

**Game Design Document**

Adel Faure et Vincent Maillard

- [Introduction](#)
  - [Présentation](#)
  - [Genre de jeu](#)
  - [Public cible](#)
  - [Plateforme](#)
  - [Perspectives de production](#)
- [Histoire, scénario et choix narratif](#)
  - [Contexte](#)
  - [Lore](#)
  - [Argument](#)
  - [Structure narrative \(histoire, récit, narration\)](#)
  - [Situation initiale](#)
  - [Progression](#)
  - [Situation finale](#)
  - [L'équipe de Mercourenc](#)
- [Mécaniques de jeu](#)
  - [Éléments généraux](#)
  - [Boucle de jeu principale](#)
  - [Boucles de jeu secondaires](#)
- [Déroulé d'une partie](#)
  - [Cinématique d'introduction](#)
  - [Étape 1](#)
  - [Étape 2](#)
  - [Étape 3](#)
  - [Étape 4](#)
  - [Étape 5](#)
  - [Étape 6](#)
  - [Étape 7](#)
  - [Étape 8](#)
  - [Étape 9](#)
  - [Étape 10](#)
  - [Étape 11](#)
  - [Étape 12](#)
- [Graphismes et moteur de jeu](#)
  - [Choix graphiques et réalisation technique du jeu](#)
  - [Images](#)
- [Annexes](#)
  - [Projets autour du jeu](#)
  - [Rétrospective](#)
  - [Blog](#)
  - [Références](#)
- [Mot de fin](#)

## 1. Introduction

### 1.1. Présentation

The Wind Through The Wheels, est un jeu d'aventure en solo qui propose d'incarner une équipe de cyclistes dans un monde de science-fiction. L'histoire est celle d'un voyage initiatique et d'une réflexion écologique à travers l'exploration d'une région appelée Les rivages du Cycle. Le jeu s'articule autour de la rencontre de ses habitant.es, la découverte de ses paysages et la compréhension de ses enjeux socio-politiques. Visuellement le jeu vise à proposer une expérience unique avec des graphismes entièrement composés en mode texte.

### 1.2. Genre de jeu

Le jeu reprend les principes du genre RPG adapté à une compétition de cyclisme longue distance. La progression du jeu se fait via une structure non linéaire permettant des enjeux de stratégie et de management d'équipe. Les choix opérés durant le jeu permettent l'accès à trois différentes fins.

The Wind through the Wheels propose plusieurs séquences de jeu, notamment des séquences de confrontation et de lieu. Les confrontations mettent en scène des affrontements avec la route façon turn-based RPG. Ces séquences prennent le mode d'un jeu de plateau minimaliste basé sur les aléas de la route et les paysages traversés à la manière du jeu Keep Driving (YCJY Games, 2025). Les séquences de lieu prennent le mode d'une fiction visuelle interactive façon text-based RPG mettant en scène une illustration et une boîte de texte à la manière du jeu Roadwarden (Moral Anxiety Studio, Assemble Entertainment, 2022).

Bien que cet aspect ne sera pas tout à fait développé dans ce document, le système de jeu vise à être générique et peut être augmenté de contenus de manière itérative. Chaque nouvelle partie pourrait permettre de recommencer le jeu avec une trame similaire mais avec une difficulté supplémentaire, des nouveaux personnages, rencontres et compétences à la manière d'un rogue-lite.

### 1.3. Public cible

Ce jeu s'adresse aux joueur·se·s à la recherche d'une expérience esthétique forte, dans un cadre de jeu à la fois narratif et stratégique. Nous souhaitons proposer un jeu d'échelle modeste, possible à finir relativement rapidement mais qui demande de l'attention et une rejouabilité pour en découvrir toute la profondeur. Culturellement, le jeu s'adresse à la fois aux passionnés de sport, aux amoureux de la nature, aux personnes intéressées par les sujet d'écologie et de low-tech. Nous y mêlons l'univers du cyclisme, des réflexions technologiques et socio-politiques ainsi des clins d'œil aux héritages des premiers médias et réseaux numériques.

### 1.4. Plateforme

Nous prévoyons un développement Pc (Linux/Windows/Mac) pour la version initiale puis sur console selon l'évolution du projet. Les contrôles du jeu reprennent la configuration type game-boy/NES/Famicom « A », « B », « SELECT », « START » et croix directionnelle avec une addition de la souris.

