

Le drame du Figaro



Table des matières :	2
I - Introduction	3
A) Elevator Pitch	3
B) Histoire et Univers	3
II - Technologie	4
A) Plateformes et appareil ciblé	4
B) Moteur et logiciels choisis	4
III - Objectif et personnage	5
A) Objectif du jeu	5
B) Présentation des personnages	7
IV - Les 3C	8
A) Contrôles	8
B) Caméra	9
C) Character	9
V - Features	9
A) Mécaniques de jeu	9
B) Timeline et interaction	11
C) Gameplay loop	12
D) UI	12
E) Level Design	15
F) Condition de victoire et de défaite	16
VI - Narration	16
A) Dialogue	16
B) Différente fin	21
VII - Direction artistique	26
A) Style Artistique	26
B) Level Art	26
C) Character Art	27
D) Sound Design	28
VIII - Business modèle / Marketing	28
A) Promotion du jeu	28
B) Méthode de monétisation et de distribution	29
X - Méthode de production	29
IX - Bibliographie	30

I - Introduction

A) Elevator Pitch :

Le Drame du Figaro est un jeu narratif Groundhog Day-like en 2D top-down où vous incarnez un ange gardien chargé d'empêcher l'assassinat du rédacteur en chef du *Figaro* en mars 1914, un événement historique très peu connu du grand public, mais qui rend l'aspect fictif plus facile à mettre en place, en plus de rendre le jeu unique et original.

Coincé dans une boucle de cinq minutes, vous observez et modifiez le cours des événements en possédant des personnages et en interagissant avec l'environnement.

Chaque petite action peut déclencher un effet papillon et transformer l'histoire. Le jeu montre surtout le potentiel du genre Groundhog Day-like, ainsi qu'une idée importante :

Une œuvre historique n'a pas besoin de retracer l'événement de manière précise et réaliste pour être pertinente, mais peut prendre des libertés.

B) Histoire et Univers :

Le jeu est une fiction basée sur une réalité historique, l'assassinat de Gaston Calmette, rédacteur en chef du Figaro, par Henriette Caillaux le 16 mars 1914. Le jeu prend donc place durant cette journée, dans les locaux du journal.

L'atmosphère y est tendue. Les dernières ventes du journal sont désastreuses et les finances du Figaro sont au plus bas. Sous une pression constante, Gaston Calmette, homme très autoritaire, laisse éclater sa colère sur son équipe. Ses critiques se font de plus en plus violentes, et la menace d'un licenciement massif plane sur toute la rédaction.

En toile de fond, la France de 1914, quelques mois avant le début de la Première Guerre mondiale. Les journaux sont secoués par le scandale du ministre des Finances Joseph Caillaux. Pour protéger son mari et son honneur, Henriette Caillaux souhaite assassiner le rédacteur en chef, responsable selon elle des articles qui salissent leur nom.

C'est dans ce contexte explosif que le joueur entre en scène, pour une durée de seulement cinq minutes. Vous incarnez un ange gardien chargé d'observer et d'influencer cette journée où chaque action compte. Votre objectif, éviter l'assassinat de Gaston Calmette et modifier la réalité historique. À vous de jouer avec le temps et les événements... Mais est-ce vraiment une bonne chose de sauver cet homme ?

II - Technologie

A) Plateformes et appareil ciblé :

Le jeu est initialement prévu pour PC, MacOS et Linux, des plateformes adaptées à un projet simple et peu ambitieux, proche d'un jeu de game jam. De plus, se focaliser sur une seule plateforme dans un premier temps est plus simple d'un point de vue développement, notamment avec un budget et une équipe réduits.

Évidemment, il serait possible de porter *Le Drame du Figaro* sur des consoles comme la Nintendo Switch 2, la PlayStation 5 ou encore la Xbox Series X et S. Et un portage mobile serait également envisageable, car le gameplay est très simple et demanderait peu d'adaptation.

Cependant, ce type de portage représenterait un coût important, notamment en raison des kits de développement et des processus de certification. Pour un jeu aussi court, le portage risquerait surtout d'être une perte d'argent.

C'est pour cette raison que, même si une sortie console est envisageable, elle n'est pas prioritaire dans le cadre de ce projet.

B) Moteur et logiciels choisis

Pour le développement du jeu, nous avons décidé de travailler sur le moteur de "Unity", qui utilise le langage C#.

La raison majeure étant que les ressources et la documentation en ligne disponibles nous permettent si besoin d'effectuer des recherches. Mais aussi, car notre jeu sera en 2D top-down et Unity possède des plugins pour faciliter l'élaboration de ce type de jeu ainsi qu'un moteur sonore intégré.

Pour ce qui est des logiciels tiers qui vont nous permettre de réaliser le jeu.

Nous allons utiliser :

- Git et GitHub, pour mettre en commun notre avancement côté moteur.
- Google Sheets, pour organiser notre travail entre les équipes
- Twine, pour prévoir toutes les interactions possibles du joueur avant de le mettre sur le moteur. Ce qui permet d'avoir un contrôle total du jeu avant même la phase de développement

Et pour ce qui est des illustrations 2D, nous allons utiliser "Clip Studio Paint" pour la réalisation des concepts car très simple à prendre en main et très utilisé par les illustrateurs et "Aseprite" pour le rendu final en pixel art. Ensuite pour ce qui est des musiques, FL Studio est le meilleur choix parce que le logiciel possède beaucoup de plugin et de documentation en ligne pour faciliter la création musicale bien qu'avoir un musicien dans l'équipe reste essentiel.

III - Objectif et personnage

a) Objectif du jeu

L'objectif du jeu Le Drame du Figaro est de montrer le potentiel du genre Groundhog Day-like. À travers un gameplay simple et facilement compréhensible, le jeu ne cherche pas à être ambitieux, mais à servir de vitrine de présentation pour les joueurs, mais aussi les Game designer.

Dans le jeu, le joueur découvre progressivement les possibilités offertes par la répétition de la Timeline et de l'aspect presque « bac à sable », où il peut interagir avec presque tout ce qui est dans le jeu. Il comprend ensuite, après avoir accédé aux différentes fins, que celle-ci sont liées à ces choix, ce qui lui permet de comprendre concrètement l'effet papillon. Ainsi, bien que dans le jeu cet effet papillon soit présenté par la narration.

L'objectif est de faire comprendre au joueur que dans des jeux plus ambitieux, ces conséquences pourraient avoir un impact non seulement sur la narration, mais aussi sur le gameplay. C'est pour cette raison que Le Drame du Figaro peut être considéré comme un jeu qui fait la promotion du genre Groundhog Day-like.

Ainsi, l'objectif du jeu est double, montrer le potentiel mécanique et narratif du genre Groundhog Day-like, et faire ressentir au joueur que chaque action compte, aussi minime soit-elle.

b) Présentation des personnages

Personnage du Joueur :

Nom du personnage : L'ange

Background :

Être divin qui maîtrise l'espace et le temps, il est chargé de veiller sur la vie de Gaston Calmette. Peu savent pourquoi, mais tout porte à croire qu'il s'agit d'un étrange jeu destiné à chambouler le cours de l'Histoire.

Invisible au regard des mortels, il observe les événements du *Figaro* et agit par le biais de possessions brèves, utilisant des gestes simples pour provoquer de grandes conséquences. Malgré ses pouvoirs, ses limites sont claires, il ne peut ni parler aux humains ni imposer ses décisions. Il doit se contenter d'influences discrètes, et de petite action, espérant que cela suffise à dévier le destin de Gaston Calmette et de l'Histoire.

Personnage historique :

Personnage du Rédacteur en chef :

Nom : Gaston Calmette

Background :

Rédacteur en chef du Figaro depuis 1902, Gaston Calmette est connu pour son exigence et son aspect autoritaire. Il porte le poids d'un journal en crise avec des ventes en baisse et la concurrence qui prennent de plus en plus de place dans le paysage journalistique français.

Sous ses airs de maîtrise, Calmette vit dans une tension permanente. Il passe de longues heures enfermé dans son bureau, relisant chaque article, traquant la moindre erreur comme une menace personnelle. Son ambition dévorante s'est peu à peu transformée en obsession, sauver le *Figaro* coûte que coûte, quitte à s'aliéner ceux qui l'entourent, dont ses proches collaborateurs.

Personnage de la Tueuse :

Nom : Henriette Caillaux

Background :

Épouse de Joseph Caillaux, ministre des Finances en 1914 et figure politique majeure de son temps. Henriette évolue depuis des années par le biais de son mari dans les hautes sphères de la troisième république. Mais derrière son élégance maîtrisée se cache une femme profondément attachée à son mari, prête à tout pour le protéger.

Lorsque *Le Figaro* lance une série d'articles diffamatoires visant Joseph Caillaux, Henriette voit sa vie basculer. Chaque publication devient une attaque personnelle, menaçant non seulement la carrière de son époux, mais aussi leur réputation. Convaincue qu'il n'existe plus d'autre issue, Henriette souhaite désormais assassiner l'auteur de cette situation, Gaston Calmette.

Personnage pouvant être possédé par le joueur :

Personnage du Rédacteur :

Nom : Pierre

Background :

Journaliste parmi les nombreux rédacteurs du Figaro, Pierre n'a rien du reporter brillant ou ambitieux qu'on imagine dans les salles de rédaction. Il n'est ni paresseux ni passionné, il occupe simplement sa place, accomplit ses tâches et remet ses articles dans les délais attendus, ce qui lui provoque des cernes à cause de la fatigue accumulée.

Sa carrière a peu d'importance tant qu'il garde un emploi stable. Mais derrière cette façade de tranquillité se cache un mélange complexe de haine et de jalousie vis-à-vis de Gaston Calmette.

Personnage de l'agent d'entretien :

Nom : Jean-Michel

Background :

Jean-Michel, surnommé Jean-Mi par ceux qui l'apprécient, est l'homme de ménage du *Figaro*. Il s'occupe de l'accueil et de la salle des machines, qu'il entretient avec rigueur. Simple d'esprit et parfois un peu dépassé par l'agitation du journal, il reste pourtant un visage familier et rassurant pour l'ensemble du personnel.

