

THROUGH

DOSSIER GAME DESIGN

SOMMAIRE

Avant propos	4
Niveaux de jeu.....	4
Influence sur le jeu du concept d'épisode.....	4
Structure d'un épisode.....	4
Structure d'une scène	6
Mécanismes de jeu	6
Phases d'aventure	6
Phases d'action (Lucas).....	7
Présentation générale.....	7
L'environnement.....	7
Le déplacement.....	7
Le combat	7
Situations d'échec.....	8
Phases de réflexion (Eva)	8
Présentation générale.....	8
Couleurs d'un système.....	9
Equilibre d'un système.....	9
Etat d'un système	9
Modificateurs	9
Assemblage de modificateurs	10
Situations d'échec.....	11
Personnages.....	11
Personnages joueurs	11
Eva.....	11
Lucas	12
Personnages non joueurs	12
Personnages de « ZU25 ».....	12



Personnages des « Territoires des Libertés »	13
Univers de navigation	15
Lancement du jeu	15
Au cours du jeu.....	16
Phases d’aventure.....	16
Phases d’action.....	17
Phases de réflexion.....	17
Points essentiels des chartes graphiques et sonores.....	17
Charte graphique	18
ZU 25	18
Territoires des libertés.....	18
Eva et Lucas.....	19
Charte Sonore.....	19
ZU 25	19
Territoires des libertés.....	19
Eva et Lucas.....	19



AVANT PROPOS

A partir du dossier général, je vais m'attacher à définir plus précisément les éléments principaux de conception. Le scénario ayant déjà été décrit, je ne le reprendrai pas ici et me concentrerai sur ce qui permet de saisir avec un maximum d'acuité l'expérience proposée au joueur.

NIVEAUX DE JEU

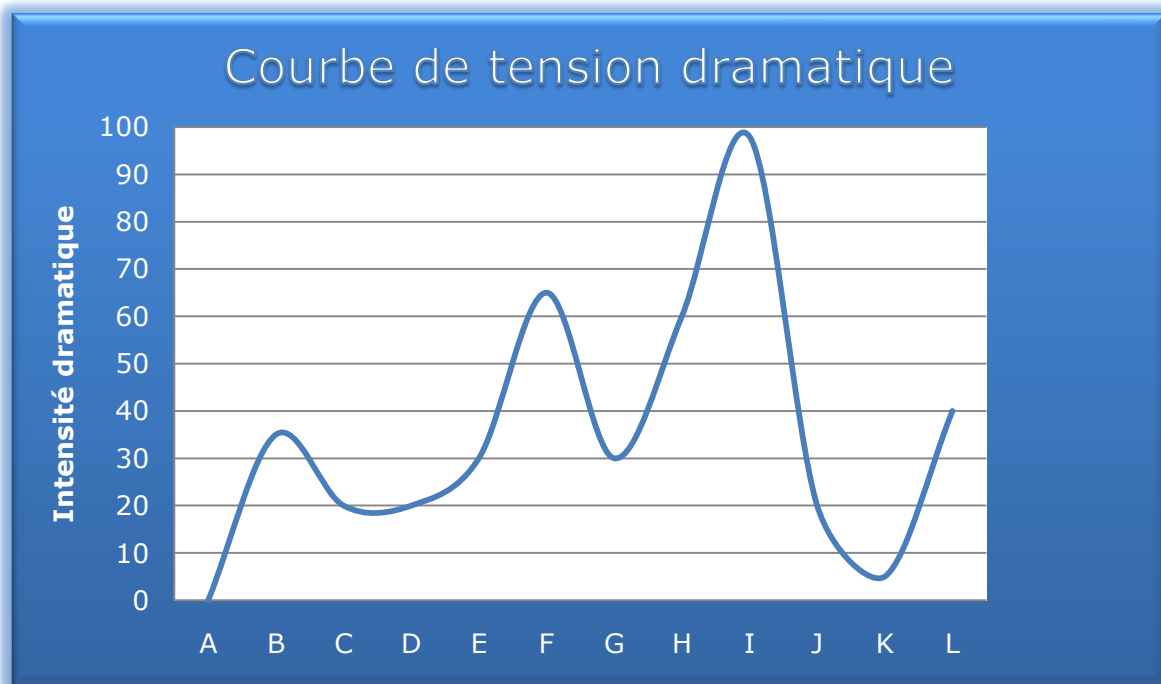
INFLUENCE SUR LE JEU DU CONCEPT D'ÉPISODE

Une des particularités de « Through » est son découpage par épisode. On pourrait comparer un épisode à un niveau. Lors d'un épisode, les personnages principaux vont évoluer et acquérir des compétences (exemple : nouvelle pièce pour Eva, nouveau mouvement pour Lucas) rendant le gameplay plus riche mais augmentant aussi la difficulté du jeu au fur et à mesure.

