

Journal de suivi : Sweet Dream

Mathieu Baille

4 juillet 2015

Prélude

Bonjour et bienvenue dans ce manuel de présentation du jeu intitulé "Sweet Dream". Il a pour but de tenir un compte rendu de l'avancée du jeu ainsi que de relever toutes les idées à son sujet. Étant donné qu'il est fait de manière indépendante, il ne sera pas mis à jour régulièrement.

L'objectif principal est d'offrir un contenu vidéo-ludique accessible à tous. Le scénario sera construit de sorte d'apporter aux joueurs une histoire poétique relatant des sept péchés capitaux. Nous évoluerons tantôt dans un univers de rêve mêlé à des parcelles de réalité pour rappeler que nous vivons dans un monde fait d'assemblage d'entités abstraites.

Table des matières

1	Calendrier organisationnel	4
1.1	A faire	4
1.2	Recherches	4
1.3	Tâches	5
1.4	Scénario	5
1.5	Personnages	5
2	Game design document	6
3	Les personnages principaux	7
3.1	Lisa Aig	7
3.2	Les gardiens	7
3.2.1	Monsieur Moustache	8
3.2.2	Monsieur Psycho	8
3.2.3	Dragon	8
3.2.4	La petite fille aux bonbons	8
3.2.5	Le chat	9
3.2.6	Le cuisinier	9
3.3	Les avatars	9
3.3.1	L'arbre de sagesse	9
3.3.2	Maman et ses sept fils	9
3.3.3	La Sirène	10
3.3.4	Le Bébé	10
4	Les énigmes	11
4.1	Le livre	11
4.2	La porte d'entrée dans les rêves	11
4.3	La soupe à la grimace	12
4.4	Le tangram	12
4.5	Le coffre dans le coffre	12
4.6	Les diamants	12

5	Le scénario	13
5.1	Là où tout commence	13
5.2	La matrice temporelle	13
5.3	La lune	13
5.4	La ou les fins ?	14
5.5	La où tout fini	14
6	Informations diverses	15
6.1	Sous-catégories des 7	15
6.1.1	Orgueil	15
6.1.2	Avarice	15
6.1.3	Envie	15
6.1.4	Colère	15
6.1.5	Luxure	15
6.1.6	Gourmandise	16
6.1.7	Paresse	16
6.2	Le nombre 7	16
6.3	Les 7 sacrements	17
6.3.1	Le baptême	17
6.3.2	L'eucharistie	17
6.3.3	La confirmation	17
6.3.4	La réconciliation	17
6.3.5	L'onction des malades	17
6.3.6	Le mariage	17
6.3.7	Le sacrement de l'ordre	17
6.4	Les 7 niveaux d'intelligence	17
6.5	Les 7 anciennes merveilles du monde	17
7	Idées en tout genre	18
7.1	Design graphique	18
7.1.1	Écrans de chargement	18
7.1.2	Écran d'accueil	18
7.1.3	Les éclairs révélateurs	18
7.2	Objets atypiques	18
7.2.1	Le menorah	18
7.2.2	La lyre	19
7.2.3	Les bottes de 7 lieux	19
7.2.4	Statue grecque	19
7.2.5	Le dé à 7 faces	19
7.3	La poésie	19

Chapitre 1

Calendrier organisationnel

1.1 A faire

- Recherches
- Ordonnancement des tâches
- Organisation du scénario
- Conception et affinage des énigmes
- Création des personnages
- Génération d'idées en tout genre
- Recherche de musique, de compositeur ou règlementation droits d'auteur
- Composition des graphismes

1.2 Recherches

Cette partie regroupe tous les sujets qu'il serait bon de regarder afin d'acquérir une meilleure maîtrise du domaine :

- Liens de chaque péché avec la mort (mort = paresse incarnée, consommation totale de la vie, ne pas assumer la vie)
- Les 7 sacrements
- Le langage Esperanto
- Le dieu chacal Seth
- Les 7 niveaux d'intelligence
- Les 7 lois du bushido
- Les 7 merveilles du monde (anciennes et nouvelles) pour les graphismes
- Ancien dossier du jeu à reprendre

1.3 Tâches

Cette partie reprend toutes les tâches qu'il serait bon de faire :

- Apprendre à maîtriser Qt (si SDL se suffit pas)
- Nathan Einhorn à contacter pour la musique
- Créer une zone de bêta test sur un objectif de 10 à 30 minutes de gameplay
- Création du scénario
- Commencer à coder

1.4 Scénario

Le scénario se déroulera de cette manière :

- Introduction, prise en main du système de jeu
- Découverte peu à peu des 7 niveaux avec leurs ambiances différentes
- Final, dépendant des actes du joueur

De plus, il serait de bon ton de décrire les personnages principaux de manière plus détaillées afin de leur donner une âme.

