

Behind the Scenes

The show begins when the shadows appear

Thème et propos - Expérience de jeu

- Derrière les apparences d'un récit se cache une part de vérité.
- Derrière le voile, le marionnettiste tire les ficelles : à l'abri des regards, il donne vie aux ombres pour raconter des histoires...
- Le joueur incarne le personnage d'une représentation de "théâtre d'ombres", pratique connue sous le nom "d'ombres chinoises".
- En contrôlant les actions d'une marionnette et de son ombre projetée, le joueur découvre une histoire à deux niveaux : derrière d'étranges récits, le marionnettiste nous livre le témoignage de sa propre vie...

Pitch du jeu & Objectif dramatique & Gameplay

- **Univers** : Univers du spectacle, du théâtre, des marionnettes et en particulier du théâtre d'ombres. Le jeu est présenté sous la forme d'une mise en scène qui induit une part d'imaginaire et de surréalisme.
- **Qui on joue** : Le joueur contrôle à la fois une marionnette et son ombre, ainsi que le cadre sur lequel les ombres sont projetées (on nomme ce cadre "le voile").
- **Objectif dramatique** : Au fur et à mesure de la représentation, le joueur découvre une histoire racontée de deux manières différentes : une suite de récits imaginaires sur le voile, et le témoignage romancé du marionnettiste en backstage.
- **Objectif gameplay** : Résoudre les différentes énigmes et surmonter les obstacles en jouant sur l'interaction ombre-réel, à l'aide du voile de la scène.
- **Core gameplay** : Le joueur peut changer la position du cadre afin d'alterner entre deux états : le plan d'ombres et le backstage. Lorsque le cadre est monté, le joueur contrôle la marionnette en le backstage. Lorsque le cadre est baissé, le joueur contrôle l'ombre de la marionnette, soit le protagoniste de la représentation.

- **L'expression du propos dans le gameplay** : Les deux plans, différents mais reliés, sont l'un et l'autre nécessaires à la représentation d'une scène :
 - sans le backstage, la représentation perd de sa profondeur : on voit les ombres qui dansent, mais pas les objets qui leur donnent leur forme ;
 - sans les ombres, la représentation perd de son éclat : la part d'ombre n'est plus dessinée sous les yeux du public, et il ne reste alors plus qu'une pensée, une histoire qu'on se raconte à soi-même.

Ce n'est qu'en considérant les deux plans que l'on peut suivre son propre fil rouge.

