

# Reversed

# REBECCA



# Synthèse

**Titre** : Reversed Rebecca

**Genre** : RPG / Aventure

**Plateforme** : PC, Mac

**Univers** : Contemporain / Science fiction

**Dimension** : 2D / pixelart

**Public cible** : Casual & Core Gamer, amateurs de rétrogaming et de jeux avec plusieurs fins

**Cœur de cible** : 12 – 35 ans

**PEGI** : 12+

## Résumé

Un RPG unique aux personnages attachants et où vos actions ont des conséquences !

Vous êtes Rebecca, une ingénieure qui s'est fait voler une technologie.  
Votre mission : la récupérer.

Parcourez le monde à la recherche d'objets et de personnages qui vous aideront à travers votre aventure, dans un univers rempli de défis !

Ha, oui... Et... Rebecca peut inverser l'écoulement du temps...



# Concept

## Histoire

Rebecca et sa meilleure amie Sarah, deux jeunes ingénieures en robotique, se font voler leurs travaux de recherche par un certain Vladimir ! Commence alors une folle « chasse aux indices » afin de remonter les traces du mystérieux individu.

On découvrira que Vladimir semble posséder un étrange pouvoir qui lui permet de se dupliquer à l'infini. Afin de rivaliser avec lui à armes égales, Rebecca n'aura pas d'autres choix que de risquer sa vie pour obtenir, elle aussi, un super-pouvoir.



Elle débloquera la capacité d'inverser l'écoulement du temps, qui, s'il ne lui permet pas de modifier le passé, lui permettra d'y être présent afin d'aider ses versions passées et futures d'elle-même.

L'une des fins possibles du jeu raconte qu'à mesure de ses voyages répétés vers l'arrière et l'avant, Rebecca aura existé au même moment en un nombre « d'exemplaires » suffisant pour contrer chacun des doubles de Vladimir.

## Jeu à choix / Plusieurs fins

Les actions et les choix du joueur ont de réelles conséquences sur la suite de l'histoire. Plusieurs scénarios et fins différentes existent afin de proposer une aventure immersive et unique. Le jeu est donc à la fois une expérience très personnelle et collective puisque qu'une fois terminé, le joueur aura envie de découvrir ce que le jeu « aurait pu raconter s'il avait joué différemment », en regardant les vidéos que d'autres joueurs auront enregistrées de leur partie.

## Boucle de Gameplay

Le jeu se découpe en « niveaux » où le joueur doit accomplir un objectif précis : récupérer un objet, parler à un personnage, trouver une sortie, etc.

Entre chaque niveau, le joueur a la capacité d'améliorer son équipement pour le reste du jeu.



Après plusieurs niveaux sur un même thème, un « combat de boss » a lieu afin de clôturer l'arc en cours et d'en démarrer un nouveau.

# Note d'intention

La plupart des jeux vidéo racontent une histoire dont on ne peut pas s'éloigner. Dans certains jeux, certains choix du joueur sont pris en compte afin de leur offrir une expérience légèrement différente. Reversed Rebecca prend ce concept, et le repousse à l'extrême : **chaque action** qui **peut avoir des conséquences**, aura des conséquences.

Dès lors, et par exemple, si le joueur parle à un personnage, la conséquence d'une telle action est que ce personnage se souviendra de cette conversation ! Il proposera donc un dialogue différent à chaque fois que le joueur lui reparlera.

L'intention est d'**offrir à chaque joueur une expérience qui lui est propre**.



## Les graphismes 2D

Variant entre pixel art et dessins 2D, les graphismes « minimalistes » du jeu sauront rappeler les années de notre enfance où chaque jeu vidéo était une aventure unique et merveilleuse.

## Les musiques

Un soin tout particulier sera apporté aux musiques, car c'est par elles qu'un jeu véhicule le mieux les émotions qu'il veut faire passer. Si certaines seront composées par IA, les thèmes principaux seront écrits par des compositeurs.

## Le scénario

L'histoire s'adaptera aux actions du joueur : s'il décide de suivre l'histoire initiale, c'est possible. S'il décide en revanche de n'en faire qu'à sa tête et de tuer tous ceux qui ont le malheur de croiser sa route, c'est possible aussi... Le jeu ne l'encouragera pas, mais ne l'interdit pas non plus.

## L'auteur

Florian Murcia : développeur de jeux vidéos depuis 2010, diplômé en développement web & web mobile en 2022 (Esecad - Skill & You). Réalisateur de la [web-série « Pierre Feuille Ciseaux »](#).

## L'équipe

Pour la production, cette aventure impliquera une petite mais talentueuse équipe de réunionnais : développeurs, level designers, dessinateurs, compositeurs.