1.5 Personnages

Voici un aperçu des personnages créés pour satisfaire à la condition d'avoir un gardien et un avatar par péchés :

- Orgueil avec comme gardien Monsieur Moustache et avatar l'arbre des sagesse ou le scientifique fou
- Avarice avec comme gardien un dragon et pas d'avatar inventé
- Envie avec comme gardien ou avatar deux soeur siamoises (seulement visuellement)
- Colère avec comme gardien Monsieur Psycho et avatar Maman (et ses 7 fils)
- Luxure avec comme gardien la petite fille aux bonbons et avatar la Sirène
- Gourmandise avec comme gardien le cuisinier (à voir) et pas d'avatar inventé
- Paresse avec comme gardien le Chat (entre cheshire et schrodinger) et avatar le Bébé

Chapitre 2

Game design document

Voici une présentation succincte des éléments principaux du jeu :

Gameplay : Point and click, divers mini jeux en clavier souris

Genre : Aventure graphique

Particularité : Axés sur le chiffre 7 (péchés capitaux)

Volonté : Fluidité, réflexion et liberté d'action

Jouable : Windows, Linux et Mac

Personnage jouable : Petite fille (Lisa Aig) et d'autres de manière exceptionnelle

Configuration minimale : Basse

Licence : Droit d'auteur

Difficulté : Finir le jeu : assez facile, réelement : difficile

Mode de jeu : Mini jeux cachés, énigmes

Interactions avec l'environnement : Personnages, objets, mouvements spécifiques

Univers : Rêves, enfance, jeu

Scénario : Quête initiatique sur les 7 péchés capitaux

Public visé : Tout public (à revoir)

Chapitre 3

Les personnages principaux

3.1 Lisa Aig

Cette petite fille sera celle que l'on incarne, elle représentera le passage de l'enfance au stade adulte, l'apprentissage des péchés principaux et les moyens de les éviter, la compréhension des interactions avec les inconnus...

Son nom a été trouvé grâce à toutes les premières lettres des péchés capitaux :

- *Luxuria* : luxure
- *Invidia* : envie
- *Superbia* : orgueil
- *Avaritia* : avarice
- *Acedia* : paresse
- *Ira* : colère
- *Gula* : gourmandise

Fait important et légèrement dérangent, ceci est aussi mon classement personnel des ordres de gravité de chaque péché (avec une hésitation entre paresse et colère).

Sa représentation graphique sera placée ici.

Un modèle adulte de Lisa sera aussi ajouté pour la cinématique de fin du jeu.

3.2 Les gardiens

Les gardiens sont en quelque sorte des préparations avant la rencontre des avatars, ils n'en restent pas moins importants :

3.2.1 Monsieur Moustache

Ce personnage est le gardien de l'orgueil, il surveille l'entrée d'un VIP d'une salle non encore déterminée. Pour entrer dans cette salle, il est nécessaire de porter un chapeau (ou une casserole). Dans le cas où nous trouvons devant lui, il se mettra à nous surveiller. On peut ensuite se cacher (surement derrière un pot de plante) afin d'observer ses animations de personnage qui seront :

- Luxure : se moucher (avec une animation de mouchoir comme si un robe voletait)
- Colère : se tape le crâne pour tuer un insecte (ou se gratter avec véhémence)
- Orgueil : s'époussette les manches et se regarde dans ses chaussures lui-santes
- Envie : regarde à l'intérieur de la pièce par un hublot
- Avarice : sort une pièce en or qu'il fait tourner dans les airs, on peut lui faire perdre sa pièce et la récupérer en éteignant la lumière au bon moment. Elle tombera dans un caniveau et l'homme, paniqué, essayera en vain de récupérer sa pièce, son bras restera alors coincé dans la rigole.
- Paresse : regarde l'heure sur une montre à gousset
- Gourmandise : un serveur de la salle lui passe par la porte un gâteau (ou un paquet de cigarette...)

3.2.2 Monsieur Psycho

Ce personnage est le gardien de la colère, il n'a pour le moment pas de rôle, graphiquement, il ressemblera aux brigand dans borderland 2 avec le mask of madness dessiné par mes soins. Cela suivra d'ici peu.

3.2.3 Dragon

La base de ce personnage rappelle que les dragon siègent souvent sur une montagne d'or, ça évoque l'avarice.