Illustrations

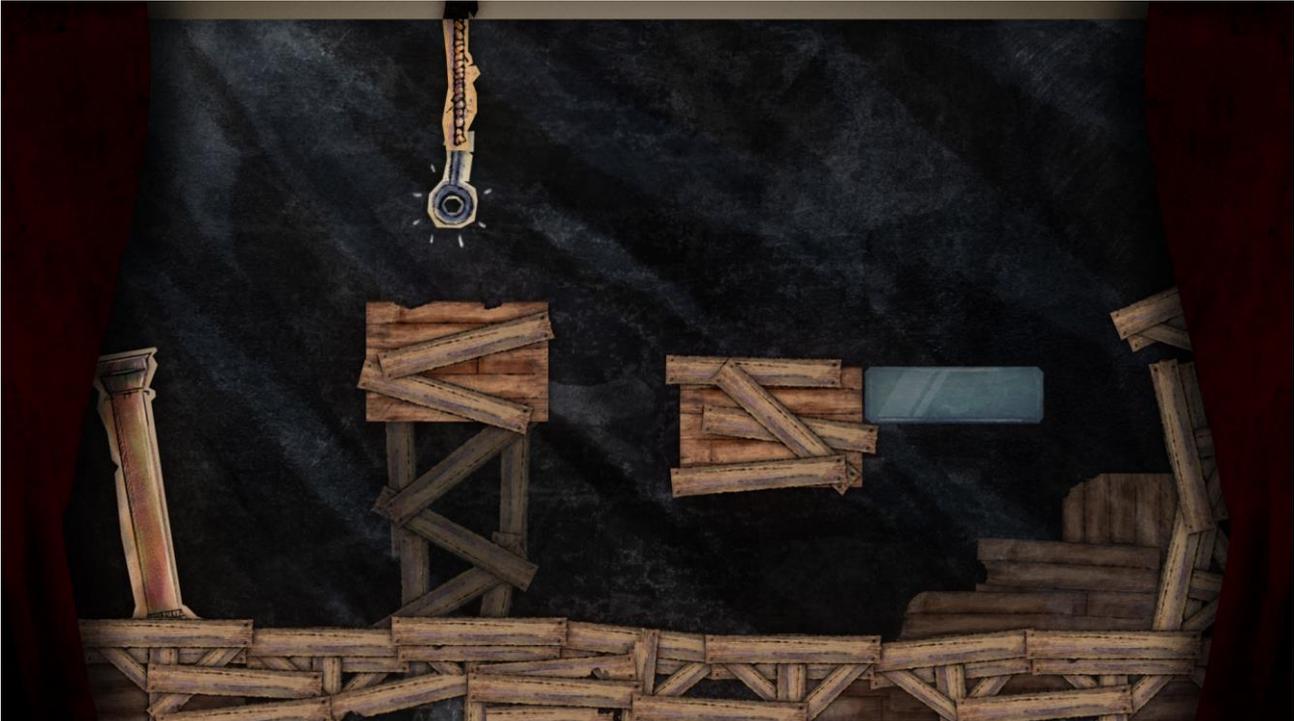


Concept Art 1 - La marionnette et son ombre.

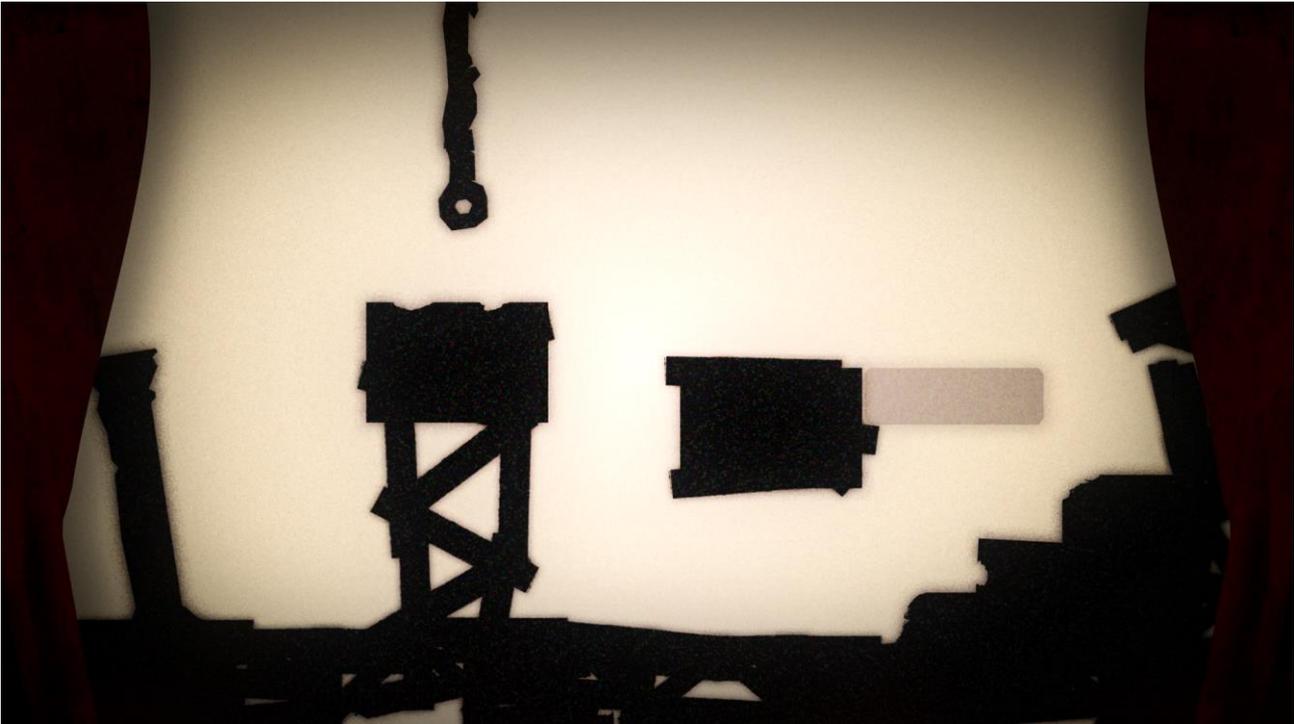


Concept Art 2 - Le backstage.

Mockups



Mockup : Le Backstage.



Mockup : Le Voile.

Références

- Cinéma expressionniste allemand



Grande inspiration cinématographique du XXe siècle. Questionne la frontière entre "ce que je perçois" et "ce qui est", à travers un jeu d'ombres et de lumière et une mise en scène théâtralisée. Ce mouvement artistique a inspiré les références suivantes et l'univers de Tim Burton.

- Lotte Reiniger



Travail de la silhouette à travers un jeu de contre-jour et de contraste.

- Limbo



Jeu de plate-forme / énigme dans un univers onirique et cauchemardesque dénué de couleurs.

