



AUGER
Charlotte

DÉPRÉ
Antoine

FENOGLIO
Corinne

FORGE
Aurélien

LAQUÈCHE
Noé

MEGUERDITCHIAN
Noémie

1 INTRODUCTION

Note d'intention	3
Pitch	4

2 ARTEMIDORE

3 LE BERNARD L'HERMITE

Son rôle dans la quête	10
------------------------------	----

4 LE MONDE INTERIEUR

L'entrée	14
Les capacités d'Artémidore	15
L'évolution d'Artémidore	18
La forêt d'épineux	19
La plage	22
	24

5 LA BAUDROIE

6 REMERCIEMENTS.....

NOTE D'INTENTION

Tout au long de la réalisation du projet Mue il nous a semblé, malgré les difficultés, crucial de reposer chacune de nos décisions sur une base d'intentions fortes, définies très tôt dans la production afin d'aboutir à un résultat à la fois vrai et cohérent.

Ces quelques intentions sont synthétisées dans une phrase, comme un guide ou une consigne à nous même :

« Mettre en scène la reconstruction de son identité après la perte d'un proche, à travers un voyage allégorique à l'atmosphère onirique. »

D'abord, parler du deuil et notamment du deuil d'un parent et de la façon dont il s'effectue jusqu'à l'acceptation via la reconstruction. Une reconstruction en une personne certainement différente de celle que l'on était à la base, mais en une personne grandi, plus forte et peut-être assagie par ce périple. En cela, la quête d'Artémidore pour reconstruire sa carapace à mesure de sa recherche de son parent en est une représentation directe. L'idée d'offrir au joueur la possibilité de modeler sa carapace différemment en fonction des améliorations qu'il sélectionne pour son avatar est aussi une considération en ce sens. Chacun va vivre son deuil et sa reconstruction d'une manière différente et en sortir changé à sa façon.

Ensuite, le voyage allégorique sur le principe de la catabase, ou descente, pour rapprocher le voyage d'Artémidore au fond de la coquille aux descentes aux enfers des épopées grecques. En effet, le périple d'Artémidore prend sens à mesure de sa descente jusqu'à atteindre son apogée via l'acceptation lors de son arrivée au fond de la coquille. Ce périple est absolument une descente de l'esprit de notre avatar dans le royaume des morts, conformément à la définition de la catabase selon Pierre Riflard dans son Dictionnaire de l'ésotérisme. L'idée ici était d'exploiter un contexte favorable qui puisse transmettre les enjeux de la quête d'Artémidore ainsi que ses doutes et ses craintes via recours de symbolisme.

Enfin, l'onirisme. Il nous ait rapidement apparu que parler de thèmes aussi durs que la mort, le deuil ou l'abandon risquait d'orienter l'intégralité du projet vers un ton assez sombre. Notre volonté, cependant, était de « désamorcer » le pessimisme inhérent à ces questions et les diluer dans un univers plus coloré et accueillant, malgré ses implications profondes. Aussi, nous permettre de mêler le symbolisme d'images fortes et offrir au joueur des paysages intéressant à découvrir et à explorer.

La présente bible retrace le parcours d'Artémidore, de la disparition du Bernard l'Hermite jusqu'à son arrivée au fond de la coquille, détaillant le monde intérieur, l'évolution d'Artémidore au sein de celui-ci puis les adversaires que va rencontrer le jeune crabe.

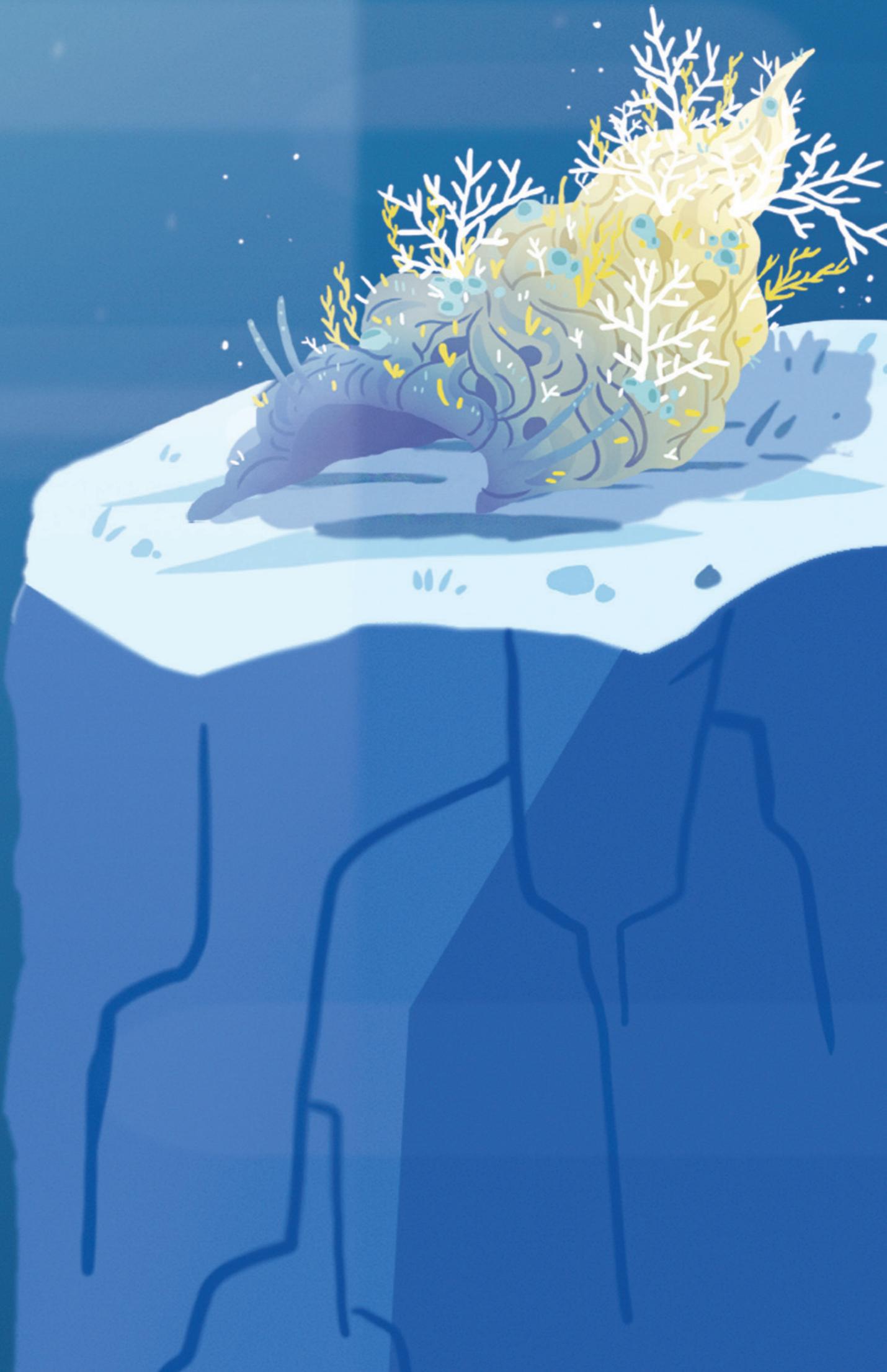
Nous espérons sincèrement être parvenu à transmettre ces intentions au sein de notre univers, notre prototype ainsi que dans ces quelques lignes. Nous vous remercions pour votre temps et vous souhaitons une agréable lecture.