3.2.4 La petite fille aux bonbons

Ce personnage est assez atypique et difficile à jauger. Le but de ce jeu étant d'être tout public, la luxure doit rester métaphorique ou très réfléchie afin qu'un enfant ne puisse pas comprendre l'étendu malsaine de la situation. On peut imaginer que cette petite fille a des bonbons car elle les a accepté de quelqu'un de malsain (ce qui n'est pas évident de prime abord).

3.2.5 Le chat

Ce personnage sera contrôlé par le joueur lors d'une phase spécifique, il est le gardien de la paresse et aura pour approche graphique le chat de cheshire, il pourra prendre diverses formes sur le modèle du chat de schrodinger. Il aura diverses animations avant que l'on ne prenne son contrôle (à moins que l'on prenne un autre chat pour le faire bouger, séduction) :

- Luxure : ronronne et se frotte
- Colère : se secoue (enchaine sur l'avarice)
- Avarice : une puce saute de son pelage, il l'attrape et la remet dans ses poils
- Orgueil : se lèche le poil
- Envie : se lèche les babines (devant quelque chose?)
- Paresse : il dort
- Gourmandise : sors ou attrape une souris afin de la manger

3.2.6 Le cuisinier

Personnage hypothétique ayant comme place celle de gardien de la gourmandise. Voir la soupe à la grimace dans les énigmes.

3.3 Les avatars

Les avatars sont les pontes de fin de niveau, ils permettent généralement de passer au suivant. Les énigmes pour les *battre* seront plus longues et compliquées.

3.3.1 L'arbre de sagesse

Ce personnage est en compétition avec celui du scientifique fou. L'arbre ressemblera graphiquement à celui dans la bande dessinée Alef Thau.

3.3.2 Maman et ses sept fils

La mère sera l'avatar de la colère pour une raison personnelle. Elle sera accompagnée par ses sept enfants : *Mc Caughey, Kenseth (Kenny) Robert, Alexis May, Natalie Sue, Kelsey Ann, Nathan Roy, Brandon James, Joel Steven*. Le choix de l'énigme n'est pas claire mais elle sera sûrement basée sur le fait de nourrir les bébés avec pour choix de les laisser mourir de faim (don't feed the trool = la colère se calme seule et aller à son rencontre ne fait qu'attiser les choses), ou de les nourrir avec leur opposé (chacun des enfants représentant un des péchés capitaux).

3.3.3 La Sirène

Le modèle graphique de la sirène sera plus joli qu'aguicheur afin de simplifier la luxure.

3.3.4 Le Bébé

L'avatar de la paresse doit être réveillé afin de pouvoir finir le niveau. L'idée principale est d'activer certains objets qui font du bruit avec comme base musicale *Strobe* du groupe *Deadmau5*, les objets ainsi activée tendront à modifier la musique jusqu'à obtenir le final qui réveillera l'avatar.

Chapitre 4

Les énigmes

4.1 Le livre

Un livre est présenté devant nous, étant dans une bibliothèque, il est conseillé de faire peu de bruit. En allant trop vite lorsque l'on tourne les pages, on les déchire, ce qui alerte la bibliothécaire, on obtient tout de même des feuilles (que l'on peut bruler...). On peut donc faire preuve de délicatesse et de patience pour tourner les pages et atteindre la fin du livre qui recèle un objet (non essentiel).

4.2 La porte d'entrée dans les rêves

Lorsque Lisa se retrouve la première fois dans les rêves, elle panique et essaye d'ouvrir la porte derrière elle pour fuir vers la réalité. On voit un grand chiffre 7 sur cette porte, elle décroît à chaque fois que l'on clique dessus et dévoile une animation différente à chaque fois :

- Luxure : supplie la poignée et promet de la lustrer (à voir)
- Colère : charge la porte
- Avarice : tire dessus et la décroche (doit se passer en dernier)
- Orgueil : dit à la porte que si elle ne s'ouvre pas, elle saute dans le vide (il fait mine de sauter avec un oeil fermé et l'autre à demi ouvert pour observer la réaction de la porte)
- Envie : regarde par la serrure
- Paresse : essaye doucement et puis renonce et cache son visage dans ses mains
- Gourmandise : mord la poignée

4.3 La soupe à la grimace

Vous êtes engagé comme commis pour servir la cuisine dans une cantine. Vous pouvez, en accomplissant votre tâche, obtenir une casserole nécessaire pour entrer dans le salon VIP. Dans la cuisine, nous avons plusieurs choix :

- boire le contenu de la casserole en plusieurs fois, on sera viré à grand coup de pied mais on aura volé la casserole
- tout jeter, la tentative sera avortée par le chef cuistot et vous serez envoyé en salle. S'en suit une petite énigme qui a pour principe : servir des pirates représentant chacun des péchés avec une part faite pour eux. Pour savoir quoi servir à qui, il suffira de regarder dans la casserole, on verra donc une moue boudeuse en rapport avec un péché, il faudra donc l'associer à un pirate. Ceci étant fait, on gagne quelques piécettes, à manger ainsi que la casserole.

