

De l'autre côté du Miroir

Genre : Aventure / Puzzle

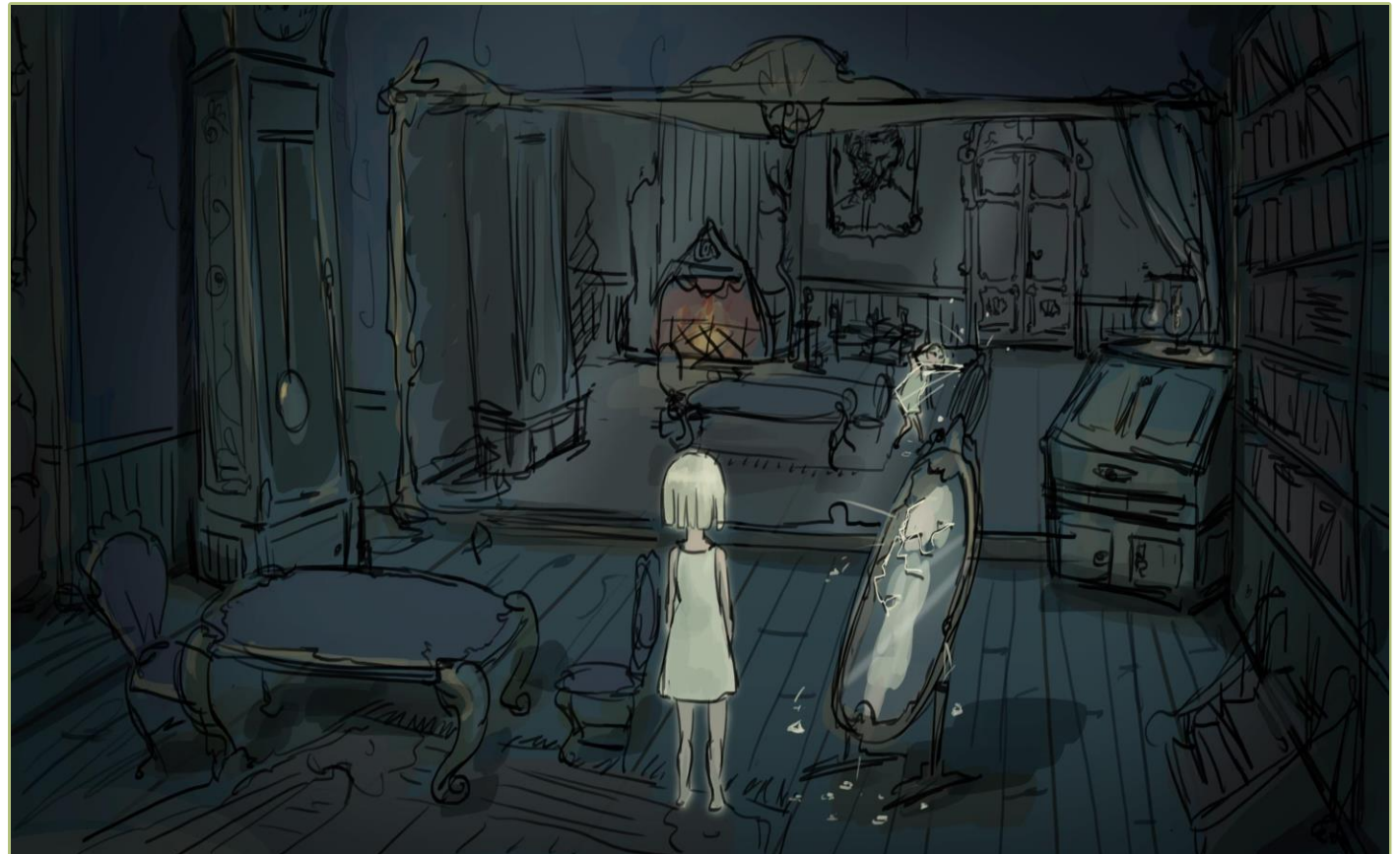
Cible : 15 – 25 ans / Joueurs aimant l'angoisse et le drame

Plateforme : PC

Nombre de joueurs : 1

Langues : Anglais / Français

Ambiance générale : Le joueur contrôle une petite fille en évoluant dans un monde entre rêve et cauchemar dont il devra chercher à s'échapper.



Principes généraux & USP

But du Jeu

Le but principal du jeu est d'atteindre la **Porte Finale**. Pour y parvenir, le joueur va devoir **traverser tous les miroirs** nécessaires pour l'atteindre. Le deuxième but du joueur, qu'il n'est pas nécessaire d'atteindre pour finir le jeu, est d'en **apprendre plus sur l'histoire** de la protagoniste.

Pitch

Eve, une petite fille, se réveille dans un manoir obscur. Capable de **traverser les miroirs** de cet univers étrange, elle part **l'explorer** dans le but de **retrouver la mémoire**.

USP & KSP

Utilisation des miroirs dans les énigmes de **manières différentes** et variées.

Ce qui se trouve d'un côté et de l'autre des miroirs peuvent **différer**.

La résolution d'une énigme fait **partie intégrante de la narration** (autant dans les actions à effectuer que dans la solution en elle-même).

Au bout d'un moment, le **reflet** gagnera peu à peu en **indépendance**, jusqu'à pouvoir **influer sur les actions** de la protagoniste.



La colline aux 100 fées, Jean Luc Bizien

Conditions Victoire & Défaite

Victoire

Lorsque le joueur parvient à résoudre une énigme, il **débloque le chemin** vers un **nouveau miroir**, donc **une nouvelle salle** (et **énigme**).

En outre, il obtient l'accès à de nouveaux **éléments de narration**, qu'ils soient dans la **future salle**, dans **le Livre** ou conté **par le narrateur**.