L'équipe Mue



PITCH

Une insouciante société de crustacés tente de faire face à la disparition de leur figure parentale, le Pagure : un Bernard l'Hermite colossal qui les hébergeait sur sa coquille. Face à cette rupture dans leur vie, Artémidore mue pour la première fois, et est rejeté par ses congénères en déni. Il pénètre alors à l'intérieur de la coquille afin de retrouver le Pagure, suivant les échos de son chant. Dans ce monde intérieur tortueux, il va reconstruire sa carapace et avancer sans trêve, plongeant dans les courants et échappant aux dangers que le Pagure leur avait contés.



ARTEMIDORE



Artémidore est un jeune crabe vivant sur la coquille du Bernard l'Hermité colossal qui sert d'abri et de parent à lui et sa civilisation.

Il y mène une vie paisible à l'abri du besoin et du danger. Simplement passée à vivre, chanter, jouer et échanger avec ses congénères et avec son parent.

Etranger au conflit, Artémidore a grandi dans un cadre idyllique qui l'a protégé des aléas désagréables de la vie.

Artémidore est alors quelqu'un d'assez insouciant, préférant les mécaniques bien huilées d'une vie facile, légère et routinière aux incertitudes et aux imprévus de l'aventure.

Riche de quelques amis fidèles avec lesquels il passe la plus grande partie de son temps, le jeune crabe occupe ses journées à chanter et à jouer, préférant laisser la chasse et l'organisation de la cité à d'autres crustacés plus téméraires, plus courageux et plus charismatiques que lui.

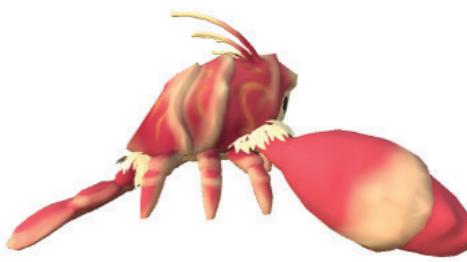
Artémidore avant la mue



Avant



Derrière



Le nom «Artémidore» vient d'Artémidore de Daldis, un philosophe syrien du IIème siècle, à l'origine de L'Onirocritique, un ouvrage de divination et d'interprétation des rêves.

LE PAGURE

Le Pagure est la créature titanique qui abrite le peuple d'Artémidore sur sa carapace. Il a endossé le rôle de figure parentale pour la petite société, en leur offrant un toit et une protection contre les aléas de la nature.

Il communique avec ses petits protégés via de légères vibrations de sa carapace ainsi que par un chant. Il déteste le conflit et a inculqué au peuple de crustacés des valeurs et une morale mettant en avant la coopération et la paix, répondant à toute forme d'agression par un large vrombissement de son être, créant comme un tremblement de terre pour ses habitants.

Quand il disparaît, le Pagure laisse son peuple sans aucun repère. Il ne laisse aucune trace derrière lui, rien qui puisse expliquer son départ, rien qui puisse donner des indications sur où il se trouve maintenant, rien d'autre qu'un vide béant à l'endroit où il se trouvait encore le jour d'avant.

En réponse à sa disparition, le peuple s'engouffre dans une spirale de déni. Ils refusent d'accepter sa disparition et essayent de continuer à vivre comme si rien n'était arrivé. Et alors que la cité commence à sombrer, Artémidore se dresse en opposition, et essaie de faire ouvrir les yeux à son peuple.

Alors que ses congénères voient leurs carapaces tomber par morceaux, Artémidore mue complètement. Pour son opposition et sa nouvelle différence, il est rejeté par ses pairs.

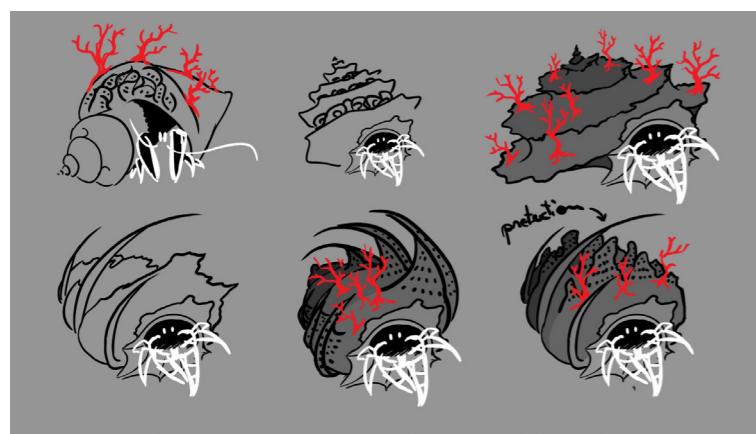
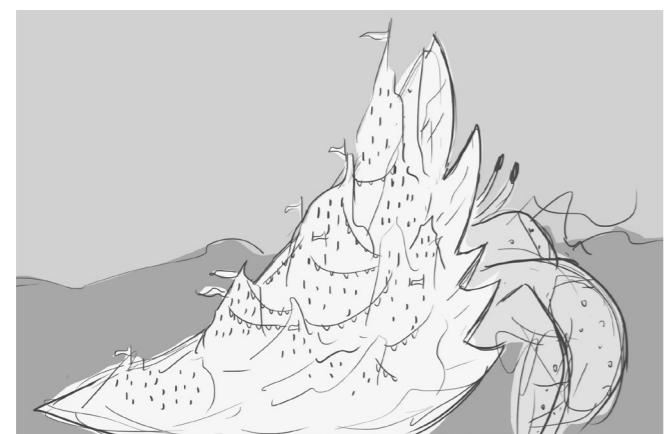
Pendant qu'Artémidore s'apprête à quitter la coquille, il lui semble entendre depuis les profondeurs un chant familier. La voix du Pagure résonne en lui, elle l'appelle. Ainsi, plutôt que de fuir à jamais, le jeune crabe décide de suivre la voix, jusque dans la coquille du Pagure, au fond du trou béant laissé par la disparition de ce dernier.



