

Pr. JONES and
THE LOST CRUSADER
LILAVERNA ESTERLAN

The art of

Life Precious

a chapter of **The Demon Lords Chronicles**

Version française



ASTERNE EDITIONS



Pr. JONES and
THE LOST CRUSADER

LILAVERNA ESTERLAN

ASTERN EDITIONS

***Ce document est distribué et diffusable gratuitement.
Son contenu peut être réutilisable uniquement sous
la même licence et les mêmes conditions.***

***Tous les éléments de ce document ont été réalisés
à l'aide de Scribus et Gimp.***

***Les captures d'écran sont issues du jeu lui-même,
ou à travers le moteur de jeu RPG Maker VX ACE Lite,
propriété d'Enterbrain.***



Life Precious

a chapter of The Demon Lords Chronicles

Creative Commons 3.0 BY NC SA

2013-05-05 2013-06-06 (2ème édition)

lifeprecious.thefrogstudio.net



Sommaire

Mot de l'auteur	5
Univers	9
Personnages	17
Astuces	31
Conception	37
Visuels	43
Crédits	49
Épilogue	53

Mot de l'auteur



Life Precious est né sur un coup de tête, alors que j'évaluais l'intérêt de la version gratuite mais limitée de RPG Maker VX Ace.

*Pouvait-on créer un "vrai" jeu,
à partir d'un outil amputé de ses meilleures fonctions ?*

Je désirais de tester mes idées sur le Game Design. Ou comment réaliser un jeu vidéo grâce, et malgré, les outils à disposition, fussent-ils numériques ou intellectuels.

Quelques cartes avec une poignée d'éléments interactifs, peu de variables, pas d'évènements communs ou de scripts, et une base de données aussi limitée que les ressources fournies. Réaliser un jeu correct dans ces conditions semblait une gageure. Mais c'était aussi une force. Le véritable ennemi du créateur n'est pas tant ses outils, ou ses compétences, mais le temps qu'il pourra y allouer.

Le temps est central, car l'auteur est dans une course de fond.

Sa volonté et son envie s'usent au fil du temps qui passe, des problèmes nouveaux et des impondérables. Evaluer le temps nécessaire pour arriver à terme est une priorité pour tout créateur. Et particulièrement dans le jeu vidéo où les travaux de musique, graphisme, écriture et mise en scène s'ajoutent à ceux liés à la programmation.

Un projet court a dès lors un avantage décisif. Puisqu'il faudra moins de temps pour le réaliser, la finition n'en sera que plus probante. Mais comment se restreindre à une fenêtre temporelle modeste, lorsque l'on a tant d'idées à implémenter ?

La réponse est simple : en étant limité par le logiciel lui-même.

Grâce aux limitations de RPG Maker VX ACE Lite, je dois réduire mes ambitions. Et ce qui semble un inconvénient devient alors un avantage. Obligé de rester modeste, je me concentre alors sur ce qui m'est possible de faire. Et le temps que j'y consacre se voit mécaniquement réduit. Alors que je pourrais

me perdre dans un infini des possibilités, des contraintes fortes m'imposent un chemin. Et donc un point d'arrivée.

Mais un outil limité ne signifie pas un résultat limité.

Bien sûr, j'aurais pu en faire un jeu simple, sans réelle histoire, ni univers propre. Une simple succession de donjons, entrecoupée d'aller-retour dans un magasin, n'aurait pas été si différente du résultat actuel. Mais ce n'est pas ma conception d'un bon jeu vidéo.

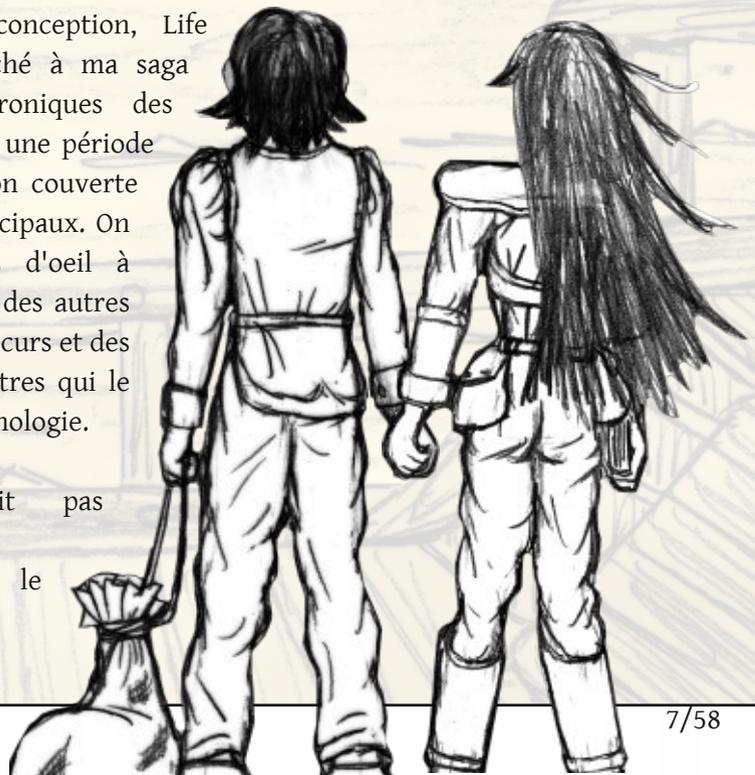
Pour moi, le lien entre joueur réel et monde virtuel est primordial. Cela passe par des personnages et une histoire. Toujours, le joueur ira d'un point A à un point B, appuyera sur des boutons et obtiendra un objet pour avancer. Les bases restent immuables.

Ce qui donne tout son sens à cette perte de temps ludique, est l'histoire. Découvrir des expériences, glorieuses ou misérables. Oublier sa propre vie pour en incarner une autre. Life Precious ne devait pas se contenter d'être un projet expérimental. Je lui voulais du corps. Pour exister. Pour être apprécié.

Au cours de sa conception, Life Precious s'est rattaché à ma saga principale, Les Chroniques des Seigneurs Demons, à une période à l'heure actuelle non couverte par les épisodes principaux. On y trouve des clins d'oeil à certains évènements des autres titres, des caméos obscurs et des références aux chapitres qui le suivront dans la chronologie.

Tout ceci n'était pas obligatoire.

Mais cela était, je le pense, nécessaire.



Univers



La planète Aremis

Life Precious prend place sur un astre autre que la Terre, quelque part dans notre univers, plusieurs millénaires dans notre futur.

Très proche géologiquement de notre planète, l'humanité qui y a élu domicile prospère depuis longtemps. La faune et la flore se différencient de celle de la Terre sur de nombreux points. Elles se rapprochent ainsi de ce qu'on s'attend à trouver dans des romans d'Heroic Fantasy, avec de nombreuses créatures fantastiques cohabitant plus ou moins entre elles. Les hommes qui la peuplent ont conquis la plupart des continents, et sont entrés dans la révolution industrielle de la fin du 19ème siècle terrien.

De nombreuses expéditions sont ainsi organisées par des gouvernements ou de riches mécènes. Plus que les trésors et les bijoux, certains sont à la recherche des origines de l'humanité. En effet, si on trouve les premières traces humaines il y a près de 10 000 ans, des ruines plus anciennes encore semblent attester d'une civilisation antérieure. Une civilisation très avancée, qui se serait brutalement éteinte quelque temps avant l'arrivée de l'homme sur son territoire ...



Pourquoi créer un monde entier ? Parce que j'aime me compliquer la vie. Mais aussi parce que, au fil des itérations, mes histoires étoffaient leur propre époque, leur propre version d'une société dynamique. Je finis par toutes les fusionner dans un grand tout, les Demon Lords Chronicles, chacune apportant sa pierre, tout en s'appuyant sur celle des autres. Un univers riche est autant nécessaire qu'amusant. Et une récompense à tous les joueurs qui joueront à mes créations, et se sentiront ainsi "chez eux", en terrain connu. Une forme d'élitisme ? Non. Un lien privilégié !

