

Welcome to Vernumbria

Présentation du scénario :

- Prologue -

Tout a commencé la nuit, un bruit, une sorte de sifflement je crois, m'a sorti de mon sommeil. Je me levai, encore groggy, sans trop savoir pourquoi. Peut-être pour aller chercher un verre d'eau, ayant la gorge vraiment sèche. Passant dans le couloir, je croisai le grand miroir portemanteau que Sophie, une amie designer, m'avait offert l'année dernière pour mon anniversaire. Je l'avais dépassé de deux pas lorsque je m'arrêtai : ayant à rebours la singulière impression d'avoir vu quelque chose d'inhabituel, en plus de mon reflet obscur dans la glace.

Mon cœur s'était emballé comme s'il présageait une suite funeste. L'extrémité du couloir se terminant sur la porte vitrée du salon dont les volets n'étaient jamais fermés, je restai dans la pénombre, sans bouger, à écouter d'éventuels et hypothétiques bruits mystérieux. Une peur d'enfant s'était emparée de moi et je n'osais tourner les talons pour vérifier le miroir : la peur a parfois des côtés excitants, résurgence de l'enfance où l'on aime croire au loup derrière la porte pour mieux se blottir dans les profondeurs amicales des couvertures. Finalement, je me décidai à continuer mon chemin jusqu'au bar laqué du salon pour y chercher un verre d'eau afin d'étancher ma soif. J'affronterai courageusement le miroir à mon retour...

Mes pieds quittèrent donc les carreaux blancs et froids du couloir pour fouler avec plaisir la tendre moquette épaisse et molletonnée derrière la porte vitrée. J'allumai les halogènes cachés sous le comptoir afin de pouvoir aisément me servir un verre, sans pour autant agresser mes pupilles dilatées. Je m'apprêtais à saisir un verre à whisky quant à nouveau mon cœur s'accéléra. Il m'avait semblé voir quelque chose de très étrange à la fenêtre, aux abords de mon champ de vision. Et cette impression me perturbait d'autant plus que c'était la seconde en l'espace d'une minute et que j'avais moins l'esprit embrumé de sommeil. La lumière aidant, je me tournai sans hésiter dans la direction de mes craintes. Ce que je vis me tétanisa : une fillette au teint laiteux me dévisageait de ses grands yeux sombres à travers la vitre. Seule sa tête dépassait du niveau inférieur de l'encadrement en plastique. Mon cœur allait exploser dans ma poitrine ! J'habitais au troisième et je n'avais pas de balcon ! Je ressentais soudain au plus profond de mon être, une crainte indéfinissable mais affreusement malsaine et ancestrale.

Sans que les yeux enfantins et inquiétants ne cessassent de m'observer, les fines lèvres se mirent à frémir.

— Je t'attends, viens... viens à Vernumbria.

Cette phrase, prononcée avec un timbre de voix rauque et gutturale qui détonnait complètement avec la fillette, me glaça, comme si elle avait fait vibrer une résonance particulière dans les tréfonds de mon âme.

— Viens ! Siffla la voix impérative.

C'est alors que je me sentis aspiré dans une sorte de gouffre sans fond, provoquant chez moi une peur panique et un refus total de me laisser entraîner.

C'est toujours là que je me réveille, en sueur et le souffle court. Et lorsque j'ouvre les yeux, je suis dans mon lit que je croyais avoir quitté quelques instants plus tôt et la peur me tenaille le ventre. J'imagine alors la porte de ma chambre

s'entrouvrir lentement, laissant apercevoir une petite silhouette enfantine et je hurle silencieusement, m'enfonçant plus encore dans mon angoisse nocturne.