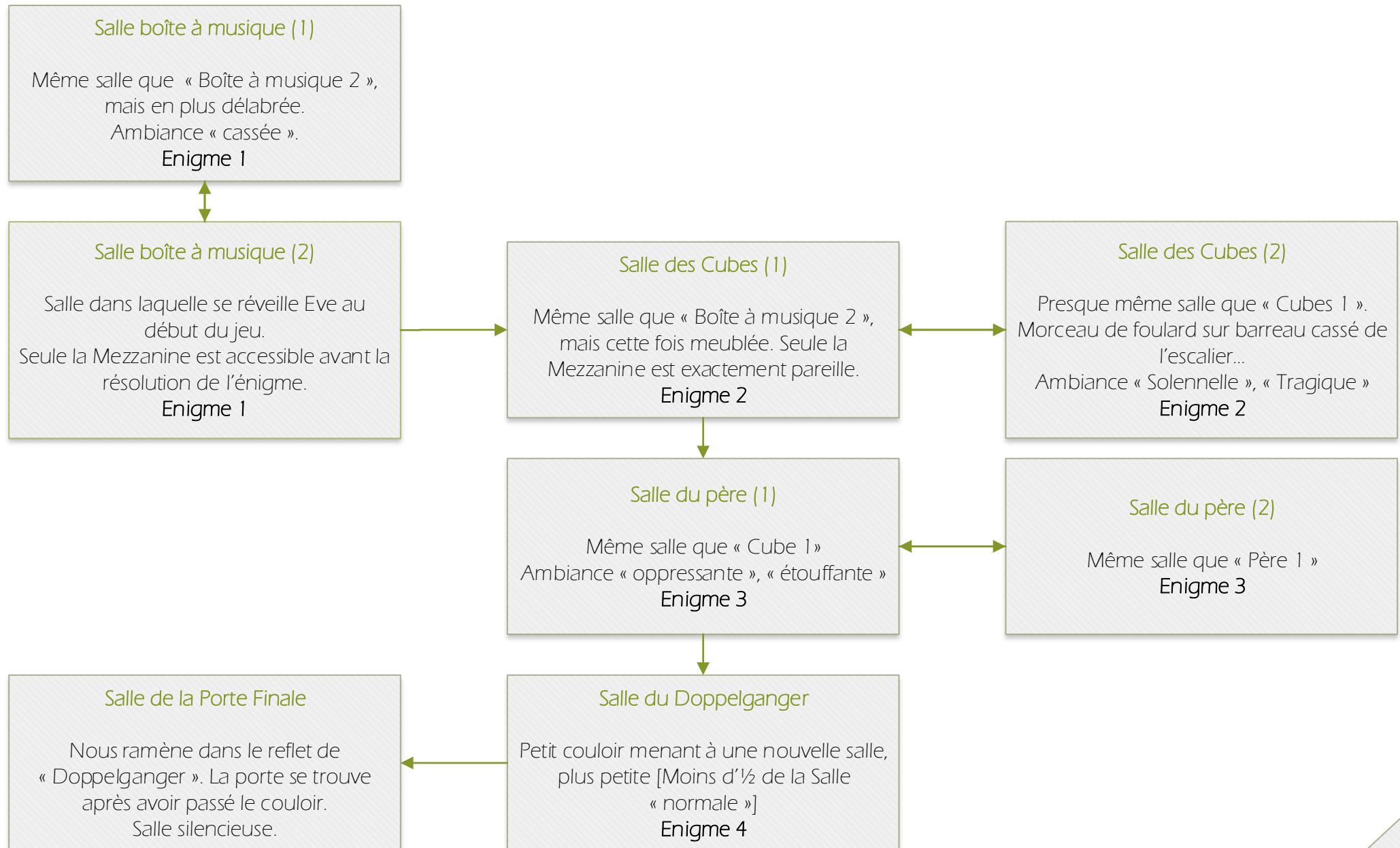
Conditions de Défaite

Les **conditions de défaite** se font au cas par cas : On **ne peut pas perdre** face à certaines énigmes, mais **on le peut** pour d'autres.

La **défaite** se traduit par **la mort du personnage**.

Les énigmes possibles à échouer sont **la 3ème** (face aux flammes, et face aux griffures) et **la dernière**, celle du Doppelganger.

Gameflow



Scénario

Jeune fille d'à peine 8 ans, **Eve** se réveille dans une pièce dans laquelle **ne se trouve aucune issue**. Elle se découvre alors la capacité de **traverser les miroirs** et pourra ainsi **explorer** les nombreuses **réalités alternatives** de la pièce, et retrouver une **mémoire** qui semble chargée de lourds secrets.

Il s'agit d'une **introspection du personnage** qui se découvre peu à peu grâce aux différentes pièces qu'elle traversera.

Chaque **reflet de la pièce** correspond à un **moment clé du passé** de l'héroïne ; l'ambiance et la part de l'histoire qui y est racontée ne sera donc **pas les mêmes d'un reflet à l'autre**.

En outre, les **énigmes** sont directement **reliées à une partie de l'histoire** d'Eve.

Il existe **deux branches d'interprétation** de l'histoire d'Eve (détaillé à la page suivante).

Le Joueur est amené sur l'une ou l'autre selon **la manière dont il résout l'énigme**.

Fil Narratif

Les parents ont eu une première fille, **Eve**, morte à l'âge de 6 ou 7 ans.

Les parents ont une deuxième enfant peu après la mort de la première : ils l'appellent **Eve** (L'héroïne).

Eve est élevée avec amour.

Mais son âge avançant, sa mère devient surprotectrice.

Concurrence entre père et **Eve**.

Le père se montre « violent » avec la mère, et surtout avec **Eve**.

La mère commence à craindre son mari et ce qu'il fait à **Eve**.

La mère veut mettre fin à ses jours en emportant sa fille (Relation extrêmement fusionnelle).

Eve apprend qu'elle avait une sœur du même prénom.

Eve : « Si je suis remplaçable, alors tout peut l'être. »

Le père meurt sous les yeux d'**Eve**, qui reste impassible.

La mère commence à craindre **Eve** et pense qu'elle est « malade ».

La mère veut mettre fin à ses jours en emportant sa fille (Ne peut se résoudre à la perte seule de sa fille).

La mère parvient ou non à tuer **Eve**.

