

THE TREASURE INSIDE US

(titre provisoire)

Créé par Alex Le Bras

EXT.JOUR MONTAGNES ENNEIGÉES

Tempête de neige. Nous marchons dans la neige. Rien n'est visible à plus de 15 mètres.

Nous avançons et atteignons un mur rocheux. Le joueur décide de prendre une autre direction.

Au fur et à mesure de notre avancement, nous distinguons une silhouette noire. Une gigantesque caverne.

Nous avançons.

INT.JOUR CAVERNE. PORTE DU MONDE SOUTERRAIN.

Nous entrons dans un gigantesque hall rocheux éclairée par par les rayons provenant de l'entrée.

Devant nous, une grande porte à deux serrures, séparée par une crevasse mais atteignable par un pont de pierre.

Avant d'arriver au pont, nous voyons Cadavre sur le sol.

Une grosse clef est tenue dans sa main. Nous la prenons.

Nous traversons le pont. (avec ou sans la clef. Si nous ne l'avons pas prise, nous ferons demi-tour)

La porte est grande, grisâtre et brillante comme du marbre.

Nous voyons une grande porte et l'écriteau suivant :

Écriteau

Deux portes. L'une d'ivoire. L'autre d'os. Ne font qu'une. Partez si vous n'êtes pas encore perdu.

Au milieu de la porte, il y a deux serrures. Celle de gauche ressemble à notre clef. L'autre est une espère d'éclair en "z", creusée à même l'épaisse porte.

Nous mettons notre clef dans la serrure de gauche.

La terre tremble. Bruit d'éboulement derrière nous. Des rochers s'écrasent devant l'entrée et recouvrent peu à peu l'entrée de la caverne.

La lumière disparaît presque entièrement. Un unique rayon traverse l'entrée et nous éclaire encore.

INT.NUIT CAVERNE. PORTE DU MONDE SOUTERRAIN.

Si nous sommes encore dessus, le pont sur lequel nous nous trouvons s'écroule. Son effondrement est suivi de petites lumières bleues qui s'allument de part et d'autre du pont.

Le pont s'écroule entièrement. Nous ne tombons pas. Les lumières ont comme dessiné un pont magique.

Moment d'exploration. Des espèces de lucioles bleues apparaissent.

Nous voyons une biche-lumière-bleue s'abreuver à une flaque d'eau. Nous nous en approchons. En la regardant, la biche se lève et nous regarde.

Selon l'angle duquel nous la voyons, nous pouvons voir le reflet d'une véritable biche dans l'eau (éclairée par la lumière émise par la biche-lumière-bleue).

La biche nous regarde sans boucher, ni ruminer. Elle disparaît soudainement.

VOIX FEMININE

Tu l'as fait fuir.

Une jeune fille bleue apparaît.

FILLE

C'était l'esprit du monde souterrain.

FILLE

Il n'est pas méchant. Mais il est très méfiant des étrangers. Avec moi il s'est un peu habitué.

FILLE

C'est toi qui a créé l'éboulement en essayant d'ouvrir la porte ? Si c'est le cas, tu ne vas plus tarder à mourir.

Notre vision se brouille. Notre corps physique tombe pendant que le joueur se voit dégager une lumière bleue et enflammée, comme la jeune fille.

FILLE

Et voilà, tu es mort.

FILLE

Bon pas vraiment. Tu viens juste de muer en esprit.

FILLE

Nous sommes dans le monde souterrain. Un lieu où les esprits errent avant de mourir pour de bon.

Mais il y a un moyen... On dit qu'on peut sortir du monde souterrain si on atteint son centre : l'Érèbe. Encore faudrait-il franchir cette porte... Mais il y a une énigme.

L'Érèbe est le coeur du monde souterrain. C'est un carrefour entre le monde des morts et le monde des vivants.

Par contre, s'il nous mène dans le monde des morts ou des vivants... ça je l'ignore.

Je ne viens ici que la nuit d'habitude. J'ai peur de la lumière. Pas très commun pour une enfant. Et toi, tu aimes l'obscurité ?

NOUS
OUI

Moi aussi. J'aime bien. J'ai l'impression d'être dans un cocon. Et le vent dans la caverne (bruit de vent), j'ai l'impression d'entendre ma mère. Je pense qu'un jour ou l'autre, on a tous besoin de se mettre à l'écart.

FILLE

NOUS
NON

L'obscurité peut cacher tellement de dangers. Mais je suis là depuis assez longtemps pour savoir qu'ils sont dans mon esprit... enfin... la plupart du temps.

Je m'appelle Anesidora.

Vert : Gameplay.
Rouge : Ce qui se passe.

GAMEPLAY : DANS LE MONDE SOUTERRAIN

INT.NUIT. DERRIÈRE LA PORTE D'ENTRÉE DU MONDE SOUTERRAIN

Couloir sombre en pierre taillées.

Nous avançons avec Anesidora.

Pour avancer : mouvement de va et vient haut-bas de la manette gauche et de la manette droite pour simuler la marche.

ANESIDORA

L'obscurité peut cacher tellement de dangers. Mais je suis là depuis assez longtemps pour savoir qu'ils sont dans mon esprit... enfin...(ironie) la plupart du temps.

Sortie du couloir. Nous arrivons dans une ville creusée dans la pierre et à plusieurs étages.

INT.NUIT. LA VILLE ROCHEUSE

Petit escalier devant nous. Anesidora le descend. Elle s'arrête.

Voyant lumineux devant Anesidora. Séquence dialogue obligatoire.

