

DOSSIER
CRÉATIF

THE CITY OF

Asch

EMMA-LOUISE
BOT

I – Partie commune

Inspirations visuelles et sonores	Page 1
Interactivités et problématique techniques	Page 2
Cible	Page 2

II – Partie spécifique

L'univers, les personnages et l'histoire	Page 3
L'expérience visée	Page 5
L'interactivité	Page 6
Une séquence d'interaction	Page 8
Autres propositions	Page 11
Processus	Page 13

The City of Asch est un jeu vidéo RPG au combat du style *versus fighting*, jouable sur PC (manette hautement recommandée).

Simple habitant.e d'une ville où règnent le noir et le blanc, Asch se trouve un beau jour des idées de couleur. Sa quête pour libérer les habitants du diktat de la pensée unique est entrecoupée de rencontres avec des alliés improbables et de bastons flamboyantes.

Inspirations visuelles et sonores

Le moodboard plus bas est un mélange de photographies et de photos de jeu. L'image centrale est issue d'une marche de la Fierté; en bas à gauche, d'une capture du jeu *Hades* durant un dialogue romantique, en haut à droite d'un moment de combat du jeu *Spider-Man: Miles Morales*, prise d'un angle qui rappelle *Street Fighter* - le 'K.O.' rose est aussi un clin d'œil. Cliquez sur l'icône Spotify pour un son en complément !



Comme vu dans le moodboard, une grande inspiration pour *The City of Asch* est *Hades*. Ce jeu a réussi à séduire plus d'un joueur qui d'habitude n'aimerait pas les roguelite, moi y compris, grâce à sa narration et ses personnages. C'est quelque chose que je veux reproduire avec *The City of Asch*.

J'ai en tête des sons comme le bruit de talons aiguilles, des bracelets qui se heurtent, des ongles qui pianotent, et des voix en arabesque comme autres inspirations sonores.

Une dernière inspiration cette fois non-vidéoludique est la culture queer et en particulier le drag, auxquelles je compte rendre hommage dans *The City of Asch* avec son personnage principal, ses options de customisation et ses compétences de combat. Le drag est souvent décrit comme un "costume de super-héros", par exemple par la reine française Paloma. Son principe même va à l'encontre de la pensée unique et du conformisme, et je trouve que cela correspond parfaitement au sujet de ce concours.

L'interactivité et une problématique technique

Au fur et à mesure des combats remportés et de la progression de l'histoire, la ville s'ouvre au joueur et gagne en couleur selon les duels gagnés, offrant des possibilités d'exploration et une rejouabilité inédites. Grâce à un **système d'évolution intelligente de l'univers**, les quartiers gagnent ou perdent en couleurs selon l'issue des duels auxquels se livre le joueur. L'inspiration vient des jeux à choix comme la série des *Telltale's: The Walking Dead* ou encore les *Life Is Strange*. Si les choix du joueur dans ces jeux ont des répercussions narratives, ceux de *The City of Asch* ont des répercussions sur l'environnement.

À l'instar des protagonistes de jeux RPG comme la série des *Final Fantasy*, Asch a une personnalité fixe et spécifique, mais une apparence physique et des compétences personnalisables selon la volonté du joueur. Ainsi, si ce dernier préfère améliorer les compétences de défense plutôt que celles d'attaque, ou habiller Asch d'une robe plutôt que d'un poncho, libre à lui de le faire ! Il va de même des interactions avec les personnages non-jouables, dont la jauge d'affinité se rapproche de celle du jeu *Hades* : plus le joueur interagit avec un certain PNJ, plus l'amitié (ou l'amour !) se développe entre ce PNJ et Asch, ce qui rend l'histoire principale encore plus personnelle.

L'**empathie** dans le jeu-vidéo est alors un des points majeurs de *The City of Asch*. C'est encore une problématique très peu abordée dans les jeux "versus fighting", et pour cause : pourquoi s'inquiéter des émotions de l'adversaire qu'on est en train de rosser ? Sans tomber dans la surcharge de sentiments, ce jeu souhaite offrir d'autres sentiments que de la rage pure au joueur en le faisant compatir avec non seulement son ennemi, mais aussi son protagoniste aux multiples facettes.

