sens, et parfois on fait les deux en même temps. Pour mieux mêler ces deux aspects du gameplay, chaque arme du héros lui permet à la fois de détruire ses ennemis mais aussi d’effectuer des acrobaties diverses : sauter plus haut, courir plus vite planer et même voler.

Le jeu démarre comme un jeu d’arcade ou on tue des ennemis par salves dans une zone de jeux fermée et on essaie de faire le meilleur score. Mais après quelques rounds, le style change brusquement (changement de l’interface, plus de score, la zone de jeux s’ouvre…) et on passe d’un jeu d’arcade à un jeu d'aventure avec une espèce de semblant d’histoire dans un grand monde vaste. Voilà comment ça se passe en gros.

1. Le début de l’histoire en gros

* Le garde-champêtre qui bute des bêtes

On incarne un héros tout petit, un peu bossu et un peu moche, qui vit tout seul dans une vieille cabane plantée dans une petite clairière, au bord d’une falaise. Devant la cabane s’étend une forêt pleine de bestioles et derrière la cabane, la falaise et un vide sans fin. Chaque jour, notre héros se lève au petit matin et part pour le boulot. Il est chargé de réguler la population monstrueuse de la forêt, qui a tendance à se multiplier un peu trop vite. En gros, c’est un genre de garde-champêtre (ou de garde-chasse, je sais pas trop). Armé jusqu’aux dents, il part tous les jours seul dans la forêt et dégomme de la bestiole toute la journée. Le soir, il rentre chez lui dans sa petite cabane adossée à la falaise, et le lendemain, les monstres sont de retour et il faut tout recommencer.

D’où viennent les monstres, le gardien il s’en tamponne. Il sait juste que s’il ne fait pas son boulot, l’équilibre fragile de la forêt sera brisé, les monstrueux monstres pulluleront et se répandront à travers le monde en semant le chaos. D’ailleurs, il n’a jamais vu le reste du monde et a toujours vécu en solitaire : ses armes sont ses seules amies et ses responsabilités ne lui permettent pas de partir à l’aventure au-delà de sa forêt, donc il s’est fait une raison. Aussi loin que ses souvenirs remontent, il a toujours fait son boulot et il continuera donc à le faire jusqu’au bout.

* Le début du grand foutoir

Et voilà-t-y pas qu’il se réveille un beau matin et découvre avec stupéfaction que quelqu’un ou quelque chose s’est introduit chez lui pendant la nuit, a saccagé sa maison et lui a dérobé tout son arsenal. Notre héros est donc un peu mécontent, et pour cause: il se retrouve sans défense, bloqué entre le vide béant de la falaise d’un côté et la forêt pleine de saloperies de l’autre. Mais il en faut plus pour décourager le brave garde-chasse-champêtre qui part à travers la forêt à la poursuite du mystérieux voleur. C’est ainsi qu’il s’enfonce dans les bois hostiles, à l’affût du danger, conscient qu’une créature démoniaque peut lui sauter dessus à chaque instant. Seulement, nouveau mystère et nouvelle boule de gomme, les monstres semblent avoir disparu, tout comme ses armes chéries. Il croise bien quelques bestioles, mais la forêt ne s’est pas repeuplée avec sa vigueur habituelle. Alors qu’il s’attendait plus ou moins à finir démembré, le héros avance dans la forêt étrangement silencieuse et parvient finalement de l’autre côté, où un pont marque la limite du territoire qu’il connaît.

Notre ami est alors face à une décision cruciale qui remet en question toute son existence. Au-delà de ce pont, c’est l’inconnu, un monde qu’il a toujours voulu explorer mais qui lui est totalement étranger, et un peu interdit. S’il continue sa poursuite qui s’occupera de sa forêt? Son boulot de gardien, c’est toute sa raison de vivre, et il sait que s’il abandonne son poste, c’est le chaos assuré. En même temps, privé de ses armes, il ne pourra pas continuer son éternelle mission et la forêt finira bien par le vaincre. D’ailleurs, il l’a bien vu en chemin, la forêt semble s’être étrangement calmée. Peut-être que le garde-champêtre est finalement victorieux, et que sa mission est enfin finie ? C’est décidé, il part à l’aventure et traverse le pont. Le vilain voleur n’a qu’à bien se tenir.

* La vraie forêt

Après avoir traversé le pont, le héros découvre une nouvelle forêt. Et là il en chie. Cette forêt est très différente de celle qu’il connaît, plus profonde, plus sombre et plus dangereuse. Sans ses armes, il est un peu sans défense et passe son temps à fuir et à se cacher. Alors même qu’il commence à perdre tout espoir de retrouver le voleur qu’il poursuivait, ou même de s’en sortir vivant, il finit enfin par trouver une piste : une de ses armes abandonnée en chemin. Bien sûr, il s’agit de son arme la plus rudimentaire et la moins efficace (on est quand même dans un jeu vidéo), mais c’est déjà un progrès. Au moins, maintenant que notre héros peut se défendre, il peut continuer sa route et se relance à la poursuite du voleur.