Le continent Demeris

Parmi tous les continents que comptent Aremis, celui de Demeris se révèle particulièrement riche en artefacts pré-humains. Hasard de l'histoire, ses habitants ont depuis longtemps décrété un tabou total sur ces reliques. Proclamé par la puissante religion locale, tout individu est formellement interdit d'y pénétrer. Et encore moins d'y prendre quoi que ce soit.

Cela n'arrête pas les aventuriers, s'infiltrant en masse à la recherche de gloire, de fortune ou de frissons. Une milice a donc spécialement été déployée pour renforcer la sécurité des ruines. Cette dernière était

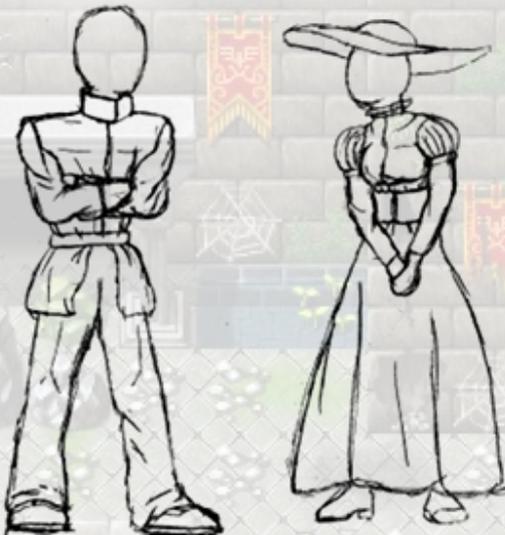
pourtant déjà conséquente, de part les nombreux pièges toujours actifs, hérités de cette mystérieuse civilisation perdue ...



Demeris s'inspire de l'Egypte ancienne. Mais les ressources de base ne permettaient pas de reproduire une architecture originale. J'ai donc opté pour un continent médiéval, construit sur les ruines d'une civilisation plusieurs fois millénaire. Je maintenais ainsi une plausibilité entre les visuels RPGMaker et le scénario d'une aventurière en pays hostile. Historiquement, d'anciennes structures servent souvent de fondations à de nouvelles. Paris s'est ainsi construite par dessus Lutèce, elle même par dessus des vestiges plus anciens encore. Les fondations et les chutes successives des royaumes locaux expliquent la variété des architectures explorées au cours du jeu. Chaque chef, roi et empereur de Demeris a tenu à emporter ses reliques avec lui, disséminant les artefacts dans des endroits aussi divers qu'oubliés.

L'humanité

L'espèce la plus répandue sur la surface d'Aremis, avec les slimes.



L'humanité a sû s'adapter à tous les climats et toutes les conditions. Certains humains présentent le don inné de magie, leur permettant de lancer des sorts avec plus ou moins d'efficacité. De nombreux empires en sont nés, et si les velléités entre peuples restent vives, le monde connaît une période de relative stabilité.

Pourquoi 99% de nos fictions tournent autour de notre civilisation post-primate, parfois avec quelques aliens en plus ? Certainement parce qu'il est plus facile de s'y reconnaître ... et d'en tirer des aventures intéressantes. The Demon Lords Chronicles perpétuent cette tradition. Oui, l'Humanité a atterri sur une planète extra-terrestre, et a régressé dans son évolution historique.

Comment et pourquoi resteront un mystère à ce stade des chroniques. De même que la propension nouvelle à la magie, manifestement absente de nos populations terriennes.

Tout se déroule dans le futur, et concerne à la base une "poignée" d'humains. J'ai considéré qu'une langue unique, synthèse de nos langues actuelles, se serait imposée et développée à travers Aremis. Attendez-vous donc à trouver des anglicismes et autres expressions un peu trop modernes au cours des jeux de cette saga.

Les démons

Apparus il y a moins de deux mille ans, les démons sont une espèce vivante issue d'un univers parallèle, où la magie existe. Soumis à son influence tout au long de leur évolution, les démons sont bien entendu doués en magie, jusqu'à avoir développé une forme d'immortalité physique.

Pour des raisons inexplicables, la frontière entre leur univers et le nôtre est plus ténue sur Aremis qu'ailleurs. Cette étrangeté a permis la création de portails transdimensionnels il y a 1500 ans, marquant ainsi leur tonitruante entrée dans l'histoire des mortels.

Suite à de nombreuses péripéties, plusieurs centaines d'entre eux se sont disséminés à travers la planète. La plupart sont à la recherche de tranquillité, mais tous n'apprécient guère la compagnie humaine. Quelques uns ont élu domicile dans les ruines de Demeris, et n'aiment pas être dérangé. Ils ne sortent que rarement de leur cachette, tant ils craignent qu'un démon plus puissant ne vienne -demander- leurs services ... pour l'éternité.

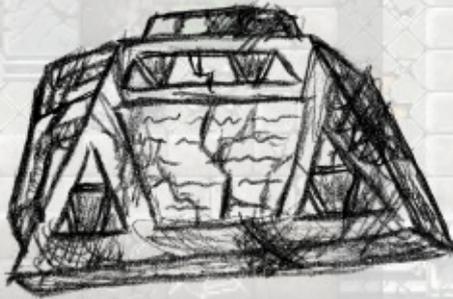
Mes démons ne sont pas ceux des religions. Ils sont bien ancrés dans la science moderne, bien qu'exotique. Du fait de légères différences entre leur univers et le notre, leur évolution a été profondément affectée, bien que leur apparence reste humanoïde. Une source d'énergie aussi versatile et puissante que la magie a eu de nombreux effets évolutifs. Non seulement en favorisant les plus doués en ce domaine, mais par une course à la puissance, synonyme de survie. Cela a eu comme conséquence cognitive un individualisme forcené et une propension à la violence. Mes démons sont mauvais par nature. Mais surtout par nécessité. Mais dans toute règle, il y a les exceptions ...



La civilisation perdue

On sait très peu de chose sur cette civilisation perdue. Il n'en reste que peu de traces dans le monde, et les informations que l'on a pu en obtenir sont très parcellaires. Les artefacts qui en sont issus ont peu à peu attisé les intérêts, entraînant dans son sillage une fièvre exploratrice à travers Aremis.

Savants et notables organisent des expéditions à la recherche de ces reliques du passé, tant pour le prestige que pour les secrets qu'elles recèlent. Plus que des babioles d'un autre âge, elles lèveraient le mystère sur les origines de l'humanité sur Aremis. Et sur ce qui a pu balayer entièrement une civilisation avancée, il y a plus de 10 000 ans.



J'aurais pu me passer d'une

société anté-diluvienne pour ce jeu. De jolis trésors et un royaume déchu auraient suffi à la trame de Life Precious. Mais ce n'est pas l'univers d'un seul titre, s'arrêtant aux crédits de fin. Il me fallait une base solide, une vraie richesse au service des autres chapitres de la saga. La civilisation perdue en est une des réponses, encore mystérieuse à ce stade des chroniques.

Pourquoi une civilisation ancienne ? Pourquoi disparue entièrement ? Je me contenterai de dire que toute planète propice à la Vie abrite nécessairement une espèce intelligente. Aremis est habitable par l'Humanité. Il y a eu forcément une autre civilisation, native de cette planète. Une espèce qui aurait émergée quelques 10 000 ans avant la notre ... puis se serait lancée vers les étoiles bien avant nous ... pour y trouver sa destruction ... bien avant nous ?

