

LE TOMBEAU DE GIVRE



BUSTIN ANDRIAENS Maël, B2J1

PROA0002-1: Production avancée (Game Design) - Partim 1

Haute École Albert Jacquard.

Table des matières

One-Liner	2
USP.....	2
Introduction à l'univers : Le Tombeau de Givre	3
Synopsis de l'histoire	4
Tableau récapitulatif de la narration	5
Extrait.....	7
Extrait 1 : Le Monologue d'Inspection (Environmental Storytelling) .	7
Extrait 2 : La Nuit de la Cendre (Dialogue Optionnel).....	8
Extrait 3 : Le Sacrilège (Événement Scripté et Choix Moral)	9

One-Liner

Coincés dans un temple en ruines, victimes d'une avalanche mortelle, un chasseur de primes, un samouraï déchu et son ancienne élève traîtresse doivent mettre leur haine de côté afin de survivre à un hiver sans pitié, où le froid se révèle plus redoutable que leurs propres armes.

USP

- **Une robinsonnade psychologique basée sur la rancœur** : Contrairement aux jeux de survie classiques centrés uniquement sur l'artisanat, ici la plus grande menace est la dynamique sociale. Le joueur doit gérer la haine viscérale entre les deux PNJs pour éviter que le groupe ne s'entretue avant la fin de l'hiver.
- **L'évolution morale dictée par la survie (Gameplay)** : L'honneur féodal n'a plus aucune valeur face au gel. Le joueur (Kenji) doit faire des choix difficiles (brûler des reliques sacrées, voler les rations des blessés) qui impacteront directement la rédemption ou la damnation des PNJs.
- **Un huis clos hivernal contemplatif et oppressant** : L'univers propose une esthétique forte mêlant la beauté mélancolique d'un temple shintoïste enneigé à la brutalité brute de la survie, limitant l'espace d'exploration pour renforcer le sentiment de confinement propre au genre.

Introduction à l'univers : Le Tombeau de Givre

L'univers de notre robinsonnade prend place au cœur d'un Japon féodal fictif, ravagé par les guerres de clans. Cependant, l'entièreté du jeu se déroule en huis clos dans un environnement unique et isolé : **Le Temple de l'Aube Gelée**.

Niché au fond d'une vallée montagneuse d'ordinaire inaccessible, cet ancien sanctuaire shintoïste a été oublié par les hommes depuis des décennies. L'architecture témoigne d'une splendeur passée : des portes torii à moitié effondrées, des autels en bois pourrissant et des toitures défoncées par le poids des saisons. Ce lieu, autrefois symbole de paix et de recueillement, devient une prison à ciel ouvert.

Le monde du jeu est défini par une esthétique de la mélancolie et de l'hostilité. La nature y est souveraine, écrasante et indifférente aux querelles humaines. L'environnement est saturé par un hiver impitoyable : le hurlement constant du vent, la morsure du gel, et une neige si épaisse qu'elle étouffe les sons et dissimule les dangers. Les murs de glace générés par l'avalanche encerclent totalement la vallée, coupant toute échappatoire vers le monde civilisé.

Dans ce microcosme, les règles habituelles de la société féodale n'ont plus cours. L'or, le statut de maître samouraï ou les compétences d'assassin furtif sont dénués de sens face à la nécessité de trouver du bois sec ou une racine comestible. L'univers pousse ainsi le joueur et les PNJ dans leurs derniers retranchements psychologiques. La tension ne vient pas de monstres ou de hordes d'ennemis, mais de l'hostilité de l'environnement et de la promiscuité forcée entre trois individus qui se haïssent. C'est un monde où allumer un feu de camp nécessite souvent de brûler une idole sacrée, symbolisant le sacrifice des croyances passées sur l'autel de la survie.

Synopsis de l'histoire

Kenji, un chasseur de primes pragmatique, traque Kaori, une redoutable assassine. Lorsqu'il la rattrape sur un col montagneux, il découvre qu'elle est déjà coincée par son ancien maître en quête de vengeance, Ren Takeda. Mais avant que l'affrontement n'éclate, la montagne cède et une avalanche colossale les emporte tous les trois en contrebas.