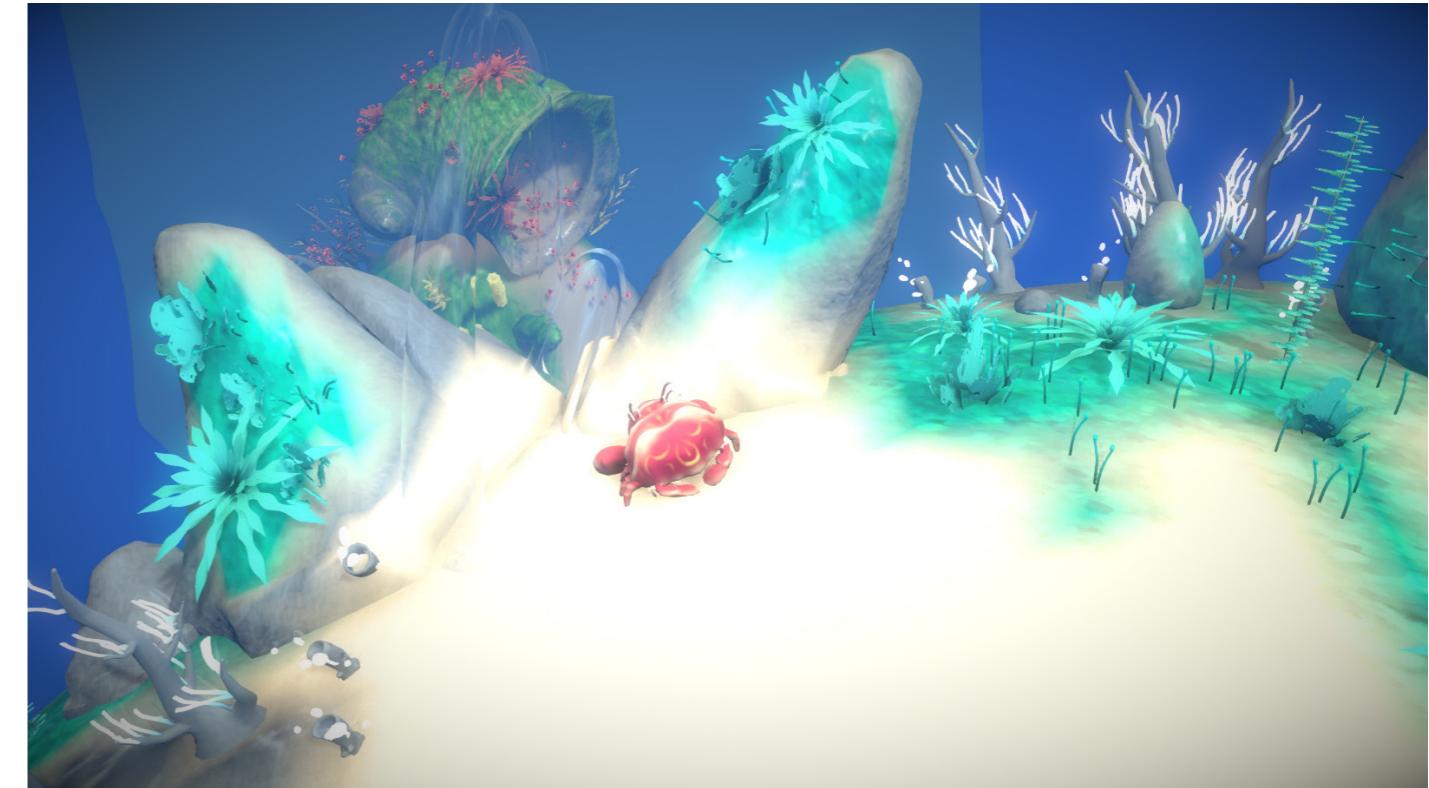
SON ROLE DANS LA QUETE

Le Pagure représente l'objectif initial, terre à terre, de la quête d'Artémidore. Pris de cette volonté de le retrouver, il accepte d'être rejeté par ses congénères simplement car en lui l'espoir subsiste. Le Pagure agit alors à la fois comme la conséquence, le moteur et le but du jeune crabe. Jamais présent physiquement au cours de l'expérience, il apparaît pour le joueur davantage comme une chimère, un fantôme du passé d'Artémidore qui vient continuellement le hanter pour lui permettre d'avancer.

Alors, tous les choix, tous les environnements, tous les obstacles qui vont se dresser sur le chemin d'Artémidore renvoient d'une manière ou d'une autre au Pagure. L'idée est d'essayer de construire l'identité du Pagure, son importance et son rôle passé dans la vie du protagoniste, à travers toutes les facettes de l'expérience. Notamment son influence indirecte sur l'évolution d'Artémidore et la reconstruction de sa carapace. Même s'il n'est plus là, il continue d'exister, au moins dans le cœur d'Artémidore.



Premiers concepts du Pagure



La coquille après la disparition du Pagure

Le Monde Intérieur

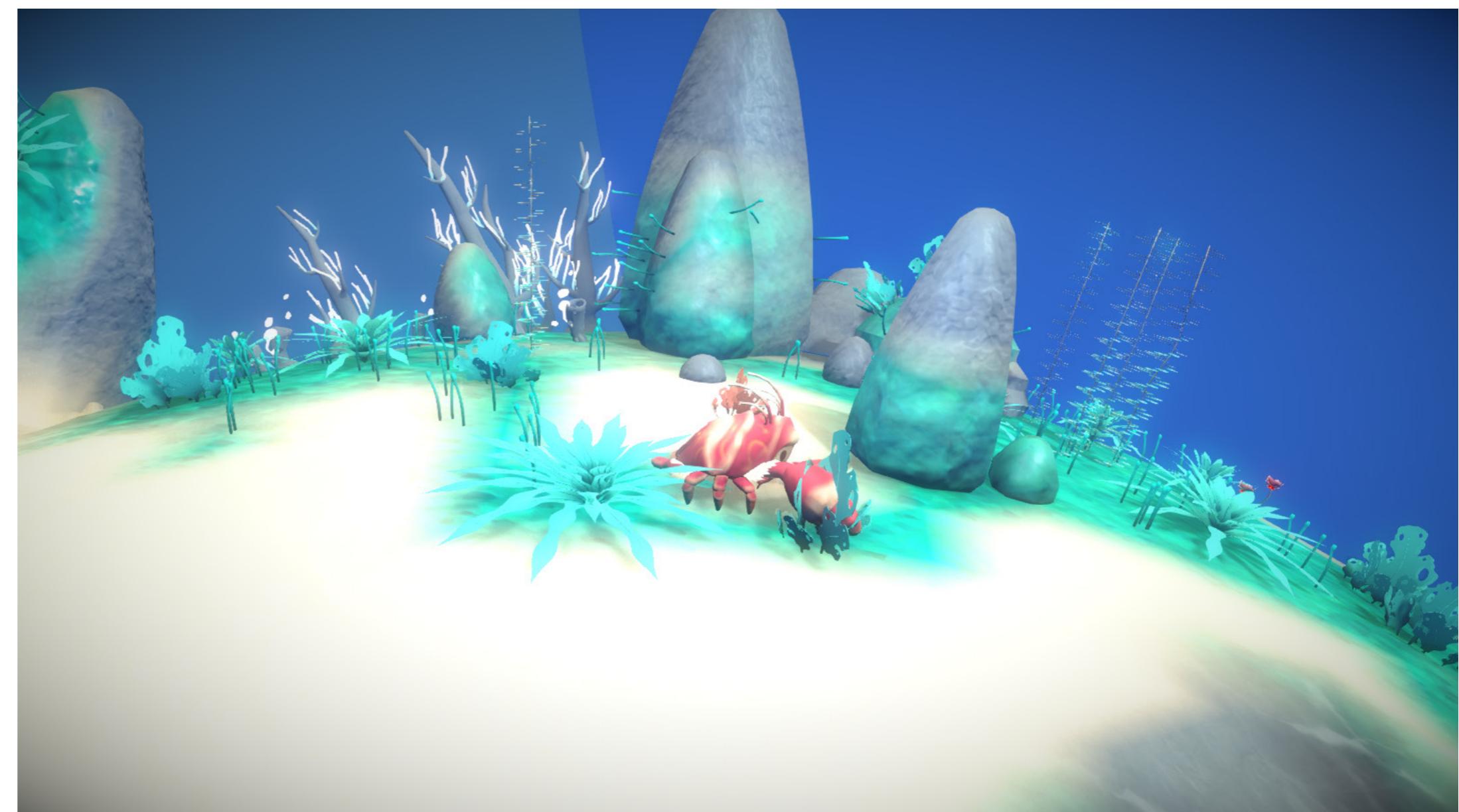
Le Monde Intérieur est le nom donné à l'espace au sein de la coquille du Pagure après sa disparition. Il s'agit d'un espace irréel, fantasmé, qui n'existe en réalité que dans l'esprit d'Artémidore.