Depuis cette nuit là, des variations de ce rêve affreux n'ont cessé de me hanter. La seconde fois fut environ un mois plus tard : le cauchemar m'était alors complètement sorti de l'esprit et son rappel me terrifia. A partir de là, je ne l'oubliai plus vraiment et sa fréquence s'accrut peu à peu, passant de trois semaines à quinze jours, puis à une semaine et depuis peu à trois ou quatre jours d'intervalle. Bien entendu j'ai essayé d'en saisir la signification. En premier lieu, j'ai cherché le mot "vernubria" qui semble représenter un lieu dans mon rêve. Mais malgré d'importantes recherches sur le net comme dans les bibliothèques, je ne suis pas parvenu à donner au mot une quelconque signification, comme s'il s'agissait d'un terme purement imaginaire. Cette constatation me rendit des plus perplexes. Mais les cauchemars, loin de se calmer, m'enjoignirent à pratiquer une auto psychanalyse de la dernière chance. Mais là encore, rien dans ma paisible existence, ne semblait pouvoir expliquer ce phénomène. Même s'il y a quelques années j'avais dû subir un triste aléa dans ma vie : il y a 3 ans j'étais en proie à un cancer du rein. Mais malgré le traumatisme subi à cette époque, l'histoire s'était plutôt bien terminée, le traitement s'étant révélé efficace. Il m'avait même semblé que je m'étais relevé plus fort de cette douloureuse épreuve.

Mis à part cela, ma vie a toujours été tranquille. Travaillant actuellement comme informaticien dans une boîte de sécurité de réseau située à Washington, j'aime le footing et la photographie que je pratique en amateur. Sinon je vis seul, depuis que Dolly, mon ancienne petite amie, m'a quitté parce que je ne la sortais apparemment pas suffisamment. Cette rupture ne fut pas un grand malheur, Dolly m'étant apparue au fil des mois de plus en plus superficielle et égoïste. Je me suis d'ailleurs promis de faire plus attention la fois prochaine.

Bref, n'ayant pas percé le mystère de mes cauchemars à l'aide des événements qui jalonnèrent ma vie, j'essayais ensuite de m'en rappeler certains détails. Mais ils me laissaient malheureusement plus de sensations que de véritables souvenirs précis, cela en dépit de l'impression de réalité qui subsistait chaque fois. Cette recherche eut comme effet majeur de me filer une bonne migraine sans s'avérer plus concluante que le reste.

Malgré mes tentatives d'analyse, bizarrement, mes visions nocturnes m'effrayaient toujours et hantaient mes nuits de plus en plus fréquemment. Je me décidai donc, parce que j'estimais ne plus avoir le choix, si je voulais conserver un tant soit peu ma santé mentale et mon boulot (dormant trop peu, j'étais sur le point de craquer, je le sentais bien) de me laisser aspirer par l'appel terrifiant de l'enfant. Cette nuit là, j'ai frôlé la crise cardiaque, quand bien même je reste incapable de dire ce que j'ai vu... et pourtant j'ai vu... la seule chose dont je me suis souvenu autrement que le sentiment d'avoir traversé un gouffre d'angoisse, c'est d'une image de vieille pancarte en bois décrépit indiquant : Corkway Lake. Mon inconscient avait travaillé efficacement, effaçant les souvenirs infâmes qui m'avaient assailli et ne gardant que l'essentiel : une piste.

Corkway Lake est une petite bourgade Canadienne, pas loin des grands lacs, à environ 1800 km de Washington. Mon patron a accepté que je prenne 15 jours de vacances (il m'a même dit que ça me ferait du bien). Et cela fait maintenant deux jours que je parcours d'interminables routes. J'ai dépassé Toronto en début d'après

midi et je ne dois pas me trouver loin de ma destination, mais je compte m'arrêter dans le premier village venu pour passer la nuit parce que, d'une part, je suis lessivé, et d'autre part, arriver de nuit sur les lieux de mon cauchemar ne m'enchanté guère. Quand, à tête reposée, je pense à ce que je suis en train de faire, j'ai l'impression de devenir fou. Peut-être que j'aurais mieux fait de prendre tout simplement de vraies vacances, au loin, dans un endroit sympathique et dépaysant...