Contrôles

Dans les menus

Navigation : Flèches directionnelles / Joystick gauche.

Sélection / Confirmation : Bouton A

Annulation / Retour arrière : Bouton B

Dans le jeu

Déplacements d'Eve : Joystick gauche

Orientations de la caméra : Joystick droit

Pause : Bouton Pause

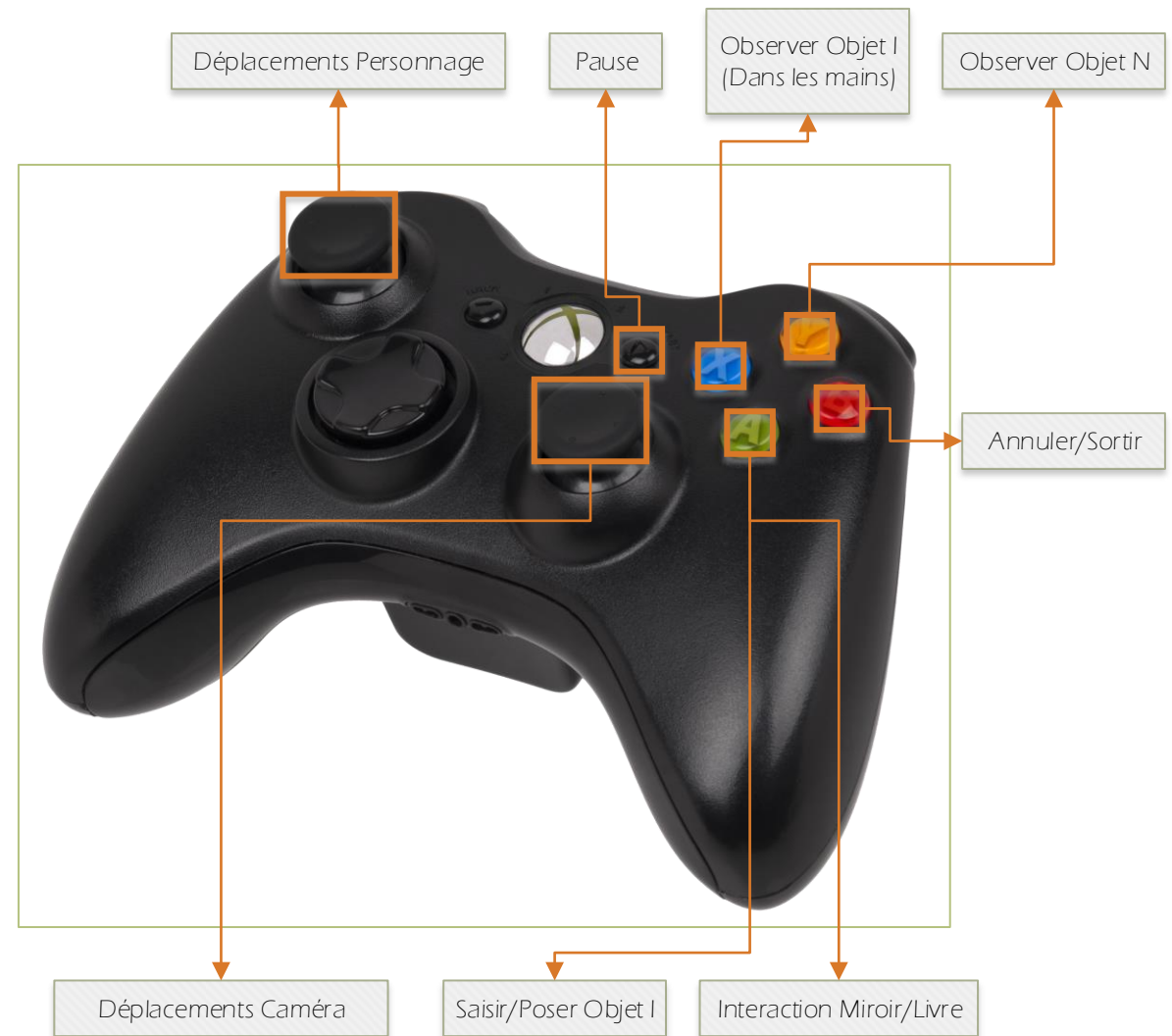
Traverser miroir / Interagir avec Livre Sauvegarde : Bouton A

Prendre / Poser / Utiliser Objets Interactif (I) : Bouton A

Observer Objet I dans les mains : Bouton X

Observer Objet Narratif (N) : Bouton Y

Annuler / Sortir : Touche B



Enigme 1

Le schéma n'est pas représentatif de la salle, mais présente uniquement le placement des éléments important dans la partie où se déroule l'énigme 2

Walkthrough (débloquer couloir)

Joueur se réveille dans une salle (côté A) en face d'un meuble sur lequel se trouve une lettre. Un bouton contextuel apparaît pour indiquer qu'il peut la saisir.

Lorsqu'il saisit la lettre, il est indiqué qu'il peut la lire en appuyant sur une touche. Lorsqu'il le fait, la lettre apparaît mais l'écriture est en miroir.






Le Joueur doit alors s'approcher du miroir et lorsqu'il appuie sur le bouton contextuel qui apparaît, Eve remarque qu'elle peut traverser le miroir. Il arrive alors du côté B.