C'est en quelque sorte la représentation physique de son chemin de pensée interne. L'entrée de ce monde dans le trou laissé par le Pagure est symbole de la cause du départ du jeune crabe : c'est la disparition du parent qui crée un vide dans sa vie et le pousse à essayer de le combler.

Ainsi, ce monde prend forme autour d'Artémidore, en fonction de son état d'esprit, de ses peurs, de ses craintes, de ses souvenirs ou de ses envies. Un monde étrange qui prend pourtant racine dans des sources bien réelles, afin de les pervertir pour leur donner une force évocatrice.

Pour atteindre cet objectif de familiarité perturbée, les environnements sont pensés sans tenir compte d'une véritable gravité, sans notion de haut et de bas absolu, comme si l'intégralité du monde était contenu au sein d'une immense sphère. Il devient alors nécessaire d'être constamment aux aguets pour trouver son chemin dans les méandres de l'esprit torturé d'Artémidore. Plus il avance, plus il s'approche du fond de la coquille, plus les environnements deviennent étranges, déstructurés et souvent même incohérents aux yeux du jeune crabe.

Plutôt que de décrire uniquement des environnements probables et connus pour Artémidore, l'idée est d'utiliser l'onirisme comme un vecteur directement dirigé au joueur, plutôt qu'au personnage de l'univers. Pas nécessairement porteurs d'un sens intrinsèque, mais au moins de formes et de sensations permettant au joueur de créer son propre sens et sa propre interprétation des péripéties et du voyage d'Artémidore.

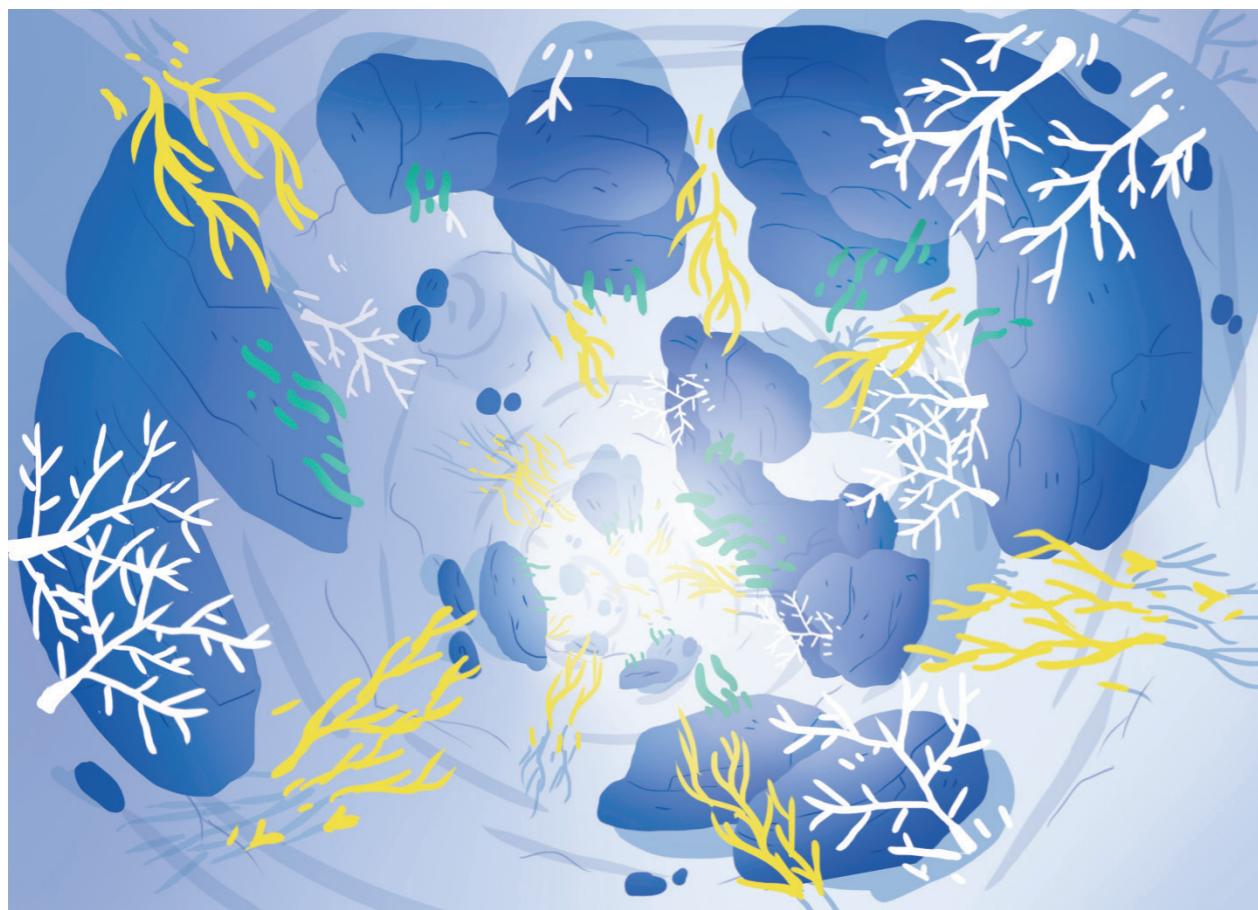


L'ENTREE

Le premier environnement que vient traverser Artémidore au cours de sa descente dans les profondeurs de la coquille du Pagure agit presque comme l'antichambre, le vestibule du Monde Intérieur.

Au bout de ce dernier, finalement assez semblable aux fonds marins dont le jeune crabe a l'habitude, il découvre un corail étrange aux allures de corne. Appeler dans ce dernier produit un son assourdissant. Puis, après un moment de silence, une voix invoquée depuis les profondeurs vient faire s'écrouler une paroi pour permettre à Artémidore de continuer.

Cette corne, qu'Artémidore comprend comme un moyen de communiquer avec le Pagure, devient alors l'objectif principal du jeune crabe, présent dans chaque environnement et lui permettant de progresser toujours plus loin.