Ils reprennent connaissance au fond d'une vallée encaissée, coupée du monde par des murs de neige infranchissables. Au centre de cette prison naturelle se dressent les ruines d'un temple oublié. Dans la chute, Kaori a été gravement blessée à la jambe. Kenji ayant besoin d'elle vivante pour sa prime, et Ren exigeant des réponses avant de la tuer, ils refusent de l'abandonner. Bloqués par le blizzard, ils sont contraints de trouver refuge dans le sanctuaire.

Forcés de suspendre leurs hostilités pour survivre, Kenji (le joueur) devient l'approvisionneur du groupe. Seul élément physiquement capable, il doit braver la tempête pour chasser, rationner les vivres et entretenir le feu vital.

Au fil des semaines, l'épuisement fait tomber les masques. Ren en vient à sacrifier ses principes en brûlant les reliques du temple pour les chauffer, tandis que Kaori, vulnérable, révèle enfin le lourd secret derrière sa trahison. Quand le dégel printanier ouvre une voie hors de la vallée, la dynamique du trio a radicalement changé. Selon les choix d'empathie ou de cruauté du joueur durant l'hiver, les survivants repartiront avec une rancœur apaisée, ou laisseront derrière eux les corps de ceux que le froid aura emportés.

Tableau récapitulatif de la narration

1. Le pacte de non-agression forcé : Kaori est blessée, Ren veut la tuer, Kenji s'interpose. La survie immédiate prime sur la vengeance.	<i>Cinématique in-game et dialogue imposé.</i>	Lieu : Éboulis de l'avalanche (Extérieur). Moment : Fin du tutoriel (Jour 1).	Le joueur atteint le corps de Kaori. Déclenchement automatique.	Ton : Agressif, cynique. Kenji utilise un vocabulaire marchand ("C'est mon or"). Ren, bloqué par la neige, est tremblant de rage.
2. La territorialité du refuge : L'hostilité se traduit dans l'espace. Le groupe refuse de dormir ensemble, le temple est divisé en zones.	<i>Environmental Storytelling (Placement des PNJ) et dialogues d'ambiance (Barks).</i>	Lieu : Hall principal du temple. Moment : Premier campement (Jour 1).	Le joueur allume le premier feu. Les PNJ s'isolent automatiquement dans leurs zones respectives.	Comportement : Kaori adopte une posture défensive dans l'ombre. Ren s'isole près des statues. S'approcher de Ren déclenche un bark hostile.
3. Incapacité et orgueil : Kenji est le seul à travailler. Kaori cache son infection, Ren refuse d'accomplir des tâches subalternes.	<i>Événement systémique (Interface) et dialogue interactif contextuel.</i>	Lieu : Autour du feu ou dans la cour. Moment : Jours 2 à 4.	Le joueur interagit avec Ren (avec l'outil "Hachette" équipé) pour demander de l'aide.	Ton : Froid et méprisant. Ren refuse catégoriquement (fierté toxique). Kaori masque sa douleur par du sarcasme.
4. La valeur de la nourriture : La faim devient un levier de pouvoir. Le partage des rations révèle l'alignement moral du joueur.	<i>Mécanique de distribution (Menu de survie) et réaction narrative courte.</i>	Lieu : Sanctuaire (Toutes zones). Moment : Première baisse critique de la jauge de faim (Jours 3 à 5).	Le joueur possède 1 seule ration de nourriture et choisit à quel PNJ l'attribuer via l'interface.	Ramification : Si donnée à Kaori, Ren dénonce le déshonneur. Si donnée à Ren, il la prend par fierté de rang, Kaori s'en moque.
5. Le deuil silencieux de Ren : Ren n'est pas qu'un monstre de colère, il prie secrètement pour ses élèves tombés.	<i>Découverte furtive (Observation in-game) et monologue murmuré.</i>	Lieu : Autel secondaire (Zone de Ren). Moment : Aube du Jour 5 ou 6.	Le joueur s'approche de Ren en mode "Discrétion" entre 4h00 et 6h00 du matin.	Ton : Intime, brisé. Ren énumère les prénoms de ses jeunes disciples. Le joueur doit comprendre que sa colère masque une profonde tristesse.