Un épisode est découpé en scènes. Chaque fois que le joueur finit une scène (quel que soit le contenu de celle-ci), une sauvegarde est faite. Le joueur pourra ainsi reprendre l'aventure à partir de n'importe quelle scène (ou rejouer une scène précise).

STRUCTURE D'UN ÉPISODE

Le scénario est donc au centre du concept. Comme expliqué dans le dossier de projet de jeu, il existe une intrigue « générale » qui est commune à tous les épisodes. Chaque épisode, par son intrigue propre (ou éventuellement en parallèle), fait avancer l'intrigue générale. Le gameplay doit donc être intimement lié à la tension dramatique.



*N.B. : L'espace entre les jalons ne définit pas une durée.
Ces durées peuvent varier suivant les épisodes.*

Jalon	Scénario	Gameplay dominant*
A-B	Ouverture : Rappel de l'intrigue via un montage des passages des épisodes précédents. Rappel du cliffhanger de l'épisode précédent.	Aucun : Cinématique.
B-C C-D	Présentation : Situation initiale décrite. Mise en route du conflit de façon masquée.	Aventure.
D-E	Elaboration : Précision du conflit pour amener le point de non retour.	Action / Réflexion : Phase construite avec le gameplay de l'épisode précédent. Assez simple. Le jeu oblige le joueur à recourir aux deux gameplays. Pas de temps limite.
E-F	Point de non retour : Un évènement modifie radicalement le cours de l'histoire. Négation de la possibilité d'un retour à la situation initiale. La réussite du joueur n'entraîne pas la réussite du personnage dans le scénario ce qui provoque la nécessité d'apprendre une nouvelle compétence.	Action / Réflexion : Phase construite avec le gameplay de l'épisode précédent. Phase moyennement difficile. Le joueur peut choisir quel gameplay il veut utiliser. Phase en temps limité éventuellement.
F-G	Point sur la situation : Synthèse de l'intrigue amenant sur la nécessité d'apprendre une nouvelle compétence.	Aventure.
G-H	Escalade du conflit : Eva et Lucas sont aux prises avec une situation conflictuelle allant en s'amplifiant. Ils auront une succession d'obstacles à surmonter.	Action / Réflexion : Le scénario amène l'apprentissage d'une nouvelle compétence pour chaque personnage. Phase moyennement difficile. Le jeu oblige le joueur à recourir aux deux gameplays pour apprendre chaque nouvelle compétence. Pas de temps limite.
H-I	Apogée / Climax : Paroxysme de la situation conflictuelle précédente. La réussite du joueur amène la réussite du personnage dans le scénario.	Action / Réflexion : Le scénario amène jusqu'à une épreuve particulièrement difficile (comparable à l'idée de boss). Phase véritablement difficile. Le joueur peut choisir quel gameplay il veut utiliser pour surmonter cette épreuve. La nouvelle compétence apprise a un rôle central dans le succès. Phase en temps limité.
I-J J-K	Résolution : Réponses à toutes les questions posées lors du jalon F-G. Retour à la normale.	Aventure.
K-L	Cliffhanger : Le retour à la normale est totalement remis en question par un élément qui initiera l'épisode suivant.	Aucun : Cinématique.



**Gameplay dominant : Cela signifie qu'on peut trouver des phases de gameplay Action / Réflexion dans une phase d'aventure et inversement mais que la majeure partie de cette (ces) scène(s) doit être construite autour du gameplay précisé.*

Les phases d'aventure sont construites de la même façon. Elles servent à décrire les situations (lieux, personnages, intrigues...) et à faire avancer le scénario. (Voir Mécanismes de jeu – Phase d'aventure).

STRUCTURE D'UNE SCENE

Les jalons du tableau précédent peuvent se dérouler dans plusieurs lieux différents. Chaque lieu représente une scène. Pour les phases d'action/réflexion, le joueur choisit en début de scène son style de gameplay (en choisissant Eva ou Lucas) et ne pourra pas en changer avant le début de la scène suivante. Pour les phases d'aventure, le joueur peut changer à tout moment de personnage.

MECANISMES DE JEU

PHASES D'AVENTURE

Le joueur se déplace avec les flèches du clavier. Il peut aussi accéder à une vue à la première personne et bouger la caméra pour faire bouger la tête de son personnage et parcourir son champ de vision. Lorsqu'il arrive près d'un point d'interaction (personnage (Eva et Lucas y compris), objet, point de vue sur une scène...), une animation décrivant un mouvement de souris à exécuter en tenant le bouton gauche enfoncé s'affiche (s'il y a plusieurs interactions disponibles, plusieurs animations s'affichent). S'il exécute un de ces mouvements, l'interaction se lance (dialogue, lancement d'une courte animation scénaristique, lancement d'une phase d'action/réflexion, ouverture d'une porte...). Lors de dialogues, le joueur peut choisir entre plusieurs phrases pour engager la conversation ou répondre à son interlocuteur.

