

---

# ÉCRITURE INTERACTIVE

A lire :

- *Plusieurs images et morceaux musicaux sont intégrés pour permettre au lecteur de saisir l'ambiance de chaque scène, il est recommandé de les écouter en lisant le texte accompagnant chaque scène.*
- *Les balises '[GAMEPLAY]' indique que cet élément n'est pas narré mais joué par le joueur.*
- *Ce texte est largement inspiré d'une adaptation que j'ai écrite d'un scénario de l'Appel de Cthulhu V6 paru dans Cassus Belli*

## ETAPE #1

- Dans le cadre d'un jeu vidéo de type RPG, action aventure ou action RPG imaginé lors du cours 1, développer une mission complète, qui associe game design et narration, avec au moins 4 étapes/objectifs à détailler.
  - Durée de la mission : 20 à 40 minutes
  - Genre : Aventure / Enquête
  - Nature de la mission : Enquête
  - Particularité : Le joueur peut utiliser un mode 'enquête' grâce auquel il peut distinguer les détails de son environnement. Ne fonctionne que si celui-ci se concentre au bon endroit.
  
- LIEU 1 : New York – Davenport Hotel
  - MISSION 1 : Rencontrer Davenport, constater l'état de Emily, gérer la crise
  
- LIEU 2 : New York - Waldorf Astoria
  - MISSION 2 : Remonter la piste du Waldorf, et convaincre le réceptionniste
  
- LIEU 3 : New York - Chinatown
  - MISSION 3 : Se rendre au Dragon D'or et rencontrer Ts'ao Ming
  - MISSION 4 : Visiter la salle d'occultisme et découvrir la trace de l'occultiste

## NEW YORK – 1926 – CHEZ PATRICK DAVENPORT

Bohren & Der Club of Gore – Prowler <https://www.youtube.com/watch?v=ECyfx1OR>

Philippe Jefferson, détective privé, enquête pour un ami sur les événements ayant amené sa fille à développer un état mental instable.

Patrick Davenport est un habitué des services de Jefferson, l'ayant déjà embauché sur plusieurs affaires personnelles. C'est un veuf d'une soixantaine d'années, très bien installé dans les milieux universitaires de New York. Il contacte Philippe pour une affaire « *qui concerne sa fille Emily et le dépasse* ».

### SCENE 1 - ENTREE

**[GAMEPLAY]** : Le joueur fait face à une grande bâtisse de pierre blanche, elle-même dressée face à un large parc New Yorkais. Les quelques branches restantes aux maigres arbres bordant le trottoir se balancent au



rythme effréné des bourrasques glacées qui s'engouffrent dans le manteau de Jefferson. Le joueur peut visiter les alentours du bâtiment. L'ambiance est lourde et les passants rares. Le joueur peut ensuite entrer dans l'épais hôtel particulier de la famille Davenport ; dont le porche est éclairé d'un lampadaire municipal. C'est Davenport lui-même qui ouvre la porte. Il a l'air exténué et invite l'enquêteur à la suivre afin de rencontrer un certain **Dr Nigel Edwards**, le médecin qui a l'habitude de suivre la famille, et un ami de Patrick et Emily.

- Nigel : « *Même au plus fort de sa dépression, jamais je n'ai vu ce genre de comportements chez Emily. Quelque chose n'est pas normal, il a dû lui arriver quelque chose. Patrick compte sur vous pour en découvrir la nature.* »
- **Davenport** informe également l'enquêteur qu'Emily a perdu son compagnon Niel Spangler dans une expédition en Mongolie il y a plusieurs mois, et est revenue habiter chez son père et sa sœur, en quittant son domicile conjugal de Boston. D'après son père, sa situation s'améliorait et elle sortait à nouveau régulièrement.
- Le Dr Edwards propose aux investigateurs de voir Emily à l'étage. Le joueur peut également visiter la demeure familiale avant de se rendre à l'étage.

**[GAMEPLAY]** : Le joueur peut explorer la maison à la recherche de quelques informations. De nombreux objets sont exploitables. En voici une liste non exhaustive :

- Une photo de famille à 4 personnes, avec Emily, Patrick, sa défunte femme et une seconde enfant (La sœur D'Emily : Helen)
- Une trop large collection de bouteilles indiquant peut-être une tendance à l'alcoolisme chez l'un des habitants de l'habitation (c'est Emily qui l'empruntait pour ses « sorties »).
- Un fauteuil intact mais couvert de poussière, comme s'il attendait son propriétaire (la femme de Patrick Davenport).