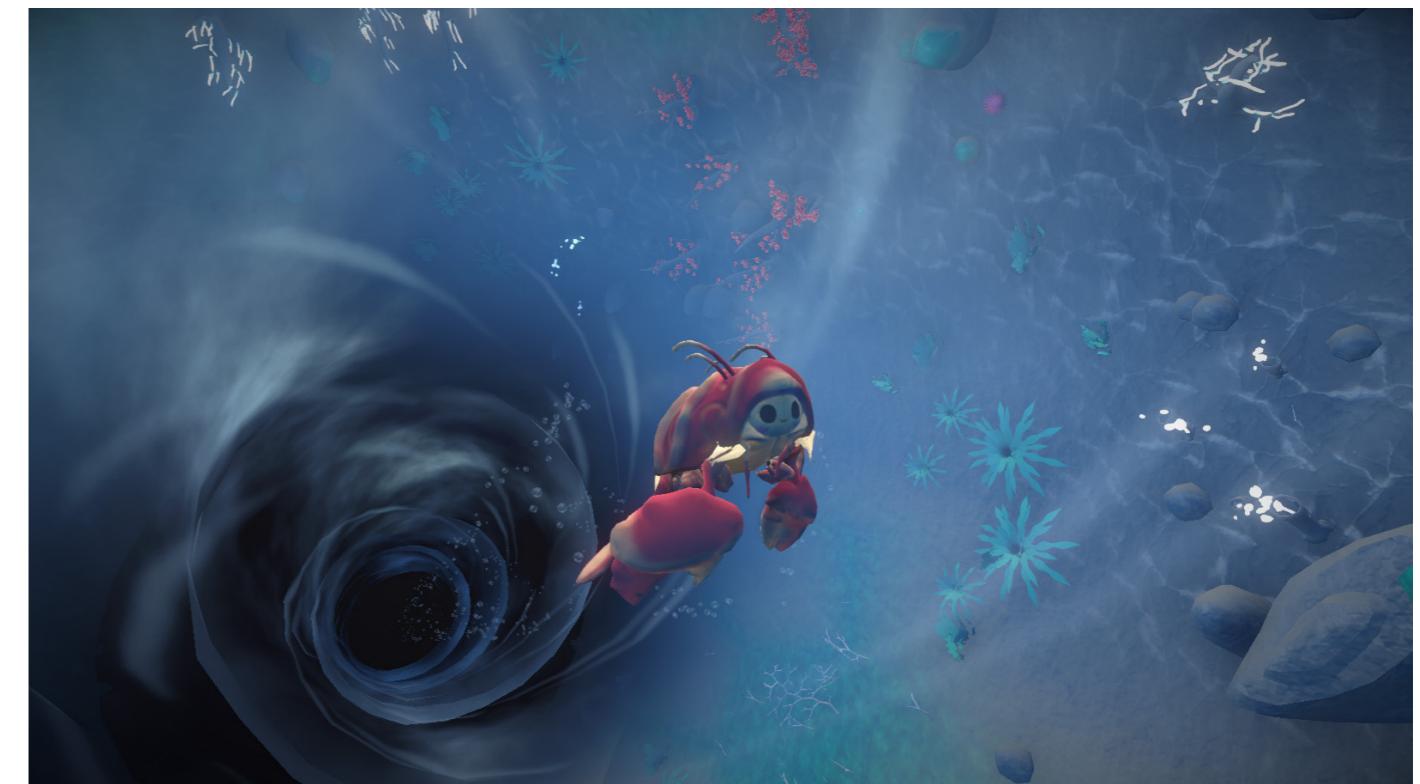
LES CAPACITES D'ARTEMIDORE

Face à ce monde étrange rempli de danger, Artémidore est forcé de faire preuve d'astuce pour parvenir à progresser et atteindre ses objectifs. Au commencement de son aventure il est faible, mais plein de ressources. Capable de marcher le long de toutes les parois de la coquille, Artémidore peut ainsi explorer chaque recoin de son environnement pour y trouver son chemin.

Ici, la gravité n'a plus de sens et les notions de haut et de bas sont floues. Il est donc absolument nécessaire qu'Artémidore observe minutieusement ses alentours s'il souhaite trouver un moyen de progresser. En effet, ce qui n'est à priori qu'un trou au plafond peut en réalité être le chemin vers les profondeurs.

Aussi, la coquille du Bernard l'Hermite est parsemée de nombreux courants marins, qui traversent l'environnement à toute vitesse dans une direction donnée. Artémidore peut sauter dans ces courants pour se laisser emporter et ainsi atteindre des endroits inaccessibles autrement.

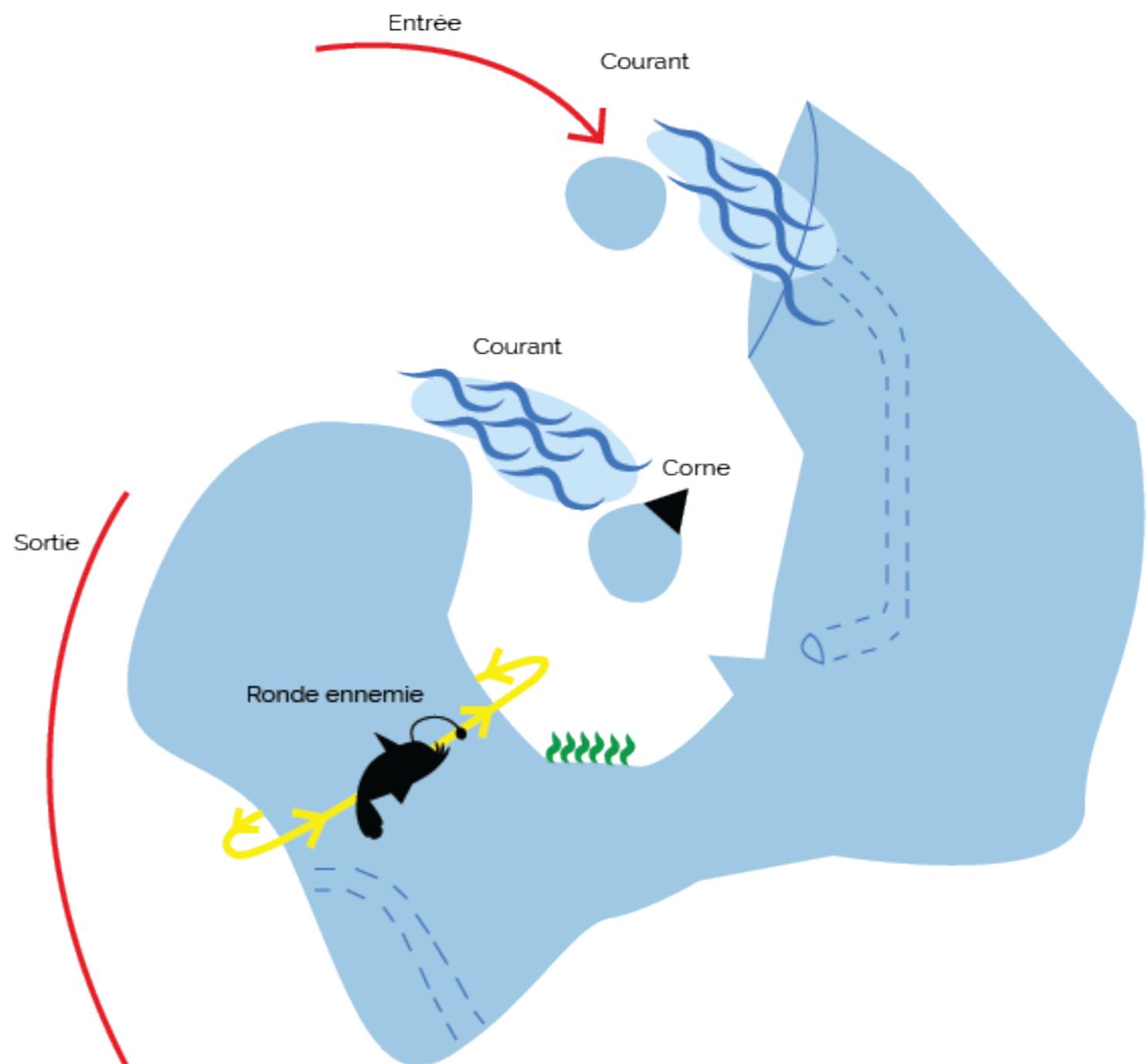
Cependant, une fois dans le courant, il est plus difficile pour Artémidore de se mouvoir. Il doit être aux aguets pour repérer efficacement les aspérités dans l'environnement auxquelles il peut s'accrocher pour de nouveau rejoindre la paroi de la coquille. En sortant du courant, il reprend son moyen de déplacement ordinaire.