Cependant, il lui est strictement interdit d'accéder en journée aux derniers étages du bâtiment, là où se trouve le bureau du rédacteur en chef, à la fois pour des raisons de sécurité et pour éviter toute fuite d'informations sensibles.

Personnage contextuel :

Personnage de la Secrétaire :

Nom : Sophie

Background :

Sophie est la secrétaire de la rédaction du *Figaro*. C'est elle qui centralise les informations, prépare les comptes rendus et transmet à Gaston les résultats des ventes dès qu'ils arrivent.

Malheureusement, ce rôle lui place en première ligne lorsque les chiffres sont mauvais, c'est elle qui encaisse en premier la colère du rédacteur en chef. Malgré cela, elle reste professionnelle, discrète et indispensable au fonctionnement du journal. Cependant, elle ne cache pas son autorité quand cela est nécessaire.

Personnage de la Réceptionniste :

Nom : Victoire

Background :

Employée à la réception des bureaux du *Figaro*, Victoire est toujours souriante et polie, elle incarne l'image soignée que le *Figaro* souhaite projeter. Mais derrière son professionnalisme, Victoire cache un lourd secret.

Son amour pour Gaston Calmette. Elle observe le rédacteur en chef de loin, fascinée par son charisme et son autorité naturelle. Chaque fois qu'il traverse le hall pour rejoindre son bureau, elle soigne sa posture, espérant attirer son regard sans jamais oser l'aborder directement.

Personnage de l'agent de sécurité :

Nom :Edouardo

Background :

Edouardo a été embauché par Gaston pour assurer la sécurité des employés du Figaro. Sa simple présence dans les couloirs et à l'entrée du bâtiment s'est révélée suffisante pour dissuader toute action hostile contre le journal. Calme, imposant et peu bavard, il n'a encore jamais eu besoin d'intervenir. Sa présence étant suffisant pour maintenir l'ordre.

Mais depuis qu'il est devenu père de famille, les nuits sont devenues plus courtes. La fatigue s'accumule et il profite justement du calme des locaux pour prendre quelques sommes.

IV - Les 3C

A)Contrôles :

Le jeu est un Top-Down 2D, c'est-à-dire que comme les jeux présents sur SNES, les déplacements sont dans un axe de huit directions. Ensuite pour ce qui est des autres contrôles, c'est dernier son visible via l'UI notamment en ce qui concerne la touche pour l'inventaire, mais aussi le fait de posséder et d'interagir. Mais pour simplifier la compréhension, nous allons présenter ci-dessous le schéma des touches du clavier, mais également de la souris étant donné que le jeu est prévu sur pc.

Schéma écrit des contrôles de la souris

- I. Clic gauche
 - Interagir avec les boutons des menus
 - Interagir avec la case "use" de l'inventaire
- II. Clic gauche maintenu + déplacement (drag)
 - Glisser-déposer un objet de son emplacement vers :
 - un item de l'inventaire (pour l'ajouter ou le réorganiser)
 - un item de l'inventaire vers la case "use" pour utiliser l'objet en question

Schéma écrit des contrôles du clavier

- I. Les touches "Z,Q,S,D"
 - Permet de se déplacer dans un axe de 8 directions
- II. La touche "TAB"
 - Permet de posséder ou de déposséder un PNJ, l'action est présenter dans l'UI
- III. La touche "E"
 - Permet d'interagir avec l'environnement, de récupérer des items
- IV. La touche "A"
 - Permet d'ouvrir l'inventaire (disponible uniquement quand un PNJ est possédé)
- V. La touche "G"
 - Permet de déposer un item au sol (ignoré par les PNJ)
- VI. La touche "ECHAP"

- Permet de mettre le jeu en pause
-

B) Caméra :

La caméra est en vue Top-Down, c'est-à-dire que la caméra est présente au-dessus du joueur, ce qui donne une vue d'ensemble de la salle où est présent le joueur.

Cela permet au joueur de mieux comprendre ce qui l'entoure, ce qui est le but du jeu, notamment pour comprendre la timeline dans lequel est le joueur.

Cependant, étant donné que la caméra est en top-Down, elle demeure fixe au-dessus d'une seule pièce. Pour éviter au joueur d'avoir trop d'informations sur d'autres pièces ce qui pourrait rendre l'apprentissage plus compliqué.

C) Character :

Le joueur incarne l'ange gardien de Gaston Calmette. Dans le jeu, ce personnage est représenté par un petit fantôme que le joueur déplace avec les touches expliquées ci-dessus, il peut traverser les murs et les portes ce qui permet au joueur de comprendre la Timeline scène par scène.

Ce personnage peut posséder deux PNJ, et une fois ceci réalisé, les touches de déplacement restent les mêmes. Mais le joueur obtient la possibilité d'interagir avec ce qui l'entoure en plus d'avoir un inventaire. Mais il pourra plus passer à travers les murs et les portes. L'objectif du joueur est d'interagir avec l'environnement pour débloquent des fins.

V - Features

A) Mécaniques de jeu :

Le joueur peut interagir avec des objets en possédant des personnages, influencer sur le cours des événements. Chaque action du joueur sur l'environnement influe plus ou moins sur la timeline des événements. Cela permet au joueur de choisir parmi les cinq différentes fins possibles.

Posséder un PNJ:

Il est possible de posséder 2 des 7 PNJ du jeu : Pierre et Jean-Michel.

Jean-Michel reste au rez-de chaussé si on interagit pas avec lui. Il passe du local au début de la boucle à l'imprimerie vers 3min. Son accès à l'étage est limité et il se fera reprendre si on l'y trouve. Il possède des outils d'entretiens.

Pierre se trouve à l'étage dans les bureaux des rédacteurs. Il peut se rendre partout dans le bâtiment mis à part le bureau de Gaston. Il a avec lui la clé de la chambre noire

Inventaire :

Lorsque le joueur possède un personnage, il débloque l'inventaire de celui-ci. Les inventaires sont propres aux différents personnages.

Il est également possible d'interagir ou d'utiliser les objets présents dans l'inventaire.

Interagir avec un objet :

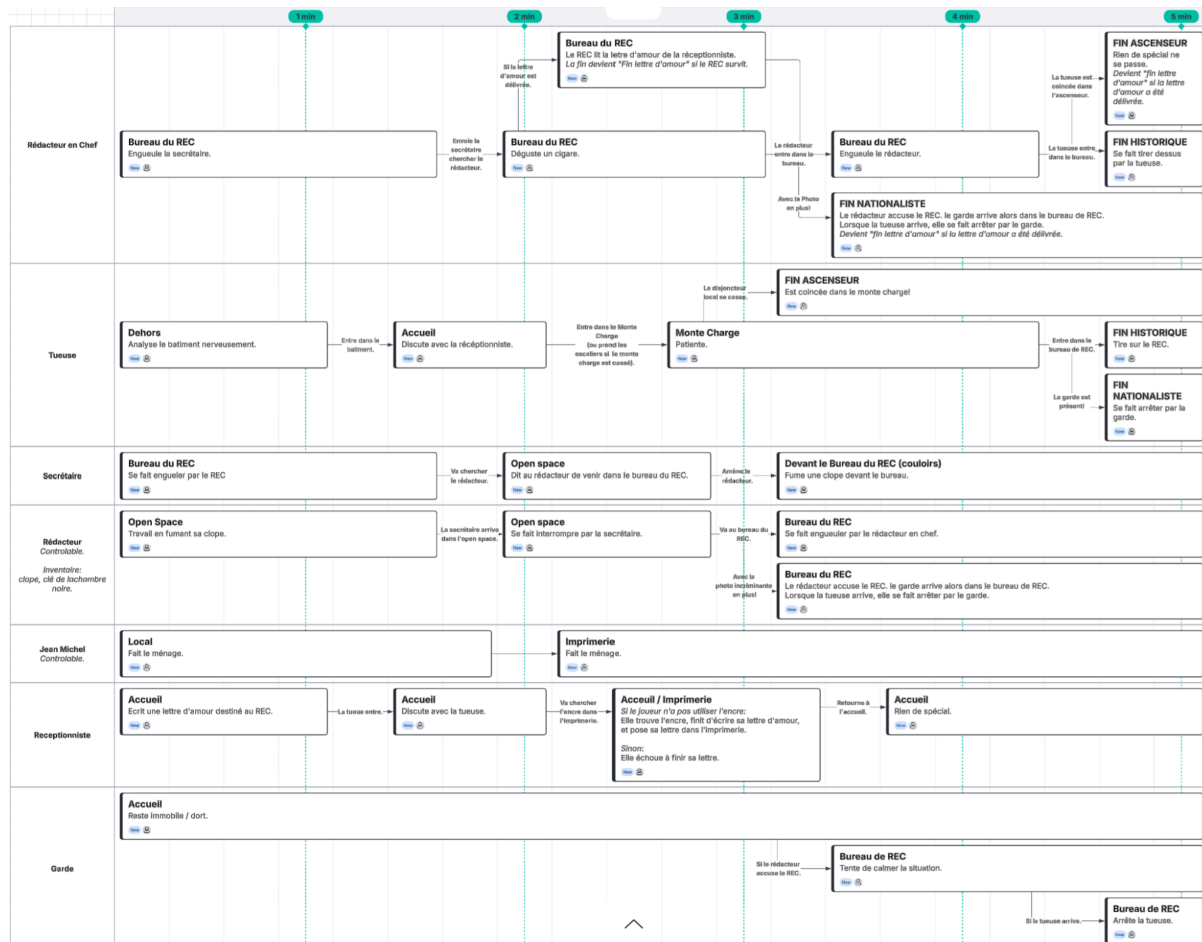
Le jeu peut interagir de deux manières différentes avec des objets. Soit il utilise l'objet directement devant lui, soit il interagit avec depuis l'inventaire. Certains objets de l'inventaire ne peuvent être utilisés que dans certaines conditions (ex: les outils autour du monte charge pour le désactiver), d'autre n'ont pas de contraintes particulières.