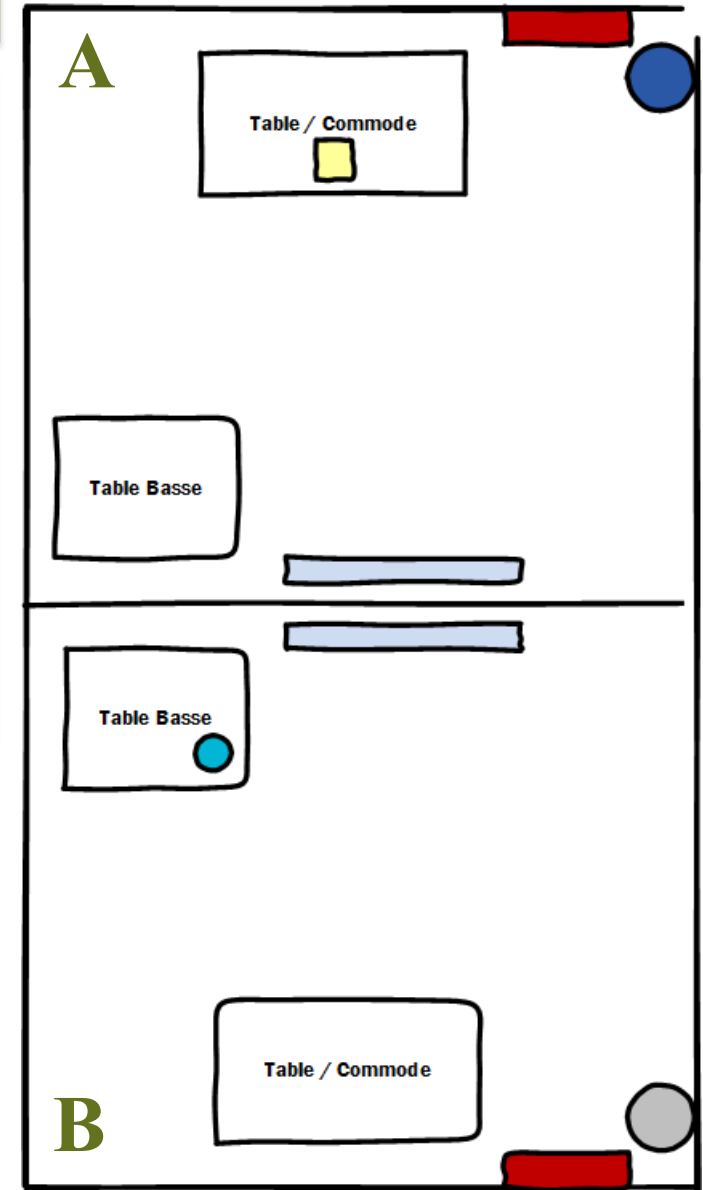
Il peut alors relire le papier et constater que l'écriture est à l'envers. Dans la lettre, il est indiqué que Eve attend une boîte musicale offerte par son père.

Le Joueur doit prendre la boîte à musique et la poser sur le mécanisme du côté A. A ce moment, le portail qui lui bloquait l'accès s'ouvre, et le miroir menant au côté B se brise.

Lorsqu'il descend les escaliers, il arrive face à un miroir qui lui permet d'accéder à la deuxième énigme.

Légende (Éléments sans reflet)

-  Mécanisme cassé
-  Mécanisme fonctionnel
-  Boîte à musique
-  Passage barré
-  Lettre du Père



Enigme 2

Le schéma n'est pas représentatif de la salle, mais présente uniquement le placement des éléments important dans la partie où se déroule l'énigme 2

Walkthrough (débloquer couloir)

Joueur arrive devant une table avec **des socles** et **des dessins**. Des cubes avec **des lettres** sont posés par terre.

Le miroir ne **reflète pas les mêmes lettres** : Le cube F devient le cube U, par exemple.

Si l'on déplace un cube **de l'autre côté du miroir**, il **restera le même dans les mains** d'Eve : Ainsi, ils **intervertiront de salle** (F initialement en salle A sera alors en salle B).

Le Joueur peut écrire **deux mots** : **Etouffer** ou **Succéder**, en **plaçant les cubes sur les bons socles**.

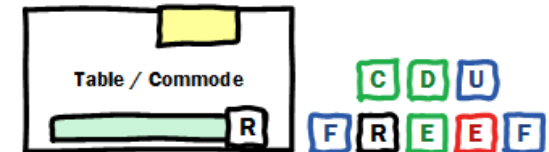
Lorsque le Joueur est parvenu à écrire l'un des deux mots, une **clé tombe** et le Joueur peut aller **débloquer la serrure qui bloquait** l'accès au **miroir suivant**.

Selon le mot choisi, des **éléments narratifs** de la salle **changent ou apparaissent** pour commencer à orienter le Joueur sur l'une des deux branches.

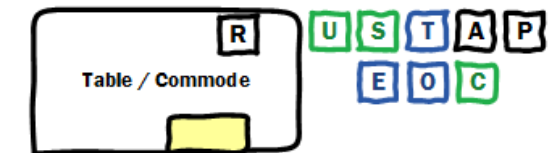
Légende (Eléments sans reflet)

-  Cubes inutiles
-  Cubes solution 2
-  Cubes solution 1
-  Cubes pour les deux solutions
-  Emplacements Cubes
-  Dessins indices

A



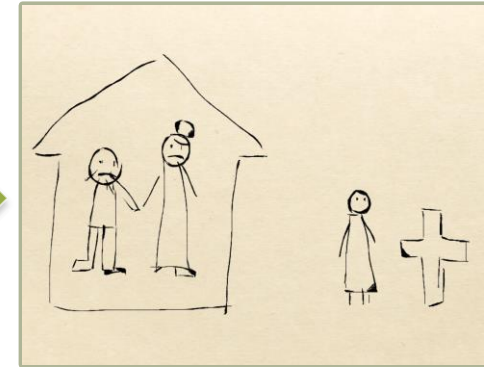
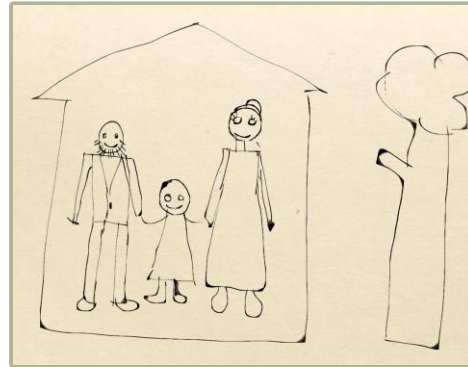
B



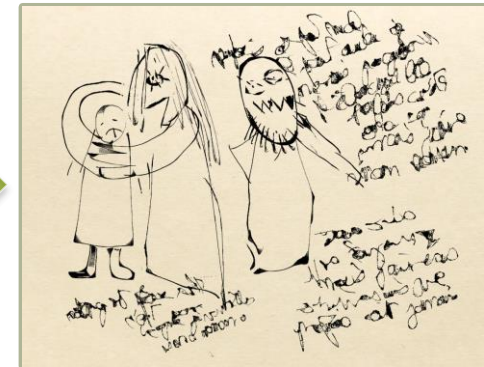
Enigme 2 - Rewards

Selon la réponse donnée par le Joueur, certains éléments seront modifiés dans la salle après l'énigme.