Le joueur contrôle un des deux personnages et peut à tout moment passer de Eva à Lucas et vice-versa (en appuyant sur la touche « tabulation » par exemple). En plus d'entendre les pensées personnelles du personnage contrôlé, le joueur change son rapport au monde et les personnages non joueurs ne se comporteront pas de la même façon.

Par exemple, Lucas parle à un personnage qui a un souci avec un appareil électronique. Le joueur prend alors le contrôle d'Eva et reparle au même personnage, il aura la possibilité de lui venir en aide. Une petite phase de réflexion (courte et plutôt simple) se lance alors. Le joueur réussit et le personnage non joueur en question lui donne un objet, une information ou une consigne permettant ainsi de faire avancer le scénario.

Ce système est très proche de ce qu'on peut voir dans « *Fahrenheit* ». Il a fait ses preuves en démontrant une facilité de prise en main et des qualités d'aide à l'immersion. C'est exactement ce que requièrent ces phases d'aventure/découverte.



PHASES D'ACTION (LUCAS)

PRESENTATION GENERALE

Le gameplay composant les phases d'action se définit en trois points : déplacement, combat et environnement. Le but à atteindre est défini en début de phase et peut prendre deux formes : « atteindre un objet (immobile ou non) ou un lieu » (type plateforme) et « résister à des opposants » (type combat). Bien sûr, ces deux formes peuvent se fusionner (« atteindre un objet gardé par des opposants »).

L'ENVIRONNEMENT

Afin d'atteindre un objectif, le joueur peut interagir avec son environnement, exemples à la volée :

- ❖ « Empêcher l'arrivée des opposants par une porte en mettant un meuble devant »
- ❖ « Jeter un objet sur des opposants pour leur faire perdre l'équilibre »
- ❖ « Déplacement d'un meuble pour monter dessus et atteindre un point inaccessible auparavant »
- ❖ « Eteindre / Allumer une lumière »

Lucas ne se servant pas d'arme, il doit faire en sorte que le milieu favorise « le close combat ».

L'interaction avec l'environnement se déclenche comme lors d'une phase d'aventure : avec l'exécution à la souris d'un mouvement affiché sur l'écran par une animation.

LE DEPLACEMENT

Lucas a un grand sens du déplacement et peut donc allier vitesse et équilibre. En sautant ou en grimant si cela est possible, il peut accéder à des endroits qui sont inaccessibles aux autres personnages. Les déplacements sont divisés en deux parties : les efforts soudains (saut, accélération, se rattraper au décor lors d'une chute...) et les efforts continus (recherche d'équilibre, poussée d'un meuble...). Les deux types de déplacements peuvent se combiner (enchaînement de saut par exemple).

Un déplacement de type « effort soudain » requerra l'appuie sur une touche du clavier (ou un bouton de la souris), éventuellement au sein d'un espace de temps (pour se rattraper lors d'une chute, ou pour enchaîner les sauts). Le nombre de touches utilisées pour cela sera limité à 3.

Un déplacement de type « effort continu » reprendra le principe de l'interaction avec le décor (exécution d'un mouvement à la souris indiqué par une animation sur l'écran) sauf qu'au lieu de le faire une fois simplement, il faudra le répéter le temps nécessaire (le mouvement indiqué doit donc être cyclique).

LE COMBAT

Lorsque Lucas est suffisamment proche d'un opposant, le joueur peut figer le temps et sélectionner l'opposant puis choisir un certain nombre d'actions dans un catalogue (qui se



remplit au fil des épisodes). Certaines actions ne peuvent s'enchaîner qu'avec certaines autres. Certaines actions ne peuvent se déclencher que si le joueur est derrière l'opposant, etc. Chaque fois qu'une action est ajoutée au catalogue, le nombre de combinaisons possibles s'accroît.

Chaque action confère un certain nombre de points. Avec les points cumulés lors d'un assaut sur un opposant, le joueur peut choisir un « finishing move » (toujours au sein du catalogue) dont la puissance dépend du nombre de points nécessaires pour le déclencher.

Si l'opposant est fort ou que l'action n'est pas vraiment adaptée, il peut toucher Lucas et ainsi lui faire perdre des points de vie (voir plus loin « Situations d'échec »). Lorsqu'un opposant touche Lucas au cours d'une action, les points qui auraient dû être acquis ne sont pas acquis en totalité. Si arrivé au « finishing move », le nombre de points prévu n'est pas atteint, le « finishing move » se déclenche tout de même mais pas avec la puissance initialement prévue (proportionnelle au ratio : nombre de points requis pour le « finishing move » / nombre de points réellement acquis lors de la séquence).