Chaque interaction a un effet fixe, dépendant de l'objet et du lieu ou de la cible. Certains objets peuvent donc avoir plusieurs utilisations.

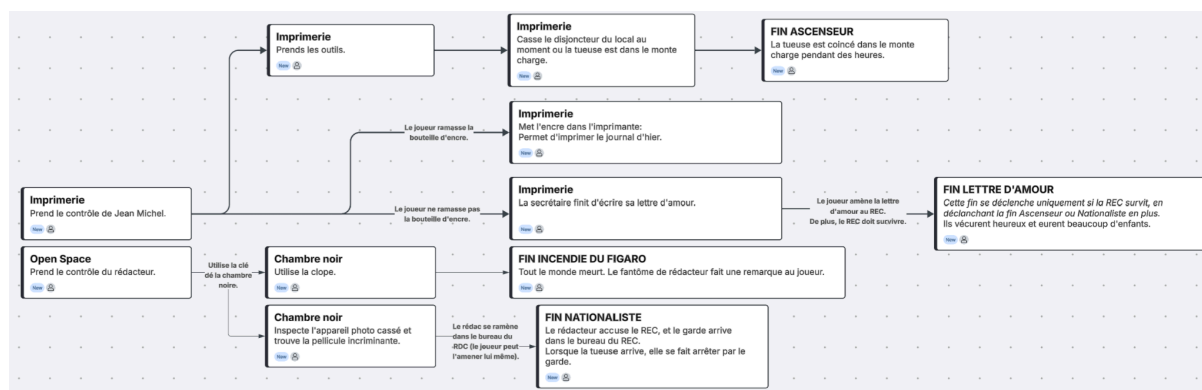
Le joueur n'est pas le seul personnage à pouvoir interagir avec l'environnement. Les PNJ en sont également capables, mais sont limités dans leur possibilité. (ex: Victoire peut utiliser l'encre pour écrire une lettre si le joueur n'a pas imprimé le journal précédemment).

B) Timeline et interaction:

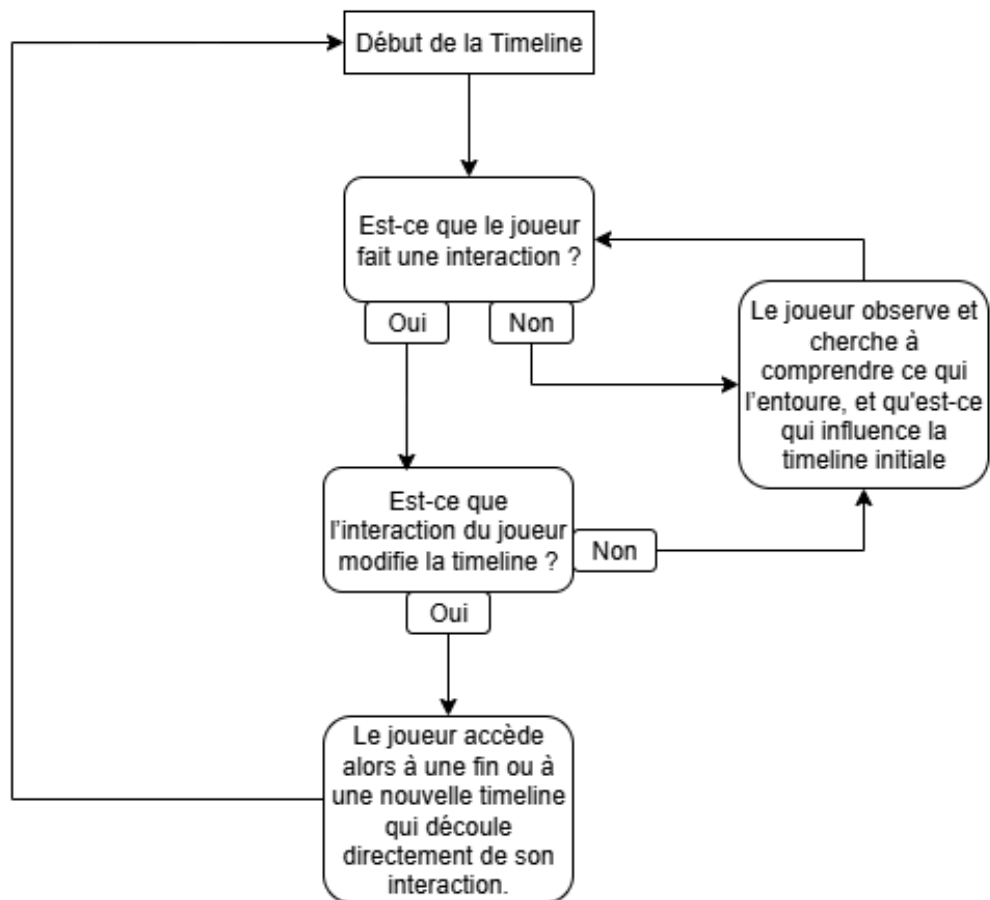
Timeline:



Interaction :



C) Gameplay loop :



D) UI :

L'UI du jeu doit être simple pour ne pas prendre sur le gameplay du joueur. Elle n'est donc pas visible à tout moment et apparaît sur l'écran au moment où elle est nécessaire.

Les menus sont simples dans leur structure. Ils permettent quatre choix : jouer, ou reprendre, une partie, voir les options ou les crédits du jeu et arrêter de jouer.

LE DRAME DU FIGARO

JOUER
OPTIONS
CRÉDIT
ARRETER

PAUSE

JOUER
OPTIONS
CRÉDIT
ARRETER

Menu principal

Menu de pause

En jeu l'UI est composé de deux composants :

- une partie permanente avec une horloge et un bouton inventaire.



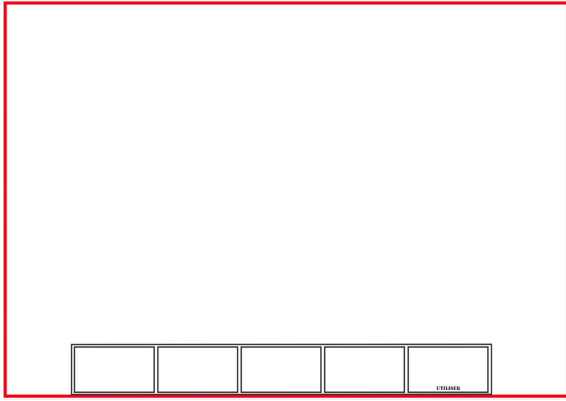
- des widgets qui apparaissent par la bordure d'écran la plus proche de l'interface en question quand le joueur effectue certaine action ou se trouve à proximité de certains objets ou personnages.



Bouton interagir



Bouton Posséder/déposséder
(Descend après avoir possédé un PNJ)



Inventaire

Les dialogues des personnages sont exprimés sous la forme de bulles au-dessus de ceux-ci.



Lorsque l'on effectue une action avec un objet, une interface apparaît pour expliquer ce qu'il se passe.



E) Level Design :

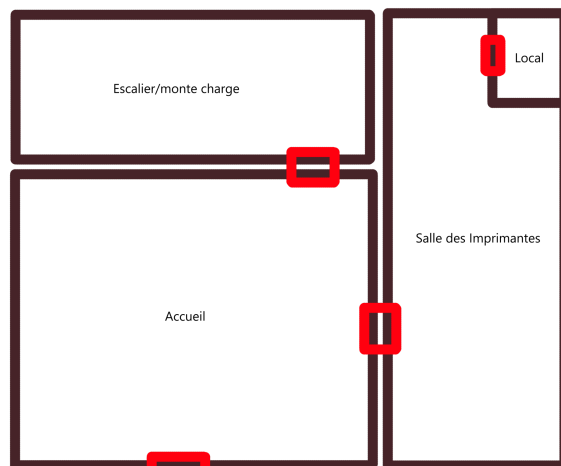
Le niveau se situe dans une version fictive, des locaux du Journal le Figaro. On y retrouve donc une salle des machines ou se trouve les imprimantes, une chambre noir pour développer des photos ainsi que des bureaux.

Chaque pièce a deux fonctions :

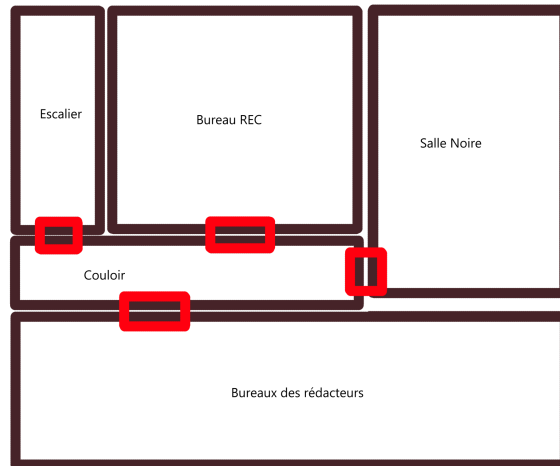
- Narrative : Il s'agit de pièces nécessaires cohérents pour le bon fonctionnement de la rédaction du Figaro, cela permet d'immerger le joueur.
- Gameplay : Les pièces ont toujours au moins un objet ou une personne avec laquelle il est possible d'interagir. La navigation entre les différentes pièces est nécessaire au joueur pour que celui-ci comprenne la timeline initiale et puisse ensuite modifier l'histoire.