CONTROLES



LEVEL DESIGN



L'EVOLUTION D'ARTEMIDORE

A mesure de son avancée au sein du Monde Intérieur, Artémidore découvre une substance étrange qui semble résonner avec son être tout entier. Cette Nacre lui permet de reformer sa carapace selon la forme qu'il désire et ainsi l'aider à progresser plus efficacement.

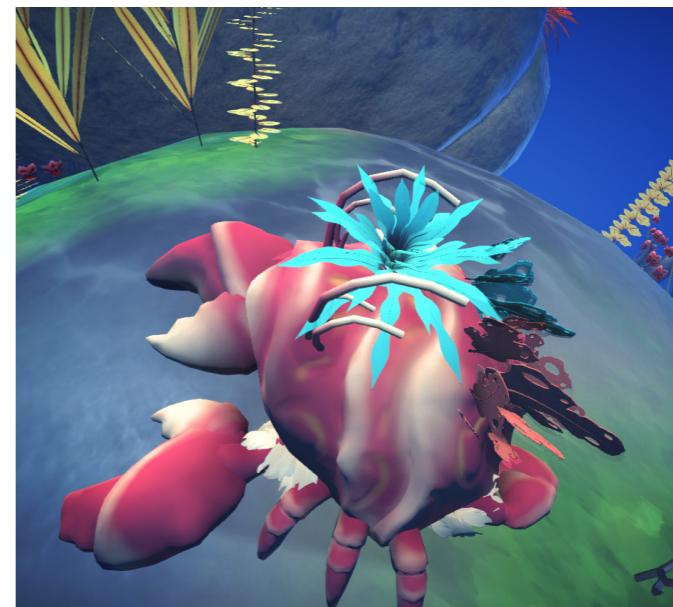
La quantité de Nacre est moindre, et Artémidore est forcée de faire des choix quant à la manière dont il reforge sa carapace. L'approche qu'il va prendre tout au long de son aventure dépend de ses choix et il est important d'en être conscient, car il n'y a plus de retour en arrière possible. D'autant plus, certaines améliorations de la carapace se répondent et interagissent pour créer des synergies permettant à Artémidore d'exploiter son plein potentiel.

Ces améliorations permettent à Artémidore de composer avec son environnement en accrochant par exemple des algues sur son dos ou en lui permettant de s'enfouir dans le sable pour le rendre plus discret aux yeux des prédateurs. Aussi, d'autres influent sur sa manière de se déplacer, comme lui donner la possibilité de lancer sa pince pour agripper des aspérités lointaines. Artémidore peut consommer la nacre accumulée à n'importe quel moment pour acquérir ces améliorations. Le tout influe largement sur la capacité d'Artémidore à naviguer au sein des différents environnements. Ainsi, un même lieu peut être traversé différemment en fonction des améliorations dont dispose le crabe.

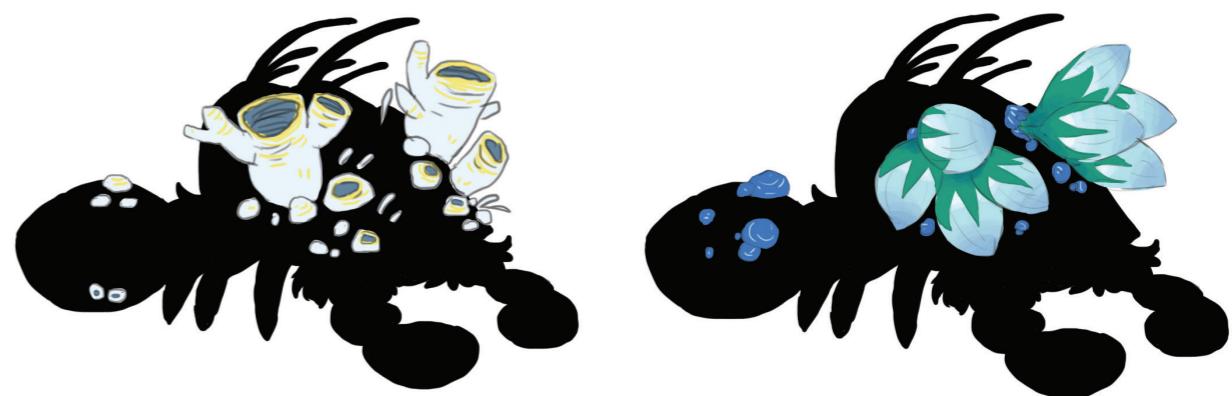
Cette reconstruction de la carapace d'Artémidore est largement influencé par les thèmes mis en avant et son histoire de manière globale. A la disparition du Pagure, Artémidore perd son identité, sa carapace. Son voyage dans le monde intérieur vers l'acceptation est sa façon de se reconstruire et de redevenir une nouvelle personne, d'où la reconstruction de la carapace au cours de l'aventure. De même, utiliser de la nacre, la matière constitutive de la coquille du Pagure, fait écho à la mémoire que celui-ci laisse à Artémidore, la nouvelle identité du crabe est quand même influencée par le lien qu'il entretenait avec son parent.