Plus une action rapporte de points, plus elle est difficile à déclencher (contexte très précis) ou plus elle est longue à s'exécuter (une action de 1 seconde donne moins de points qu'une action de 3 secondes). Lorsque la séquence s'achève (ou est interrompue par le joueur ou un autre opposant), les points engrangés sont annulés.

Le joueur ne peut se débarrasser d'un opposant que par un « finishing move » suffisamment puissant en fonction de ce dernier et ne peut pas changer la séquence qu'il a choisie une fois la première action déclenchée. Il peut par contre interrompre une séquence et fuir rapidement grâce à ses compétences de déplacement (aller se cacher pour retenter un assaut plus tard). Par contre, les opposants se tiendront sur leur garde et il sera sûrement plus difficile de les reprendre par surprise.

Le joueur doit donc choisir une séquence amenant à un « finishing move » assez puissant pour se débarrasser de son opposant mais avec une séquence assez courte pour ne pas être surpris par un autre opposant qui pourrait alors venir en aide.

SITUATIONS D'ECHEC

Lucas possède une certaine réserve de points de vie (augmentant au fil des épisodes) et perd des points de vie lorsqu'il tombe, lorsqu'il est touché au cours d'une séquence avec un opposant ou au cours d'une fuite. Si Lucas perd tous ses points de vie ou si le temps imparti pour remplir une mission est écoulé sans qu'il ait atteint l'objectif, le joueur perd. Une cinématique se déclenche et il peut choisir de recommencer au début de la scène.

PHASES DE REFLEXION (EVA)

PRESENTATION GENERALE

Un système est un espace 3D virtuel ayant 3 propriétés (l'équilibre, l'état (ouvert / fermé) et la puissance) et contenant une alarme, des émetteurs, des récepteurs (positifs ou négatifs), des rayons et des modificateurs.



Un émetteur émet un rayon d'une certaine couleur, d'une certaine intensité et dans une certaine direction.

Un récepteur (positif ou négatif) reçoit un rayon en attendant une certaine couleur et une certaine intensité.

Un modificateur est un élément à travers lequel passe un rayon et qui peut changer les propriétés (couleur, intensité, direction) de celui-ci voire le dédoubler. Tout modificateur présent dans le système consomme une partie de sa puissance. Un modificateur ne peut être ajouté que si le système a encore la puissance suffisante.

Le but est donc de passer l'état du système de fermé à ouvert tout en le gardant en équilibre et en utilisant des modificateurs en fonction de sa puissance sans déclencher l'alarme.

COULEURS D'UN SYSTEME

Il existe trois couleurs primaires : rouge, vert et bleu. Ces couleurs principales composent des couleurs secondaires (selon le principe de la synthèse additive) : jaune, magenta, cyan. L'assemblage des 3 couleurs primaires (ou d'une couleur secondaire avec la couleur principale manquante) forme la couleur blanche.

Un émetteur émet un rayon de sa couleur (un émetteur blanc émet un rayon blanc, un émetteur rouge émet un rayon rouge).

Un récepteur attend un rayon de sa couleur ou d'une couleur qui compose sa couleur (un récepteur magenta peut recevoir un rayon rouge ou bleu ou magenta, un récepteur rouge ne peut pas recevoir un rayon magenta, un récepteur blanc peut recevoir un rayon de n'importe quelle couleur).

EQUILIBRE D'UN SYSTEME

Un système est dit en équilibre lorsque tous les rayons arrivent sur un récepteur (positif ou négatif) de la couleur appropriée avec la bonne intensité.

Lorsqu'un système est détecté comme plus en équilibre, il le signale pendant quelques secondes et si l'équilibre n'est pas rétabli, il déclenche l'alarme.

ETAT D'UN SYSTEME

Lorsque le système est en équilibre et qu'au moins un de ses rayons arrive sur un récepteur positif, il est dit « fermé ».

Lorsque le système est en équilibre et que tous les rayons arrivent sur des récepteurs négatifs, il est dit « ouvert » et le joueur peut accéder aux contrôles du système.

MODIFICATEURS

Un modificateur prend en entrée un (ou plusieurs) rayon(s) et donne en sortie un (ou plusieurs) rayon(s) dont les propriétés sont en fonction du modificateur et du (ou des) rayon(s) pris en entrée.



Un modificateur a besoin d'une certaine puissance au sein du système. Si la puissance restante du système est inférieure la puissance requise par le modificateur, le modificateur ne peut pas être inséré.

Au cours de sa progression, Eva acquerra de nouveaux modificateurs de plus en plus complexes afin de forcer des systèmes de plus en plus difficiles.