Personnages



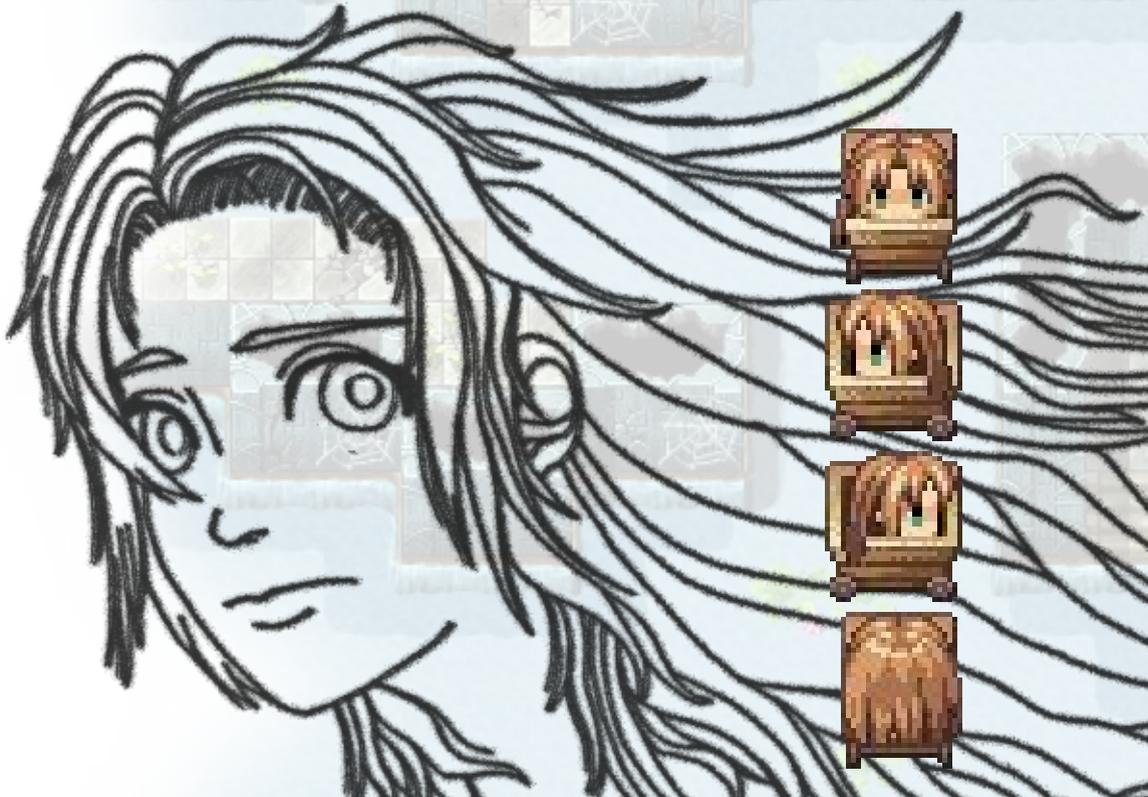


Lilaverna Esterlan
L'héroïne de l'histoire

Jeune femme ordinaire, elle est la fille de Jones Esterlan, explorateur à la renommée aussi grande que sa vie fut courte.

Ayant perdue ses parents très jeune, elle a été élevée par la famille Astern. Lilaverna a grandi dans les rues d'une petite ville portuaire, où son caractère aventureux et optimiste lui a valu quelques exploits et beaucoup de soucis avec la maréchaussée.

Elle s'est présentée à l'expédition sur le continent de Demeris avec un but très précis en tête : Comprendre ce qui poussait son père à partir toujours plus loin. Et peut-être, qui sait, en savoir plus sur ses derniers instants.





Créer un héros de jeu est plus compliqué qu'il n'y parait.

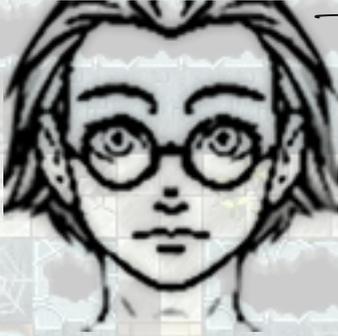
Il doit être simple pour que chaque joueur s'y incarne, versatile pour s'adapter au gameplay, mais complexe pour proposer une originalité.

Lilaverna se conforme comme elle peut à ces contradictions.

Je l'ai imaginé un peu inconsciente, joviale, très téméraire, voleuse à ses heures perdues, et surtout avec une moralité ni trop bonne, ni trop mauvaise. Une vraie graine d'aventurière, en somme.

Mais le plus important a été de lui donner un but autre que "sauver le monde" ou "retrouver mon pôpa". Une raison personnelle, intime. De telle sorte que sa quête aboutisse, en fin de jeu, à son évolution en tant qu'individu. Car un bon héros sera toujours un héros qui change.

En bien ou en mal.

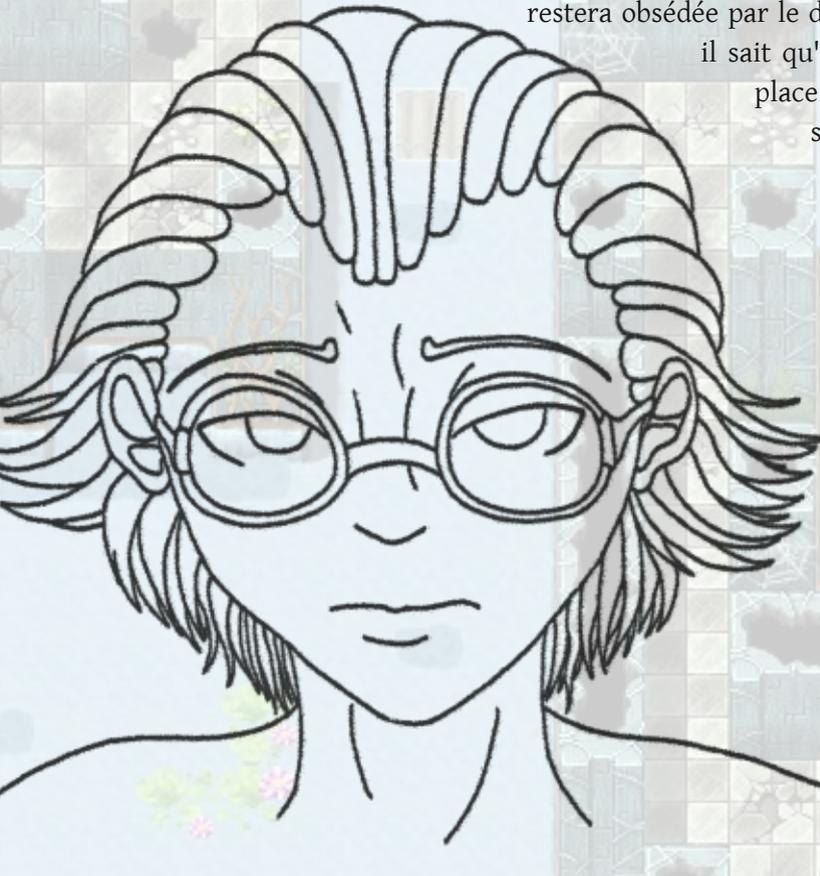


Rami Astern
Le complice de toujours

Rami a grandi avec Lilaverna, et s'est retrouvé trop souvent à réparer les pots cassés par cette dernière.

Plus calme et réfléchi, il continue encore à l'aider, en l'accompagnant dans son expédition à l'autre bout du monde. Conscient des dangers d'une telle entreprise, il a pris soin de préparer au mieux leur équipée.

Si les prises de bec avec Lila sont leur lot quotidien, nul doute que le garçon nourrit des sentiments envers sa soeur d'adoption. Mais tant que la jeune fille restera obsédée par le destin de son père, il sait qu'il n'y aura pas de place en elle pour ses sentiments.





Le héros défini, concevoir son sidekick est plus facile.