Cible

The City of Asch correspond à un profil de joueur entre 16 et 30 ans, sans genre particulier, ouvert d'esprit et chercheur de nouveautés. L'exclusivité du jeu sur PC permet que ça soit des personnes informées et curieuses qui comptent y jouer, comme la présence de jeux indépendants est beaucoup plus forte sur cette plateforme que sur PlayStation, Xbox ou Switch.

Le joueur typique de *The City of Asch* serait donc un nostalgique des jeux de combat qui ont marqué son enfance, comme *Street Fighter* et *Soul Calibur*, donc un vétéran qui aime une bonne castagne cathartique ; mais suffisamment mature pour apprécier une narrative.

L'univers, les personnages et l'histoire

L'univers

The City of Asch se déroule à Dicho (prononcer: [dikɔ]), capitale fictive d'un pays fictif d'un monde fictif qui ressemble au nôtre. Dicho est dirigée d'une main de fer par Manech. C'est une ville dénuée de couleur où personne n'a jamais vu autre chose que le blanc, le noir ou leurs nuances de gris. De ce fait, au début de l'aventure de Asch, les rues que le joueur arpente sont tristes et monochromes. Elles se décorent et s'égaient au fur et à mesure des quartiers libérés de l'emprise du maire, et finissent éclatantes de vie à la fin du jeu... excepté bien sûr pour des zones de noir et de blanc, qui restent des couleurs qui ont raison d'être.

Les personnages



Asch est un protagoniste agencé, caractérisé au début du jeu par sa couleur grise. Asch n'a pas de pensée qui lui soit propre jusqu'au jour où iel croise sur le chemin du travail Olivia, une femme aux cheveux anormalement colorés. Inspiré.e, iel remet alors en question le monde monochrome qui l'entoure, et décide de prendre les choses en main... ou plutôt en poings. Asch est défini.e par sa persistance, son assurance et un humour insolent.

Manech est le maire de Dicho et antagoniste. Terrifié à l'idée de ne pas être accepté par les autres de par son apparence éternellement noire et blanche, il impose son diktat sur la ville et envoie ses meilleurs hommes réguler le monochrome obligatoire dans les quartiers de la ville. C'est un homme rempli de peur plus que de haine, pétrifié par le changement et l'idée qu'il n'aurait peut-être pas sa place dans un monde nouveau.



Olivia est une habitante de Dicho. Farouche, c'est elle qui inspire à Asch de voir le monde en couleurs avant d'être capturée par les hommes de Manech. Une fois libérée, elle est déblocable en tant qu'attaque spéciale. Il est possible au joueur de la romancer ou de garder leur relation strictement amicale.

Albe est un des chefs de quartiers envoyés par Manech. Après être vaincu par Asch, il décide de son plein gré de s'allier à sa cause, sans pour autant changer sa couleur noire originale. Il est déblocable en tant qu'attaque spéciale. Il est possible au joueur de le romancer ou de garder leur relation strictement amicale.





Ire est un des chefs de quartier et la main droite de Manech. Elle est d'une allégeance folle à son maire et à ses convictions, et gère son propre quartier d'une poigne de fer en le plongeant entièrement dans le noir. Insensible aux négociations, elle est une ennemie redoutable pour Asch.