Exemples de modificateurs :

- ❖ Le modificateur A1 prend en entrée un rayon ayant une couleur secondaire et rejette un rayon de chaque couleur primaire (composant la couleur secondaire en entrée) dont l'intensité est la moitié de l'intensité du rayon entrant. (coût en puissance : 10)
- ❖ Le modificateur B12 prend en entrée n'importe quel rayon et rejette le même rayon qu'en entrée avec son intensité doublée. (coût en puissance : 30)
- ❖ Le modificateur C8 prend en entrée n'importe quel rayon et rejette le même rayon dans une direction différente. (coût en puissance : 15)
- ❖ Le modificateur D2 prend en entrée deux rayons avec des couleurs primaires et rejette un rayon de l'intensité moyenne (par rapport aux intensités des deux rayons en entrée) et de la troisième couleur primaire (si les rayons en entrée sont rouges (intensité 150) et bleu (intensité 200), le rayon en sortie sera vert (intensité 175)). (coût en puissance 45)

ASSEMBLAGE DE MODIFICATEURS

Un assemblage de modificateur revient à coupler les fonctions de deux modificateurs en consommant 80% de la puissance utilisée si on les avait ajoutés indépendamment. L'ordre d'assemblage est important.

La puissance de l'assemblage ne peut pas être inférieure à la puissance du modificateur ayant la puissance la plus élevée des modificateurs qui le composent.

Exemple d'assemblage :

- ❖ L'assemblage des modificateurs B12 et C8 donne un modificateur « B12C8 » prenant en entrée n'importe quel rayon et rejetant un rayon de même couleur, d'intensité doublée et dans une direction différente (coût en puissance : 36).
- ❖ L'assemblage des modificateurs A1 et D2 donne modificateur « A1D2 » qui prend en entrée un rayon ayant une couleur secondaire et rejette un rayon dont la couleur est la couleur primaire qui ne composait pas la couleur du rayon en entrée et dont l'intensité est la moitié de l'intensité du rayon en entrée. (coût en puissance 45)
- ❖ L'assemblage des modificateurs A1D2 et B12C8 donne un modificateur « A1D2B12C8 » prenant en entrée un rayon ayant une couleur secondaire et rejette un rayon dont la couleur est la couleur primaire qui ne composait pas la couleur du rayon en entrée, dont l'intensité est la même que celle du rayon en entrée et dans une direction différente. (coût en puissance : 65)



SITUATIONS D'ECHEC

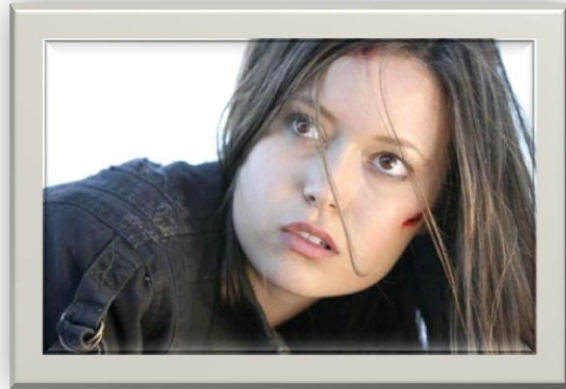
Lorsque l'alarme se déclenche ou que le temps imparti est écoulé, Eva est capturée et le joueur perd. Une cinématique se déclenche et il peut choisir de recommencer au début de la scène.

PERSONNAGES

PERSONNAGES JOUEURS

Afin de ne pas répéter le projet de jeu, je ne décrirai pas à nouveau ici l'histoire d'Eva et Lucas. Je vais m'attacher à les décrire afin physiquement et à décrire l'impression qu'ils dégagent.

EVA



(ci-dessus) *Summer Glau* dans
« *Terminator : The Sarah Connor
Chronicles* »

(ci-contre) *Kandyse McClure* dans
« *Battlestar Galactica* »

Eva vient de « ZU25 ». Elle est donc habituée à porter un uniforme et avoir les cheveux attachés (ce qu'elle déteste). Elle inspire calme, douceur, sensibilité et fragilité.



LUCAS



(ci-dessus) *Keith Hamilton Cobb* dans
« *Andromeda* »



(ci-dessus) *Kevin Sorbo* dans
« *Hercule* »

Lucas a l'âge d'Eva. Il a les cheveux longs et est physiquement impressionnant mais tout en imposant le respect, il ne fait pas peur, il ne dégage ni méchanceté ni cruauté. Il est sûr de lui

PERSONNAGES NON JOUEURS

PERSONNAGES DE « ZU25 »

Il existe deux types de personnes à ZU25 : les citoyens et les membres du gouvernement.

Les membres du gouvernement ont l'air sévère et sont habillés tout de noir, costume pour les hommes, tailleur pour les femmes. Ils ont un seul accessoire esthétique : une cravate pour les hommes et une broche pour les femmes.