Il s'agit en général de partir sur son opposé, et de l'adapter selon les besoins de l'histoire. Dans le cas de Rami, il m'a semblé évident qu'un intellectuel pessimiste sur les bords était nécessaire à l'équilibre du duo. Le compagnon est le miroir nécessaire aux actions du héros, à la fois sa conscience, son tentateur, et, bien sûr, la main invisible du créateur du jeu.

Les opposés s'attirant, une idylle entre les deux compères en devient bien plus plausible. Le fait qu'ils soient ensemble depuis l'enfance me donne aussi l'occasion d'inventer quantité d'anecdotes qu'ils partagent, et approfondir ainsi leurs liens.

Enfin, leurs prises de bec renforcent la dynamique des dialogues, tout en apportant une touche d'humour à l'ensemble.

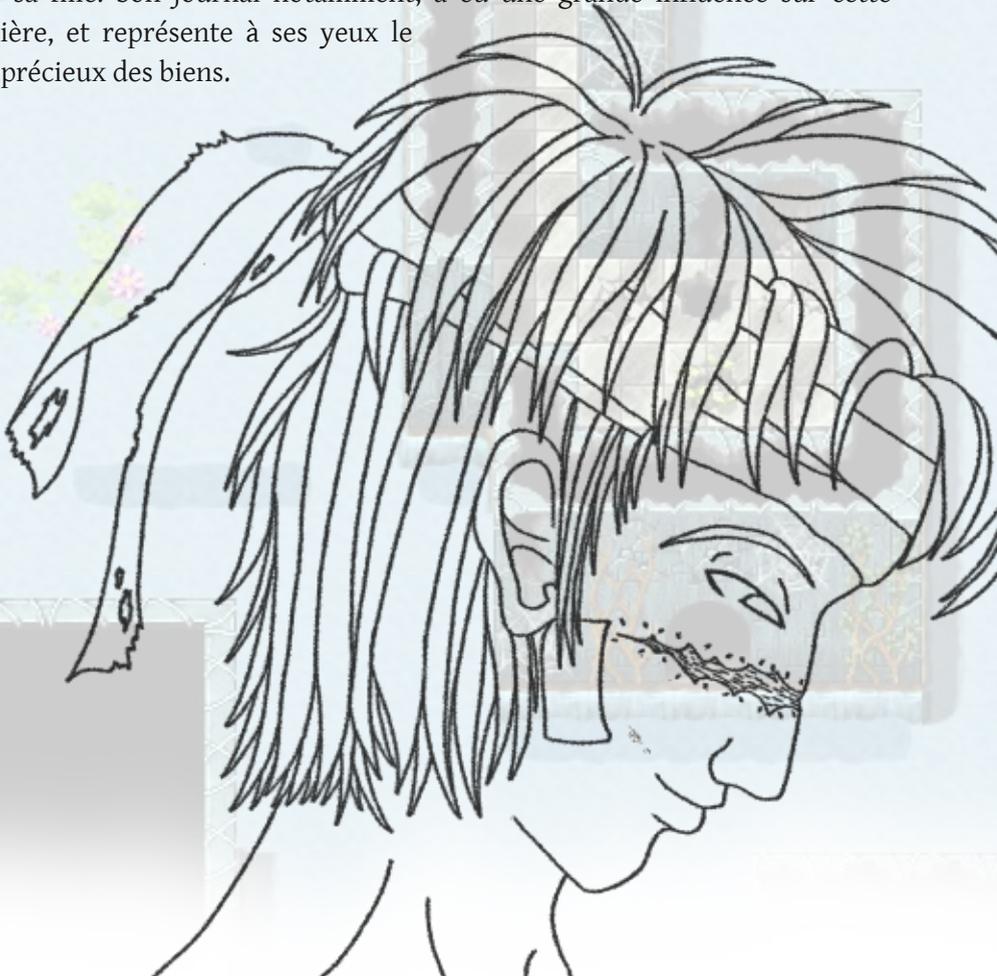


Jones Esterlan

L'origine de votre aventure

Père de Lila, il a mené une carrière d'aventurier des plus brèves, achevée par une disparition lors d'une expédition sur le continent de Demeris. Il reste malgré tout reconnu par ses pairs comme un individu talentueux, plus intéressé par les grands frissons que par les pièces d'or.

S'il a souvent négligé ses devoirs familiaux, il est resté une figure importante pour sa fille. Son journal notamment, a eu une grande influence sur cette dernière, et représente à ses yeux le plus précieux des biens.





Un travail enrichissant que celui-là.

Jones en lui-même n'apparaît qu'en tout début d'aventure, pour disparaître aussitôt. Il est le moteur principal de l'histoire, la force qui pousse l'héroïne à avancer. Mais il doit également marquer le joueur, lui plaire tout autant. Ou du moins fournir assez de présence pour justifier son influence tout au long du jeu.

Je l'ai imaginé tel un certain Indiana Jones, baroudeur et charmeur, en plus égoïste et moins savant. Le plus difficile a été d'en faire un mauvais père, un exemple à ne pas suivre, tout en justifiant l'admiration de sa fille envers lui, le héros solitaire triomphant de tous les dangers, partant vers le soleil couchant pour de nouveaux périples.

Et tout cela, en quelques monologues, sans jamais le montrer en action !



Demi-Lune

Business is business

exhorbitant.

Les affaires sont sa fierté, et il met un point d'honneur à respecter le code des marchands, quoi que cela puisse signifier. Est-il là seulement pour remplir sa bourse à vos dépend ? Ou a-t-il un autre objectif, qu'il se garde bien de vous révéler ?



D'ordinaire, la création d'un jeu débute après l'écriture.

Je couche tout à l'écrit. Je jauge, mesure, modifie et, je l'espère, améliore mon premier jet. Cela demande plusieurs jours, afin de trouver la bonne alchimie, et partir sur une base solide.

Mais Demi-Lune fait exception. Jusqu'à tard dans la conception, il est resté sans nom, avec la vague personnalité d'un marchand opportuniste. Il n'était que fonctionnel. Ce n'est qu'à la toute fin, que je me rendis compte de son potentiel, et combien il pouvait servir l'histoire dans son ensemble, offrant l'ultime révélation.

Demi-Lune est un clin d'oeil au compagnon d'Indiana dans "Le Temple Maudit". Comme lui, mon Demi-Lune a été un jeune associé de Jones, qui l'a sauvé de la misère, et l'a entraîné dans ses aventures de part le monde. Demi-Lune s'est toujours senti redevable envers son mentor. Et il est homme à rembourser ses dettes ... en bon businessman.



Les miliciens Un mortel ennemi

Particulièrement dévoués à leur tâche, les miliciens sont une force militaire spécialement détachée à la protection des ruines.

Plus que leurs compétences martiales, c'est leur fanatisme qui est le plus à craindre. Ils ne cherchent même pas à discuter, ils écraseront tout maraudeur à vue, quel qu'il soit, comme s'il n'était qu'un cafard sur leur chemin.

Ils connaissent parfaitement les pièges de leurs ruines, inutile donc de compter sur eux pour les déclencher.



Tout jeu a besoin de danger, même virtuel.

Les miliciens représentent la menace la plus directe pour le joueur. Etant donné leur rôle purement utilitaire, ils n'ont pas besoin de personnalité. Leur seule présence suffit à évoquer leur implacable volonté, et l'imagination du joueur fait le reste.

Dans le premier jet du scénario, ils devaient aussi menacer Rami de représailles, s'il était pris en flagrant délit de pillage. Par la suite, j'ai trouvé plus logique de confier ce rôle à des aventuriers véreux. En effet, on ne peut pas être à la fois fanatique et corruptible.



Les concurrents

Un danger plus grand que les pièges

Vous n'êtes pas les seuls aventuriers, arrivés fraîchement sur le continent de Demeris. D'autres, comme vous, sont venus tenter leur chance, bien décidés à amasser le trésor de toute une vie.