Finalement j'atterris dans un petit hameau typique du coin et je m'en vais louer une chambre dans l'unique motel, un endroit quelque peu miteux, rendez-vous des seuls routiers au vu des 3 camions qui attendent sur le parking en terre battue. Après avoir réglé avec un jeune tenancier hagard et mal rasé les rapides formalités de mon court séjour, je m'effondre éreinté sur le lit poussiéreux et grinçant de ma chambre étriquée.

J'ai passé une nuit étrange, en proie je crois à des sortes de cauchemars (mais pas à mon cauchemar) dont les images se sont immédiatement envolées à mon réveil. Je me sens encore bien fatigué et pourtant j'ai dormi 10 heures d'affilées. Les aiguilles de ma montre indiquent 8 H 37 mn. Après une rapide toilette dans une cabine de douche plus crasseuse que moi, je sors et me mets en quête du jeune gérant. J'aimerais bien prendre un petit déjeuner copieux, n'ayant mangé hier soir que quelques maigres biscuits avant de me coucher, payer et m'en aller illico. Mais personne, les couloirs comme les chambres sont vides. Dans la cour les camions ont disparu. Légèrement étonné et surtout ennuyé, je sors pour tenter de retrouver mon bonhomme. Ma voiture, un coupé Chevrolet, est toujours là, bien garée devant le motel. Mais à part sa présence reconfortante, nulle âme qui vive au bord de la route ou aux fenêtres des maisons.

C'est alors qu'allant chercher un stylo à ma voiture afin de laisser un mot sur le comptoir du motel avec le montant de mon passage, une déflagration éclate à mes oreilles, soulevant à un mètre de moi une gerbe de terre sèche. On m'a tiré dessus ! ? fût ma première pensée interloquée, après un bond sur place. Regardant instinctivement les vitres alentours, je m'aperçois avec stupeur d'un canon de fusil pointé vers moi au travers d'une fenêtre à une cinquantaine de mètres. Je sens les battements de mon cœur s'accélérer, mais en panique je mets un certain temps à sortir mes clés de la poche trop serrée de mon jean. Seconde déflagration ! L'adrénaline et la peur me font trembler les mains. Je démarre en trombe, enfin, soulevant un nuage de poussière et trente secondes plus tard le village disparaît dans mon rétroviseur. Reprenant mon souffle en décrispant mon pied de l'accélérateur, je me rends compte que mon flanc droit me fait mal. A cet endroit ma chemise a pris une teinte pourpre n'augurant rien de bon...

Non, rien de bon.

Imaginez-vous arrivant blessé dans un village perdu où les autochtones regardent d'un bien mauvais œil les inconnus. Un village où d'autres étrangers, sous divers prétextes, déambulent comme vous le long des chemins forestiers.

Imaginez l'attrait que peut représenter un jeune homme venant de Washington sur les jeunes villageoises de ce trou paumé.

Mais, leurs charmes champêtres retiendront à peine votre attention, parce qu'une femme s'appelant Inès et semblant comme vous chercher la réponse à un mystère, va vous subjuguier.

.....
.....
.....

Description des mécanismes du jeu

PJ = Personnage Joueur (c'est le personnage qu'incarne le joueur).

PNJ = Personnage Non Joueur (Ce sont les personnages incarnés par l'ordinateur).

Vernumbria proposera une longue et terrifiante quête ayant fait l'objet d'un soin particulier au niveau de la cohérence de l'univers et de l'histoire, afin d'apporter au joueur un réalisme et une jouabilité optimum.

Vernumbria proposera la mise en œuvre pour le PJ de paramètres comportementaux complexes et réalistes, laissant néanmoins la place à une gestion instinctive du PJ par le joueur.

Vernumbria proposera aussi de nombreux dialogues particulièrement travaillés pour apporter au jeu une dimension cinématographique.

Des paramètres complexes et réalistes garants d'une vraie profondeur de jeu

Une recherche de cohérence et de réalisme :

— Une simulation du temps qui s'écoule

Le temps qui s'écoule donne une dimension supplémentaire de réalisme et un parfum d'enquête policière : certains événements, ayant lieu à des heures précises, obligeront le joueur à se trouver au bon endroit au bon moment.

