

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.....	6
Extrait 1 : Le Monologue d'Inspection (Environmental Storytelling)	6
Extrait 2 : La Nuit de la Cendre (Dialogue Optionnel).....	6
Extrait 3 : Le Sacrilège (Événement Scripté et Choix Moral)	7

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. L'urgence vitale : Kaori à la jambe brisée, les cols sont bloqués par l'avalanche. Fuir est impossible, il faut un abri immédiat.	<i>Cinématique d'introduction (In-game) et mise à jour de l'interface (Objectif).</i>	Lieu : Zone de l'avalanche (Extérieur). Moment : Tout début.	Le joueur reprend le contrôle de Kenji après la chute.	Ton : Urgent, haletant, pragmatique. Kenji doit exprimer que Kaori "ne vaut plus un sou si elle meurt". Ren doit réprimer sa colère face à la situation.
2. Le désespoir du lieu : Le temple est abandonné depuis des décennies. Personne ne viendra les secourir.	<i>Environmental Storytelling (Inspection de décor) + Monologue intérieur de Kenji.</i>	Lieu : Cour principale du Temple. Moment : Arrivée au sanctuaire (Jour 1).	Le joueur interagit avec la cloche de prière brisée ou les statues recouvertes de mousse gelée.	Ton : Froid, mortuaire, contemplatif. Utiliser un vocabulaire lié au givre, à l'usure du temps et au silence. Phrases courtes traduisant le constat amer de Kenji.
3. La cause de la haine : Kaori a ouvert les portes du dojo au clan ennemi, causant le massacre des autres élèves de Ren.	<i>Dialogue interactif (Optionnel).</i>	Lieu : Autour du feu de camp (Intérieur du temple). Moment : Première semaine, le soir.	Le joueur doit avoir récolté assez de bois pour maintenir un "Feu moyen" (débloque la discussion). Le joueur choisit de parler à Ren.	Ton : Solennel, plein de rancœur contenue. Ren ne doit jamais regarder Kaori. Utiliser des métaphores liant la cendre, la trahison et l'honneur bafoué.
4. La vérité sur la trahison : Kaori a trahi le dojo uniquement parce que le chef ennemi menaçait de torturer et tuer Ren.	<i>Dialogue intime / Confession forcée par la fièvre.</i>	Lieu : L'infirmier improvisée du temple. Moment : Nuit du grand blizzard (Milieu du jeu).	La jauge de "Santé/Confiance" de Kaori doit être positive (Kenji lui a donné sa propre ration ou a trouvé des herbes médicinales).	Ton : Voix faible, hésitante, vulnérable. Le masque de l'assassin se brise. Elle s'adresse à Kenji mais parle assez fort pour que Ren entende. Émotion brute.
5. Le sacrifice ultime : Il n'y a plus de bois mort. Pour ne pas geler, il faut détruire et brûler le grand autel sacré du temple.	<i>Événement narratif scripté (Dialogue forcé) et choix d'action.</i>	Lieu : Hall principal du temple. Moment : Nuit de la Tempête Ultime (Climax).	Le stock de bois tombe à zéro, déclenchant l'alerte "Hypothermie imminente".	Ton : Conflit moral intense. Insister sur la résignation douloureuse de Ren face au sacrilège. Le texte doit souligner la lourdeur du choix pour un samouraï.

Extrait

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

- Canal mobilisé : Inspection de décor / Voix-off intérieure (2^e 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 "Inspecter" 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 au campement (3^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 eu. 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 (5^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).