Ethan Hawke dans « *Bienvenue à Gattaca* ».

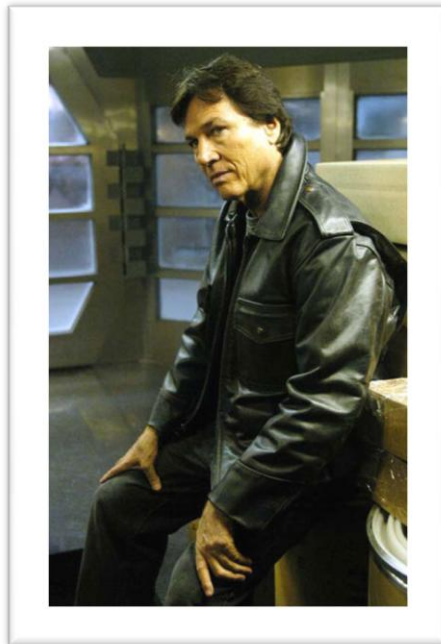
Les citoyens ont un uniforme blanc. Les hommes ont les cheveux courts tandis que ceux des femmes sont attachés. Il n'y a aucun signe distinctif ni esthétique : ni bijou, ni maquillage.



Scarlett Johansson et Ewan McGregor dans « The Island »

Ce qui doit frapper est le sentiment d'uniformité totale (pas de signe distinctif) et l'opposition entre le citoyen et le gouvernement.

PERSONNAGES DES « TERRITOIRES DES LIBERTES »



*Richard Hatch dans « Battlestar Galactica »
et Claudia Black dans « Stargate SG-1 »*





« La compagnie des glaces » et « Tokyo Tribe 2 »

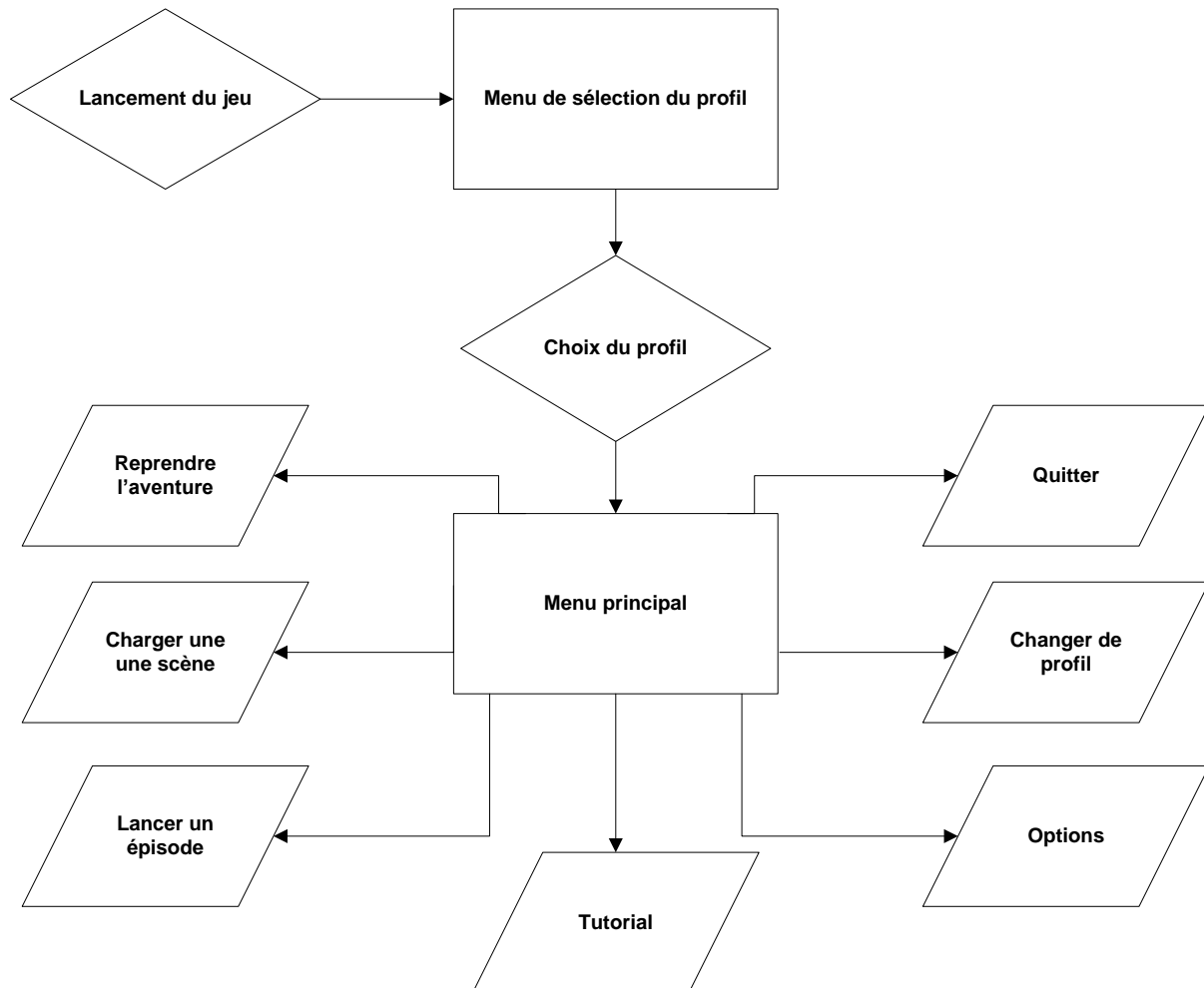
Au contraire, dans les « Territoires des Libertés », il n'existe aucune uniformité. Des communautés totalement différentes vivent les unes à côté des autres chacune ayant un style vestimentaire particulier. Contrairement à ZU25, on peut aussi déceler des différences entre les générations.