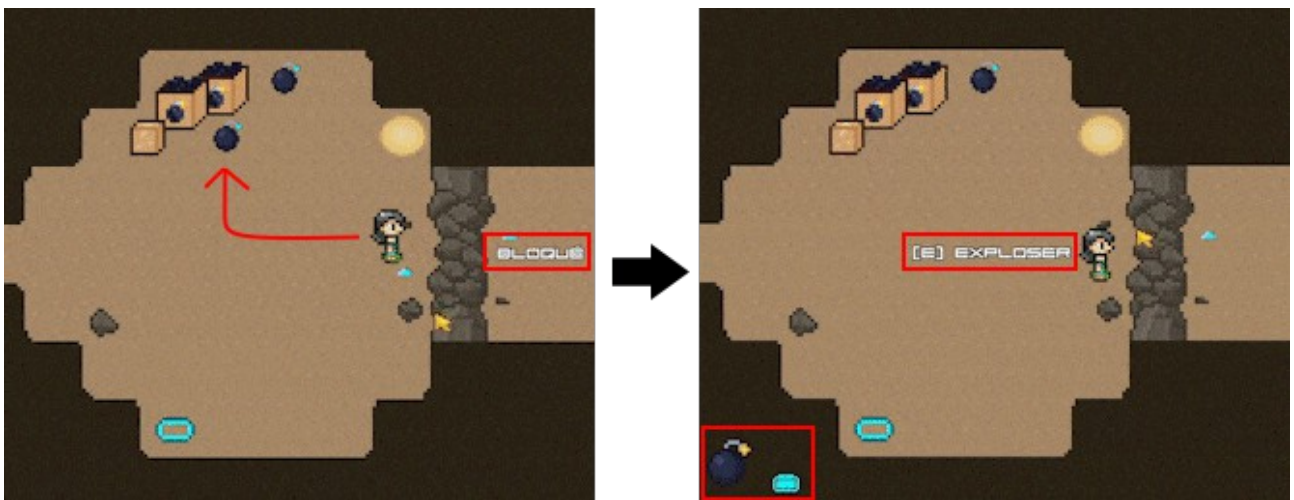
# Principales Mécaniques

## 1/ Découvrir son environnement

Le joueur est plongé dans un niveau inconnu qui marque la suite de l'histoire. Ce niveau aura ses caractéristiques et mécaniques propres qu'il faudra comprendre et maîtriser afin de le résoudre.

## 2/ Trouver des outils

À travers le niveau se trouveront des outils (ex : des bombes) permettant au joueur de libérer la voie d'autres sections du niveau, lui permettant de progresser.



## 3/ Résoudre des puzzles

Lors de certaines actions (ex : exploser un éboulement), le joueur est confronté à un mini-jeu qu'il doit résoudre afin de valider leurs accomplissements. La difficulté et la nature de ces « puzzles » dépendra de l'outil utilisé.



## 4/ Améliorer ses équipements

Lorsqu'un niveau est terminé, le joueur est envoyé à l'atelier où il aura la possibilité d'améliorer son équipement pour le reste du jeu.

## 5/ Recommencer













Un nouveau niveau va bientôt arriver ! Faudra-t-il cette fois-ci s'infiltrer ? Survivre ? Combattre des ennemis ?

# Éléments du jeu

## Personnages

Dans la mesure où le jeu se veut le plus libre et le plus cohérent possible, les personnages non-joueurs ont une importance toute particulière. Chacun d'eux possède un caractère, une histoire, des aspirations propres, etc.

Liste – non exhaustive – des personnages principaux :

 <b>Rebecca</b> 	Personnage principal du jeu. Peut se montrer très gentille comme extrêmement sadique (au choix du joueur). Adore les plantes vertes.	 <b>Sarah</b> 	Meilleure amie et collègue de travail de Rebecca. Inventrice de génie. Possède un atelier où elle crée des gadgets pour Rebecca.
 <b>Erika</b> 	Colocataire de Rebecca. Souffre d'une maladie dégénérative musculaire. Travaille le plus clair de son temps sur son androïde.	 <b>Camille</b> 	Androïde créé par et à l'image de Erika. Gentille et intelligente. Seul personnage capable d'aider Rebecca lorsqu'elle rebrousse le temps.
 <b>Dave</b> 	A parfaitement conscience d'être un personnage de jeu vidéo. Expliquera au joueur ce qu'il doit savoir sur le jeu.	 <b>Vladimir</b> 	Antagoniste principale. A créé une machine qui permet à l'être humain de développer des super-pouvoirs.

## Niveaux

Un niveau est une carte sur laquelle le joueur se déplace et doit remplir un objectif précis : récupérer un objet, parler à un personnage, trouver une sortie, etc. Chaque niveau est l'occasion pour le jeu de se **renouveler visuellement et en termes de mécaniques**. Si ce renouvellement ne devrait pas être systématique, car il créerait chez le joueur un sentiment de « confusion globale », il peut toutefois intervenir de façon ponctuelle. Dans cet esprit, seront créés quelques niveaux radicalement différents des autres, notamment un se passant dans les fonds marins. Le jeu final comptera une quarantaine de niveaux.



## Mini-jeux

En lieu et places des « combats » dans la plupart des RPG, le jeu sera à la place munie d'une mécanique de mini-jeux. Les raisons de ce choix sont multiples :

- Un système de combat est bien vite répétitif. L'avantage « des » mini-jeux et qu'ils sont plusieurs et différents : **difficile de s'en lasser**, même après plusieurs heures.
- Certains joueurs trouvent les mécaniques de combats des RPG stressantes, difficiles et compliquées. Un mini-jeu est **simple et amusant**.
- Plus un jeu avance, plus ses combats sont longs, car les ennemis ont de plus en plus de points de vie. Les mini-jeux ne dépasseront jamais les 60 secondes pour les plus compliquées. Puisqu'ils sont **rapides**, ils permettent pour le joueur d'enchaîner très rapidement les cycles de « défis récompense ».