Et parmi eux, les moins recommandables se taillent la plus grosse part du gâteau. Après tout, pourquoi risquer sa vie dans des ruines mortelles ...

... quand il suffit de dépouiller les aventuriers qui en reviennent les poches bien remplies ?





A quoi bon raconter une histoire, s'il n'y a pas de surprises en réserve ?

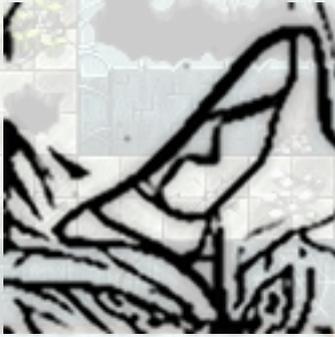
J'avais besoin de rajouter de la tension, non plus durant les ruines, mais en dehors. Une incentive à finir les ruines le plus vite possible. Autre chose qu'une bête date limite et un score. Je trouvais aussi dommage que, malgré un nombre certain d'aventuriers en cavale, le joueur n'en croiserait que si peu durant le jeu.

J'ai donc fusionné ces deux problématiques en une solution, avec des aventuriers sans scrupule, prêts au pire pour se remplir les poches. Leurs personnalités se sont dessinées d'elles-mêmes.

Le boss est un chef de bande efficace, cynique et sûr de lui. Il affirme son autorité sans hésitation, dans le sang s'il le faut.

Son comparse silencieux est inspiré de tueur à gages Jules, de Pulp Fiction. Il parle peu mais est totalement aux ordres de son chef.

Le bavard du groupe, quand à lui, est paradoxalement le plus dangereux du groupe. Un chien fou qui prend ce qu'il lui plait, et ignore les conséquences pour les autres.



Le commanditaire *L'Histoire à tout prix*

Beaucoup de rumeurs circulent à son sujet. On le dit puissant démon. Ou prince-savant d'une contrée oubliée.



Son attitude, aussi froide que cassante, n'arrange pas sa réputation, et ses visiteurs sont rarement d'honnêtes citoyens. Il jouit d'une fortune certaine, et d'une influence suffisante pour que l'empereur lui-même regarde ailleurs lors de ses "invasions privées".

Ne portant que peu d'intérêt à la survie de ses explorateurs, il ne s'intéresse qu'aux artefacts, et à l'Histoire qu'ils recèlent. Pour cela, il est prêt à payer un très bon prix, à quiconque lui rapporte ce qu'il veut.

Et peu importe comment.

Dès l'instant où j'inscrivais Life Precious dans la chronologie des Demon Lords Chronicles, il me fallait y inclure quelques personnages récurrents de la saga.

Le commanditaire est justement l'un d'entre eux.

Ceux qui auront joué à Threaders of Destiny (encore en pré-production à l'heure actuelle :) reconnaîtront Jeral Domieux, l'apôtre de Gam'ii Ghyn. Toujours avide de savoir, il poursuit sa quête d'absolue connaissance à travers toute la planète.

Son obsession pour l'histoire d'Aremis s'est amplifiée avec les siècles, au point d'en faire son unique priorité. Son Eternel le soutient dans cette tâche, autant par ennui que par curiosité. Le vieux seigneur démon ne doute pas des avantages, vis à vis de ses rivaux, que ces informations lui apporteraient.



Les démons Ne jamais déranger

Chaque démon est unique ...
à l'exception de leur dédain pour
les mortels.

Certains sont agressifs, d'autres
plus prompt à parlementer. Ils
demeurent retors, menteurs et certainement dangereux.

Ils se cachent dans les ruines pour échapper à leurs congénères,
trop heureux d'avoir quelques siècles de liberté après des
millénaires de servitude.

Et pour la conserver, ils sont prêts à beaucoup de choses, et si
possible les moins scrupuleuses.



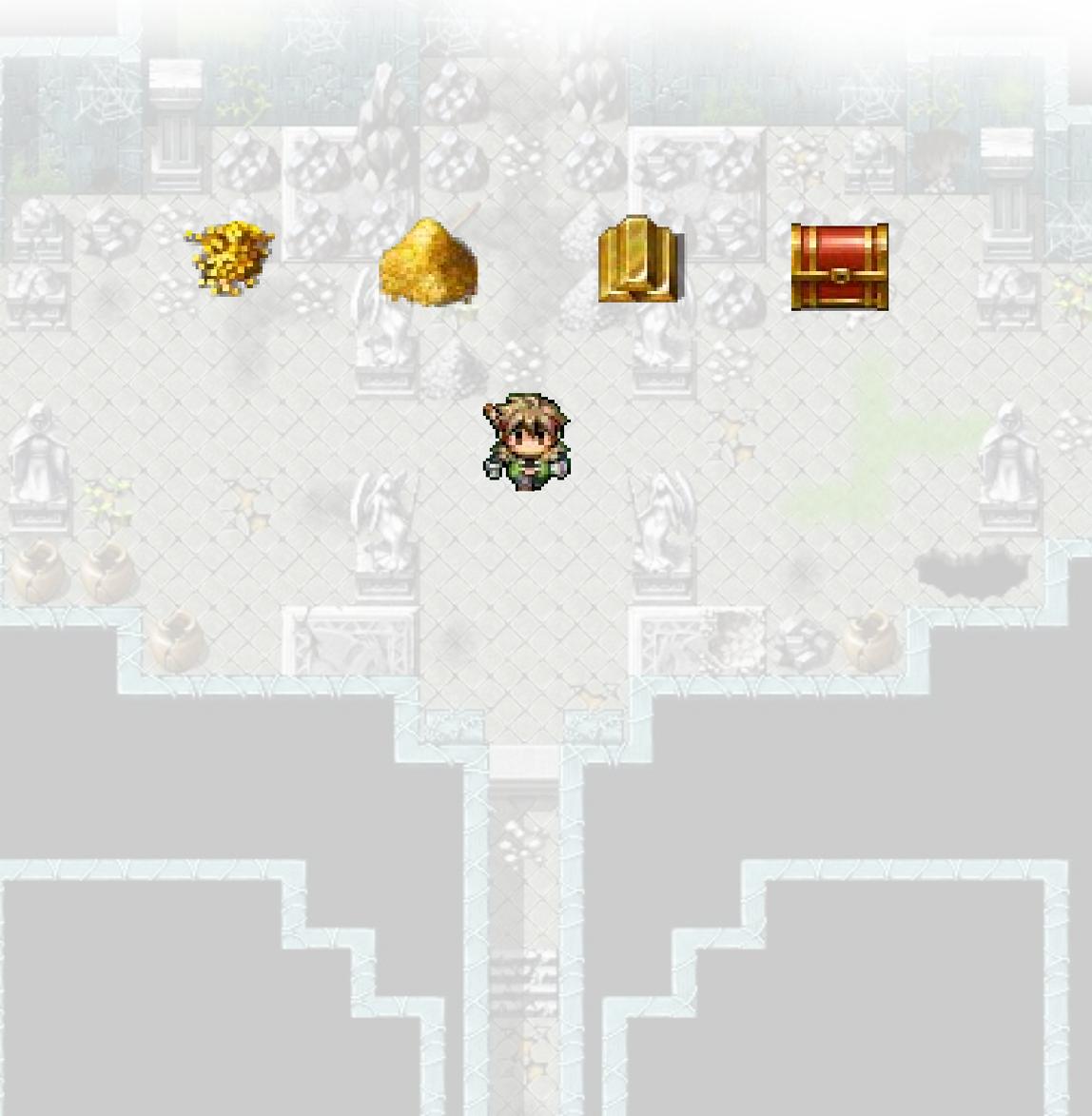
Les démons sont l'essence des Demon Lords Chronicles.