En bref, la maison porte les stigmates de l'absence de la mère, et Patrick Davenport cultive un certain symbolisme autour de sa famille. Rien d'assez malsain pour que ce soit inquiétant.

## SCENE 2 – L'ETAT D'EMILY

Apocryphos, Kammarheit, Atrium Carceri - Immemorial <https://youtu.be/XN76BusiehA>

- A l'étage l'ambiance est beaucoup plus pesante, les fenêtres et volets sont fermés, et les quelques lampes à huiles et ampoules éclairant le couloir ne suffisent pas à soulager la tension dans l'air.

### [GAMEPLAY] :

Le joueur suit le docteur et Mr. Davenport dans le large escalier de l'hôtel particulier. Arrivé devant la chambre où Emily est alitée, le Dr Nigel entre en premier dans une tension palpable (musique). Elle est allongée sur le côté, ses membres sont agités de spasmes et elle murmure des propos



incompréhensibles. Helen, que son père présente et assise à côté d'elle sur une chaise. Elle semble anéantie. En utilisant ses capacités de concentration, le joueur peut distinguer un malaise intense émanant de la pièce.

*Alphaxone – Into the Silence*

[https://www.youtube.com/watch?v=hzcw\\_0TMNpE](https://www.youtube.com/watch?v=hzcw_0TMNpE)

Si le joueur ne détourne pas le regard, il commence à entendre à la limite de son champ auditif, des grincements et de claquements indéfinissables. La caméra se met à tourner légèrement pour suggérer un

mal de tête puissant. Des ombres peuvent apparaître à la fenêtre pour les joueurs les plus téméraires. La sœur de Emily se plaint également de maux de tête.

- Le docteur annonce au joueur qu'il va administrer un calmant à Emily pour qu'elle puisse se reposer, et alors que le joueur est libre de ses mouvements (soit en train de fixer le lit, soit en train d'explorer la pièce) le Dr Edwards procède à l'injection.

**[EVENEMENT MAJEUR] : Emily est alors prise d'une frénésie majeure, elle agrippe le cou du médecin et lui déchire la joue avec les dents. Le docteur hurle, le sang gicle sur les draps immaculés et la nuisette de Emily.**

**[GAMEPLAY] :** Le joueur doit alors se précipiter sur le docteur pour l'aider et l'arracher aux ongles d'Emily ; puis injecter le calmant à celle-ci. Elle se calme au bout d'une trentaine de secondes qui s'écoule lentement face à l'enquêteur désespéré et Emily finit par sombrer dans un sommeil agité.

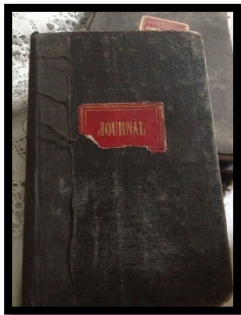
- Davenport est désespéré, alors que Nigel éructe sous l'effet de la douleur que la jeune fille doit être internée. Helen est en état de choc. Le joueur peut gérer cette scène en parlant à chaque personnage ou peut décider d'abandonner les spectateurs de cette scène terrifiante à leurs pensées.
- On ne peut plus rien tirer d'Emily

## SCENE 3 – LE MYSTERE D’EMILY

Le joueur est inquiet de la présence d’Emily, et son influence se laisse sentir dans les moindres recoins <https://www.youtube.com/watch?v=AD4dDSqvQss>

- Afin de faciliter son travail, les autres personnages n’interrompent pas le joueur dans ses recherches.
- Après la nature des derniers événements, le joueur a toute liberté pour fouiller les affaires d’Emily à la recherche d’indices.