4.4 Le tangram

Le tangram est un petit puzzle dit les *sept planches de la ruse*, il se compose de sept pièces qui peuvent se juxtaposer pour former un grand carré de surface 16. De plus, beaucoup de figures peuvent être dessinées, voir image dans le dossier. Faire de plus amples recherches.

4.5 Le coffre dans le coffre

Pour ouvrir ce coffre d'apparence rustique, on a besoin d'une clé assez difficile à obtenir. A l'intérieur se trouve un second coffre lui aussi fermé, ceci a pour but de surprendre et de frustrer légèrement le joueur. On peut tout de même l'ouvrir grâce au système de propulsion à ressort caché dans le premier. Il y a tout de même 7 animations différentes si l'on clique sur le petit coffre :

- colère : coup de pied qui le fera rebondir dans le premier puis le propulsera et le cassera
- avarice : tente de le rentrer dans son sac à dos (trop gros)
- trouver les autres...

4.6 Les diamants

On fait l'acquisition de diamants qui peuvent servir à acheter un élémentaire de l'avarice. On peut aussi les utiliser comme combustible.

Chapitre 5

Le scénario

5.1 Là où tout commence

Pour l'instant, il n'y a pas de début à proprement parler mais quelques idées, par exemple :

- avoir en terreur la vieille voisine que l'on prend pour une sorcière
- casser un miroir par accident, les 7 années de malheur serait en fait la confrontation avec les 7 péchés capitaux

5.2 La matrice temporelle

L'idée principale serait de faire évoluer le joueur pendant des époques et sur des lieux différents pour cultiver le changement. Il faut donc chercher des dates atypiques ainsi que des lieux (7 merveilles du monde).

Pour accéder à cette matrice temporelle, il faudra faire beuguer le jeu en entrant le cheat code 142.857 (qui est $999.999/7$).

5.3 La lune

Profitant du postulat que l'apesanteur sur la lune peut rappeler la mollesse de la paresse, nous pouvons créer une cinématique avec comme musique *Sum Luv* de *Shaka Ponk* qui, selon moi, correspond assez bien à la découverte de la lune (à revoir). Voir aussi *Harmageddon et In memoriam*, *Apocalyptica* et *Titre à trouver en orchestral*, *The servant* pour savoir où les mettre.

5.4 La ou les fins ?

L'idée générale serait de pouvoir finir le jeu de 7 manières différentes plus une qui serait la véritable fin (l'équilibre). La prédominance de l'utilisation d'un péchés orienterait une fin spécifique. A savoir que l'équilibre peut s'atteindre de deux manières (il faudra trancher, l'une ou l'autre) : égalité des péchés sur les 7 niveaux ou aucune utilisation des péchés (on peut aussi faire les deux mais seule une sera la vraie fin).

5.5 La où tout fini

Le but de ce final est de confronter le joueur avec ses propres démons. Lisa sous forme adulte, assiste à l'enterrement de la vieille femme et pose une fleur à 7 pétales sur la tombe. Ceux-ci tombent un à un avec l'héroïne partant au loin.

Chapitre 6

Informations diverses

6.1 Sous-catégories des 7

6.1.1 Orgueil

Attribution à ses propres mérites de ce qui est don de *dieu* (intelligence, vu...) : amour propre, gloire et succès. L'humilité et la modestie sont ses antagonistes.

6.1.2 Avarice

Richesse pour elle-même, le chiffre : économie, usure (jusqu'au maximum), pouvoir. La générosité ou la prodigalité contre elle.

6.1.3 Envie

Tristesse pour ce que possède l'autre : jalousie, impatience, convoitise. Sa vertu opposée est la charité.

6.1.4 Colère

Excès de parole ou d'acte (insulte, violence, meurtre) : vengeance, effervescence. La tempérance est son contraire.

6.1.5 Luxure

Recherche du plaisir sexuel pour lui-même : excès, vice, sensualité. En opposition à la chasteté.

6.1.6 Gourmandise

Aveuglement et démesure : plaisir des sens. Son inverse est la modération.