Afin d'opposer au joueur un défi / une résistance qui correspond à sa maîtrise progressive du jeu, chaque puzzle sera remplacé par des variantes de plus en plus compliquées au fil de sa progression.



Creusage de trou : variante niveau 3



Creusage un trou : variante niveau 7

## Karma

Le joueur a une influence considérable sur la nature des événements. Afin de représenter ce phénomène et d'y apposer une échelle de mesure « concrète », le jeu disposera d'un système de « karma » informant de la bienveillance (ou malveillance) globale du joueur.



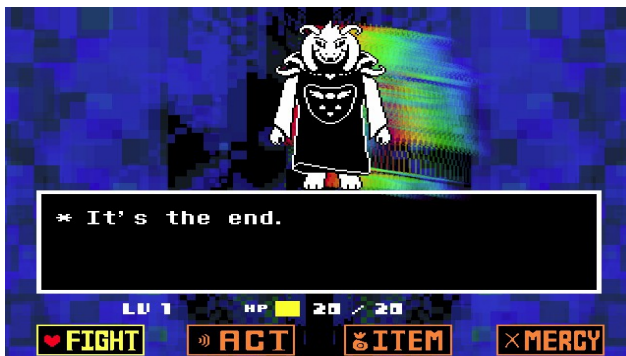
## Inversion du temps

La manipulation du temps est un sujet très intéressant dans les œuvres de fictions : sa forme la plus répandue est le « voyage », permettant d'aller dans le passé ou le futur, son « inversion », en revanche, est une facette très rarement exploitée. Dans Reversed Rebecca, nous y serons confrontés à plusieurs moments de l'histoire. Vous vous souvenez des **mini-jeux** ? Oui. Maintenant, **il faut les faire à l'envers** !

# Recherches & Références

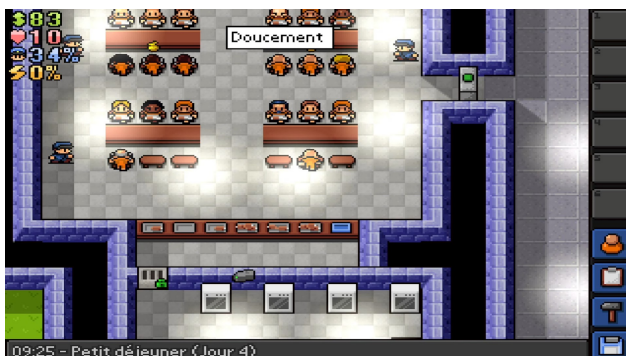
## Undertale

- Pour le côté « attachant » des personnages
- Pour le sentiment « choix → conséquences »
- Pour ses musiques



## The Escapist

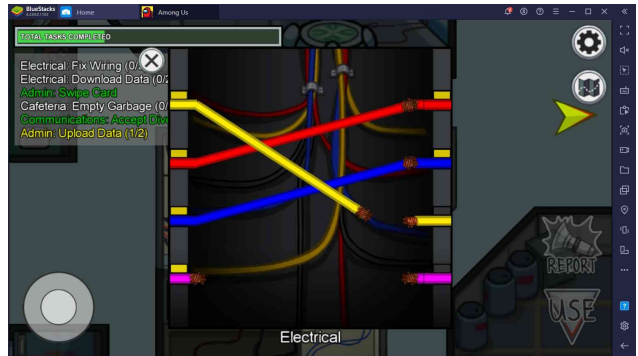
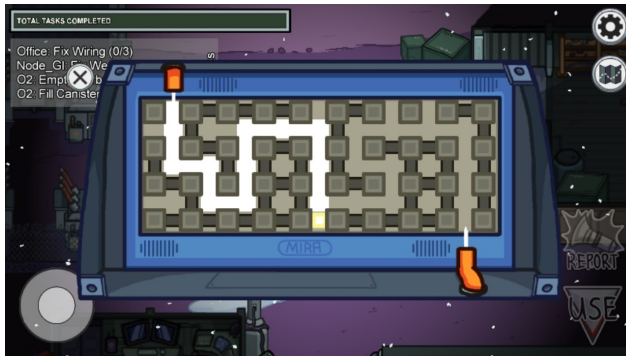
- Pour ses graphismes
- Pour son côté « le jeu sauvegarde à ta place » qui renforce l'importance / l'impacte des choix.





## Among Us

- Pour la mécanique de mini-jeux / puzzles



## Braid

- Pour la notion d'inversion temporelle, et les illusions qu'un tel « état » apporte sur notre perception des événements.



On croit sauver la princesse d'un méchant...  
Alors qu'en vérité, c'est lui qui la sauve de nous.



On croit que la princesse nous aide à passer...  
Alors qu'en vérité, elle essaie de nous barrer la route.