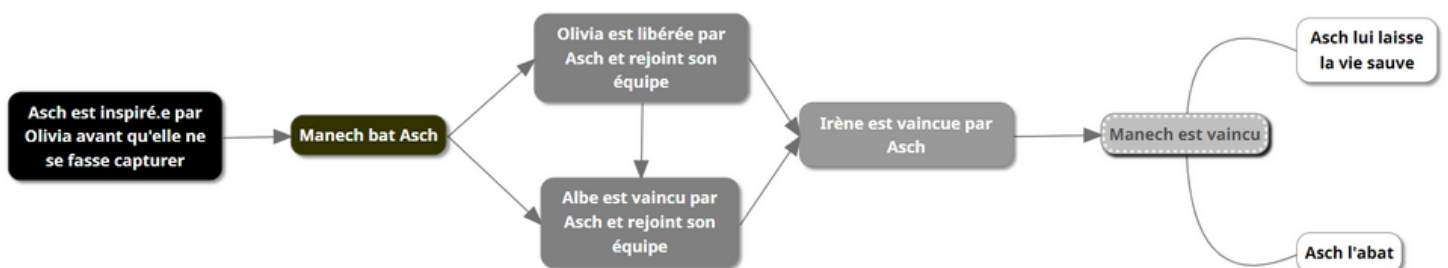
L'histoire

Lors d'une matinée grisée comme les autres où Asch se rend au travail, iel tombe sur une arrestation assez brutale des forces de l'ordre du maire. Olivia, une jeune femme aux cheveux verts, est emmenée de force pour violation des règles d'homogénéité. Choqué.e par cette injustice et inspiré.e par le courage de la femme, Asch refuse de quitter les lieux quand le brigadier resté le lui ordonne. Iel se découvre lors de leur duel une affinité pour le combat et en ressort victorieux.se avec sa toute première couleur.

Réalisant qu'iel a le pouvoir de changer les choses, Asch se donne pour mission de libérer un par un les quartiers de Dicho de ses chefs persécuteurs. Cependant, un trop-plein d'engouement et d'arrogance le pousse à chercher Manech. Le maire étant trop puissant, Asch est forcé à battre en retraite.

À Dicho, l'insoumission de Asch évoque appréhension mais aussi aspiration chez ses habitants. Les rues prennent doucement des couleurs tandis qu'iel compte vaincre les chefs de quartier. Un de ces chefs est Albe, qui, rongé par la honte d'avoir choisi le camp de l'oppression, rejoint celui d'Asch après être vaincu. Un autre de ces chefs est Ire, qui contrairement à Albe, trouve sa gloire en la violence et refuse de partir pacifiquement. La libération du quartier aboutit lors de sa défaite. Asch délivre également Olivia en affrontant son geôlier. Reconnaisante, elle rejoint sa communauté aux côtés d'Albe.

Le moral est alors au plus bas côté mairie. Les quartiers sont plus colorés que jamais et Manech a perdu son plus proche partisan. L'assaut final contre sa mairie lui est fatidique : Asch ressort vainqueur de leur duel, mais il lui reste un choix : Manech doit-il mourir, ou mérite-t-il de vivre ?



Nota bene : L'histoire ci-dessus ne comprend que la quête principale : le joueur peut libérer les autres quartiers et participer à d'autres duels lors des quêtes annexes. Il peut aussi revenir à la fin de l'histoire pour terminer lesdites quêtes secondaires inachevées.

L'expérience visée

The City of Asch est un jeu avec deux modes de gameplay différents et distincts. L'un correspond à l'exploration, et l'autre au combat. Il en va donc de soit que l'expérience des deux soit séparée mais reste complémentaire.

Comme l'exploration reste le fort des jeux d'aventure RPG, *The City of Asch* est dans la même lignée, notamment avec sa vue à la troisième personne. Mais certains jeux qui offrent la possibilité de customiser son personnage ont une vue à la première personne. C'est selon moi une opportunité ratée car si je personnalise un personnage, je veux pouvoir le voir à tout moment sur mon écran, et la 1ère personne annule cette expérience et cette sensation de fierté que le joueur peut avoir face à sa création !

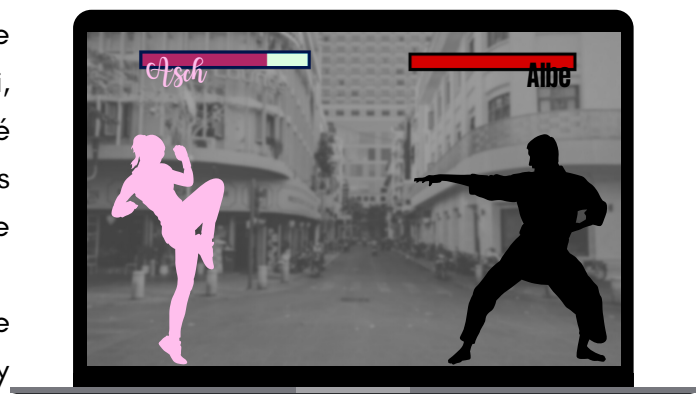


L'univers autour de Asch et Asch iel-même doivent donc selon moi être enjolivés, car le centre d'attention du joueur doit être tourné vers l'évolution de l'avatar, de la ville, et de leur beauté. Ainsi, l'interface visuelle durant l'exploration n'a pas d'affichage en tête-haute.