6. Le nivellement par le froid : Les statuts sociaux disparaissent face au gel. Le groupe est forcé de se regrouper physiquement.	<i>Événement systémique (États des PNJ) et changement d'animation (Idle).</i>	Lieu : Autour du feu principal. Moment : Première tempête extérieure (Jours 6 à 8).	La température ambiante du temple passe sous le seuil critique.	Comportement : Ren abandonne son isolement. Les PNJ se recroquevillent près du feu, trop affaiblis pour se battre. Ils émettent des gémissements et de la toux.
7. L'accusation directe : La tension éclate. Ren accuse formellement Kaori d'avoir causé le massacre de ses élèves.	<i>Dialogue interactif optionnel (Choix de temporisation).</i>	Lieu : Hall du temple (Près du feu). Moment : Nuit suivant la première tempête.	Le joueur choisit l'option "Interroger Ren" alors que la jauge de tension du groupe est au maximum.	Ton : Explosif mais épuisé. Utiliser un champ lexical du sang et du déshonneur. Kaori encaisse en silence. Le joueur peut choisir d'apaiser ou d'envenimer la dispute.
8. La vulnérabilité de l'assassine : L'infection s'aggrave. Kaori, fiévreuse, n'est plus une tueuse froide mais une jeune femme terrifiée.	<i>Barks narratifs autonomes (Somniloquie).</i>	Lieu : Infirmier improvisée. Moment : Milieu de la survie (Jours 10 à 12).	La santé de Kaori est au niveau critique. Le joueur reste à proximité d'elle pendant son sommeil.	Ton : Fragmenté, paniqué. Elle murmure des phrases semant le doute ("Ne le touchez pas..."). Ren doit être placé à portée d'oreille pour l'entendre.
9. Le point de bascule de Ren : Forcé par la situation, Ren accepte d'utiliser des fournitures médicales venant de Kaori.	<i>Mécanique d'inventaire (Transfert d'objets) et réaction narrative courte.</i>	Lieu : Sanctuaire (Toutes zones). Moment : Jours 12 à 14.	Le joueur donne des "Bandages propres" (craftés par Kaori) à Ren via le menu de survie.	Ton : Gêné, silencieux. C'est un tournant psychologique. L'animosité viscérale laisse place à une tolérance forcée. Le remerciement de Ren est à peine audible.
10. L'aveu de la trahison : Kaori, pensant mourir, confesse à Kenji avoir trahi le dojo uniquement pour sauver Ren de la torture.	<i>Dialogue intime (Cinématique in-game déclenchée).</i>	Lieu : Chevet de Kaori. Moment : Nuit calme, juste avant le blizzard final.	Le joueur administre le dernier onguent médical à Kaori, maximisant sa jauge de "Confiance".	Ton : Épuisé, sincère. Effondrement total de sa carapace. La caméra montre Ren, dans l'ombre, écoutant l'aveu et comprenant son erreur de jugement.
11. La Tempête Ultime : Le blizzard atteint son paroxysme. L'hypothermie est inévitable sans un	<i>Événement environnemental massif (VFX, Météo) et alerte d'interface.</i>	Lieu : L'ensemble du temple. Moment :	L'horloge interne arrive à l'avant-dernier jour. La jauge de température du	Ambiance : Oppressante, assourdissante (hurlement du vent). Les animations d'idle des PNJ

grand feu. Les réserves de bois sont vides.		Climax narratif (Jours 15 à 16).	groupe tombe à l'état "Congélation".	traduisent une mort imminente.
12. Le sacrifice de l'autel : La seule source de bois restante est l'autel sacré. Ren doit accepter de détruire ce pour quoi il priait.	<i>Événement narratif scripté et action contextuelle (QTE).</i>	Lieu : Hall principal (Devant l'autel). Moment : Nuit de la Tempête Ultime.	Le joueur interagit avec le grand autel avec sa hachette équipée.	Ton : Tragique, résigné. Ren comprend que la vie a plus de valeur que le bois sacré. Le dialogue marque la mort du "Samouraï inflexible" et la naissance du survivant.
13. Le dégel et la libération : La tempête se brise. La neige fond, libérant le col. La tension redescend brusquement.	<i>Environmental Storytelling (Modification de l'éclairage et de l'audio).</i>	Lieu : Cour du temple. Moment : Aube du dernier jour.	Le groupe a survécu à la nuit de la Tempête Ultime. Le changement est automatique au lever du soleil.	Ambiance : Lumineuse, irréelle, apaisée. Bruit de la glace qui fond. Le contraste sensoriel (chaleur, calme) doit trancher avec l'enfer des jours précédents.
14. Le Dénouement : Le trio quitte la vallée. La dynamique finale dépend du comportement du joueur durant l'hiver.	<i>Cinématique de fin (Multiples embranchements).</i>	Lieu : Sentier quittant la vallée (Sortie de zone). Moment : Fin du jeu.	Le joueur franchit la limite de la zone de départ.	Ramification : Fin "Empathie" : Ren porte Kaori, les rancunes sont apaisées. Fin "Cruauté" : Un PNJ est mort ou les survivants se haïssent, l'ambiance reste glaciale.