Si le mot trouvé est « Echanger » en FR ou « Succeed » en EN



Si le mot trouvé est « Accabler » en FR ou « Smother » en EN



Enigme 3-1

Le schéma n'est pas représentatif de la salle, mais présente uniquement le placement des éléments important dans la partie où se déroule l'énigme 3

Walkthrough (débloquer couloir)

Le joueur décide de saisir le monocle.

Une **zone de lumière** apparaît du côté A (où se trouve le Joueur). Le joueur doit s'y rendre pour faire apparaître un **rayon lumineux**.

Il doit **utiliser le reflet du rayon lumineux** pour **enflammer les bougies** qui se trouvent du **côté B**.

Lorsque les bougies sont enflammées, le joueur **doit aller les chercher**, mais lorsqu'il appuie sur le **bouton pour traverser le miroir**, un **événement** se déclenche :

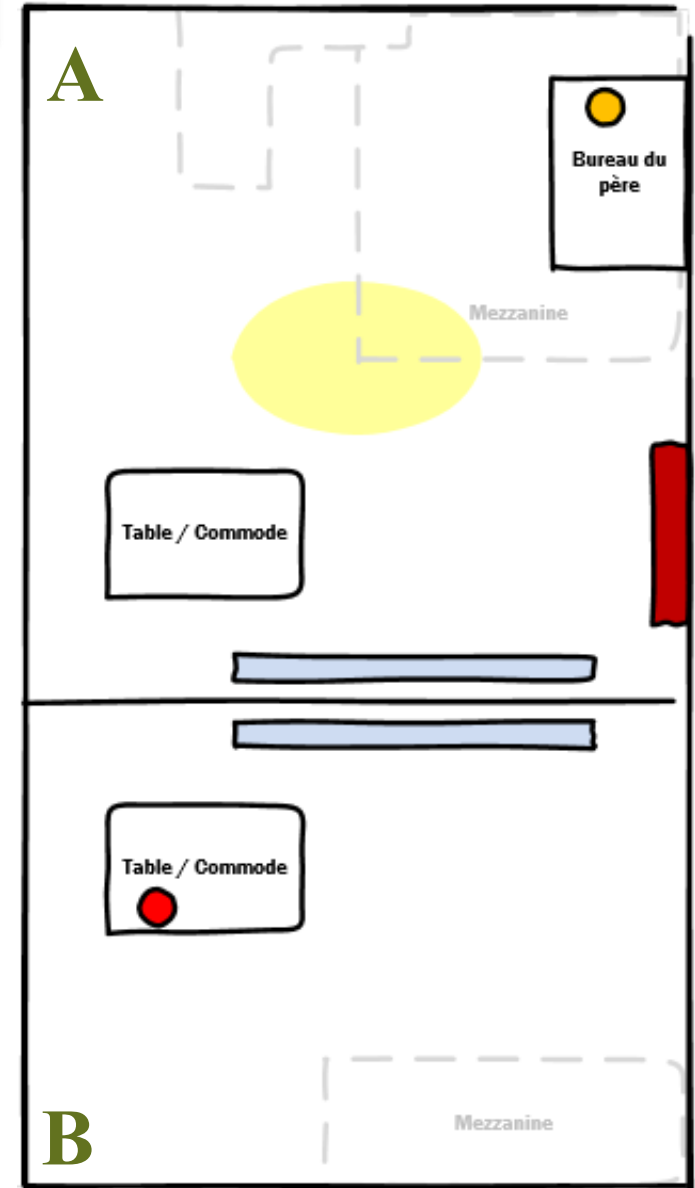
Le **reflet d'Eve devient indépendant**, ce qui effraie la protagoniste. Eve se recule alors et bouscule la table près d'elle (du **côté A**), où se trouvent les bougies dans le reflet (**côté B**). La table tremble des deux côtés et les bougies tombent. Le tapis sous la table **prend feu**.

Le feu se répand **d'abord du côté B**, mais **commence peu à peu** à apparaître du **côté A** (où se trouve Eve). Pour empêcher le feu de se propager du côté du Joueur, le **narrateur** indique à ce-dernier qu'il **doit briser le miroir** pour éliminer le reflet.

Le joueur va alors rapidement attraper **la cane** et **briser le miroir** avec. Lorsqu'il l'a brisé, le **feu disparaît** et le passage bouché par la cire est **dégagé**.

Légende (Éléments sans reflet)

- Monocle & Cane
- Bougies
- Zone de lumière (Pour monocle)
- Couloir bloqué (Cire)



Enigme 3-2

Le schéma n'est pas représentatif de la salle, mais présente uniquement le placement des éléments important dans la partie où se déroule l'énigme 3

Walkthrough (débloquer couloir)

Le joueur décide de saisir la cane.

Cinématique : Eve s'approche du miroir mais s'arrête devant le reflet bougeant de lui-même. Il lui indique l'armoire derrière elle.

Sur l'armoire du côté du reflet (**côté B**), une **vitre** est placée devant les étagères et un panneau est affiché « Eat me ».

Commentaire du narrateur sur la présence d'une boîte de cookies, et sur ce que le reflet veut faire faire à Eve. Le **joueur reprend la main**.

Le joueur doit se retourner et aller près de l'armoire de son côté du miroir (**côté A**). S'il décide d'aller du **côté B**, le narrateur commente le fait qu'il ne puisse pas atteindre l'objet à cause de la vitre.