**[GAMEPLAY]** : Le joueur doit fouiller les affaires d’Emily, dont la majorité sont sans intérêt. Néanmoins peuvent attirer l’attention du joueur :



- Des lettres du banquier de Emily quant à de nombreux retraits d’argent
  - Un journal intime, parsemé d’entrées erratiques, qui expriment le désarroi et le mal-être de la jeune femme. Les écrits deviennent à la fois plus réguliers et plus obscurs, alors que l’état de Emily semble s’améliorer, là où les pages s’ornent de symboles ésotériques griffonnés dans les marges. Un certain **Comte Enescu** semble avoir pris de l’importance dans la vie de Emily, et elle voue un respect évident à cet homme.
  - Caché dans son secrétaire, une petite amulette montée sur un cordon en cuir. Malgré sa forme étrange, l’objet n’est qu’une babiole.
- Après tous les indices accumulés, l’investigateur pourra remarquer un changement quant au comportement d’Helen, qui semble de plus en plus inconfortable vis-à-vis de l’enquêteur, l’utilisation de ses capacités d’observation des détails lui permet de confirmer ses doutes.
  - **[EVENEMENT MAJEUR]** : Un peu bousculée d’être interrogée par Philippe, Helen révèle qu’Emily participait à **un cercle de spiritisme** ou elle avait trouvé du réconfort. Elle affirmait même avoir pu parler à Niel, qui lui aurait assuré de continuer à vivre sa vie.
  - Helen ne connaît aucune personne faisant partie de ce cercle mais sait que sa sœur se rendait au **Waldorf Astoria** (hôtel très réputé de la ville).

## SCENE 3.5 – LA NUIT CHEZ LES DAVENPORT

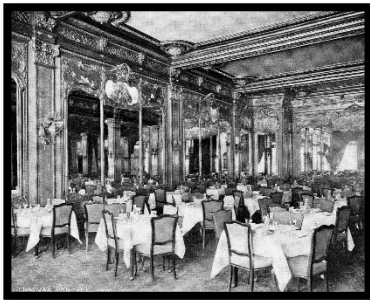
Cette scène est optionnelle et permet au joueur de jouer la nuit chez les Davenport, entre allers retours inquiétant dans le couloir, portes grinçantes, et bruits de griffures. Cette scène est présente pour marquer un contraste encore plus fort avec la scène 4.

## NEW YORK – 1926 – LE WALDORF ASTORIA



- Ces événements se déroulent le lendemain de l'enquête chez les Davenport
- **[GAMEPLAY]** Le joueur est au volant de sa Ford direction l'hôtel et la devanture de celui-ci apostrophe les passants d'une musique entraînante. [https://youtu.be/2Fisd23\\_nIA](https://youtu.be/2Fisd23_nIA)
- *The Great White Way Orchestra – All Over Nothing At All*
- L'hôtel est extrêmement luxueux et au-dessus des moyens de l'enquêteur, le décalage est accentué entre ce détective inquiet et frigorifié et les dorures du grand Salon.
- Ces scènes peuvent être jouées dans l'ordre voulu par le joueur, la découverte de la solution pouvant être obtenue de plusieurs façons.

### SCENE 4 – LE SALON



**[GAMEPLAY]** Une possibilité du joueur est d'engager la discussion avec une personne présente dans le Salon. Il pourra ainsi rencontrer par exemple la dynamique **Lady Whilsmore**. Celle-ci est très sympathique et accueille le détective chaleureusement. Elle s'ennuie de voir les rues « aussi froides » et refuse de sortir pour le moment, de son état d'ancienne habitante de la côte Ouest, habituée à des températures plus agréables.

- Elle peut renseigner l'enquêteur sur le **Comte Enescu**. Elle le désigne comme « *un escroc à l'accent roumain de Brooklyn* ». Si le joueur choisit les bons mots, elle pourra même révéler que c'est **le chef réceptionniste** de l'hôtel qui lui a présenté l'homme en question.
- Elle précise également que celui-ci lui a raconté des inepties sur son lien avec l'au-delà, et son tout aussi mystique lien avec le grand Houdini. Elle affirme l'avoir bien vite éconduit.