J'aurais pu les passer sous silence dans ce lointain spinoff. Mais j'ai trouvé plus intéressant d'en faire des antagonistes avec leur propre agenda.

Il faut un minimum de variété pour surprendre le joueur, et l'omniprésence des miliciens aurait été préjudiciable à cela. Il me fallait d'autres dangers "vivants", capable de surprendre le joueur et de l'obliger à revoir sa stratégie, même pour une seule seconde.

Avec quelques démons, j'ai à la fois une justification aux minijeux, des diables qui s'ennuient ou se cachent, et un univers plus riche de nouveaux mystères et de dangers imprévisibles.

Astuces





Vous pouvez courir, en appuyant sur la touche D du clavier. Il vous faut un certain temps pour reprendre votre souffle après une course. Vous ne pouvez donc pas enchaîner deux courses successivement.



Les trésors se cachent souvent parmi les tas de rochers sur le sol. Lorsque vous courez, vous ne pouvez pas trouver de trésors.



Les pièges sont souvent indiqués par un squelette par dessus eux. Lorsque vous courez, Vous avez deux fois moins de temps pour réagir. Echouer à un piège vous renvoie en arrière, et vous fait perdre tous les trésors accumulés durant l'exploration.

Utilisez la sauvegarde en début de ruines efficacement. Explorez la ruine pendant un maximum de temps, afin de déterminer le meilleur chemin. Rechargez la sauvegarde et complétez la ruine en un minimum de temps.



Les ruines bonus vous permettent de gagner rapidement des richesses. La meilleure stratégie est de compléter les ruines en obtenant les cinq artefacts et les cinq pages de journal. Une fois le bateau de retour, utilisez les ruines bonus pour acquérir des richesses.



08:56

Chaque ruine peut être complétée en moins de six minutes, sans utiliser la course. Les événements spéciaux se déclenchent lorsque vous complétez les trois dernières ruines en moins de six minutes. Les deux premiers événements sont sans conséquence sur la suite du jeu.

Il y a un raccourci dans la ruine 4, sur le premier rempart, derrière les deux miliciens contre le mur. Obligez les à vous poursuivre, esquivez-les, puis allez tout droit vers le haut. Votre personnage grimpera sur les fissures pour rejoindre l'étage supérieur. Dirigez vous ensuite vers la droite pour atteindre l'escalier du toit.



Vous devez finir la dernière ruine en moins de six minutes pour obtenir la good ending. Il existe deux raccourcis dans cette ruine. l'un d'eux se trouve au milieu de la carte. Pour le second, il se trouve près du point de départ du donjon. Dites-vous qu'un radeau donne autant de prise qu'un mur fissuré ...



Dans la salle de l'artefact de la ruine 5, il y a un passage secret sur la partie droite de la plateforme. De là, foncez jusqu'au mur, puis tournez vers la gauche. Arrivé à la plateforme, descendez vers le bas pour rejoindre l'escalier.



L'artefact sera pris par le marchand si vous mettez plus de huit minutes à terminer une ruine. Vous pouvez acheter les artefacts manqués au marchand.



Chaque ruine abrite une page du journal de votre père. Vous pouvez acheter les pages manquées au marchand.



La fin dépend de trois facteurs :

- niveau de richesse (dix mille)
- nombre de pages de journal trouvées (cinq)
- survie de Rami (moins de trente minutes et cinq artefacts).



Conception

```

Contents:
@>Show Balloon Icon: This event, Silence, Wait
@>Wait: 10 Frame(s)
@>Conditional Branch: Switch [0081:EnglishVersion] ==
  @>Text: 'Lila', 0, Normal, Bottom
  :      : Rami, you ok?
  :      : You're white as a paper sheet.
  @>
  : Else
  @>Text: 'Lila', 0, Normal, Bottom
  :      : Rami, ça va ?
  :      : Tu es pâle comme une feuille de papier.
  @>
  : Branch End
@>Conditional Branch: Variable [0025:GameTimeRuins3]
  @>Set Move Route: This event (Wait)
  :
  : $>Turn away from Player
  @>Conditional Branch: Switch [0081:EnglishVersion]
  @>Text: 'Rami', 0, Normal, Bottom
  :      : ...
  :      : Yes. No big deal.
  :      : His fall was terrible.
  :      : His loss of consciousness.
  @>Text: 'Rami', 0, Normal, Bottom
  :      : The last time you made such a face, it
  :      : was when you got caught by
  :      : Jagal and his gang.
  @>Set Move Route: This event (Wait)
  :      : $>Turn toward Player
  @>Show Balloon Icon: Player, Anger
  @>Text: 'Rami', 0, Normal, Bottom
  :      : All because you'd thrown a half-dozen
  :      : eggs in his face.

```



is ON

is ON

is

ove

exists

exists

ment

Route...

Slower

er

acters

Inspirations

Je ne voulais pas d'un RPG typique. Je voulais un jeu actif, sans être exigeant. Avec une histoire aussi agréable que ses personnages. Vu le peu de possibilités laissées par le logiciel, je me suis orienté vers l'aventure-action. Mais il me fallait aussi de la variété dans les activités proposées au joueur. Je me suis donc inspiré d'autres jeux retro pour enrichir le gameplay. Les ruines bonus sont ainsi largement adaptées de classiques de l'histoire du jeu vidéo. Dans l'ordre : un jeu de course, un pacman, un space invader et un jeu de hasard.

Niveau écriture, Life Precious relate les péripéties d'une jeune femme à la recherche de son père disparu. Dans un contexte "Jules Vernien", avec en toile de fond l'exploration de ruines antiques et le secret des origines de l'humain sur une planète étrangère, il me fallait évoquer l'aventure et le danger ...

Quoi de mieux pour cela que le maître étalon du genre ? Plusieurs passages sont inspirés des Indiana Jones. Une fuite face à un rocher, un piège mortel déclenché par un aventurier précédent, des "sauvages" qui vous poursuivent, le saut d'un pont alors cerné par des ennemis, une phase en wagon dans des mines. Et même une idole qu'il faut échanger par son poids exact !

Mais quel besoin avais-je d'imaginer une héroïne ré-écrivant les grandes oeuvres populaires d'aventure ? Parce que je pense que les grandes idées, celles qui parlent à tous, qu'importe le temps et le lieu, apparaissent tôt ou tard. Dans le monde de Life Precious, l'Humanité a atterri sur une planète étrangère, en ayant tout oublié de son passé terrien. Pourtant, si les oeuvres sont tombées dans l'oubli, l'imaginaire qui les a enfanté est toujours présent. Dans ces conditions, l'histoire se répète. La roue est redécouverte, aussi sûrement que le professeur Jones et ses aventures sont réécrites. Avec quelques changements mineurs bien sûr. Mais le baroudeur solitaire, pourfendeur de mystères et de méchants, se doit de perdurer, tant il est iconique.





Je n'ai pas imaginé Life Precious à partir de rien. Les bases du jeu avaient déjà été posées des années auparavant. Mais ce n'était pas encore un jeu. Plutôt un meta-jeu.

Dans mon projet OniromanSim (toujours en développement à l'heure actuelle ;p) le joueur incarne un créateur de jeu vidéo amateur (communément appelé makeur, en référence à RPG maker). Il doit accomplir plusieurs objectifs parallèles, et l'un d'eux est de produire un jeu vidéo intéressant en une semaine.

Bien sûr, le joueur ne doit pas concevoir un vrai jeu vidéo. J'ai simulé cette activité par un QCM visuel. Plusieurs fois au cours d'une partie, le joueur doit choisir entre quatre décisions, symbolisées par quatre cartes. Des points sont attribués à chaque carte. A la fin du jeu, le projet du joueur est évalué puis jugé bon ou mauvais selon le score total des cartes retenues.