Lorsque le joueur atteint la boîte (du **côté A**) avec la cane, un **événement** se déclenche : **Le vase tombe** à la place et **se brise**.

Traces de griffures apparaissent dans la pièce avec un bruit inquiétant

Le vase est aussi tombé du **côté B**. Une clé se trouve parmi les débris (**côté B**). **Le joueur la récupère**.

Retour du reflet (Joueur toujours du côté B), le reflet pointe des commodes avec des **tiroirs à serrure**. La **bonne serrure est du côté A**.

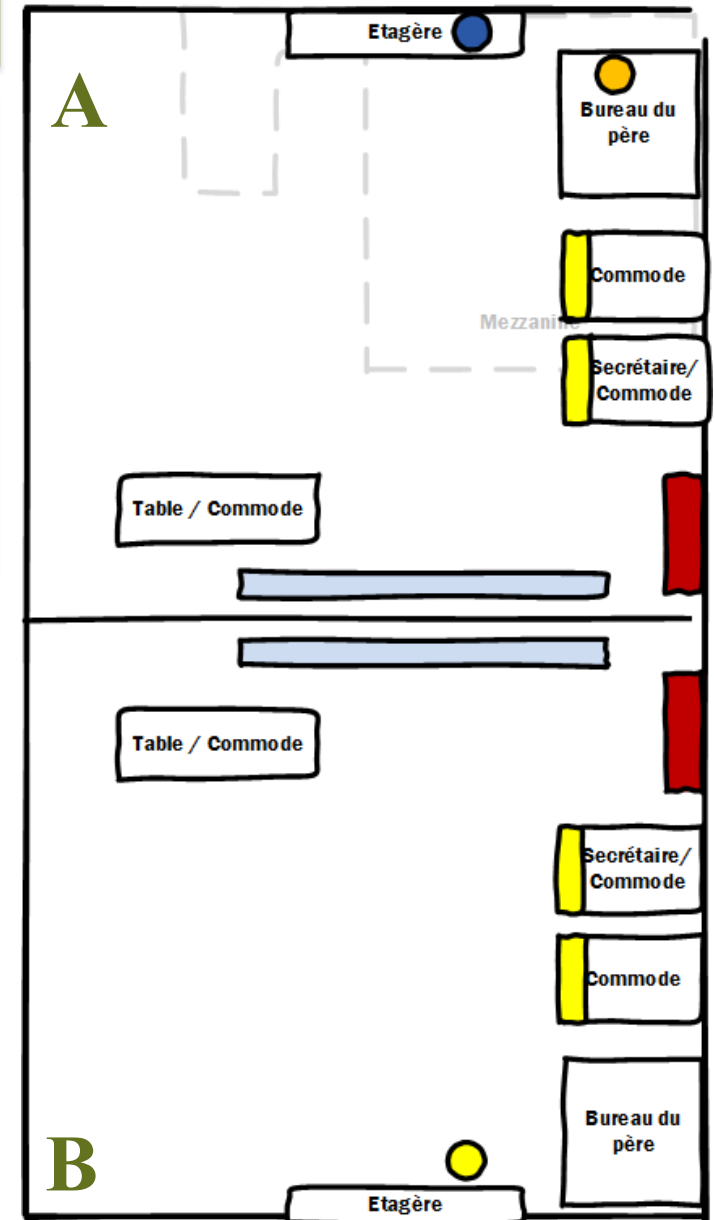
A chaque fois que le joueur essaye d'ouvrir une serrure, une **trace de griffure apparaît** sur les décors et Eve est de plus en plus **blessée**. A 2 essais raté, le joueur **meurt**.

Joueur **ouvre la bonne serrure** (donc **côté A**) et **trouve un papier**, l'écriture est trop petite pour être lue. **Traces de griffures**.

Retour du reflet : Mime un **monocle**. Le joueur doit **utiliser le monocle** pour lire le papier. **Dernières traces de griffures** : La cire bloquant le couloir est **arrachée**.

Légende (Eléments sans reflet)

- Clé
- Vase
- Monocle & Cane
- ▭ Tiroirs reliés à clé
- ▭ Couloir bloqué (Cire)



Boss : le Doppelganger KILLED

Le Doppelganger représente le **double maléfique d'Eve**, et va chercher à la tuer en s'emparant des objets dangereux devant lesquels passe la protagoniste.

Capacités

Prendre le contrôle d'Eve lorsqu'elle reste immobile.

Provoquer la mort d'Eve si elle s'approche d'un objet dangereux.

Se déplacer de lui-même à une certaine distance autour du point où devrait se trouver le reflet exact d'Eve.

Emplacement

Le Doppelganger commence à faire son apparition dans l'énigme 3, mais ne peut pas encore prendre le contrôle d'Eve : On montrera simplement son détachement par rapport à cette-dernière.

Le Doppelganger se révèle vraiment à l'énigme 4, où il servira l'antagoniste, direct à Eve, pouvant prendre son contrôle.

KILLED



Signes & Feedbacks

Signes

A chaque action que le joueur peut effectuer, un bouton contextuel apparaît à l'écran.

Pour indiquer au joueur qu'un objet est important pour l'énigme en cours, ce-dernier est mis en surbrillance.

Le Livre donne des indices sur la suite des énigmes sous forme narrative.

Le narrateur peut parfois dépanner le Joueur bloqué en suggérant des actions.