Plan des différents étages :

Rez de chaussée :



étage :



Les rectangles symbolisent les portes, certaines portes sont fermées à clés par exemple ; La salle noire et le bureau du rédacteur en chef. (seul un personnage peut ouvrir, c'est porte, le rédacteur. Quand le joueur est dans sa forme d'ange il peut traverser les portes)

Détails des pièces :

Rez de chaussée :

- Accueil : C'est la pièce dans laquelle le joueur apparaît au début de chaque boucle. On peut y trouver Victoire la réceptionniste et Alberto le garde. La première tient l'accueil et le deuxième dort dans un coin. La pièce est reliée à l'imprimerie, les escaliers et le monte charge ainsi que l'extérieur.
- L'extérieur : bien que accessible, sortir dehors déclenche automatiquement la fin de la boucle.
- L'imprimerie (ou salle des machines): c'est une grande salle remplie par plusieurs imprimantes. L'objet "Bouteille d'encre" est présent à l'opposé de l'entrée de la pièce. La salle est reliée à l'accueil et possède un petit Local dans un coin.
- Le Local : Salle de maintenance du bâtiment. On y trouve Jean-Michel au début de la boucle. C'est également l'emplacement du disjoncteur.
- Escalier/Monte charge : Permet l'accès au couloir à l'étage depuis l'accueil.

Étage :

- Couloir : carrefour central de l'étage et seul accès à toutes les autres salles.
 - Bureau du REC (Rédacteur en chef): Lieu de l'assassinat et l'endroit où Gaston Calmette se trouve durant toute la boucle, également le lieu de départ de Sophie, la secrétaire.
 - Bureau des rédacteurs : Lieu de départ de Pierre le rédacteur.
 - Chambre Noire : Fermée à clé. S'ouvre avec la clé dans l'inventaire de Pierre. On y trouve "l'appareil photo".
-

F) Condition de victoire et de défaite :

Condition de victoire : Atteindre l'une des fins du jeu.

- Atteindre l'une des fins alternatives du jeu. Une fin est considérée comme victorieuse lorsque le joueur parvient, avant ou au moment des cinq minutes, à provoquer un événement-clé qui modifie la timeline initiale et déclenche l'une des cinq fins disponibles.

Condition défaite : Rester dans la boucle initiale

- Si aucune action n'a été provoquée par le joueur, la scène se déroule jusqu'à son terme et à cinq minutes, l'assassinat a lieu et la boucle recommence automatiquement. Dans ce cas, la boucle est considérée comme une défaite. Même si, par nature, le jeu ne propose pas de défaite définitive, car revivre la timeline initiale fait partie intégrante de l'apprentissage et du gameplay.
-

VI - Narration

A) Dialogue :

Dans le jeu "**Le Drame du Figaro**", bien qu'il s'agisse d'une œuvre basée sur une réalité historique, nous avons pris de nombreuses libertés créatives, notamment dans l'écriture des dialogues. La majorité de ces dialogues ne changera pas malgré les interventions du joueur, à quelques exceptions près.

Pour faciliter la compréhension de ce document, chaque échange sera précédé d'une mention en gras indiquant le lieu ainsi que les personnages impliqués dans la scène concernée.

Message de début de jeu

Vous êtes l'ange gardien du rédacteur en chef Gaston Calmette. À vous de modifier la causalité pour changer le cours de l'histoire.

Utilisez vos pouvoirs divins pour observer les événements et les influencer.

Dialogue entre la réceptionniste et la tueuse — Accueil du bâtiment

Victoire

Bonjour, qu'est-ce que je peux faire pour vous ?

Henriette Caillaux

Bonjour, j'ai rendez-vous avec M. Calmette.

Victoire

Bien sûr, je vais le prévenir tout de suite de votre arrivé, je vous laisse monter aux 5ème étage

Henriette Caillaux

Merci beaucoup

Message quand un personnage est possédé

Vous venez de posséder :
[Jean-Michel, l'agent d'entretien]

Vous venez de posséder :
[Pierre, le rédacteur]

Message quand un personnage est dépossédé

Mais qu'est ce que je fais ici ?
Je devrais retourner là où j'étais.

Échange entre Jean-Michel (possédé par le joueur) et la secrétaire — Couloir de l'étage

Sophie

Hey toi ! Tu n'as rien à faire ici !

Dialogue entre le rédacteur en chef et la secrétaire — Bureau du rédacteur en chef

Gaston Calmette

C'est pas possible ! Mais je suis vraiment entouré d'incapable !!
Vous êtes sûr qu'il y a moins de vente ?!

Sophie

Oui monsieur... Les chiffres sont formels.

Gaston Calmette

Vous avez une explication ? J'suis sûr que c'est la faute des articles, c'est ça ?

Sophie

Je ne peux pas encore vous donner d'explication. Désolé monsieur.

Gaston Calmette

Fichus rédacteurs, vraiment une bande d'incapable qui ne savent même pas écrire d'article. Va chercher Pierre ! Il va m'entendre.

Sophie

Tout de suite Monsieur.

Dialogue entre le rédacteur et la secrétaire — “Open space”

Sophie

Pierre, le rédacteur en chef veut te voir, il dit que c'est important.

Pierre

Quoi ?! Encore ?! Si c'est encore une histoire d'article de meilleure qualité, j'exige une augmentation ! Car déjà que les conditions de travail sont abjects. C'est devenu inadmissible !

Sophie

Dépêche-toi ! Tu sais qu'il n'est pas du genre patient.

Pierre

Je sais, je sais..

Dialogue entre le rédacteur et le rédacteur en chef — Bureau du rédacteur en chef

Gaston Calmette

Bonjour, Pierre. Je viens de recevoir les derniers chiffres du journal et ce n'est pas bon du tout. Tout ce que j'ai à dire c'est que vous êtes une bande d'incapables !

Gaston Calmette

Les ventes ont encore chuté ! Vous allez réécrire tout de suite les articles dès demain avec une nouvelle ligne qui pourrait faire vendre davantage. Si vous et vos équipes n'arrive pas à remonter

la pente et que les ventes continuent de baisser, alors vous serez licenciés, est-ce que c'est bien clair ?!

Pierre

Oui..

Gaston Calmette

Vous êtes sûr ?!

Pierre

Oui

Gaston Calmette

Alors, retournez travailler !

Dialogue entre la tueuse et le rédacteur en chef — Bureau du rédacteur en chef

Gaston Calmette

Ah ! Bonjour madame Caillaux, je vous attendais. Je vous en prie installé-

Henriette Caillaux sort un pistolet et tire sur le rédacteur en chef

Échange entre le rédacteur (possédé par le joueur) et le rédacteur en chef

Gaston Calmette

Hey, je vous parle !

Gaston Calmette

Vous allez où comme ça ?? Si vous prenez cette porte, vous êtes viré !!

Échange entre le rédacteur et le rédacteur en chef — Fin 4 (déclenchée par le joueur)

Pierre

Mais qu'est-ce que c'est que cette photo ?! Pourquoi vous êtes allé dans un restaurant en Allemagne avec des généraux !? Vous souhaitez que la crédibilité du journal soit impactée ?!

Gaston Calmette

J'étais seulement en vacances, chez un ami. Le fait que je sois avec des généraux allemands était un hasard. Vous avez intérêt à vous calmer !

Pierre

Me calmer ?! Je suis sûr que vous mentez !

Gaston Calmette

Bon, j'ai compris, vous allez quitter ce journal

Pierre

Oh que non ! Maintenant que je sais ça de vous, il n'y a aucun monde où vous me virez ou cette photo sera publiée dans tous les journaux concurrents de France !

Gaston Calmette

Mais ce sont des menaces !! Vous vous prenez pour qui ?

Échange entre le joueur et un PNJ — Lors d'une prise de possession

PNJ

Tu parles plus... ça va ?

PNJ

Tu veux quelque chose ?



B) Différente fin :

Comme mentionné précédemment, les actions du joueur peuvent provoquer des fins différentes de la réalité historique, qui constitue la timeline initiale. Ces fins se présentent de la manière suivante :

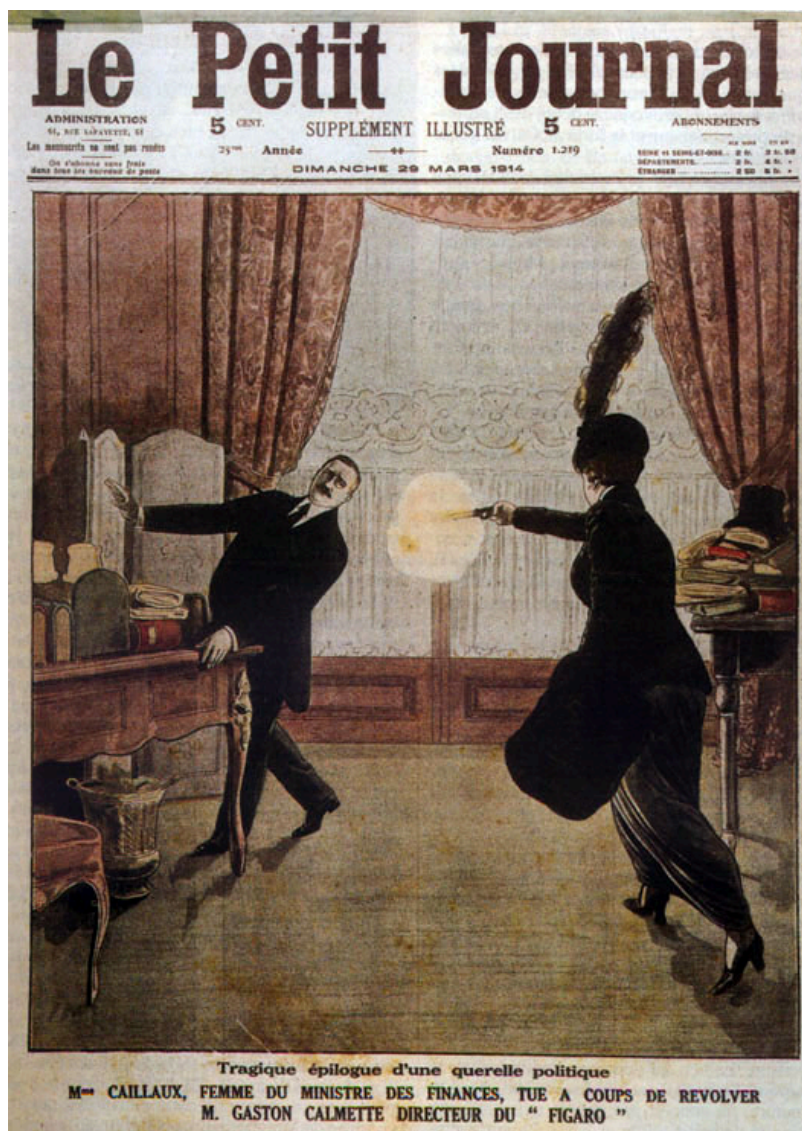
- La fin commence par la présentation d'un article de journal qui montre les effets à court terme de l'action ou de l'inaction du joueur.
- Après l'article de journal, un document simulant la phrasée d'un article historiographique montre les effets à long terme de l'action ou de l'inaction du joueur.