Lorsque le mode passe d'exploration à combat, la perspective et l'interface visuelle sont également modifiées. La vue en profil remplace la vue à la 3e personne légèrement au-dessus de l'avatar, et elle a la capacité de bouger selon les déplacements du joueur : s'agrandir quand Asch s'éloigne de son adversaire et zoomer quand iel s'approche.

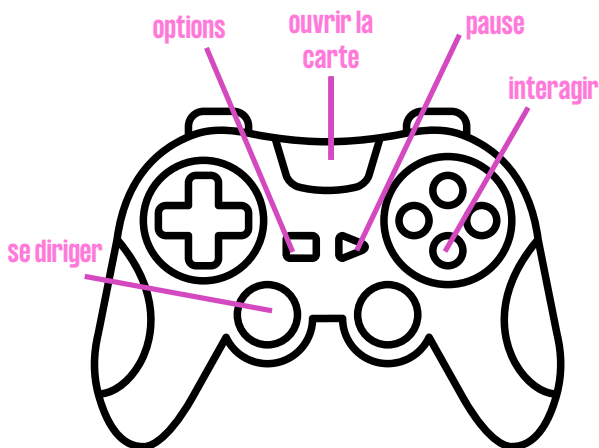
L'ATH comprend alors les statistiques de combat, la santé du joueur et de l'ennemi, la jauge de combo qui remplit la capacité spéciale, ainsi que les accompagnateurs visuels et auditifs qui suivent les coups que le joueur administre à son adversaire.

Cependant, le joueur s'ennuyerait à ne jouer qu'avec un seul type de gameplay offensif.

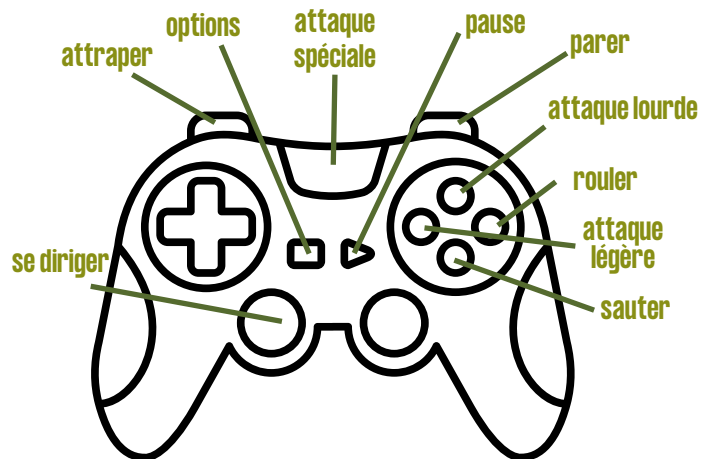


C'est pour cette raison que Asch a une garde-robe extensible : lorsqu'iel gagne ou achète une nouvelle tenue et la porte, les compétences qui viennent avec la tenue remplacent les compétences de la tenue qu'iel portait précédemment. Par exemple, si une tenue est caractérisée par ses talons aiguilles, les coups de pied de Asch feront nettement plus de dégâts. Les animations visuelles et auditives changent selon la tenue, offrant au joueur un spectacle de récompenses interactives.