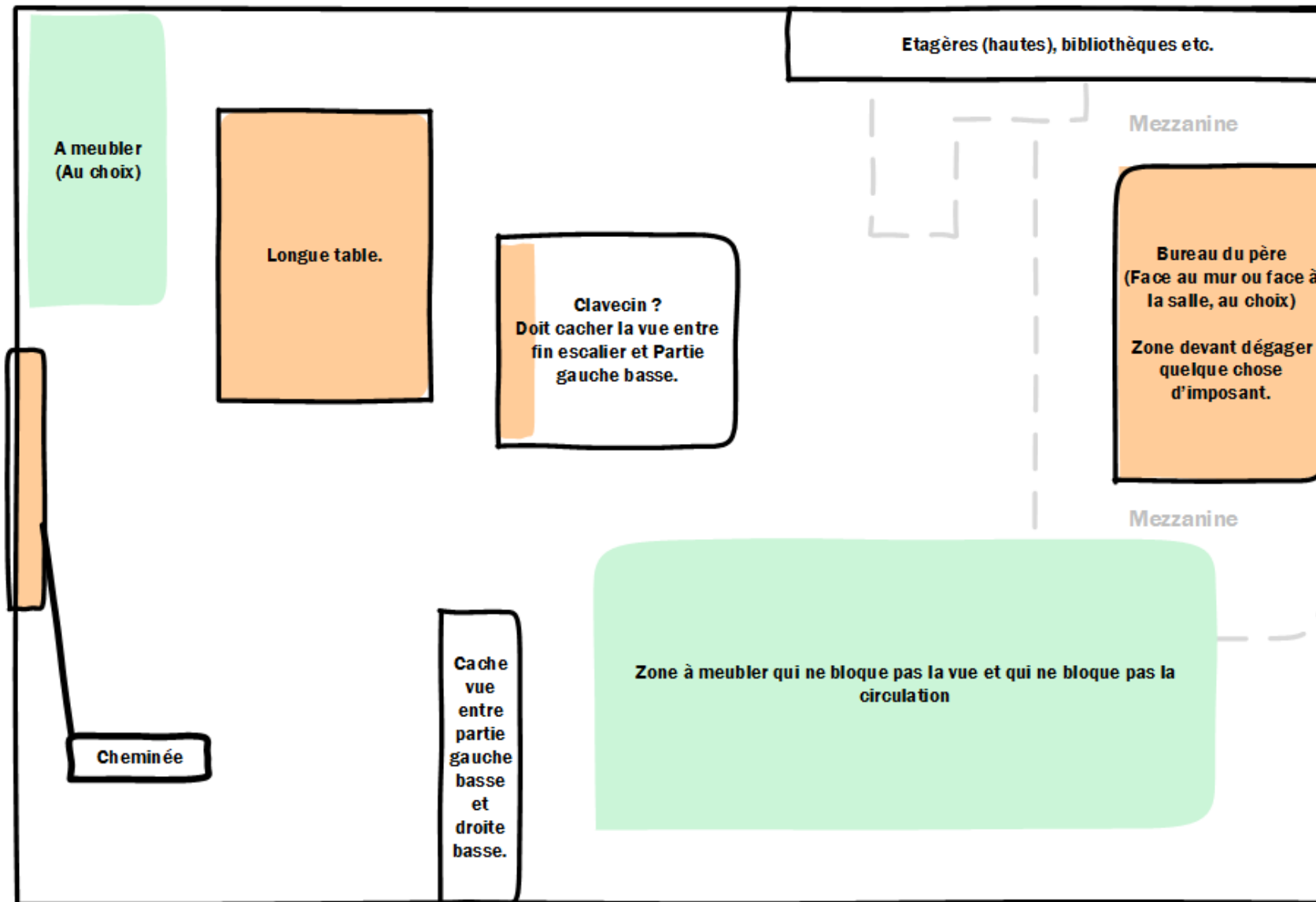
Feedbacks

Des feedbacks sonores lorsque l'on débloque des lieux / « coffres » / Objets clés etc. ou lorsqu'on est dans la bonne voie pour résoudre une énigme (Ex : Enigme des cubes).

L'avancée de l'histoire et des découvertes du Joueur seront résumées dans le Livre.

Le narrateur racontera la suite de l'histoire et certaines actions importantes du joueur pour lui faire comprendre son avancée.

Topologie d'une Salle



Légende

Orange : Zone où le Joueur peut poser un objet. Il peut également poser les objets sur le sol.

Vert : Zone à meubler par les graphistes selon leurs propres envies.

Les objets narratifs et interactifs ne figurent pas sur ce schéma.

Character

Apparence

Eve est une petite fille dont l'apparence doit **trancher avec les décors** : Elle est vêtue de blanc dans des décors sombres.
De plus, sa chemise de nuit et ses pieds nus servent à la thématique du **rêve** du jeu.

Capacités

Se déplacer

Traverser les miroirs (suffisamment grands pour être traversés)

Prendre/poser des objets

Utiliser des objets (contextuellement)

Observer des objets (narratif et en mains)

Utiliser le livre de Sauvegarde



Les Miroirs

On compte deux types de miroir : les miroirs « portes » et les miroirs « énigme » présentant une **version alternative de la thématique** de la pièce.

Miroirs « portes »

Les miroirs « portes » servent à **passer d'un niveau à un autre**. Un niveau correspond à **une énigme**, donc à deux pièces séparées par un miroir « énigme ».
Pour débloquer l'accès à un miroir « porte », il faut **résoudre une énigme**.

Miroir « énigme »

Les miroirs « énigmes » sont **déjà débloqués** lorsqu'on arrive dans le niveau suivant (c'est à dire à l'énigme suivante)
Les miroirs énigmes sont utilisés pour **résoudre l'énigme concernée**.
Leur rôle premier est de **changer la fonction** des objets interactifs.

Miroir par énigme

Enigme 1 : Le miroir rend l'objet dans les mains du joueur fonctionnel d'un des deux côtés.

Enigme 2 : Le miroir transforme l'objet que l'on tient dans les mains. Il existe donc 2 versions d'un même objet ; celui dans la pièce du Joueur, et son reflet.

Enigme 3-1 : Le miroir est le lien entre le reflet et son impact dans la réalité (propagation du feu)

Enigme 3-2 : Le miroir sert de guide (et de trompeur) pour le joueur.

Enigme 4 : Le miroir sert d'antagoniste, il reflète ce qui peut mettre Eve en danger.

Caméra

Caméra 3e personne

Suit le personnage

Légèrement en plongée, Personnage centré, légèrement décalé sur la gauche

Contrôles libres sur la caméra : possibilité de l'orienter sur les axes X et Y

Effets de caméra « mouvante », pour donner une sensation de « voyeurisme » afin de perturber le joueur



De l'autre côté du Miroir – GDD v.3

Le Livre de Sauvegarde

Le livre de Sauvegarde sert à la fois de **point de sauvegarde** et de **guide** pour le Joueur.