### SCENE 5 – LA RECEPTION / LA DIRECTION

- Le directeur de l'hôtel réfute avoir connaissance de l'existence d'un quelconque Enescu. Toutefois, si on lui pose la question ou si on la pose à une autre personne en sa présence, le chef réceptionniste **Peter Cornell** va très vite suer à grosses gouttes.
- Dans le cadre du dialogue (CHATMAPPER), le joueur choisit de parler au réceptionniste
- Rongé par la culpabilité, il avouera vite qu'il connaît Enescu, et qu'il le laissait accéder aux salons privés, et qu'il rabattait les clients et clientes qui lui paraissaient les plus crédules pour une confortable somme d'argent.

## SCENE 6 – L'INTERROGATOIRE

- **[EVENEMENT MAJEUR]** : Le réceptionniste semblant en savoir beaucoup plus qu'énoncé précédemment et un interrogatoire semble évident pour le joueur.
- **[GAMEPLAY]** **L'interrogatoire est une phase de jeu qui peut être « musclée »**
- Voici la liste des informations que le joueur peut recueillir au cours de l'interrogatoire :
  - **OBLIGATOIRE** : Le véritable nom du « Comte » est **Howard Vendigger**. C'est un escroc quasi-notoire se faisant passer pour un très sérieux médium anglais. Le fait qu'il passe par le Waldorf Astoria rassure ses cibles de ses intentions et de son statut, et lui permet de recueillir des individus très fortunés.
  - Après des discussions sur l'au-delà, les disparus, ou l'avenir, Howard propose de participer à une séance de spiritisme (l'argent n'est pas évoqué)
  - Après plusieurs soirées, Howard évoque un départ pour cause de manque d'argent.
  - Le charisme de l'homme est très fort et beaucoup de ses clients croient en ses pouvoirs
  - **OBLIGATOIRE** : Les séances de spiritisme ont lieu dans l'arrière salle d'un restaurant de Chinatown, **le Dragon d'Or**.
- Après le recueil de ces informations, le réceptionniste peut être laissé à son infortune : la réaction du directeur.

## NEW YORK – 1926 – CHINATOWN

### SCENE 7 – LE RESTAURANT

Ambiance musicale conseillée : <https://www.youtube.com/watch?v=IReQHyOYgU>



- Le froid se fait ressentir encore plus. Les bourrasques redoublent de force.
- Le héros se rend à Chinatown afin de visiter la salle d'occultisme de Enescu où il semblerait que Emily allait.

#### [MISSION SECONDAIRE]

- Scène de rencontre avec le gérant **Ts'ao Ming**
- Alors que le héros demande l'accès à la salle louée à l'occultiste pour les besoins de son enquête, le gérant du restaurant lui demande si ses services sont disponibles pour une affaire personnelle, car il aurait besoin de mettre les mains sur un objet en particulier.
- Une vieille habitante du quartier, dont la longévité étonne les habitants, de par son âge plus ancien que certains bâtiments, possède un bazar où se mêle piège à touristes et véritables objets d'un autre âge. Mr. Ming aimerait récupérer un objet en sa possession dont la nature exacte paraît floue pour le personnage.
- Néanmoins, Ming lui en fait un portrait physique assez précis. Ce médaillon a appartenu il y a longtemps à la famille de Ming, mais a fini par changer de main avec le temps. Le gérant ne précise pas pourquoi la vieille refuse de lui vendre le médaillon (en réalité sa famille est une dynastie de cultistes que la vieille vendeuse redoute). La vieille connaît l'attirance de Ming pour le médaillon et refuse de s'en séparer. Celle-ci étant liée à une famille de la pègre locale également elle est inatteignable par Ming sans créer une guérilla dans les rues de Chinatown.



**Objectif :** Récupérer le médaillon auprès de la vieille occultiste

**Récompense :** Argent, Coopération totale de Ming envers l'enquêteur, Appui d'un personnage important.

## SCENE 8 – LE MAGASIN ESOTERIQUE

### [GAMEPLAY] Récupération de l'objet :

Plusieurs options s'offrent au héros :

- Dérober l'objet de nuit ou de jour en risquant un scandale en plein quartier étranger (ce qui pourrait lui coûter très cher)
  - Difficulté = être assez discret pour dérober l'objet et bien planifier le cambriolage, sachant que la vieille habite au-dessus du magasin
- L'acheter à la vendeuse de façon innocente
  - Difficulté = se faire passer pour un touriste intéressé par cet objet-ci
- La convaincre de lui céder par l'intimidation ou la persuasion
  - Difficulté = difficilement intimidable, bien protégée, et surtout possède une grande force de volonté
- Le faire acheter par quelqu'un d'autre, ou se faire passer pour un spécialiste d'arts anciens
  - Difficulté = qualité du jeu d'acteur

La solution la plus simple reste d'acheter l'objet contre une grande somme d'argent en se faisant passer pour un touriste intéressé par l'art chinois ou l'occulte.