L'interactivité

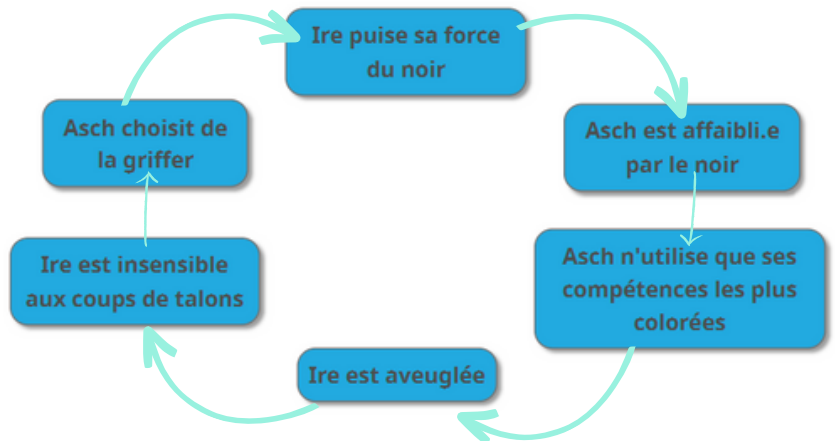


Touches lors de l'exploration

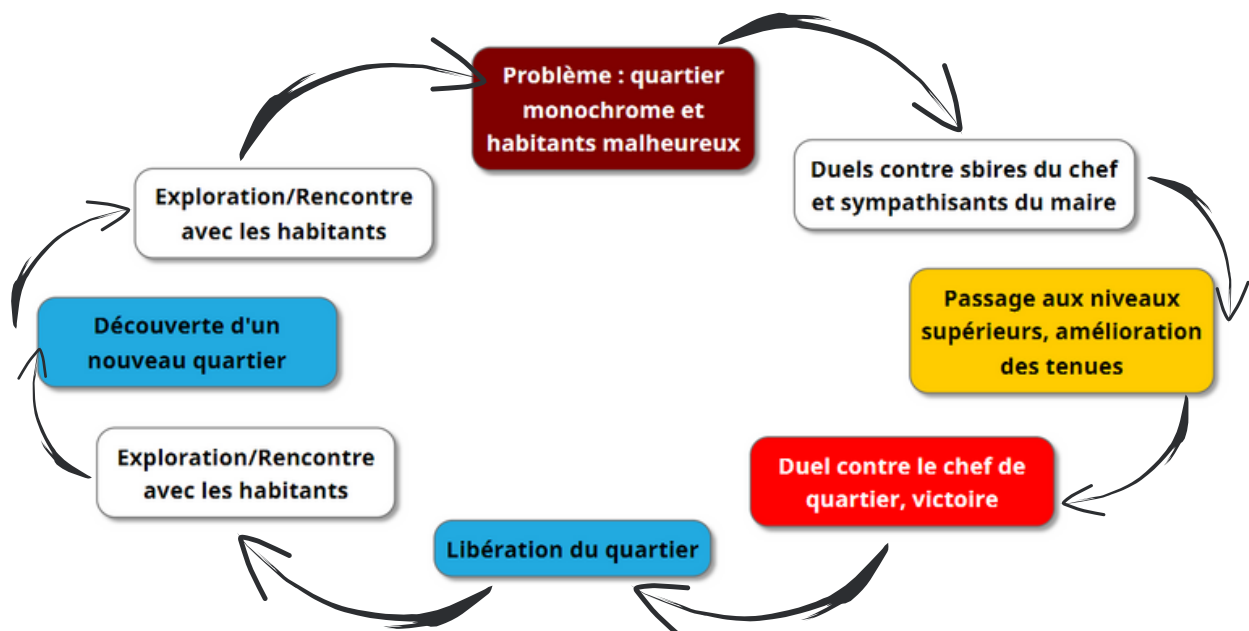


Touches lors du combat

Le joueur garde une liberté de choix conséquente lors des duels. La combinaison de certaines touches de combat peut créer de nouvelles interactions. Mais le noyau même du combat reste le système de "pierre, feuille, ciseaux", illustré à droite par l'exemple de boucle :



Si on prend la boucle de gameplay principale du jeu, elle aussi reste simple mais efficace, comme pour l'exemple ci-dessous :



Description d'une séquence d'interaction

séquence de libération d'un quartier.

Début : entrée dans le quartier d'Albe. montre les mécaniques d'exploration

Point culminant : duel contre Albe. montre les mécaniques de combat

Fin : libération et colorisation du quartier. montre la problématique technique

La séquence d'interaction suivante est un extrait d'un moment culminant du jeu où il ne manque au joueur que la défaite d'un boss pour libérer le quartier du joug du maire.



Autres concepts

Première proposition : The Asch Experiment

Asch vous invite vous et trois autres cobayes à participer à ses expériences diaboliques. Résolez ses tests et survivez à ses pièges pour pouvoir vous échapper du labo-byrinthe. Mais attention : vos alliés ne sont pas aussi charitables que vous pouvez le croire...