Emplacement

Le livre de Sauvegarde est posé sur une table « socle » et doit **ressortir du décors** [Glow/Surbrillance/Reflets]

Il n'a **pas de position définitive** : Il se trouvera à chaque salle **près de l'énigme** en cours.

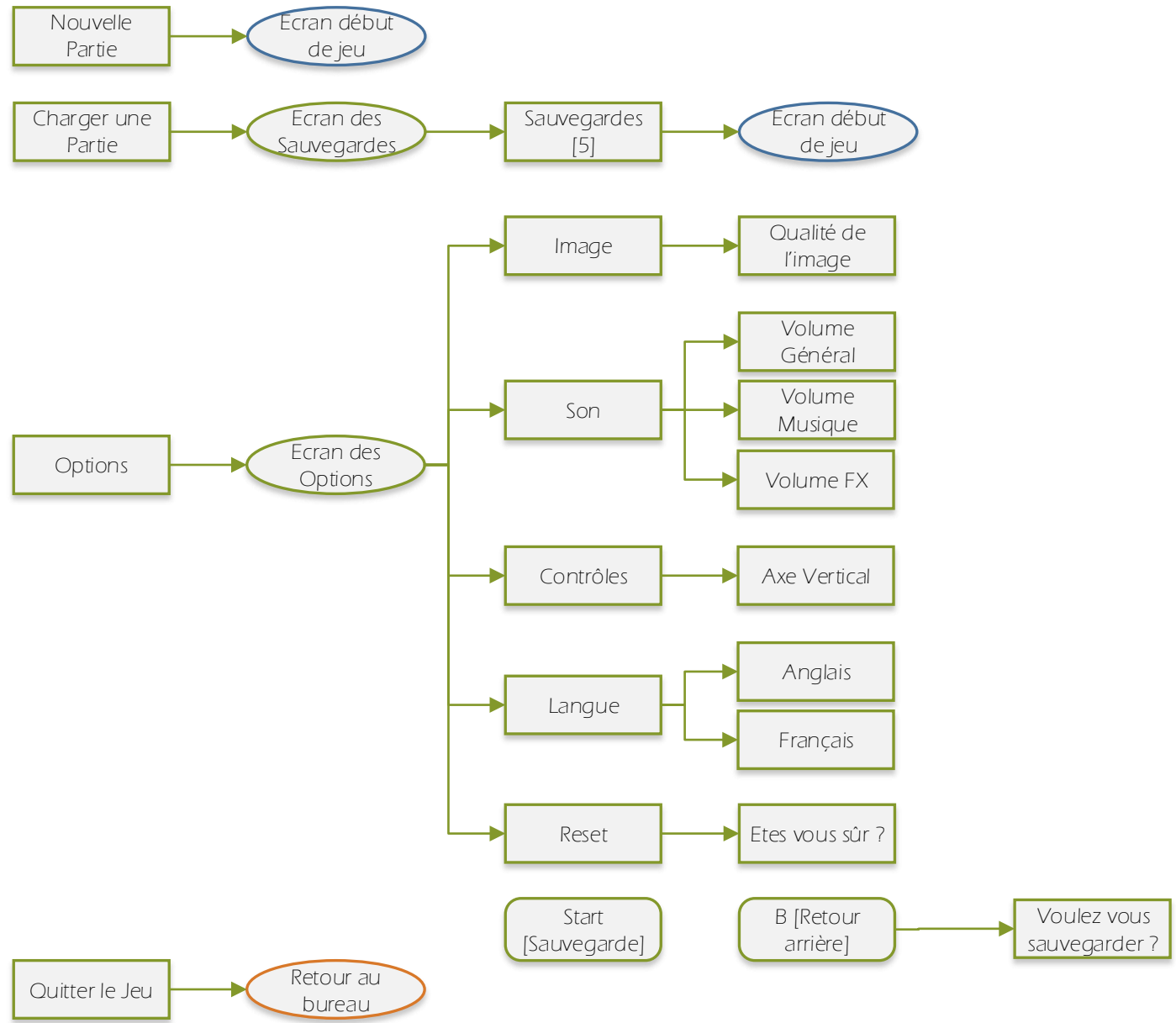
Contenu

Le livre de Sauvegarde comprend **les slots de sauvegarde**, et la possibilité de **sauvegarder** par-dessus.

En outre, on y trouve les textes de tout **ce qui a été dit/constaté par le narrateur**, ainsi que **quelques résumés** à propos de **certains objets clés** et de **certaines évènements**.



Flow Menu Démarrage



Objets des énigmes

	Peut être saisi	Peut être observé	Peut interagir avec un autre élément	Peut être activé
Miroirs & portillon				X
Énigme 1				
Lettre du père	X			
Boîte à musique	X			
Socle de la boîte à musique		X	X	
Énigme 2				
Cubes	X			
Socles des cubes			X	
Dessins du pendu		X		
Énigme 3				
Monocle & Cane	X	X		
Chandelier		X	X	
Tapis			X	

Rewards

Résolution d'énigme

Lorsqu'un Joueur résout une énigme, il **débloque le miroir** qui le mènera à l'**énigme suivante**.

Il débloque également **certains éléments narratifs** en plus qui lui permettront de comprendre l'histoire.

Exploration

Le **livre** se remplit au fur et à mesure que le **Joueur explore**. Il y figurera non seulement les **constats du narrateur**, mais également **plusieurs informations/suppositions « bonus »** en fonction **du nombre d'objets observés** par le Joueur.

La **reward** est le **gain d'informations** sur le passé probable de Eve.

Fin de Jeu

A la fin du Jeu, le joueur **peut sortir de la pièce** en accédant à la **porte finale**. Derrière cette porte se trouve **une tombe** sur laquelle est gravé le **prénom d'Eve**. Le Joueur est libre d'interpréter s'il s'agit d'**elle ou de sa sœur**.