6.1.7 Paresse

Dépression, relâchement, perte de motivation, ennui : facilité, lenteur, négligence, ne pas assumer la vie. L'ardeur, le courage est son ennemie.

6.2 Le nombre 7

Le nombre 7 représente le dimanche, soit le jour de repos des chrétiens.

Le calcul $999.999/7 = 142857$ qui ressemble à un mot de passe (à voir).

Le nombre 7 est dit premier de *Marsene* car $7 = 2^3 - 1$

Une forme à 7 côté est un heptagone.



Le chiffre 7 s'écrit 111 en binaire, ce qui accorde tous les droits à tous en chmod.

Le mois de septembre est originalement le 7ème mois de l'année.

L'âge de raison est sensé être à 7 ans.

Lorsque l'on brise un miroir, 7 années de malheurs sont soit disant accordées.

Le nombre de chakra est de 7.

Il y a 7 couleurs dans un arc-en-ciel.

Le ph neutre est à 7.

En numérologie, le nombre 7 représente la vie intérieure.

Monter au 7ème ciel signifie atteindre l'extase (à spécifier), ce pallier est la luxure.

Le chiffre 7 en morse est le suivant : - - ...

La 7ème planète du système solaire est Uranus (dieu du ciel).

Il est accordé un grand pouvoir spirituel à un 7ème fils d'un 7ème fils.

Il y a 7 lois du bushido (culture asiatique).

Un proverbe asiatique dit qu'une peau blanche cache les 7 défauts (à chercher).

6.3 Les 7 sacrements

Faire des recherches sur les tenants et aboutissants de chacun.

6.3.1 Le baptême

6.3.2 L'eucharistie

6.3.3 La confirmation

6.3.4 La réconciliation

Pénitence, reconnaissance des péchés et demande pardon.

6.3.5 L'onction des malades

6.3.6 Le mariage

6.3.7 Le sacrement de l'ordre

Donne le pouvoir aux prêtres.

6.4 Les 7 niveaux d'intelligence

Il existe plusieurs types de réflexion, il seront bien de les détailler : intuitive, relationnelle, émotionnelle, stratégique, rationnelle, intérieure, spirituelle.

6.5 Les 7 anciennes merveilles du monde

Il serait sympathique de pouvoir les visiter ou voir certaines figures emblématiques dans le jeu afin de dépeindre une ambiance de gloire passée, quelques recherches supplémentaires sont nécessaires. On peut voir :

- la pyramide de Gizeh
- la statue en or et en ivoire de Zeus Olympien
- le temple d'Arthémis à Ephèse
- le mausolée Halicarnasse
- le colosse de Rhodes
- le phare d'Alexandrie
- les jardins suspendus de Babylone

Chapitre 7

Idées en tout genre

7.1 Design graphique

7.1.1 Écrans de chargement

Représentation de Lisa avec les figures de 7. Les images suivront.

7.1.2 Écran d'accueil

L'image de la bougie de forme humaine collerait à l'ambiance mystérieux. On pourrait l'éteindre ou la faire fondre plus rapidement pour accéder à l'écran de menu. Le menu palpitait comme un cœur lors du passage de la souris dessus. Les couleurs dominantes seraient des nuances de gris, blanc, noir et rouge. Cela ne semble pas correspondre à l'idée du jeu pour le moment (à adapter).

7.1.3 Les éclaircs révélateurs

Dans plusieurs jeux comme *Fez* ou *Mark of the ninja*, la lumière des éclaircs révèle des choses cachées, le concept est à reprendre.

7.2 Objets atypiques

7.2.1 Le menorah

Ceci est un chandelier/candélabre hébreu ayant 7 branches. (faire des recherches sur son utilité et signification).

7.2.2 La lyre

C'est un instrument de musique muni de 7 cordes. On peut l'inclure dans le réveil de la Paresse.

7.2.3 Les bottes de 7 lieux

Vérifier l'histoire pour savoir si cela peut coller à l'ambiance.

7.2.4 Statue grecque

Peut évoquer la fierté ou la luxure.

7.2.5 Le dé à 7 faces

Ici, nous devons battre un personnage non joueur qui triche éhontément aux dés. Pour ce faire, il nous faut trouver un dé à 7 faces qui nous permettra de gagner à coup sur, l'adversaire ne comprendra bien sur pas la supercherie.

7.3 La poésie

Pour impliquer de la poésie écrite, c'est difficile car le soucis du langage se pose. La forme du septain existe et fait 7 vers. On peut inventer un langage qui sera traductible, juste mélodieux ou imagé.

Ces poèmes peuvent aussi bien créés par mes soins ou par des auteurs annexes.