### 1.5. Perspectives de production

Une fois la rédaction du Game Design Document achevée, une période de production d'une démo est prévue. Cette période similaire à une pré-production indépendante sera l'occasion de diffuser des contenus de développement et de création sur les réseaux, de chercher à participer à des événements (orienté développement indépendant type Amaze, Rogue-like celebration) afin de construire une attention autour du projet. Suite à la sortie de la démo, nous comptons lancer une campagne de financement participative tout en cherchant un éditeur éventuel, notamment Arte avec qui nous avons déjà pris contact avec l'intention de revenir vers elle·ux·s et Panic qui nous l'espérons sera intéressé par le projet. Une fois un financement obtenu nous reviendrons également vers le CNC faire une demande d'aide à la production (et nous croiserons les doigts).

## 2. Histoire, scénario et choix narratif

The Wind through the Wheels narre l'avènement d'une utopie qui se déroule dans un univers de science-fiction optimiste type "Sweatpunk", une variante du "Solarpunk" que nous proposons ; orientée sur l'usage de technologies se servant de la motricité humaine. Cet univers prend place sur le terreau d'une dystopie totalitaire tombée en déchéance par le passé.

Le principal enjeu développé est technologique : le cyclisme est prédominant dans le monde du jeu, à la limite de l'obsession au point de produire un effet humoristique dans certaines situations. Il est présent comme un phénomène total, transformateur des professions, du langage et des mode de déplacement ; à la fois source d'énergie, moteur des rapports sociaux et objet d'une religion. Il fait partie intégrante de la construction des personnages.

### 2.1. Contexte

L'action se situe dans la région côtière des Rivages du Cycle. Les communes qui s'y trouvent ont opté pour un mode de vie décarbonée depuis environ 70 ans. Cette situation est le résultat d'une longue et difficile période de transition qui va du déclin du thermo-fascisme totalitaire, qui s'était répandu dans le monde entier au siècle précédant, à l'apparition de communes affranchies se servant de l'énergie motrice humaine et de l'emploi d'outils pneumatiques et dynamoélectriques pour assurer leur subsistance. À l'heure actuelle, seule Belleville, la dernière thermo-capitale, dépend encore des énergies fossiles.

L'histoire se cristallise autour de la relation entre Belleville et les communes affranchies les plus proches.

Depuis une trentaine d'année, les communes du sud des Rivages du Cycle organisent une grande course cycliste appelée "L'Ascension du Cycle", en référence au parcours de la course qui remonte la côte toujours plus vers le nord dans l'objectif d'atteindre Belleville.

Cette course est perçue comme un hommage traditionnel au mode de vie décarboné. Au passage elle entretient le lien entre les différentes communes et permet, par la circulation de spectateur·ice·s et de coureur·euse·s, le partage de la diversité des cultures, des outillages et des modes de vie. L'événement possède une grande importance dans l'univers du jeu, sorte de festivité annuelle en l'honneur de la diversité (en référence à la notion de Patrick Chamoiseau) idéologie majeure des Rivages du Cycle.

Via ces échanges, année après année, "L'Ascension du Cycle" a permis à une majorité de communes de la côte qui étaient encore dépendantes à l'extraction et aux énergies thermiques de transitionner vers un mode de vie décarboné. Pour marquer cette évolution les fidèles d'une religion appelée Pneumatisme installent des Souvenirs (lieux de culte marqués par une diversité de monuments, cairns, statues, tombes) de plus en plus au nord.

Sans devoir suivre un tracé précis, les équipes qui participent à L'Ascension du Cycle se frayent un chemin en autonomie entre les communes et les paysages des Rivages du Cycle, bordés à la fois par la mer à l'ouest et par des reliefs montagneux à l'est. Il n'y a pas de point de départ unique car les équipes débutent l'aventure en partant de leur commune respective.

Le choix de Belleville comme point d'arrivée n'est pas anodin en terme de symbolique pour les participant·e·s et organisateur·ice·s de la course, il s'agit de la dernière thermo-capitale qui n'ouvre plus ses portes aux étrangers depuis bientôt un siècle et qui possède encore une forte influence sur les communes aux alentours. Depuis la création de la course, Belleville s'oppose farouchement à être le point d'arrivé de la course, repoussant par la force les spectateur·ice·s et participant·e·s de la course s'approchant de son enceinte.

L'année durant laquelle le jeu se déroule marque un événement particulier. Mystérieusement et pour la première fois, la commune de Belleville annonce autoriser l'entrée entre ses murs des participant·e·s et spectateur·ice·s de la course et d'y laisser se dérouler la cérémonie de cloture.

## 2.2. Lore

### 2.2.1. Univers

Un siècle avant le temps présent, un thermo-fascisme totalitaire arrive au pouvoir partout dans le monde déclenchant une période mondiale de désespoir à la fois humanitaire et écologique. Cette période est appelée le Grand Trouble. Les ressources et les espaces naturels sont réduits à peau de chagrin, l'eau potable vient à manquer, puis la nourriture.