Image tirée de
The Outlast Trials (Red
Barrels, pas de date de
sortie)

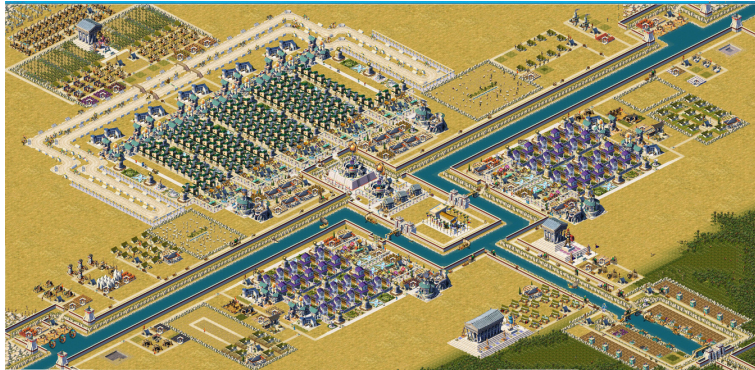
Inspiré par *The Outlast Trials* et *Dead By Daylight*, deux jeux qui dépendent de la coopération des joueurs pour leur survie face à un ou plusieurs tueurs, *The Asch Experiment* aurait été un jeu d'horreur de survie et de puzzles, uniquement jouable sur PC en multijoueur avec une vue à la première personne. À la manière d'un *escape game*, le but du joueur aurait été de s'échapper d'un labyrinthe tout en devant compléter des puzzles qui lui permettraient de progresser pour pouvoir s'échapper – ainsi que survivre à des PNJ tueurs. Aucun des joueurs dans le labyrinthe ne pourrait se rencontrer directement. En revanche, ils pourraient communiquer grâce à une roue d'ordres simples afin de compléter les puzzles et de se guider, ainsi que se voir à travers certains des murs du labo-byrinthe.

C'est là qu'aurait été instaurée la problématique de ce concept : **la confiance en l'autre**. Tous les joueurs de la partie auraient la possibilité de trahir leurs alliés en leur donnant des ordres contre-productifs voire même mensongers, comme : "À gauche !" alors que le tueur les attend à gauche, ou "Appuie sur le bouton !" alors que ce bouton ferme les issues de la pièce. Il aurait été ainsi plus moral que les joueurs s'entraident pour s'échapper ensemble du labo-byrinthe... mais s'ils se font eux-mêmes poursuivre par un tueur qu'ils ne parviennent pas à semer, qui n'enverrait pas ledit tueur aux trousses de son allié pour sauver sa propre peau ?

Deuxième proposition : LE TOUT POUR LE TOUT

Évoluez dans un monde bac à sable et modifiez-le en l'améliorant ou en le détruisant comme le dieu que vous êtes. Mais prenez garde à ses habitants qui peuvent se rebeller contre votre mauvais goût...

Image tirée de
Zeus : Maître de L'Olympe
(Impression Games, 2000)



À la manière des jeux de gestion de cité comme *SimCity* et *Caesar*, *Le tout pour le tout* aurait offert à ses joueurs une expérience sur PC solo de construction et de démolition. L'idée originale aurait été une vraie expérience "bac-à-sable", avec des choix pratiquement infinis et des conséquences tout aussi lourdes. Une grande inspiration était le long-métrage *Everything Everywhere All at Once* où la protagoniste évolue dans des centaines d'univers parallèles différents et peut s'octroyer n'importe quelle capacité spéciale allant de la plus surpuissante à la plus ridicule.

C'est le thème de l'absurde de ce film qui avait guidé le concept de *Le tout pour le tout*, car il aurait été autant possible que le joueur décide de détruire toutes les infrastructures médicales de son monde qu'il aurait été possible qu'il le rende entièrement bleu clair. La seule limite aurait été la capacité d'adaptation des habitants aux changements de leur monde, et le degré d'absurdité et d'injustice de ces changements ; car les habitants pourraient se rebeller et ruiner la partie du joueur.

Au final, le but serait resté le même que dans tous les jeux de gestion de cité : créer et diriger un monde qui tienne la route afin que ses habitants prospèrent. Mais tout comme il est possible de détruire sa ville d'un coup de météorite dans *SimCity*, le joueur serait resté maître de ses choix, bons ou mauvais.

Proccssus