— Une aventure qui s'étale sur environ une semaine.

— Un monde ouvert au périmètre de jeu délimité par le scénario (l'armée bouclant le périmètre de Corkway lake avec ordre de tirer à vu).

— Un scénario conçu pour entraîner le joueur dans une aventure qui monte crescendo dans l'angoisse.

— La prise en compte des facteurs humains naturels comme le stress, la terreur et la folie.

— De nombreux personnages qui s'expriment de façon réaliste.

Un PJ très humain, auquel le joueur s'identifiera facilement

Partant de la constatation suivante : dans un film d'épouvante, si la vision de l'affreuse créature provoque la peur, le gros plan sur le visage horrifié de la victime est encore plus efficace pour la transmettre au spectateur.

Il en ressort qu'une forte identification du joueur à son personnage est un facteur important pour rendre l'action véritablement angoissante.

A cet effet, une voix-off retranscrira "en live" les états d'âmes et les pensées du PJ.

Dans la même optique, il sera important que tous les personnages du jeu disposent d'une palette suffisante d'expressions corporelles et de visages.

Des caractéristiques évolutives pour le PJ

Les 7 caractéristiques suivantes incarneront le PJ :

L'endurance : incarne l'état général de santé physique.

La fatigue : incarne l'état d'épuisement psychique. Son seuil de fatigue dépassé, le PJ s'endort sur place (sauf en cas de surtension). Le seuil de fatigue joue sur l'endurance et la volonté.

La force : améliore le combat à l'arme de corps à corps et permet de pousser une lourde charge, d'enfoncer une porte, etc...

La volonté : augmente le seuil de tension et sert pour l'utilisation d'objets mystiques et le combat à l'arme à feu.

Tension : incarne la résistance au stress du PJ. Les montées de tension, si elles ne dépassent pas le seuil, augmentent la force du PJ. Le seuil de tension dépassé de peu, fait prendre la fuite au PJ, dépassé de beaucoup, il peut le faire s'évanouir.

La paranoïa : le seuil de paranoïa, dépassé de peu, rend le PJ agressif verbalement envers son entourage, dépassé de beaucoup, il rend le PJ agressif physiquement envers son entourage.

La santé mentale : incarne le risque encouru par le PJ tout au long de l'aventure, de sombrer dans la folie. Le seuil de santé mentale, dépassé de peu, fait errer le PJ au hasard, le temps que son niveau de santé mentale augmente, dépassé de beaucoup, il fait errer le PJ au hasard dans le but de tuer le premier venu, à moins que son niveau n'augmente entre-temps.

Ces caractéristiques (auxquelles le joueur n'aura pas accès) influenceront directement les réactions du PJ lorsqu'il sera confronté aux périls qui rythment le déroulement de l'histoire, de ce fait, elles seront ressenties intuitivement par le joueur. Il sera aidé en cela par des indices visuels et sonore (battements de cœur qui se fait entendre de plus en plus fort, vision qui se trouble, tremblements, cris du PJ, etc.).

Ces caractéristiques fluctueront en fonction des actions du PJ et leurs seuils respectifs pourront augmenter, cela afin de retranscrire avec réalisme la capacité d'adaptation de l'homme confronté à un milieu hostile et traumatisant :

- Exemples -

- Le PJ acceptant de faire un bras de fer avec un PNJ améliorera sa force.
- Le PJ marche à la place de se servir de véhicule, s'il mange et dort correctement, améliorera son niveau d'endurance.

- La découverte d'un cadavre affreusement mutilé aura pour effet d'augmenter fortement la tension du PJ, et du même coup, à des proportions différentes, d'augmenter sa paranoïa et de se répercuter sur sa santé mentale.

Mais si les seuils de ces 2 dernières caractéristiques ne sont pas dépassés, alors la tension redescendra peu à peu sans laisser de séquelles au PJ et lorsqu'elle aura atteint son niveau d'origine, les seuils de paranoïa et de santé mentale du PJ auront augmenté.