Chaque communauté dégage quelque chose de différent amplifiant ainsi le contraste. De pacifiste à ultra-violent, de sombre à très coloré...



UNIVERS DE NAVIGATION

LANCEMENT DU JEU



Les profils enregistrent les données du joueur à qui appartient le profil :

- ❖ Préférences (options d'affichage, de difficulté, de sons, sous-titrages...)
- ❖ Sauvegardes (partie en cours, avancement...)

« Reprendre l'aventure » charge le jeu au début de la dernière scène jouée.

« Charger une scène » permet de charger le jeu au début d'une des scènes déjà commencées parmi tous les épisodes achetés.

« Lancer un épisode » permet de charger le jeu au début de la première scène de l'épisode choisi.

« Tutorial » lance une scène particulière pendant laquelle Eva et Lucas s'adressent directement au joueur et lui apprennent les différents mécanismes du jeu.

« Options » ouvre une fenêtre avec des onglets contenant des formulaires permettant de régler les préférences (affichage, son, commandes...), une demande de confirmation apparaît avant d'enregistrer les nouvelles préférences.

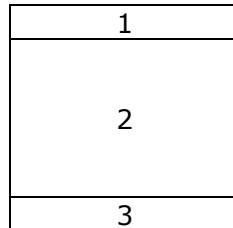


« Changer de profil » permet de revenir à l'écran de sélection du profil, une demande de confirmation apparaît avant d'aller à l'écran de sélection du profil.

« Quitter » permet de retourner sous Windows (ou le système d'exploitation utilisé), une demande de confirmation apparaît avant de quitter.

AU COURS DU JEU

Le jeu ne s'affiche pas en plein écran mais a deux bandes noires horizontales en haut et en bas (16/9).



Quelle que soit la phase du jeu, en appuyant sur la touche « Echap », le joueur peut accéder au menu principal (décrit ci-dessus) pour changer les options, recharger une partie ou la scène ou mettre le jeu en pause par exemple.

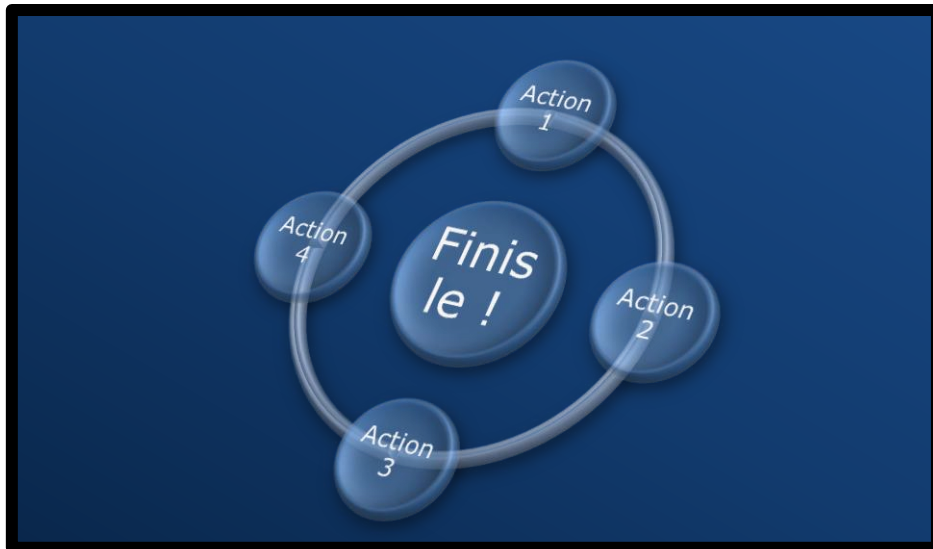
PHASES D'AVENTURE

Selon les préférences du profil du joueur, les animations décrivant les mouvements à exécuter à la souris s'affichent dans la zone 1 ou en bas de la zone 2. La zone 3 est réservée aux sous titres. L'essentiel du jeu s'affiche évidemment dans la zone 2.