Pour obtenir le meilleur score, le joueur doit produire un jeu facile, simple d'accès, sans effet complexe, avec comme thème une jeune fille explorant un monde rempli de trésors et de mystères, flanquée d'un compagnon secrètement amoureux d'elle.

Cela ne vous rappelle rien ?

Oui, bien sûr.

Ce meta-jeu, que j'avais imaginé et développé presque 3 ans auparavant dans un but purement didactique, a finalement pris "corps et âme" dans Life Precious. Douce ironie : c'est le jeu tiré du meta-jeu qui se trouve disponible bien avant ce dernier.



Les voies du game-design sont impénétrables.

Analyses

Je ne pense pas que l'on puisse créer un jeu, ou quoi que ce soit d'autre, sans exprimer un grand nombre d'idées sous-jacentes. Des idées que le créateur lui-même ne voit pas sur le coup. Mais dont il prend conscience par la suite, pour peu qu'il se penche sur le résultat final. Je me permets d'analyser à posteriori les rouages de ma création. Certains sont délibérés de ma part, d'autres se sont immiscés dans mon travail sans que je ne m'en rende compte.

Créer à partir d'un outil accessible, gratuit et légal

Dans sa version gratuite, RPG Maker VX ACE Lite limite le nombre d'éléments modifiables. Life Precious a donc été réalisé avec des contraintes fortes. Néanmoins, en limitant son spectre des possibles, cela a permis de modeler un game design adapté, réaliste et fonctionnel vis à vis des ressources investies.

Absence de violence gratuite

Il n'y pas de morts graphiques dans Life Precious. Les actes violents sont sous-entendus. Plus important encore, le joueur ne peut pas tuer ses ennemis. Le gameplay tourne autour de l'exploration et de l'esquive, des énigmes, des réflexes et de la gestion des ressources à disposition.

Véhiculer un message positif

«L'important n'est ni richesse ni gloire, mais quelqu'un avec qui les partager»
Cette phrase sert de letmotiv à tous les aspects du jeu.

- L'héroïne est ainsi en quête de ce qui donnera un sens à sa vie, suivre les traces de son père n'étant qu'un moyen de découvrir, à travers son exemple, ce qui lui sera précieux au point d'y consacrer sa vie.
- Le compagnon applique cet adage, restant aux cotés de l'héroïne, mais taisant ses sentiments en attendant que celle-ci soit prête à les entendre.
- Le père de l'héroïne a lui réalisé trop tard son erreur, comme le découvre sa fille en fin de jeu, à l'aide de la dernière page de son journal.
- Les trois concurrents sont eux l'exemple à ne pas suivre, prêts à tuer et laisser un comparse se faire tuer pour un peu plus de butin.
- Enfin, le marchand offre une variation ironique de ce message. En plaçant son travail avant tout le reste, il demeure capable d'honorer ses engagements. Bien qu'il ne jure que par la fortune, il continue de respecter la volonté de la personne avec qui il a partagé ses aventures des années plus tôt.

Niveau règles, le joueur est à plusieurs reprises contraint d'abandonner ses richesses pour avancer dans l'histoire, d'ignorer des trésors pour gagner du temps, et d'acheter à prix d'or des indices sur le destin du père de l'héroïne. S'il fait passer son enrichissement avant le bien-être physique (pour le compagnon) et mental (pour l'héroïne), il obtient une fin triste.

Pour gagner, le joueur doit mettre son score (symbole historique de réussite dans les jeux vidéo) au second plan, et se concentrer sur des pages de papier et sur la survie d'un associé à priori utilitaire, mais véritable «princesse à sauver» dans son propre château.

Une simplicité de prise en main

Les commandes se limitent aux 4 flèches du clavier et à 2 touches, dont une (la course) facultative. Les touches sont présentées sous forme d'icônes graphiques au cours des sections du jeu afin de les rendre compréhensibles. Les dialogues, en français ou en anglais, introduisent et renforcent les principes de jeu, sans briser l'immersion par des phrases hors contexte.

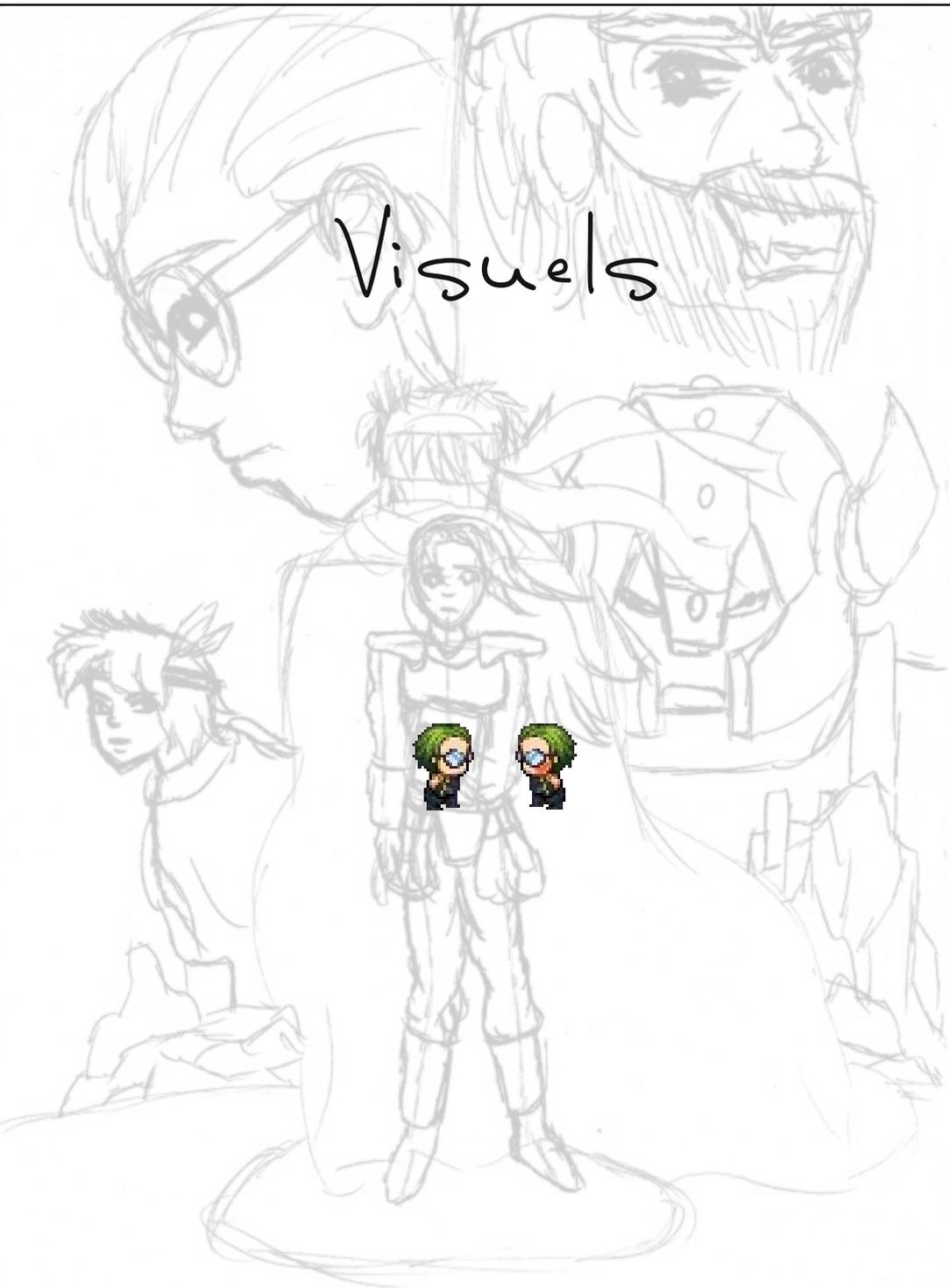
Respecter la légalité malgré un statut amateur

Le jeu a été conçu à partir de la version gratuite de RPG Maker VX ACE, diffusée par l'ayant-droit lui-même. Les ressources non fournies par le moteur de jeu ont été produites à partir de logiciels gratuits (Gimp, CeltX, MediaCoder, VirtualDub, LibreOffice) ou grand public (Music Maker). Le jeu est distribué gratuitement sous Creative Commons 3.0, autorisant la redistribution sous la même licence, et la modification des sources en citant l'auteur d'origine.