La Nacre



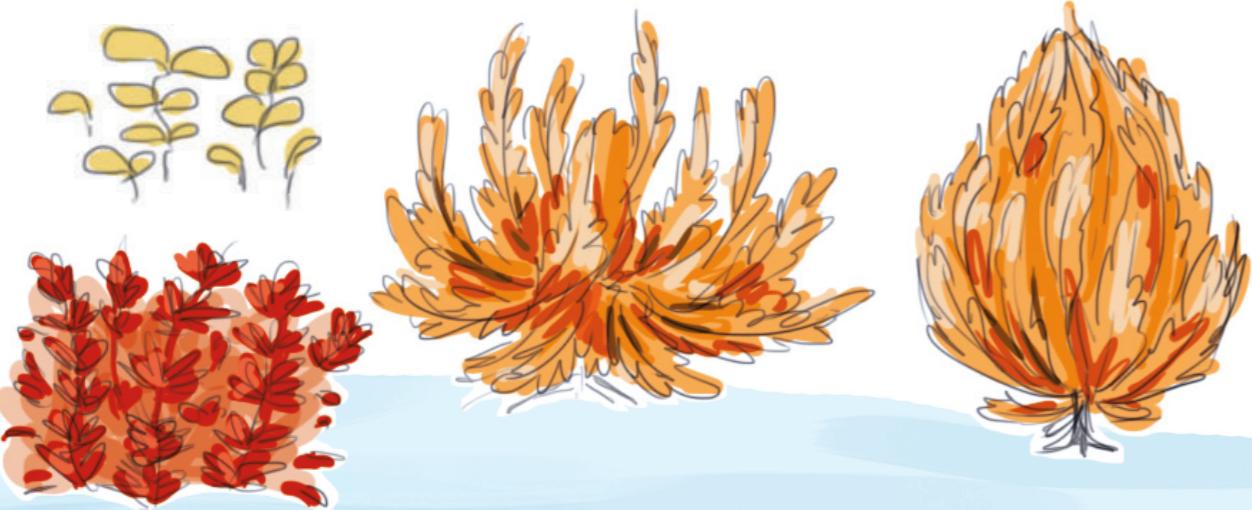
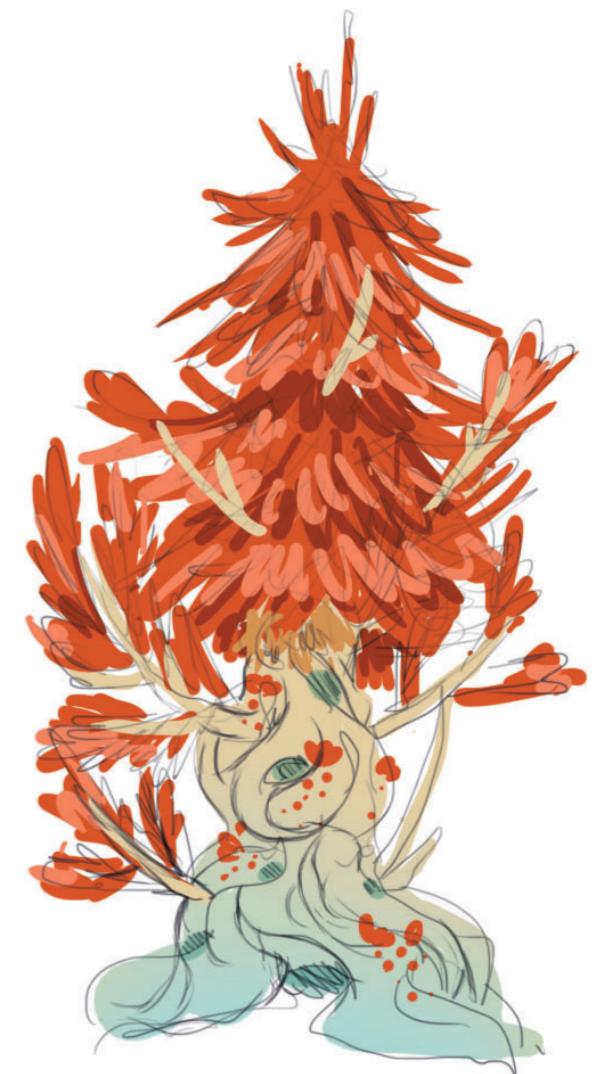
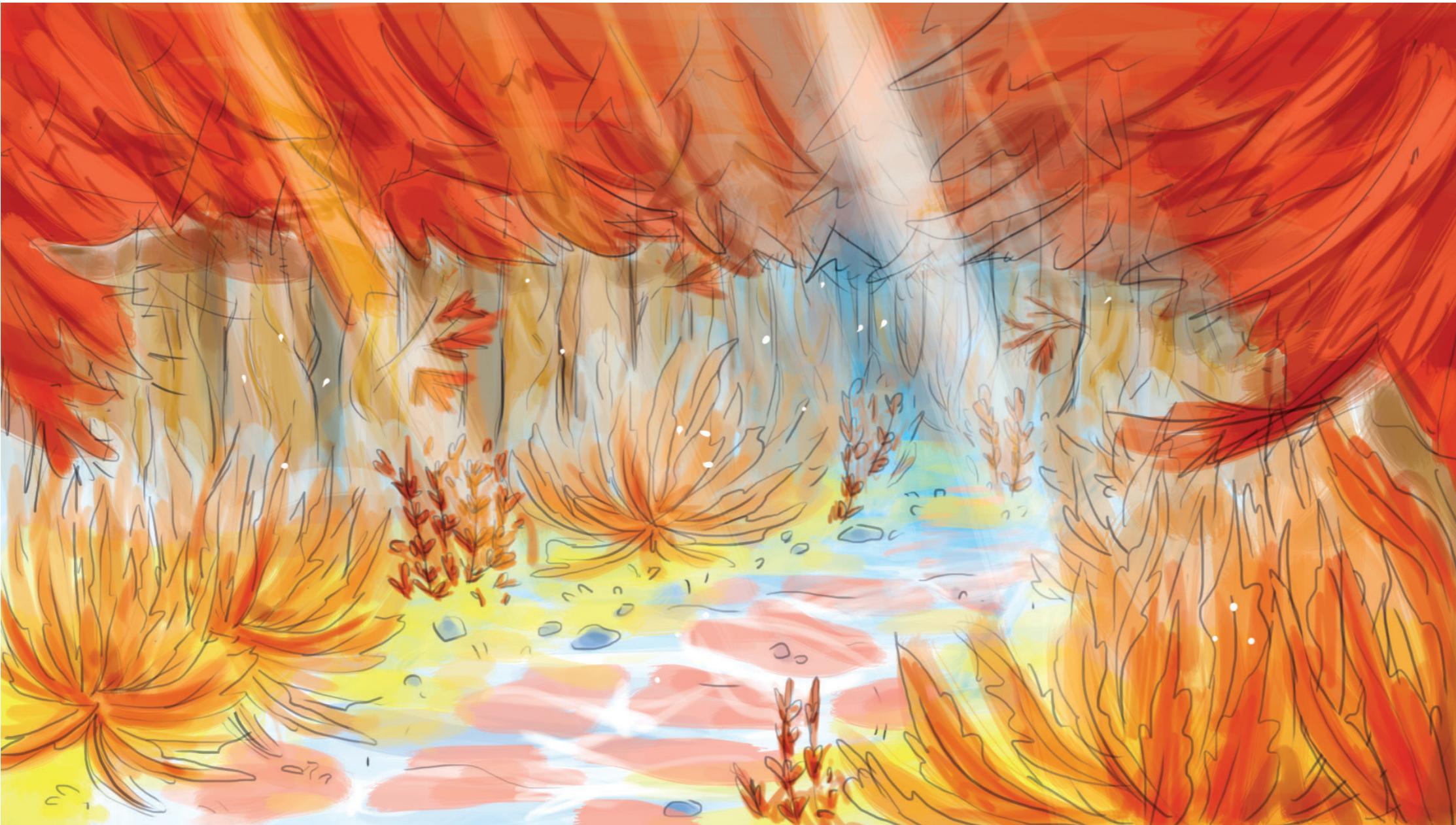
Artémidore avec la carapace modifiée