Nous nous dirigeons vers le voyant devant Anesidora.

Voyant atteint.
Déclenchement dialogue.

ANESIDORA

Il existe trois mondes qui se rejoignent. Le monde des esprits. Une constellation au-delà. Ses habitants veillent sur les vivants avant qu'ils n'entrent dans le monde des morts, en dessous de l'Érèbe. Le monde des morts est un puits sans fonds qui transmute les énergies, sans qu'on sache ce qu'elles deviennent. Et le monde des vivants...

temps de pause.

ANESIDORA

(haussant les épaules et s'en allant vers le précipice)
Le monde des vivants doit être entre les deux ! (humour)

Anesidora s'arrête devant le précipice et tend la main vers une torche éteinte. Une boule d'énergie sort de sa main et allume la torche d'une flamme bleue.

Un pont fantomatique se matérialise devant Anesidora et nous permet d'atteindre la plateforme en face.

ANESIDORA

(ironie, dos droit et un geste de la main)
Les vivants d'abord !

Fin de la séquence dialogue.

Nous avançons et marchons sur le pont fantomatique.

GAMEPLAY : DIALOGUE COMIQUE AVEC ANESIDORA

INT.NUIT. QUELQUE PART DANS LE MONDE SOUTERRAIN

Anesidora nous regarde.

ANESIDORA

Tu veux jouer à « Essaye de ne pas rire » ?

Elle s'arrête.

Séquence Dialogue optionnel. Voyant lumineux devant Anesidora. Nous nous dirigeons sur le voyant lumineux.

Phase de dialogue déclenchée.

ANESIDORA

(raclement de gorge)

C'est un zombie qui dit à un autre zombie :
« Bwaaahhhh » *(elle imite un zombie)*. L'autre lui répond :
« Oh, j'allais le dire ! »

Vous riez ou souriez : détection du rire par le casque EEG.

ANESIDORA

Ha ! T'as ris. 1-0... Deuxième blague.

ANESIDORA

Qu'est-ce qu'un Chalumeau ?
Un drolumadaire à deux bosses.

Vous parvenez à ne pas rire.

ANESIDORA

Mhhh... T'es fort à ce jeu.

1-1.

****Après plusieurs blagues****

Fin de dialogue.

INT.NUIT. ZONE D'ERRANCE

Un bruit venteux, ressemblant au bruit d'un homme qui expire.

Des brumes apparaissent. Puis des lueurs.

Nous arrivons à une zone d'errance des esprits.

ANESIDORA

Oh oh...

ANESIDORA
Des esprits !

Nous avançons. Une lueur proche se dirige vers nous.

ANESIDORA
Attention... Certains esprits sont hostiles. C'est ton corps
qu'ils veulent...

La lueur se rapproche.

ANESIDORA
Repousse le...

Indication visuelle :
Concentrez vous sur la lueur pour la repousser.

Lorsque vous vous concentrez, le champ de vision du casque se réduit à ce qu'il y a devant vous. Un bruit sourd s'active également. Cela vous permet de savoir si vos pensées convergent bien vers un état de concentration.

De l'énergie bleue part de l'esprit-lueur vers votre main gauche.

Vous atteignez le pallier de concentration suffisante. Une petite secousse immobilise la lueur quelques instants. Vous avez une boule d'énergie bleue dans la main gauche.

ANESIDORA
Vas-y !

Indication visuelle :
Lancez la boule d'éther sur l'esprit.

Vous pressez le bouton (près de l'index) de la manette de gauche.

Votre main serre la boule. La manette gauche vibre.

Vous lancez la boule puis relâchez le bouton (près de l'index) pendant votre mouvement.

La boule atteint la lueur. Petite explosion. La lueur meurt. Elle tombe par terre sous la forme de flaque visqueuse qui s'éloigne de vous (elle se dirige vers le fleuve de l'oubli, qui n'est pas toujours visible dans le jeu).

ANESIDORA
Pas mal...

FIN.

Esprit parasite et méditation.

INT. NUIT. Zone d'errance.

Dans une zone d'errance.

Un esprit en forme de chevalier en armure et casque nous suit. Lorsque nous nous arrêtons, il s'arrête.

ANESIDORA
Un esprit parasite. On ne peut rien faire contre lui, à part attendre qu'il s'en aille.

Indication visuelle :
Les esprits parasites ne peuvent pas être vaincus. Mais s'il vous attaque, vous pouvez les repousser.

Nous avançons et nous entendons le chevalier nous suivre.
Le joueur ressent de la peur. Le chevalier dégaine son épée.

ANESIDORA
Les esprits parasites se nourrissent de la peur. Si tu te calmes, il ne peut pas t'atteindre.

Le joueur se calme. Le chevalier range son épée.
Nous avançons. Le chevalier continue de nous suivre.
Nous nous retournons. Le chevalier a maintenant à la place du casque une tête de licorne.

Le joueur ressent de la peur. Le chevalier dégaine son épée. Il nous attaque.

ANESIDORA
Attention ! Reste le plus calme possible.

Nous repoussons le chevalier //concentration// puis nous lui lançons une boule d'éther. Mais il revient à la charge. Nous n'arrivons pas à nous concentrer. Perte d'un point de vie.

Le joueur presse sur un bouton pour arrêter le temps //
dépense de sa jauge de méditation.//

Le joueur prend ce temps pour se calmer. Il lâche le bouton
et le temps s'écoule normalement. Le chevalier ne l'attaque
plus.

Nous nous retournons et continuons notre chemin.

Bruit de souffle : l'esprit parasite a disparu.