## SCENE 9 – UN SECOND PERE DESEPERE



### Twist :

Avant de récupérer l'objet, la vendeuse précise que celui-ci devait être vendu il a quelques jours mais que l'acquéreur n'avait pas de quoi le payer. Ceci peut déjà éveiller la curiosité du héros.

[GAMEPLAY] En poursuivant ses recherches dans Chinatown, ou simplement en rentrant au restaurant ; il va faire la connaissance de **Xu Chen**, serveur de son état, le suppliant d'avoir une conversation privée avec lui. Accueillant, celui-ci peut même inviter le héros chez lui si celui-ci se montre courtois et aimable. Sinon, il le poursuivra dans la rue en lui racontant son histoire,

empreinte de détails rendant l'ensemble très crédible.

“Ma fille est mourante, je sais que vous avez fait l'acquisition d'un médaillon récemment, je vous en supplie j'en ai besoin, sans quoi elle ne vivra pas”

Xu continue dans ce registre jusqu'à ce que le héros lui demande plus de précisions : “Elle a contracté une maladie appelée **Yaoguai (妖怪)** qui se traduit par une perte d'énergie vitale” “Seul un rituel traditionnel chinois peut la libérer de son état, mais ce genre de pratique tend à disparaître chez nous, les chinois d'amérique” “La vieille sorcière de la rue requiert ce médaillon pour le rituel, je vous en supplie aidez-moi”



**Nouvel Objectif :** Choisir de donner le médaillon à Xu ou à Ming ou de le garder

**Récompense par Ming :** Argent, Coopération totale de Ming envers l'enquêteur, Appui d'un personnage important.

**Récompense par Xu :** Aide d'un 'homme du peuple', Espion dévoué, N'hésitera pas à prendre des gros risques pour le personnage.

**Garder le médaillon ? :** Si le joueur garde le médaillon, pour s'en servir à des fins commerciales ou occultes, celui comprendra vite que le médaillon est source de pouvoir. En effet il permet de sceller et d'ouvrir des passages entre les plans astraux, et poussé à son maximum, de faire appel aux avatars de puissances monstrueuses.

**Éléments qui pèsent dans le choix :**

**Pour Ming :** Argent, suite logique de l'enquête, allié de poids MAIS lien père

**Pour Xu :** Choix moral, allié fidèle même si modeste MAIS trahison de Ming

**Pour soi :** Puissance astrale, et valeur monétaire MAIS son pouvoir corrompt et pousse à en vouloir davantage.

## **SCENE 10 – RETOUR AU DRAGON D'OR**

**[CONCLUSION] :**

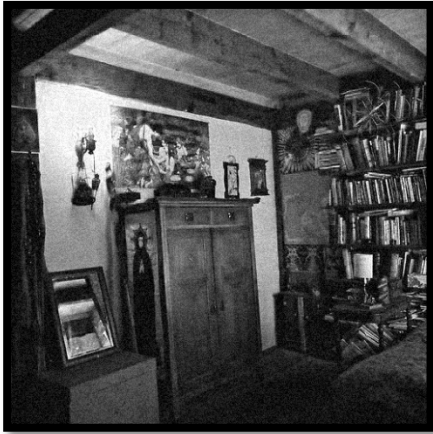
Dans tous les cas, le joueur aura accès à l'arrière-boutique du magasin quel que soit son niveau d'entente avec Ming.