Concepts d'autres modifications possibles de la carapace

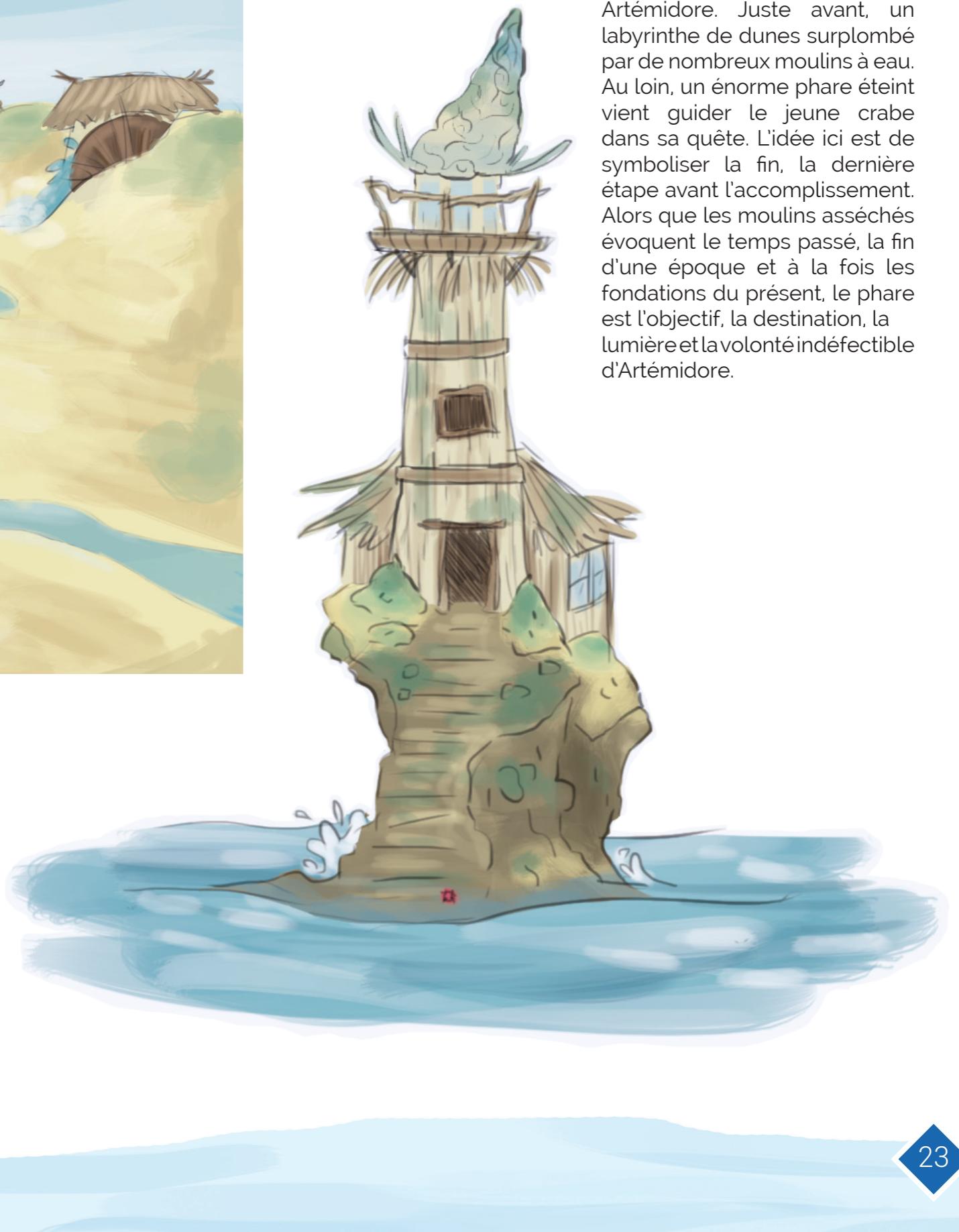


LA FORET D'EPINEUX



Dans les profondeurs de la coquille Artémidore découvre une étrange forêt d'épineux. Elle s'étend à perte de vue et semble bien vivante malgré l'absence totale de ses habitants. Premier environnement à vraiment trancher avec le quotidien du jeune crabe, la forêt dense représente l'inconnu, la rupture avec le commun. La couleur inhabituelle de cette dernière a pour effet de la rendre aussi étrange pour le joueur que pour Artémidore et renforcer le sentiment de perdition alors que tous nos repères sont bouleversés.

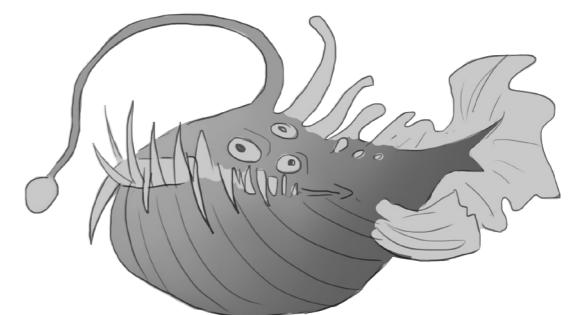
LA PLAGE



Alors que le fond de la coquille approche, pour la première fois, la mer s'étend devant Artémidore. Juste avant, un labyrinthe de dunes surplombé par de nombreux moulins à eau. Au loin, un énorme phare éteint vient guider le jeune crabe dans sa quête. L'idée ici est de symboliser la fin, la dernière étape avant l'accomplissement. Alors que les moulins asséchés évoquent le temps passé, la fin d'une époque et à la fois les fondations du présent, le phare est l'objectif, la destination, la lumière et la volonté indéfectible d'Artémidore.

LA BAUDROIE

La baudroie est le premier obstacle que rencontre Artémidore lors de sa descente dans la coquille. A l'allure menaçante de créature abyssale, elle utilise la lanterne au dessus de sa tête pour sonder les parois de la coquille à la recherche de nourriture. Artémidore doit être prudent et éviter la lumière s'il ne veut pas devenir le prochain casse-croute de ce monstre. Heureusement pour lui, la bête est assez lente et en cas de danger, sauter dans un courant marin peut lui permettre de se mettre en sécurité.



Premiers concepts de la Baudroie



Finalement, après ce qui lui apparut comme une éternité, Artémidore atteint le fond de la coquille. Ici une gigantesque salle circulaire, blanche, couverte du sol au plafond par des centaines de miroirs. Aucun autre chemin, Artémidore ne peut plus descendre. Devant lui s'étend son propre reflet. Une myriade de crabes parfaitement identiques et pourtant absolument uniques. Comme apothéose de son voyage, comme un dernier message du Pagure, pour dire au crabe de prendre du recul, de prendre le temps de voir qui il est devenu. Pourtant, la salle reste désespérément vide. Rien. Le Pagure n'est pas là. Il n'a jamais été là. Artémidore reste planté au centre de la pièce, forcé d'admettre la triste vérité.

Néanmoins, le jeune crabe ne ressent aucune tristesse. Quand il regarde ses pinces, quand il regarde ses pattes, il voit sa nouvelle carapace. Une carapace forgée dans la nacre accumulée au cours de son voyage. Une carapace nouvelle pour un nouvel être. Artémidore n'est plus le jeune crabe du jour de la disparition. Il est plus grand, plus fort. Et au fond, il reconnaît dans sa nouvelle forme le passage du Pagure. Même s'il ne reviendra jamais, il reste tout de même présent. Dans ses souvenirs, dans ses enseignements et dans chacun des crabes sur sa coquille, un fragment du Pagure continue d'exister

Grandi de ces révélations, Artémidore fait demi-tour, pour laisser la dernière demeure du Pagure en paix. Quand il quitte l'énorme salle, il observe devant lui l'immensité de l'océan et, derrière lui, sa maison.



REMERCIEMENTS

A travers la présente bible nous espérons avoir été en mesure d'offrir une vision d'ensemble pertinente, intéressante, vraie et fidèle du projet Mue, autant dans sa réalisation que dans ses thèmes. L'écriture de la quête d'Artémidore s'est elle aussi révélée semée d'embûches, mais c'est à présent au bout du chemin que nous sommes capables, comme le petit crabe avant nous, de prendre du recul et de voir l'ensemble de ce que nous avons essayé d'accomplir.

Encore une fois, nous tenons à vous remercier d'avoir pris le temps de lire ces quelques pages.

L'équipe Mue

Nous tenons à remercier particulièrement

Thomas Desaunay, Mathieu Girard, Antoine Villegroze, Thibault Moitel et Julien Fenoglio pour leurs conseils et leurs expertise.