Pour comprendre ces différentes fins, il sera indiqué en gras de quelle fin il s'agit et en italique comment elle s'obtient. Ensuite, dans cette catégorie, il y aura d'abord l'article (qui sert d'illustration ; le texte, si nécessaire, sera écrit en dessous), puis sera noté le document « article ».

Fin historique réalité :

Timeline initiale, s'obtient si le joueur ne fait rien de particulier ou bout de cinq minutes

Article de journal



Article historiographique

Après l'assassinat du rédacteur en chef du Figaro, la tueuse qui se révéla être l'épouse d'un des ministres de l'époque, devint la figure centrale de l'un des procès les plus médiatisés du XX^e siècle, éclipsant même l'assassinat de l'archiduc François-Ferdinand. Cet événement, qui aurait pu n'être qu'un simple fait divers, eut pourtant des conséquences insoupçonnées.

En effet, les grands journaux de l'époque voient leurs ventes augmenter de manière spectaculaire, révélant aux rédactions que les scandales et les affaires suivies sur le long terme étaient de puissants moteurs de rentabilité. À partir de ce moment, la presse adopta progressivement l'orientation que nous lui connaissons encore aujourd'hui, traiter l'actualité non plus dans une logique de stricte transmission factuelle, mais selon une logique de mise en récit et de rentabilité.

Fin lettre d'amour :

s'obtient si le joueur arrive à donner la lettre d'amour écrit par réceptionniste au rédacteur en chef

Article de journal



Article historiographique

Jacques-Franck Calmette, dit JFC, né le 12 mai 1938 à Paris, est un auteur-compositeur-interprète, poète, réalisateur, comédien, musicien, magicien, journaliste, écrivain et opérateur radio-navigant

français. Fils du rédacteur en chef du *Figaro*, Gaston Calmette, et de Victoire Delorme, ancienne réceptionniste du journal, il grandit entre l'héritage d'un père autoritaire et le tempérament chaleureux de sa mère, devenue après leur union l'une des figures discrètes du milieu journalistique parisien. Très tôt, Jacques-Franck montre un goût prononcé pour la scène, les instruments et la mise en spectacle, évoluant dans un univers où la musique populaire américaine, les revues parisiennes et la magie de cabaret façonnent son imaginaire. Dans les années 1960, il émerge comme l'une des figures montantes de la variété française, ses chansons rythmées, ses chorégraphies travaillées et ses performances lumineuses lui valent le surnom de « l'éclair de Paris » ou alors « Le Frank Sinatra français », en référence à son perfectionnisme, son sens du show et sa voix. JFC est l'incarnation des trente glorieuses.

Fin incendie du Figaro :

s'obtient si le joueur arrive allumer une cigarette dans la salle noir

Article de journal



Titre du journal : “Grave incendie dans les locaux du Figaro, la fin du journal ?”

Article historiographique

Après l'incendie de la maison mère du *Figaro*, le journal, déjà affaibli, ne parvint jamais à se relever. Il devint ainsi un quotidien de plus parmi ceux qui n'ont pas su traverser l'évolution du temps. La disparition du *Figaro* eut un impact notable sur le paysage politique français, qui s'orienta fortement vers la gauche.

En 1936, le Front populaire remporta les élections avec une majorité écrasante de 500 sièges, ce qui permit la mise en place rapide de politiques d'État-providence. En 1974, François Mitterrand fut élu président, et tout au long de la Ve République, l'axe politique français demeura durablement ancré à gauche.

Fin nationaliste :