« Fahrenheit » avec l'animation en haut de l'écran.

PHASES D'ACTION



Pour les phases de combat, lorsque le joueur fige le temps, un effet sombre est appliqué à l'image partant de l'extérieur allant vers l'intérieur en dégradé. Lorsqu'un opposant est sélectionné, un cercle s'affiche sur l'opposant avec les actions réalisables insérées tout autour du cercle dans des icônes en forme de cercle. Lorsqu'une action est sélectionnée, le cercle est rafraîchi avec les nouvelles actions disponibles. Si le joueur veut sélectionner un « finishing move », il clique au centre du cercle et le cercle se rafraîchit avec tous les « finishing move » disponibles. Si aucun « finishing move » n'est disponible, le cercle ne se rafraîchit pas et un message explicatif est affiché.

PHASES DE REFLEXION

Lors des phases de réflexion, la zone 2 a à droite et en bas, des volets dépliant. Chaque volet comporte plusieurs onglets.

Le volet en bas contient tous les modificateurs disponibles, si le modificateur ne peut pas être inséré au système, il est grisé. Les différents modificateurs sont répartis dans des onglets en fonction d'un critère choisi par le joueur en fonction de la puissance.

Le volet à droite est l'assembleur. Le joueur peut y déposer deux modificateurs pour en obtenir l'assemblage et le mettre dans son catalogue (dans l'onglet « assemblage »).

Un deuxième volet à droite permet de rechercher un modificateur en fonction de critères (puissance, couleur de rayon accepté, coefficient d'intensité...).

Pour ajouter un modificateur au système, il suffit d'effectuer un « glisser-déposer ». Une fois dans le système, le joueur peut le placer précisément à l'aide de quadrillages et le faire pivoter à sa guise.

POINTS ESSENTIELS DES CHARTES GRAPHIQUES ET SONORES

Le duo Eva/Lucas représente un personnage à lui seul (en plus des deux personnages qui le composent). Certains passages du scénario mettront en avant leur relation et leur



connivence. Le contraste avec les autres scènes/plans devra démarquer le concret (ce qu'ils vivent dans ZU25 et les Territoires) et l'abstrait (leur relation).

CHARTE GRAPHIQUE

ZU 25

- ❖ Couleurs vives mais redondantes (Par exemple : blanc, bleu et leurs nuances)
- ❖ Architecture très haute (oppressante) et ronde (apaisante), sans zone d'ombre, tout est clair, on voit toujours le ciel bleu.
- ❖ Les décors sont « cleans » (tout est propre et rangé).
- ❖ Technologie omniprésente.
- ❖ Inspiration vie réelle : quartier de la Défense, Manhattan, Hong Kong...

TERRITOIRES DES LIBERTES

- ❖ Peu/pas d'uniformité. D'un quartier à l'autre, l'ambiance peut changer.
- ❖ Les décors des Territoires inspirent l'insécurité (voitures brûlées, bâtiments délabrés, rues sombres désertes...)
- ❖ Diffusion de la technologie éparse (quartiers très technologiques / quartiers sans électricité).
- ❖ Inspiration vie réelle : banlieues urbaines (Bronx, favelas), vieilles villes abandonnées...), culture underground...



Images tirées de « Fahrenheit »

EVA ET LUCAS

Les plans doivent être rapprochés pour donner l'impression d'intimité et d'absence de monde extérieur. Les couleurs utilisées pour ces plans doivent être oniriques, sans lien avec le lieu où ils se trouvent vraiment.



Images tirées de la série des « *Zelda* »

CHARTE SONORE

ZU 25

- ❖ Absence des « bruits de la ville » (moteurs, téléphones, ouverture/fermeture de portes...) sauf du bruit des gens qui marchent.
- ❖ Musique de fond oscillant entre l'apaisement et la lassitude.

TERRITOIRES DES LIBERTES

- ❖ Beaucoup de bruits métalliques inquiétants, bruits de lutte, cris au loin, klaxons, explosions...
- ❖ Musique de fond parfois absente (inquiétude) et parfois très présente mais surtout contrastée suivant le lieu (céleste dans un temple, urbain/électronique dans un repère de jeunes...)

EVA ET LUCAS

Lors des scènes « Eva et Lucas », il n'y a qu'une musique accompagnant la scène. Cette musique doit être en accord avec la tension dramatique propre à la scène. Il ne doit y avoir aucun son venant du monde afin de nier son existence à ce moment là.

Mickaël Godard

Contact : mickael.godard@gmail.com