- The Cave



Jeu de plateforme 2D, dans lequel on explore le côté sombre des personnages à travers des niveaux labyrinthiques.

Fiche d'identité

- **Plateforme(s)** : PC (possible portage sur mobile et/ou sur Switch)
- **Nombre de joueurs** : 1
- **Genre** : Plateforme 2D, Puzzle, Narration.
- **Cible** : 15-35 ans cherchant une expérience plateforme/puzzle narrative dans l'univers du jeu indépendant.
 - joueur.se.s qui cherchent une expérience plateforme/puzzle narrative
 - joueur.se.s qui s'intéressent aux jeux indé
 - personnes qui aiment l'univers du théâtre / théâtre d'ombres et qui pourraient être attirées par une expérience alternative
 - âge minimum autour de 12 ans pour permettre une compréhension de l'univers et des messages relayés
- **PEGI** : **12+**
- **Camera** : 2D, vue de profil
- **Character** :
 - Dans le backstage, la marionnette. Elle peut se déplacer horizontalement, sauter et s'accrocher à un objet doté d'un crochet pour le déplacer horizontalement.
 - Sur le cadre, l'ombre, personnage principal de la représentation. Elle est capable des mêmes mouvements, et son crochet est remplacé par une main (et elle ne peut donc ni pousser ni tirer d'objets).
- **Contrôles** :
 - Sur PC : **Manette classique** (boutons pour le saut et le cadre, stick directionnel pour le mouvement...)
 - Sur PC : **Clavier** (espace pour le cadre, zqsd/flèches pour le mouvement...)
 - Si portage sur **mobile** : Swipe Up/Down pour le cadre, Touch pour assigner une destination...
 - Si portage sur **Switch** : stick gauche (déplacements), B/A (saut), gâchette/boutons L/R + stick gauche (pousser/tirer), stick droit/X/Y/agiter un joy-con (voile).
- **Technologie** : Unity

USP

- Vivez une représentation de théâtre d'ombres !
- Alternez entre fantaisie des ombres et réalité du backstage !
- Dévoilez le passé du marionnettiste !
- Jouez entre deux mondes et percez les secrets de l'envers du décor...

Gameplay

- **Conditions de victoire** : Résoudre les énigmes pour atteindre le fil rouge.
- **Conditions de défaite** : L'ombre de la marionnette meurt (touchée par un obstacle, écrasée...).

Actions & mouvements

- Lever / Baisser le voile → passer d'un monde à l'autre (baisser le voile pour accéder au plan des ombres, et lever le voile pour accéder au backstage).
- Se déplacer → Bouger la marionnette ou son ombre sur l'axe horizontal pour évoluer dans les différents tableaux.
- Saut → Passer au-dessus d'un obstacle, d'un trou, ou encore atteindre un élément en hauteur (ou éloigné).
- Pousser / tirer un objet → Pour découvrir un passage, atteindre une hauteur, franchir un obstacle, faire tomber un objet.

Boucle de Gameplay

- **Obstacles** : Énigme(s), ennemi(s)
- **Actions** : Résoudre l'énigme et jouer la scène à l'aide des capacités de la marionnette en backstage et de l'ombre sur le voile.
- **Récompenses** : Passage à la zone suivante, éléments scénaristiques supplémentaires.
- **Ressources** : Voile, crochet

Cohérence avec le propos

Tout comme accepter sa part d'ombre offre de nouvelles perspectives, le passage du voile au backstage (et inversement) donne au joueur un nouvel éclairage.

Les deux plans sont des angles de vue différents qui dépeignent une même réalité, l'un comme l'autre a donc son importance.

Et le marionnettiste, qui témoigne de son passé derrière une multitude d'histoires, l'a bien compris...

Direction artistique visuelle et sonore

Direction artistique visuelle

Style global : Cartoon/Creepy (cf Tim Burton —Expressionnisme Allemand)

Style graphique : Trait tremblant, aspects difformes et exagérés, effets de matière et texture qui vibrent, couleurs ternes et aquarellées. L'idée est de marquer graphiquement le contraste entre le monde réel et celui des ombres.

Direction sonore

Musique : Ambiance sombre, macabre, mystérieuse, aspect théâtral. Mélodies effrayantes, dérangementes, naïves, ou encore exagérées renforçant le côté théâtral. Alternance entre passages plutôt calmes et passages plutôt extravagants. Musique dynamique, utilisé comme signalétique.

Sons : Sons extra diégétiques pour les éléments du plan de l'ombre et intra diégétiques pour les éléments du plan réel (bruits mécaniques / de bois pour rappeler le côté "marionnette").

Style global : Jazz / Ambient