Une forte répression contient dans un premier temps la révolte des peuples mais la corruption des classes dirigeantes érode progressivement la fidélité au pouvoir des corps armés et policiers. Ce délitement progressif permet l'émergence de communes affranchies qui adoptent un boycott radical des énergies fossiles et rejettent toute forme d'extractivisme, d'exploitation des personnes et du vivant.

Le soucis alors vital de reconstruire un mode de vie permettant à chacun de se nourrir et de vivre agréablement se traduit par la fin des dépendances à la pétro-chimie. Cette dernière est remplacée par des pratiques de recyclage et de permaculture accompagnées par l'autonomisation des moyens de production autour de l'usage de l'énergie motrice humaine et de l'emploi d'outils pneumatiques et dynamoélectriques. Ce mouvement d'émancipation est si puissant qu'émerge une nouvelle religion basée sur le cyclisme, le respect de la nature et la transmission de la mémoire des luttes appelée le Pneumatisme.

Ce phénomène se poursuit durant trois-quarts de siècles jusqu'à la disparition quasi totale du thermo-capitalisme, une dernière poche subsistant à Belleville, la dernière thermo-capitale.

### 2.2.2. Pneumatisme

Le pneumatisme est la religion principale de l'univers de The Wind through the Wheels. Les croyances pneumatistes mêlent des éléments religieux animistes liées aux phénomènes thermodynamiques à des valeurs morales et politiques intersectionnelles prêchant une égalité radicale considérée comme sacrée entre les humains et entre l'humain et le non-humain.

Bien qu'il s'agisse d'une religion récente, ayant moins d'une centaine d'années, celle-ci s'est rapidement répandue dans un contexte de vide spirituel dû à la répression religieuse ayant eu cours durant le Grand Trouble et par l'accompagnement des luttes qui ont entraîné la fin de la domination thermo-fasciste. Une grande partie de la liturgie pneumatiste se cristallise autour de l'enseignement et la pratique de la fabrication, de l'usage et de l'entretien de machines se servant de la motricité humaine pour fonctionner. La croyance principale étant que seule l'énergie que l'on peut produire soi-même sans exploiter autrui permet l'harmonie entre les êtres et les choses. Cette conviction s'illustre dans le mantra pneumatiste : "La seule chaîne qui apporte la liberté est celle d'un vélo".

Pour un pneumatiste il n'est pas obligatoire d'être pneumatiste pour suivre la loi divine mais il est nécessaire d'éviter toute forme d'exploitation. Dans cet état d'esprit, les pneumatistes ne cherchent pas à convertir d'autres fidèles ou à imposer leur spiritualité mais se donnent le devoir de protéger les êtres et les choses de l'exploitation; le partage des principes utilitaires et philosophiques pneumatistes étant une façon parmi d'autres d'accomplir ce devoir.

Le reste de la liturgie pneumatiste se focalise autour de la notion de souvenir. Les pneumatistes sont persuadé·e·s que toute harmonie réside dans un fonctionnement cyclique dont il faut prendre soin, faute de quoi le mal envahi le monde. Pour un pneumatiste, le régime extractiviste, exploiteur et accumulateur du Grand Trouble a brisé les cycles humains et non-humains qui faisait l'harmonie du monde. Ces cycles auraient désormais besoin de temps pour se restabiliser et il est primordial de se remémorer les raisons de cette fracture et les luttes qui ont permis d'entamer cette réparation.

Ces souvenirs prennent la forme de lieux de culte minimalistes que les pneumatistes et leur sympathisants fabriquent collectivement à la manière de cairns. Une fois achevés ces lieux possèdent la miraculeuse capacité de faire revivre des mémoires précises du passé comme des flashback à quiconque médite à proximité. Il s'agit généralement de mémoire de vies de cyclistes ayant roulé durant la période du