Après maintes péripéties, il parvient aux ruines d’un ancien temple recouvert par la forêt, littéralement. Les arbres ont enlacé la pierre à tel point que la plus grande partie du temple est enfouie sous les racines et la terre. Le héros se trouve donc au sommet du temple, et commence à descendre dans les ruines. Dans le temple, l’atmosphère est inquiétante. De de temps à autre, on entend même des cris effroyables venir des profondeurs. Quelque chose hante cet endroit abandonné, mais la piste pousse le héros à s’enfoncer toujours plus loin. Il finit par retrouver la deuxième arme de son arsenal (un peu mieux que la précédente, jeu vidéo, blabla) sur le cadavre d’une créature très étrange et horriblement mutilée. Le reste de ses armes est introuvable et le héros continue son chemin. Il découvre alors d’autres corps semblables au premier, déchiquetés également, et comprend qu’il poursuit en fait un petit bataillon de ces créatures et que celles-ci ont eu le malheur de rencontrer une créature encore plus vicieuse et dangereuse qu’elles.

* La fée chtarbée

A mesure qu’il descend dans les profondeurs, l’obscurité se fait de plus en plus dense et le héros finit par tomber au fond d’un trou. Il se retrouve alors nez à nez avec le terrifiant monstre qui hante le temple. S’en suit une épique baston de boss vachement bien. Finalement, le héros sort vainqueur du gouffre et découvre que le monstre était en fait un être magique sous l’emprise d’une force maléfique. Le maléfice vaincu, elle retrouve son apparence normale, celle d’une sorte de fée un peu inquiétante, en fait, à peine moins terrifiante que le l’aspect monstrueux qu’elle revêtait juste avant. La fée bizarre remercie son sauveur et lui raconte qu’elle est une puissante magicienne, que ses pouvoirs ont mystérieusement disparu (ou presque) lorsqu’une entité noire l’a attaquée et a pris le contrôle de son esprit. Elle ajoute que le monde est en danger tant que l’entité n’aura pas totalement été anéantie, et que privée de ses puissants pouvoirs, elle a besoin de l’aide de notre héros pour sauver le monde d’une fin atroce. Ce dernier est un peu réticent, mais il semblerait qu’une poignée des créatures soient parvenues à s’enfuir du temple avec le reste de ses armes sans être décimées par la fée. Elle parvient donc à le convaincre en lui promettant de l’aider à retrouver ses armes. Elle se miniaturise, s’installe dans la poche du héros et voilà nos deux amis qui partent à la recherche des voleurs et du grand méchant truc maléfique.

A partir de ce moment, la fée joue le rôle de conseillère de poche du héros dans sa quête. Ses conseils sont pas toujours très aidants vu qu’elle s’exprime d’une manière étrange et semble légèrement dérangée dans sa tête, mais elle pourra par exemple donner de nouveaux pouvoirs au héros. Avant, il devra collecter des petites bestioles (genre les Lums de Rayman) pour la nourrir et l’aider à retrouver ses forces. S’en suivent moult aventures que je n’ai pas encore bien définies, mais au cours desquelles on en apprendra d’avantage sur le monde, la mystérieuse entité, la fée chtarbée et les origines de notre héros.

1. La suite en gros

* Le monde merveilleux ~~de Rayman~~ du héros

L’univers dans lequel on évolue est en fait une dimension qui n’existe que dans le rêve d’un enfant endormi dans une dimension parallèle. Un peu comme dans Rayman, avec Polokus, la Croisée des Rêves, les créatures cauchemardesques qui bouleversent l’équilibre du monde, tout ça…sauf qu’ici, l’idée serait de présenter cette histoire comme une sorte de légende, voire de religion. Le héros lui-même serait sceptique. Il pourrait y avoir d’autre cultes, par exemple une croyance selon laquelle l’univers n’est qu’un jeu vidéo, ça pourrait être marrant. Ou très prétentieux. Attention, je veux pas du tout faire un genre de critique de la religion hein, je veux juste que le joueur ait le sentiment de découvrir un monde comme le héros, et qu’il soit curieux de l’explorer d’avantage. Au pire l’histoire des croyances et tout, c’est un détail.