s'obtient si le joueur arrive montrer la photo secrète au rédacteur en chef

Article de journal

Le Petit Journal

ÉDITION DE PARIS

Administration: 101, 103, 105, 107, 109, 111, 113, 115, 117, 119, 121, 123, 125, 127, 129, 131, 133, 135, 137, 139, 141, 143, 145, 147, 149, 151, 153, 155, 157, 159, 161, 163, 165, 167, 169, 171, 173, 175, 177, 179, 181, 183, 185, 187, 189, 191, 193, 195, 197, 199, 201, 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221, 223, 225, 227, 229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243, 245, 247, 249, 251, 253, 255, 257, 259, 261, 263, 265, 267, 269, 271, 273, 275, 277, 279, 281, 283, 285, 287, 289, 291, 293, 295, 297, 299, 301, 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321, 323, 325, 327, 329, 331, 333, 335, 337, 339, 341, 343, 345, 347, 349, 351, 353, 355, 357, 359, 361, 363, 365, 367, 369, 371, 373, 375, 377, 379, 381, 383, 385, 387, 389, 391, 393, 395, 397, 399, 401, 403, 405, 407, 409, 411, 413, 415, 417, 419, 421, 423, 425, 427, 429, 431, 433, 435, 437, 439, 441, 443, 445, 447, 449, 451, 453, 455, 457, 459, 461, 463, 465, 467, 469, 471, 473, 475, 477, 479, 481, 483, 485, 487, 489, 491, 493, 495, 497, 499, 501, 503, 505, 507, 509, 511, 513, 515, 517, 519, 521, 523, 525, 527, 529, 531, 533, 535, 537, 539, 541, 543, 545, 547, 549, 551, 553, 555, 557, 559, 561, 563, 565, 567, 569, 571, 573, 575, 577, 579, 581, 583, 585, 587, 589, 591, 593, 595, 597, 599, 601, 603, 605, 607, 609, 611, 613, 615, 617, 619, 621, 623, 625, 627, 629, 631, 633, 635, 637, 639, 641, 643, 645, 647, 649, 651, 653, 655, 657, 659, 661, 663, 665, 667, 669, 671, 673, 675, 677, 679, 681, 683, 685, 687, 689, 691, 693, 695, 697, 699, 701, 703, 705, 707, 709, 711, 713, 715, 717, 719, 721, 723, 725, 727, 729, 731, 733, 735, 737, 739, 741, 743, 745, 747, 749, 751, 753, 755, 757, 759, 761, 763, 765, 767, 769, 771, 773, 775, 777, 779, 781, 783, 785, 787, 789, 791, 793, 795, 797, 799, 801, 803, 805, 807, 809, 811, 813, 815, 817, 819, 821, 823, 825, 827, 829, 831, 833, 835, 837, 839, 841, 843, 845, 847, 849, 851, 853, 855, 857, 859, 861, 863, 865, 867, 869, 871, 873, 875, 877, 879, 881, 883, 885, 887, 889, 891, 893, 895, 897, 899, 901, 903, 905, 907, 909, 911, 913, 915, 917, 919, 921, 923, 925, 927, 929, 931, 933, 935, 937, 939, 941, 943, 945, 947, 949, 951, 953, 955, 957, 959, 961, 963, 965, 967, 969, 971, 973, 975, 977, 979, 981, 983, 985, 987, 989, 991, 993, 995, 997, 999, 1001, 1003, 1005, 1007, 1009, 1011, 1013, 1015, 1017, 1019, 1021, 1023, 1025, 1027, 1029, 1031, 1033, 1035, 1037, 1039, 1041, 1043, 1045, 1047, 1049, 1051, 1053, 1055, 1057, 1059, 1061, 1063, 1065, 1067, 1069, 1071, 1073, 1075, 1077, 1079, 1081, 1083, 1085, 1087, 1089, 1091, 1093, 1095, 1097, 1099, 1101, 1103, 1105, 1107, 1109, 1111, 1113, 1115, 1117, 1119, 1121, 1123, 1125, 1127, 1129, 1131, 1133, 1135, 1137, 1139, 1141, 1143, 1145, 1147, 1149, 1151, 1153, 1155, 1157, 1159, 1161, 1163, 1165, 1167, 1169, 1171, 1173, 1175, 1177, 1179, 1181, 1183, 1185, 1187, 1189, 1191, 1193, 1195, 1197, 1199, 1201, 1203, 1205, 1207, 1209, 1211, 1213, 1215, 1217, 1219, 1221, 1223, 1225, 1227, 1229, 1231, 1233, 1235, 1237, 1239, 1241, 1243, 1245, 1247, 1249, 1251, 1253, 1255, 1257, 1259, 1261, 1263, 1265, 1267, 1269, 1271, 1273, 1275, 1277, 1279, 1281, 1283, 1285, 1287, 1289, 1291, 1293, 1295, 1297, 1299, 1301, 1303, 1305, 1307, 1309, 1311, 1313, 1315, 1317, 1319, 1321, 1323, 1325, 1327, 1329, 1331, 1333, 1335, 1337, 1339, 1341, 1343, 1345, 1347, 1349, 1351, 1353, 1355, 1357, 1359, 1361, 1363, 1365, 1367, 1369, 1371, 1373, 1375, 1377, 1379, 1381, 1383, 1385, 1387, 1389, 1391, 1393, 1395, 1397, 1399, 1401, 1403, 1405, 1407, 1409, 1411, 1413, 1415, 1417, 1419, 1421, 1423, 1425, 1427, 1429, 1431, 1433, 1435, 1437, 1439, 1441, 1443, 1445, 1447, 1449, 1451, 1453, 1455, 1457, 1459, 1461, 1463, 1465, 1467, 1469, 1471, 1473, 1475, 1477, 1479, 1481, 1483, 1485, 1487, 1489, 1491, 1493, 1495, 1497, 1499, 1501, 1503, 1505, 1507, 1509, 1511, 1513, 1515, 1517, 1519, 1521, 1523, 1525, 1527, 1529, 1531, 1533, 1535, 1537, 1539, 1541, 1543, 1545, 1547, 1549, 1551, 1553, 1555, 1557, 1559, 1561, 1563, 1565, 1567, 1569, 1571, 1573, 1575, 1577, 1579, 1581, 1583, 1585, 1587, 1589, 1591, 1593, 1595, 1597, 1599, 1601, 1603, 1605, 1607, 1609, 1611, 1613, 1615, 1617, 1619, 1621, 1623, 1625, 1627, 1629, 1631, 1633, 1635, 1637, 1639, 1641, 1643, 1645, 1647, 1649, 1651, 1653, 1655, 1657, 1659, 1661, 1663, 1665, 1667, 1669, 1671, 1673, 1675, 1677, 1679, 1681, 1683, 1685, 1687, 1689, 1691, 1693, 1695, 1697, 1699, 1701, 1703, 1705, 1707, 1709, 1711, 1713, 1715, 1717, 1719, 1721, 1723, 1725, 1727, 1729, 1731, 1733, 1735, 1737, 1739, 1741, 1743, 1745, 1747, 1749, 1751, 1753, 1755, 1757, 1759, 1761, 1763, 1765, 1767, 1769, 1771, 1773, 1775, 1777, 1779, 1781, 1783, 1785, 1787, 1789, 1791, 1793, 1795, 1797, 1799, 1801, 1803, 1805, 1807, 1809, 1811, 1813, 1815, 1817, 1819, 1821, 1823, 1825, 1827, 1829, 1831, 1833, 1835, 1837, 1839, 1841, 1843, 1845, 1847, 1849, 1851, 1853, 1855, 1857, 1859, 1861, 1863, 1865, 1867, 1869, 1871, 1873, 1875, 1877, 1879, 1881, 1883, 1885, 1887, 1889, 1891, 1893, 1895, 1897, 1899, 1901, 1903, 1905, 1907, 1909, 1911, 1913, 1915, 1917, 1919, 1921, 1923, 1925, 1927, 1929, 1931, 1933, 1935, 1937, 1939, 1941, 1943, 1945, 1947, 1949, 1951, 1953, 1955, 1957, 1959, 1961, 1963, 1965, 1967, 1969, 1971, 1973, 1975, 1977, 1979, 1981, 1983, 1985, 1987, 1989, 1991, 1993, 1995, 1997, 1999, 2001, 2003, 2005, 2007, 2009, 2011, 2013, 2015, 2017, 2019, 2021, 2023, 2025, 2027, 2029, 2031, 2033, 2035, 2037, 2039, 2041, 2043, 2045, 2047, 2049, 2051, 2053, 2055, 2057, 2059, 2061, 2063, 2065, 2067, 2069, 2071, 2073, 2075, 2077, 2079, 2081, 2083, 2085, 2087, 2089, 2091, 2093, 2095, 2097, 2099, 2101, 2103, 2105, 2107, 2109, 2111, 2113, 2115, 2117, 2119, 2121, 2123, 2125, 2127, 2129, 2131, 2133, 2135, 2137, 2139, 2141, 2143, 2145, 2147, 2149, 2151, 2153, 2155, 2157, 2159, 2161, 2163, 2165, 2167, 2169, 2171, 2173, 2175, 2177, 2179, 2181, 2183, 2185, 2187, 2189, 2191, 2193, 2195, 2197, 2199, 2201, 2203, 2205, 2207, 2209, 2211, 2213, 2215, 2217, 2219, 2221, 2223, 2225, 2227, 2229, 2231, 2233, 2235, 2237, 2239, 2241, 2243, 2245, 2247, 2249, 2251, 2253, 2255, 2257, 2259, 2261, 2263, 2265, 2267, 2269, 2271, 2273, 2275, 2277, 2279, 2281, 2283, 2285, 2287, 2289, 2291, 2293, 2295, 2297, 2299, 2301, 2303, 2305, 2307, 2309, 2311, 2313, 2315, 2317, 2319, 2321, 2323, 2325, 2327, 2329, 2331, 2333, 2335, 2337, 2339, 2341, 2343, 2345, 2347, 2349, 2351, 2353, 2355, 2357, 2359, 2361, 2363, 2365, 2367, 2369, 2371, 2373, 2375, 2377, 2379, 2381, 2383, 2385, 2387, 2389, 2391, 2393, 2395, 2397, 2399, 2401, 2403, 2405, 2407, 2409, 2411, 2413, 2415, 2417, 2419, 2421, 2423, 2425, 2427, 2429, 2431, 2433, 2435, 2437, 2439, 2441, 2443, 2445, 2447, 2449, 2451, 2453, 2455, 2457, 2459, 2461, 2463, 2465, 2467, 2469, 2471, 2473, 2475, 2477, 2479, 2481, 2483, 2485, 2487, 2489, 2491, 2493, 2495, 2497, 2499, 2501, 2503, 2505, 2507, 2509, 2511, 2513, 2515, 2517, 2519, 2521, 2523, 2525, 2527, 2529, 2531, 2533, 2535, 2537, 2539, 2541, 2543, 2545, 2547, 2549, 2551, 2553, 2555, 2557, 2559, 2561, 2563, 2565, 2567, 2569, 2571, 2573, 2575, 2577, 2579, 2581, 2583, 2585, 2587, 2589, 2591, 2593, 2595, 2597, 2599, 2601, 2603, 2605, 2607, 2609, 2611, 2613, 2615, 2617, 2619, 2621, 2623, 2625, 2627, 2629, 2631, 2633, 2635, 2637, 2639, 2641, 2643, 2645, 2647, 2649, 2651, 2653, 2655, 2657, 2659, 2661, 2663, 2665, 2667, 2669, 2671, 2673, 2675, 2677, 2679, 2681, 2683, 2685, 2687, 2689, 2691, 2693, 2695, 2697, 2699, 2701, 2703, 2705, 2707, 2709, 2711, 2713, 2715, 2717, 2719, 2721, 2723, 2725, 2727, 2729, 2731, 2733, 2735, 2737, 2739, 2741, 2743, 2745, 2747, 2749, 2751, 2753, 2755, 2757, 2759, 2761, 2763, 2765, 2767, 2769, 2771, 2773, 2775, 2777, 2779, 2781, 2783, 2785, 2787, 2789, 2791, 2793, 2795, 2797, 2799, 2801, 2803, 2805, 2807, 2809, 2811, 2813, 2815, 2817, 2819, 2821, 2823, 2825, 2827, 2829, 2831, 2833, 2835, 2837, 2839, 2841, 2843, 2845, 2847, 2849, 2851, 2853, 2855, 2857, 2859, 2861, 2863, 2865, 2867, 2869, 2871, 2873, 2875, 2877, 2879, 2881, 2883, 2885, 2887, 2889, 2891, 2893, 2895, 2897, 2899, 2901, 2903, 2905, 2907, 2909, 2911, 2913, 2915, 2917, 2919, 2921, 2923, 2925, 2927, 2929, 2931, 2933, 2935, 2937, 2939, 2941, 2943, 2945, 2947, 2949, 2951, 2953, 2955, 2957, 2959, 2961, 2963, 2965, 2967, 2969, 2971, 2973, 2975, 2977, 2979, 2981, 2983, 2985, 2987, 2989, 2991, 2993, 2995, 2997, 2999, 3001, 3003, 3005, 3007, 3009, 3011, 3013, 3015, 3017, 3019, 3021, 3023, 3025, 3027, 3029, 3031, 3033, 3035, 3037, 3039, 3041, 3043, 3045, 3047, 3049, 3051, 3053, 3055, 3057, 3059, 3061, 3063, 3065, 3067, 3069, 3071, 3073, 3075, 3077, 3079, 3081, 3083, 3085, 3087, 3089, 3091, 3093, 3095, 3097, 3099, 3101, 3103, 3105, 3107, 3109, 3111, 3113, 3115, 3117, 3119, 3121, 3123, 3125, 3127, 3129, 3131, 3133, 3135, 3137, 3139, 3141, 3143, 3145, 3147, 3149, 3151, 3153, 3155, 3157, 3159, 3161, 3163, 3165, 3167, 3169, 3171, 3173, 3175, 3177, 3179, 3181, 3183, 3185, 3187, 3189, 3191, 3193, 3195, 3197, 3199, 3201, 3203, 3205, 3207, 3209, 3211, 3213, 3215, 3217, 3219, 3221, 3223, 3225, 3227, 3229, 3231, 3233, 3235, 3237, 3239, 3241, 3243, 3245, 3247, 3249, 3251, 3253, 3255, 3257, 3259, 3261, 3263, 3265, 3267, 3269, 3271, 3273, 3275, 3277, 3279, 3281, 3283, 3285, 3287, 3289, 3291, 3293, 3295, 3297, 3299, 3301, 3303, 3305, 3307, 3309, 3311, 3313, 3315, 3317, 3319, 3321, 3323, 3325, 3327, 3329, 3331, 3333, 3335, 3337, 3339, 3341, 3343, 3345, 3347, 3349, 3351, 3353, 3355, 3357, 3359, 3361, 3363, 3365, 3367, 3369, 3371, 3373, 3375, 3377, 3379, 3381, 3383, 3385, 3387, 3389, 3391, 3393, 3395, 3397, 3399, 3401, 3403, 3405, 3407, 3409, 3411, 3413, 3415, 3417, 3419, 3421, 3423, 3425, 3427, 3429, 3431, 3433, 3435, 3437, 3439, 3441, 3443, 3445, 3447, 3449, 3451, 3453, 3455, 3457, 3459, 3461, 3463, 3465, 3467, 3469, 3471, 3473, 3475, 3477, 3479, 3481, 3483, 3485, 3487, 3489, 3491, 3493, 3495, 3497, 3499, 3501, 3503, 3505, 3507, 3509, 3511, 3513, 3515, 3517, 3519, 3521, 3523, 3525, 3527, 3529, 3531, 3533, 3535, 3537, 3539, 3541, 3543, 3545, 3547, 3549, 3551, 3553, 3555, 3557, 3559, 3561, 3563, 3565, 3567, 3569, 3571, 3573, 3575, 3577, 3579, 3581, 3583, 3585, 3587, 3589, 3591, 3593, 3595, 3597, 3599, 3601, 3603, 3605, 3607, 3609, 3611, 3613, 3615, 3617, 3619, 3621, 3623, 3625, 3627, 3629, 3631, 3633, 3635, 3637, 3639, 3641, 3643, 3645, 3647, 3649, 3651, 3653, 3655, 3657, 3659, 3661, 3663, 3665, 3667, 3669, 3671, 3673, 3675, 3677, 3679, 3681, 3683, 3685, 3687, 3689, 3691, 3693, 3695, 3697, 3699, 3701, 3703, 3705, 3707, 3709, 3711, 3713, 3715, 3717, 3719, 3721, 3723, 3725, 3727, 3729, 3731, 3733, 3735, 3737, 3739, 3741, 3743, 3745, 3747, 3749, 3751, 3753, 3755, 3757, 3759, 3761, 3763, 3765, 3767, 3769, 3771, 3773, 3775, 3777, 3779, 3781, 3783, 3785, 3787, 3789, 3791, 3793, 3795, 3797, 3799, 3801, 3803, 3805, 3807, 3809, 3811, 3813, 3815, 3817, 3819, 3821, 3823, 3825, 3827, 3829, 3831, 3833, 3835, 3837, 3839, 3841, 3843, 3845, 3847, 3849, 3851, 3853, 3855, 3857, 3859, 3861, 3863, 3865, 3867, 3869, 3871, 3873, 3875, 3877, 3879, 3881, 3883, 3885, 3887, 3889, 3891, 3893, 3895, 3897, 3899, 3901, 3903, 3905, 3907, 3909, 3911, 3913, 3915, 3917, 3919, 3921, 3923, 3925, 3927, 3929, 3931, 3933, 3935, 3937, 3939, 3941, 3943, 3945, 3947, 3949, 3951, 3953, 3955, 3957, 3959, 3961, 3963, 3965, 3967, 3969, 3971, 3973, 3975, 3977, 3979, 3981, 3983, 3985, 3987, 3989, 3991, 3993, 3995, 3997, 3999, 4001, 4003, 4005, 4007, 4009, 4011, 4013, 4015, 4017, 4019, 4021, 4023, 4025, 4027, 4029, 4031, 4033, 4035, 4037, 4039, 4041, 4043, 4045, 4047, 4049, 4051, 4053, 4055, 4057, 4059, 4061, 4063, 4065, 4067, 4069, 4071, 4073, 4075, 4077, 4079, 4081, 4083, 4085, 4087, 4089, 4091, 4093, 4095, 4097, 4099, 4101, 4103, 4105, 4107, 4109, 4111, 4113, 4115, 4117, 4119, 4121, 4123, 4125, 4127, 4129, 4131, 4133, 4135, 4137, 4139, 4141, 4143, 4145, 4147, 4149, 4151, 4153, 4155, 4157