Extrait

Extrait 1 : Le Monologue d'Inspection (Environmental Storytelling)

- **Canal mobilisé :** Environmental Storytelling / Voix-off intérieure (2° du tableau).
- **Contexte :** Le joueur (Kenji) interagit avec la grande cloche de prière gelée dans la cour du temple.
- **Genre :** Description atmosphérique.

[Le joueur presse la touche "Inspector" face à la cloche]

Kenji (Voix-off, ton las et cynique) : « Le bronze est fendu par le gel. La corde pour la faire sonner est pourrie, figée dans la glace comme un corps sans vie. Autrefois, on frappait cette cloche pour attirer l'attention des dieux... Actuellement, même si je la faisais hurler

de toutes mes forces, le son serait étouffé par la tempête avant qu'il ne franchisse les murs de neige. Ce temple ne sert pas de sanctuaire. C'est une tombe. Et personne ne viendra nous y chercher. »

Extrait 2 : La Nuit de la Cendre (Dialogue Optionnel)

- **Canal mobilisé** : Dialogue interactif optionnel (7^e du tableau).
- **Contexte** : Le feu crépite. Kenji décide d'interroger Ren sur les raisons de sa haine envers Kaori, qui dort un peu plus loin, fiévreuse.
- **Genre** : Écriture de dialogue théâtral.

[Option de dialogue sélectionnée : "Pourquoi la haïr à ce point ?"]

Kenji : « Elle est blessée, désarmée. Et pourtant, maître Takeda, vous la regardez comme si elle cachait une lame sous sa couverture. Que vous a-t-elle fait ? »

Ren (Sans quitter le feu des yeux, la voix tremblante de colère contenue) : « Elle n'a pas simplement assassiné mes élèves, chasseur. Elle les a vendus. Je l'avais recueillie, nourrie, formée. Je voyais en elle la fille que je n'avais jamais eue. Ce n'est pas eux qui ont franchi nos défenses la nuit de l'attaque. C'est elle qui a ouvert les portes du dojo de l'intérieur. »

Ren (Serre le poing, ramassant une poignée de cendres froides) : « Leurs hurlements résonnent encore dans mon esprit. Je ne la perçois pas comme une menace... je la vois plutôt comme un fantôme qui refuse de disparaître. »

Extrait 3 : Le Sacrilège (Événement Scripté et Choix Moral)

- **Canal mobilisé** : Interface système (UI) et événement narratif forcé (12^e du tableau).
- **Contexte** : La nuit de la grande tempête. Il n'y a plus aucun bois naturel. La jauge de température du groupe clignote en rouge.
- **Genre** : Prompt de système et tension morale.

[Alerte Système - Écran rougi par les engelures] *Température critique. Risque d'hypothermie mortelle : Élevé. Le feu s'éteint.*

[Kenji s'approche du grand autel central en bois laqué. Ren se lève péniblement et s'interpose, la main sur la garde de son katana usé.]

Ren : « Ne fais pas ça, mercenaire. Depuis trois cents ans cet autel abrite les esprits de cette montagne. Si tu le détruis, tu nous maudis tous. »

Kenji : « Regardez Kaori ! Voyez vos mains ! Si je ne fends pas tout de suite ce bois sacré, les esprits de la montagne auront demain matin trois cadavres de plus à regarder. L'honneur ou la vie, Ren. Choisissez ! »

[Ren ferme les yeux. Un long silence couvert par le hurlement du vent. Il relâche son arme et s'écarte lentement.]

Ren : « ... Fends-le. Fends-le jusqu'à la dernière écharde. Les dieux nous ont de toute façon déjà abandonnés. »

[Choix du joueur (UI)]

- **[A] Abattre la hache sur l'autel.** (Survie assurée, perte drastique de spiritualité pour Ren).
- **[B] Épargner l'autel et utiliser les vêtements de rechange.** (Kaori tombe dans le coma, Ren garde sa dignité).