* Le grand méchant de l’histoire

Les voleurs d’armes et la chose qui avait pris le contrôle de la fée sont en fait issus d’une seule et unique entité maléfique. Ses intentions sont très méchantes puisqu’elle transforme d’innocentes petites bestioles (l’équivalent des Lums dans Rayman) en créatures-soldats du même genre que celles qui ont cambriolé le héros, dans l’objectif d’étudier et de reproduire ses armes en masse. Avec ses soldats ainsi armés, rien n’empêchera l’entité très très méchante de devenir… le maître du mooonde.

Mais son plan diabolique ne s’arrête pas là. Le vilain a également réussi à trouver et à capturer la manifestation physique de l’enfant-qui-dort dans cette dimension (sa projection, son double, son esprit, un truc vachement méta quoi) et l’a piégé dans les limbes d’où il ne peut plus s’échapper. Ainsi, l’enfant ne pourra jamais se réveiller et le monde ne cessera jamais d’exister…ce qui pourrait être une bonne chose si le méchant ne voulait pas régner éternellement sur le monde et si son plan n’impliquait pas de piéger un enfant (même d’une autre dimension) dans sa propre fantaisie pour ne jamais se réveiller. Je prétends pas que ça ait beaucoup de sens, ça m’amuse juste de pousser la logique de l’univers de Rayman dans une direction un peu plus sombre. Après tout, ce jeu, c’est Rayman avec des flingues.

* La vérité sur l’histoire du héros

A un moment assez avancé du jeu, le héros arrive dans un village de chasseurs au milieu de vastes plaines qui est en fait son village natal. Il y rencontre sa sœur, une toute petite nana vachement badasse et pas commode et la plus balèze de tout le village. Elle lui fait bien vite comprendre que son ancien boulot de garde-champêtre est une farce ridicule comparé aux combats quotidiens des chasseurs. Ils font en gros le même travail, mais dans les plaines sauvages, où les monstres sont démesurément plus forts et plus dangereux.

Notre héros n’est pas vraiment le bienvenu dans son village. Sa sœur, qui n’est pas la dernière à lui en faire baver, lui raconte qu’il a été banni enfant car une terrible prophétie pesait sur lui. Le pauvre inconscient est destiné à provoquer la fin du monde, ce qui est techniquement vrai vu qu’il doit empêcher le grand méchant de rendre le monde éternel. Oui je sais, le truc de la prophétie c’est un gros cliché mais bon j’ai jamais dit que je voulais raconter une histoire révolutionnaire, j’essaie juste d’en faire une qui soit adaptée au jeu et qui le rende plus intéressant.

* La vérité sur sa pote la fée

La fée est un personnage encore plus balèze que tout ce qu’on pouvait imaginer. Pour le joueur, elle a juste l’air d’une nymphe timbrée qui fait des trucs magiques mais en réalité, c’est quasiment une déesse. Elle est la mère de toutes les créatures sauvages qui peuple le monde et les rêves de l’enfant-qui-ronfle. C’est aussi elle qui a pris soin du héros lorsqu’il était enfant et que son village ne savait pas quoi faire de ce gamin maudit. Au lieu de le tuer (elle devait avoir sa propre vision de la prophétie), elle l’a gardé isolé dans sa cabane en repeuplant constamment la forêt de monstres et en le convaincant que garder la forêt était sa mission divine. C’est pourquoi la forêt a cessé d’être envahie lorsqu’elle s’est fait posséder par le grand méchant. Mais c’est pas tout.

La fée est aussi à l’origine du grand méchant, qu’elle a créé sans le faire exprès après avoir fait une indigestion de petites bestioles. Elle s’est donc fait possédée par sa propre création à laquelle elle a donné ses pouvoirs. C’est pour ça que le grand méchant est capable de produire ses créatures-soldats. A la fin du jeu, lorsque le méchant est vaincu, elle doit alors assumer ses responsabilités…que je sais pas encore exactement ce qu’elles sont. Mais ça devrait être un truc bien émotionnant.

* Les géants

J’aimerais intégrer des séquences de « défense de base » qui ponctueraient le jeu, pendant lesquels le héros devra repousser des slaves d’ennemis pour défendre un secteur (ça permettrait de rappeler le début arcade du jeu). Concrètement, dans l'histoire, il découvre des géants endormis figés dans la terre, et doit les défendre pendant que la fée les réveille par un rituel assez long. Le joueur doit alors organiser sa défense en construisant une sorte de base sur le géant lui-même. Ça risque d’être assez technique à mettre en place mais je suis assez fan de ce genre d'épisodes de défense dans les jeux (dans Giants, surtout) et j’aime bien l’idée de construire une base directement sur un colosse. Les géants pourraient être des genres de super-gardiens du monde que le héros doit réveiller pour vaincre les armées du méchant. Et ça pourrait aussi être eux qui jugent la fée chtarbée à la fin du jeu.