Grâce à ses années au *Figaro*, le rédacteur en chef parvient à droitiser davantage le journal. Lors de la Première Guerre mondiale, il fut vivement critiqué pour ses discours assez pro-allemands.

Cependant, face à la résistance inattendue de la France, il changea brusquement de position et adopta un discours nationaliste assumé, largement reflété dans les publications du journal.

Durant l'entre-deux-guerres, la droitisation progressive du pays, combinée à ses discours, donna l'écho nécessaire pour que, le 15 novembre 1935, le putsch de l'organisation de la Cagoule aboutisse et transforme la France en un État fasciste.

Fin Ascenseur :

s'obtient si le joueur arrive cassé le monte-charge pendant que madame Caillaux est dedans.

Article de journal



Titre du journal est le même, mais il est écrit dans les petites nouvelles "Mme Caillaux coincer dans les ascenseurs du Figaro, le ministre des Finances annonce que la France deviendra le leader des ascenseurs modernes".

Article historiographique

Cet accident d'ascenseur obligea le gouvernement français à lancer un appel d'offres afin de corriger les défauts techniques de cette technologie. À cette époque, le taux d'accidents liés à ce type d'appareil était particulièrement élevé. Le fait que la femme de Joseph Caillaux, alors ministre des

Finances, ait elle-même été victime d'un accident d'ascenseur accéléra considérablement les recherches.

C'est ainsi que l'entreprise Edoux-Samain parvint à mettre au point la révolution technique que nous connaissons aujourd'hui.

L'ascenseur moderne doté d'un pilotage automatique sans liftier et d'un local à machines indépendant.

VII - Direction artistique

A) Style Artistique

Pour les graphismes du jeu, il a été décidé qu'un style rétro type SNES serait optimal. Afin de correspondre à ce style artistique, plusieurs critères ont été décidés :

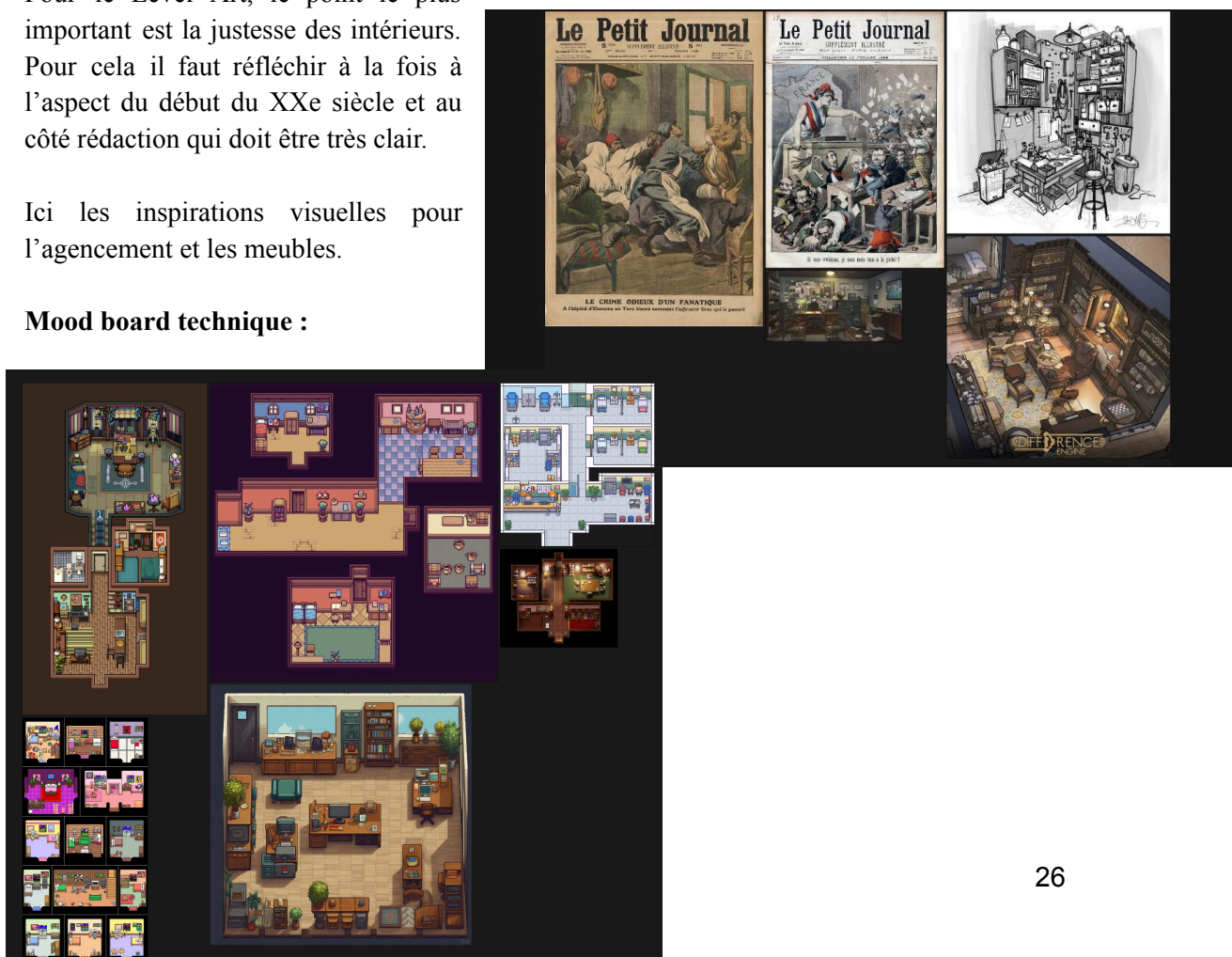
- Le jeu se déroule au début du XXe siècle. Il faut donc que l'environnement corresponde à la période historique.
- Tout le jeu est réalisé en 2D top Down. Combiné au critère précédent, le jeu joue sur l'aspect rétro du pixel art pour appuyer la touche historique sans poser trop de contraintes de temps et de travail.
- L'univers du journal et de l'édition du début du XXe siècle est central dans le jeu. Cela se reflète dans la palette du jeu qui se base sur du noir et blanc agrémenté de couleur simple (rouge, jaune, bleu foncé ou clair, vert, marron...)

B) Level Art :

Pour le Level Art, le point le plus important est la justesse des intérieurs. Pour cela il faut réfléchir à la fois à l'aspect du début du XXe siècle et au côté rédaction qui doit être très clair.