Une visée éducative du projet

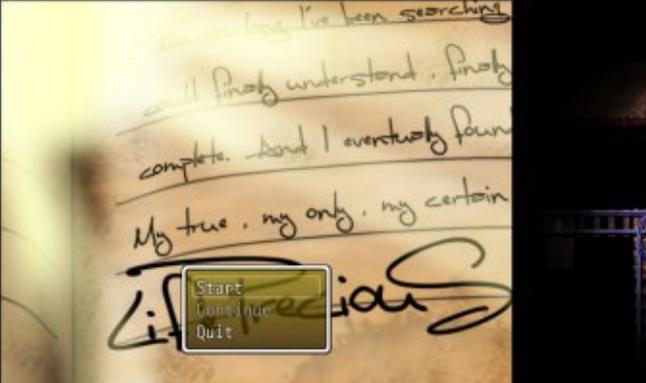
Le fichier de projet, inclus dans le jeu, peut-être ouvert avec le même logiciel gratuit. La licence Creative Commons autorise cette utilisation. Le but est ici de montrer que l'on peut produire un jeu complet à partir d'outils gratuits ou grand public. La modification du projet peut ainsi servir à l'apprentissage de la programmation ou à la découverte du game design en direction d'un public néophyte. La gamme RPG Maker, connue pour son accessibilité et son ergonomie malgré la barrière de la langue anglaise, est une plateforme de choix pour initier le grand public à la création vidéoludique.

Visuals





11:45



11:28

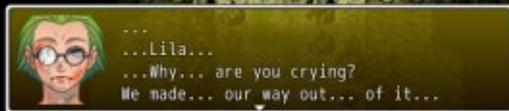
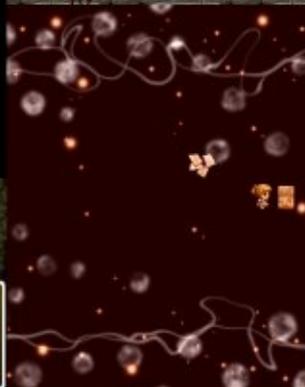


10:27



English

11:16



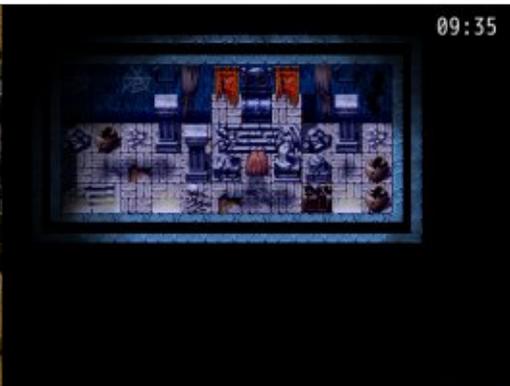
00:41



11:48



09:35



...you'll know this incredible feeling of freedom, of empowerment, of... ..of feeling alive. I know nothing more precious than that.



Welcome, little missy. I think we both have something the other desires.



Life Treasures



Credits

Thanks for
Playing



Concept, Réalisation et Programmation

mtarzaim

www.thefrogstudio.net

Moteur de jeu

RPG Maker VX Ace, Lite version, Enterbrain

www.rpgmakerweb.com

Conception visuelle

RGSS

www.rpgmakerweb.com

Gimp

www.gimp.org

Police

LunaBar

www.fatcatfonts.com

Conception sonore

RGSS

www.rpgmakerweb.com

Magix Music Maker

www.magix.com

Chanson des crédits

"Sans Toi", Orange Macadam
<http://orangemacadam.bandcamp.com>

Divers

CeltX
www.celtx.com

Scribus
www.scribus.net

Install Creator
www.clickteam.fr/installcreator

MediaCoder
www.mediacoderhq.com

Dewplayer, Dewslider, Dewtube
www.alsacreations.fr

Remerciements à

kvk, Imperium et Verehn pour le beta-testing

rpg-maker.fr et rpgmaker.net pour
leur équipe respective

Tous ceux et celles qui y auront joué ...

... et plus encore, à tous ceux et celles
qui y auront pris plaisir

Epilogue



Vous voici arrivé à la fin de mon dernier ouvrage, cher lecteur. Voici quelques années maintenant que j'ai cessé d'écrire, non pas par lassitude, mais par souci de santé. Je tenais à vous faire partager, avant que je ne parte vers mon ultime aventure, ce qui m'a poussé vers les livres.

J'ai toujours aimé les histoires. Surement parce que c'était mon propre père qui me les racontait. Ce n'était pas des inventions. Elles étaient les vraies aventures qu'il vivait à chacun de ses voyages. Il en parlait avec tant de fougue, tant de passion. Il semblait si vivant, si heureux lorsqu'il me les contait.

C'est certainement ce qui m'a le plus marquée, et m'a donné autant l'envie de susciter ces mêmes sentiments. Hélas, il m'a très vite quitté, emporté par cette passion qui l'animaient et le dévorait en même temps.

Mon père s'appelait Jones Esterlan. Un aventurier avec une bonne réputation, toujours sur les routes. Un amoureux du danger et du mystère, explorant les lieux les plus reculés de la planète. Le professeur Jones de mes écrits en est largement inspiré. Il a sa même bravoure,

sa même inconscience du danger. Mais bien sûr, mon professeur possède un bien meilleur talent pour survivre en toutes circonstances !

Ce n'est que des années plus tard après la disparition de mon père, alors que je me destinais à mon tour à cette vie grisante d'inconnu, que j'ai pu comprendre ce qui le poussait à partir toujours plus loin, toujours plus longtemps. À travers ses derniers écrits, il m'a laissé bien plus qu'un souvenir de ses derniers moments. Il m'a prodigué ses derniers conseils, les dernières paroles d'un père absent à sa fille incertaine.

Il m'a, d'une certaine manière, abandonnée. Il a préféré partir plutôt que de rester à mes côtés. Je devrais lui en vouloir. Il est vrai que je garde une certaine amertume, pour ces années adolescentes passées dans son absence. Mais grâce à lui, j'ai pu prendre conscience de ce qui importait vraiment pour moi. Le long de ces quelques pages jaunies, j'ai réalisé ce qui m'était le plus précieux. Que l'erreur qu'il avait mis tant de temps à reconnaître, je ne devais pas le reproduire à mon tour.

La vie est une aventure. Elle est riche de surprises, de pièges et de mystères. L'important n'est pas la quantité de richesse ou de gloire que l'on en tire. L'important est la personne avec qui partager ces moments, beaux ou tristes, forts ou ordinaires. C'est grâce à mon père, et son héritage posthume, que je me suis réalisée en tant qu'individu.

Merci Papa. Merci d'avoir su me donner le goût du merveilleux. Merci d'avoir su m'ouvrir les yeux sur ce qui m'était le plus précieux.

Ces livres sont pour toi. C'est mon cadeau à ton attention, celui d'une fille à son père, par delà la mort et le temps. Ainsi, à travers chaque lecteur, au cours de chaque lecture, tu vivras des aventures. Tant qu'il y aura quelqu'un pour lire mes livres, tu connaîtras de nouvelles épopées. Encore et encore.

J'espère que cela te rendra heureux. Aussi heureux que tu m'as rendue.

À mon père. À ma famille. À mes lecteurs.

Lilaverna Esterlen