1. Si le joueur lui a donné le médaillon : Ming lui donne l'accès instantanément
2. Si le joueur ne lui a pas donné : Menace ou rappel du rang du personnage peuvent suffire
3. En cas d'enveniment de la situation : Scène de combat contre les neveux de Ming (Gangsters chinois, battes et massues)

## SCENE 11 – L'ARRIERE-BOUTIQUE

(Texte extrait du scénario officiel)

- Lorsque le joueur affirme son idée d'aller explorer la salle d'occultisme, le propriétaire du restaurant paraît beaucoup moins menaçant et effrayé.
- En usant habilement de menace et de corruption, le joueur peut toutefois arracher à M. Liu le détail des événements.
- Il y a deux nuits, les clients d'Howard se sont présentés l'un après l'autre et la fille de M. Liu les a conduits au « Temple ». Ils étaient six au total, trois hommes et trois femmes. M. Liu ne sait pas ce qui s'est passé ensuite, mais au bout d'une heure, des hurlements terrifiants ont soudain retenti. Howard a surgi des tentures obturant le Temple, échevelé et affolé, avant de s'enfuir en bousculant plusieurs convives du restaurant. Un invité d'Howard, un jeune homme « aux yeux fous », a suivi le même chemin. Dans le Temple, les cris continuaient et M. Liu y a découvert une dame âgée en pleine crise d'hystérie, une jeune femme (Emily) en état de choc, une autre femme et un homme plus calmes, quoique visiblement perdus. M. Liu a éjecté tout le monde de son établissement, mis Emily dans un taxi et demandé à son neveu d'éloigner du quartier la vieille hystérique. Il n'en est pas fier et craint depuis l'arrivée de la police...
- Mais le pire est que seuls cinq clients, en plus d'Howard, sont sortis de la salle... alors que la fille de M. Liu répète obstinément qu'elle y a conduit six clients ! Le restaurateur et sa famille sont depuis morts de peur et personne ne veut entrer dans la salle.
- Si Philippe insiste et dédommage M. Liu, il le laissera pousser les meubles qui obstruent le passage, franchir les lourdes tentures et accéder au « Temple ». Il refuse avec la dernière énergie de l'accompagner.



- Tout dans la pièce respire le charlatanisme
- Un bazar de foire est entassé, mains de gloire, abat-jours, chandeliers, vases chinois.
- Les murs sont chargés de tenture poussiéreuse et de bibliothèques à l'intérêt douteux.

### [GAMEPLAY]

#### Thème musical important

<https://youtu.be/MwToTZc9qOk?list=PLXzPgzyhbCui84K1MniMpd4aUFNqDzhT>

- La salle dégage la même ambiance dérangeante que la chambre d'Emily, mais exacerbée.
- Un murmure permanent parcourt les oreilles du joueur et des ombres dansantes passent sur les murs
- Si le joueur fixe une surface réfléchissante trop longtemps, une paire d'yeux affolés pourra y apparaître.
- Une odeur douçâtre plane dans la pièce, entêtante
  
- Derrière un paravent se trouve un matelas, un smoking usé, une robe de cérémonie et **un portefeuille**
- Sur la table traîne encore les restes d'une séance d'apprenti chimiste, poudres, liquides et pilons sont renversés.
- **[EVENEMENT MAJEUR]** : Alors que le joueur fouille la pièce, un hurlement de terreur atroce résonne dans la pièce, sans origine particulière. Composé de mots à peine articulés, semblable à un appel à l'aide. La pièce se distord et un visage tordu et des mains semblent s'extraire des meubles.
- **Le joueur n'a que quelques secondes pour éviter de rester piégé dans la pièce à jamais.**

### SCENE 12 – PROLOGUE

- Le portefeuille contient les papiers de Enescu, ainsi qu'une lettre d'une certaine Loly Parker, d'Hells Kitchen. C'est un quartier où poser des questions expose à des ennuis, mais le joueur va devoir s'y rendre pour continuer son enquête.
- Lorsqu'il sort de l'arrière-boutique, la famille Ming est terrifiée .

Suite de l'enquête : Philippe va devoir trouver la trace d'Enescu à Hells Kitchen, sans savoir que celui-ci est protégé par un petit ponte d'un gang local, un certain Butch McCready.

## ETAPE #2

- Sous Chatmapper, écrire les dialogues de cette mission principale, et y intégrer également les arborescences de la mission secondaire créée de l'exercice du cours #3, afin de proposer UNE seule arborescence de dialogues prenant en compte les différentes branches et sujets abordables disponibles à tout moment au joueur (prendre/rendre quête principale, prendre/rendre quête secondaire), etc.