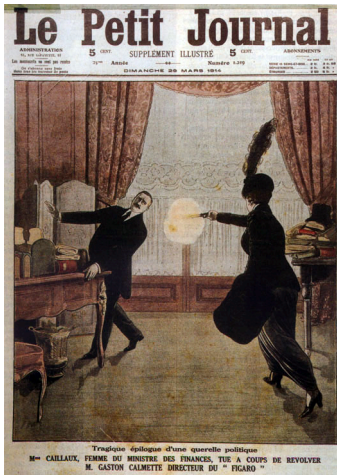
Ici les inspirations visuelles pour l'agencement et les meubles.

Mood board technique :



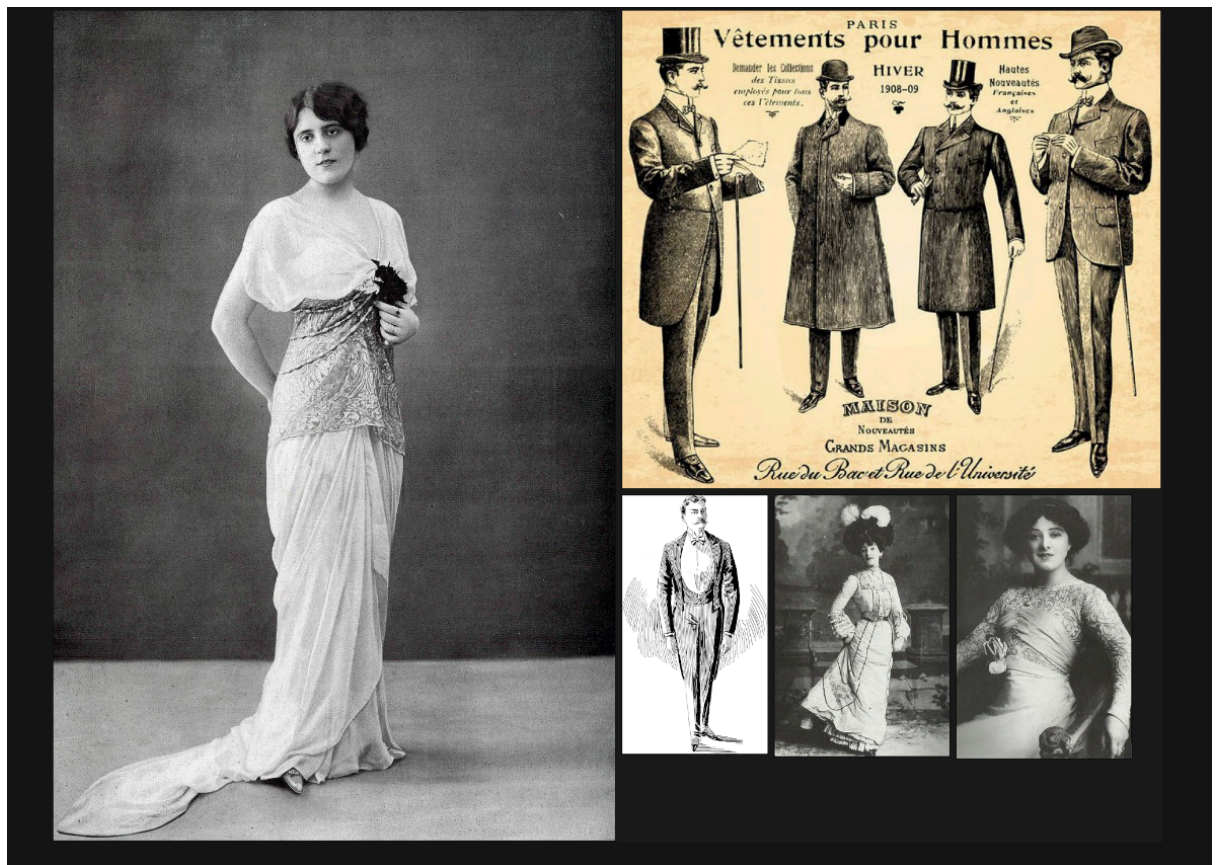
C) Character Art :

La première inspiration pour les personnages reste l'illustration du petit journal sur l'affaire.



Pour compléter la base posée par cette première image, il faut se renseigner sur les tenues portées en 1914. Cela correspond à la période de la Belle Époque.

Les tenues des personnages reste riche malgré le déficit dû au peu de vente du journal (dans le scénario). Car le journal se doit de conserver une image respectable même en ces temps compliqués.



Moodboard des références pour les différents personnages

D) Sound Design :

Général

L'audio du jeu est simple. Il a pour but de compléter le jeu sans prendre le dessus sur le gameplay. Il est composé de deux parties : son et musique.

Son

Les sons du jeu sont donc discrets à l'exception de certains d'entre eux. Chaque action du joueur a un son retour plus ou moins discret joué lorsque l'action se réalise. À savoir :

- Se déplacer dans les menus du jeu. discret
- ouvrir l'inventaire. très discret
- Posséder un PNJ. Assez fort
- Utiliser un objet. son dépendant de l'objet utilisé. son assez fort

Il est également possible "d'écouter" des personnages parler. Ces dialogues ne sont pas doublés, mais exprimés sous la forme de bruit imitant une discussion comme il est possible de trouver dans les jeux "Sims©".

La plus grosse exception à l'aspect discret des sons du jeu est l'unique coup de pistolet tiré à la fin de la boucle. Celui-ci vient casser le calme posé par le niveau.

Musique

La musique du jeu est elle aussi assez calme et en arrière-plan. Afin de correspondre à l'époque sans être trop présente, les musiques sont basées sur des versions instrumentales de chansons connues de l'époque.

Menu : [Frou-Frou - Berthe Sylva](#)

Jeu : [Elle était souriante - Montel](#)

La musique accompagne le joueur en douceur et s'interrompt brusquement à la fin du jeu.

VIII - Business modèle / Marketing

A)Promotion du jeu :

Bien que notre jeu ne soit qu'une vitrine pour notre genre, nous souhaitons essayer de le promouvoir le plus possible afin d'attirer un maximum de joueurs à découvrir notre travail.

Pour suivre les différentes évolutions de consommation des joueurs, nous mettrons en place une campagne de “publicité” sur les réseaux sociaux grâce à des trailers, du gameplay dans un format court pour les publier sur Youtube, Instagram, Tiktok.

En parallèle de cela, nous allons créer un serveur discord pour partager l’avancement du projet pour développer une communauté fidèle à notre jeu. Nous leur partagerons notre travail au travail de vidéo “dev blog” ainsi qu’en répondant à toutes leurs questions pour un maximum de transparence.

Maintenant, avant le lancement du jeu, nous allons travailler avec différents créateurs de contenu sur Twitch et Youtube pour faire découvrir notre jeu et notre genre à un maximum de personnes.

Puis nous ferons aussi gagner des clefs du jeu au grand public afin de jouer en accès anticipé. Il sera possible de gagner des clefs grâce à des jeux concours sur nos réseaux sociaux, avec les clefs que nos créateurs de contenu affilié pourront donner, mais aussi grâce aux drop twitch qui donneront accès au jeu après un certain temps de visionnage.

B) Méthode de monétisation et de distribution :

Le jeu que nous proposons a pour but de promouvoir notre nouveau genre et en montrer son potentiel. Afin d’attirer un maximum de joueurs, notre jeu sera disponible en free to play. Nous savons donc que ce jeu ne parviendra pas à nous faire générer de revenus, mais afin de limiter nos pertes, nous souhaitons proposer aux différents joueurs la possibilité d’obtenir du contenu supplémentaire à travers de nouvelle histoire.

Nous proposerons donc des DLC au prix de 9,99€ qui contiendront au moins cinq histoires supplémentaires.

Toujours dans le but de faire connaître notre nouveau genre nous souhaitons mettre notre jeu disponible sur Itch.io où nous allons pouvoir toucher un public de connaisseur et qui travaillent souvent dans le monde du jeux vidéo afin d’étendre l’influence de notre genre mais aussi pour avoir des retours sur notre jeu. Le jeu sera aussi disponible afin de toucher un public beaucoup plus large et varié mais aussi afin de pouvoir proposer nos DLC.

X - Méthode de production

Pour ce projet, nous allons nous organiser en utilisant la méthode agile. Cette méthode permet de répartir les tâches efficacement ainsi que de suivre l’avancée du projet à travers de court sprint. Toujours dans le but de conserver la méthode agile, nous utiliserons Trello afin de gérer notre backlog de tâche durant nos différents sprints.

La communication sera également très importante, et c’est pour cette raison que l’utilisation de Google Sheets prend tout son sens, car nous pourrons y centraliser les informations, problèmes et

questions à propos de nos tâches lors des nombreuses réunions d'équipe qui guideront l'équipe toujours dans la bonne direction .

Cette organisation permettra au projet d'évoluer de manière efficace tout en maintenant une vision claire du travail à accomplir.

IX - Bibliographie

Claire Blandin, *Le Figaro. Deux siècles d'histoire*, Armand Colin, 2007.

Jeanne Rouxel, « Affaire Henriette Caillaux : pourquoi cette épouse de ministre a tué un journaliste du "Figaro" », RTL, 16 mars 2024

Edward Berenson, *The Trial of Madame Caillaux*, Berkeley, University of California Press, 1992, xii, 296 p

Jean-Baptiste Duroselle, *La France de la Belle Époque*, Paris, Presses de la Fondation nationale des sciences politiques, coll. « Références » (no 31), 1992, 2e éd., 377 p.

Sources primaires (documents d'époque) :

« Tragique, épilogue d'une querelle politique. Mme Caillaux, femme du ministre des Finances, tue à coups de revolver M. Gaston Calmette, directeur du Figaro », 29 mars 1914

https://www.herodote.net/histoire/evenement.php?jour=19140316&ID_dossier=171

« Assassinat de l'archiduc héritier d'Autriche et de son épouse à Sarajevo », *Le Petit Journal*, 29 juin 1914 <https://pierrickauger.wordpress.com/2014/06/28/28-juin-1914-lattentat-de-sarajevo/>

« Incendie du Bazar de la Charité – Le sinistre », *Le Petit Journal – Supplément illustré*, 16 mai 1897 <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k716226w/fl.item>