.....
.....
.....

Un monde ouvert, un scénario non linéaire mais cadré, dans lequel le joueur se sentira en permanence guidé mais pas dirigé qui développe une histoire oppressante à l'intrigue complexe et aux nombreux rebondissements servis par de vrais dialogues :

La trame principale présente une grande histoire d'épouvante ménageant un suspense et une tension allant crescendo.

Le PJ sera amené à découvrir de nombreux lieux anodins ou insolites et à rencontrer des personnages mystérieux et souvent inquiétants avec lesquels il aura la possibilité de dialoguer.

Plus de 6 heures de dialogues, servis par de véritables acteurs virtuels, plongeront le joueur dans une ambiance unique.

Le PJ qui ne se privera pas de faire part au joueur de ses pensées laconiques, et souvent d'un humour sarcastique (voix-off simulant les réflexions du personnage tout au long du jeu, à l'instar du héros de "Piège de Cristal"), participera aussi à créer une véritable profondeur cinématographique.

Les dialogues seront intuitifs et leur mise en œuvre présentera une grande simplicité :

Contrairement à ce qui se fait souvent, le joueur ne devra pas choisir entre plusieurs phrases de texte pour s'adresser ou répondre à des PNJ, il choisira simplement le ton sur lequel il souhaitera répondre à son interlocuteur. Trois choix différents lui seront généralement proposés (agressif, neutre, bienveillant) mais il pourra y en avoir d'autres selon les situations.

Cette approche du dialogue sera plus intuitive et plus vivante que celle proposant un choix entre plusieurs phrases écrites et elle évitera toute redondance.

Au vu de l'évidente importance des dialogues, ceux-ci bénéficieront d'un soin tout particulier afin que le scénario, pourtant non linéaire, soit servi par des dialogues dignes d'un film de cinéma.

La trame principale aux nombreuses ramifications sera accompagnée de multiples quêtes annexes qui donneront au joueur le sentiment d'une grande liberté agrémentée d'une impressionnante richesse de jeu :

La trame principale sera constituée d'événements clés qui se succéderont pour faire avancer l'histoire.

Cette trame, qui forme un maillage, proposera une dizaine de parcours qui aboutiront à 5 fins différentes.

Le joueur empruntera les chemins de traverse, suivant son style de jeu (agressif, passif ou bienveillant) et en fonction de sa perspicacité.

Cette trame complexe permettra une excellent rejouabilité.

Les quêtes annexes :

Elles seront rattachées à divers lieux ou personnages. Le déroulement de ces quêtes n'influera pas directement sur la trame principale, mais permettra au PJ de s'équiper, lui donnant aussi plus d'indices et d'explications sur l'histoire qui se déroule.

De petits jeux dans le jeu :

Une épreuve de bras de fer, un puzzle, des énigmes et des casse-têtes, seront autant de petits défis que le joueur devra relever tout au long du jeu.

L'écran de jeu

Une gestion 3D adaptative pour valoriser au mieux chaque situation :

.....
.....
.....

Un curseur unique changeant d'aspect en fonction des 7 modes simulant toutes les actions envisageables du jeu :

.....
.....
.....

Le traitement visuel

Un univers réaliste tout en 3D, visage emblématique du Canada profond, ancré à ses racines Irlandaises et sombrant au fur et à mesure dans l'étrange et l'oppressant.

Exemple : Jeune fille et cauchemar...



Ambiance NB...



Impressions Couleurs...



Le traitement sonore

Une gestion du son qui mettra en avant l'univers réaliste et inquiétant du jeu :

.....
.....
.....

Résumé chiffré du jeu "Welcome to Vernumbria" :

Environ : 16 lieux différents à découvrir, soit à peu près 2000.000 m² de surface de jeu.
30 personnages, dont 10 rôles majeurs.
40 objets d'utilisation courante + des indices.
6 heures de dialogues + 1 heure de "voix off" pour le PJ.
50 heures de jeu pour la durée de vie moyenne.