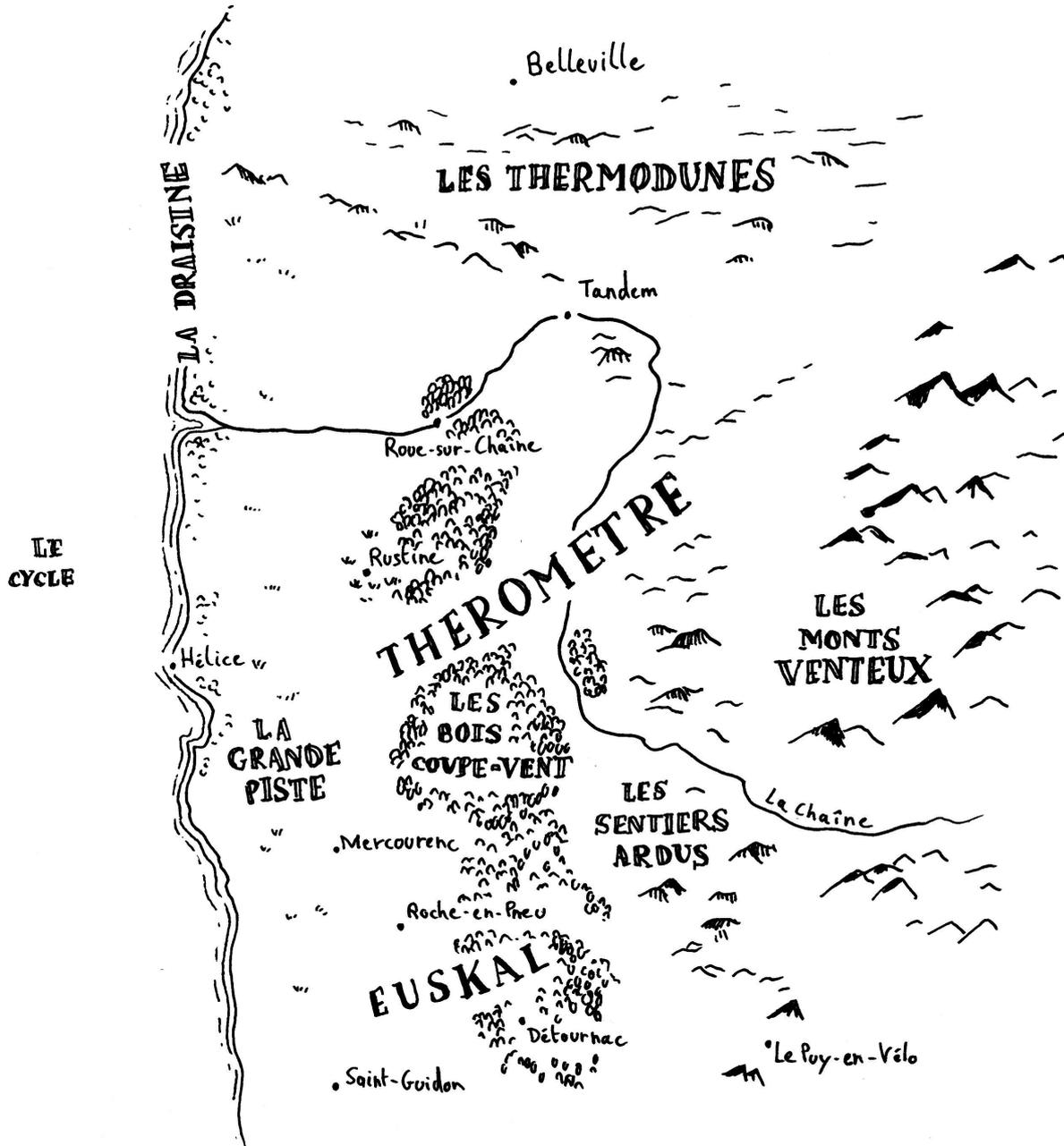
Grand Trouble. Le principal symbole du pneumatisme est un cercle dans un cercle, les pneumatistes l'inscrivent et le portent d'une grande variété de manières, gravé, brodé, tatoué, peint, sculpté etc.

Il y a quatre souvenirs accessibles dans le jeu :

- Le souvenir d'Eugène : l'histoire raconte que ce cycliste a cassé sa fourche sur une grosse pierre et l'a ensuite réparé dans une forge.
- Le souvenir d'Eli : l'histoire raconte que, pendant le Grand Trouble, ce cycliste a participé activement en tant que messenger, cachant de nombreux messages et documents dans la potence et la selle de son vélo, ayant grandement contribué à l'organisation de la résistance et au sauvetage de nombreuses vies.
- Le souvenir de Demi : l'histoire raconte que, qu'avant les premières Ascensions du Cycle, des cyclistes saboteurs empruntaient déjà ce tracé. Demi faisait partie de ces pionniers, sa spécialité était de libérer les animaux enfermés dans les exploitations industrielles qu'elle croisait pour ensuite les guider à l'aide de son fidèle chien vers des territoires sauvages. Elle a aussi popularisé la pratique de porter son chien dans son sac à dos lors de longues sorties.
- Le souvenir de Poupou : l'histoire raconte que ce cycliste a cumulé les malchances qui l'ont obligé à se contenter de deuxième places sans jamais parvenir à remporter une seule course. Cette caractéristique d'« éternel second » l'a fait devenir très populaire et vénéré de manière particulière par les pneumatistes qui ont vu l'importance du parcours comme étant plus important que le succès final. Ce souvenir est amené et installé à Belleville lors d'une fin alternative au jeu.

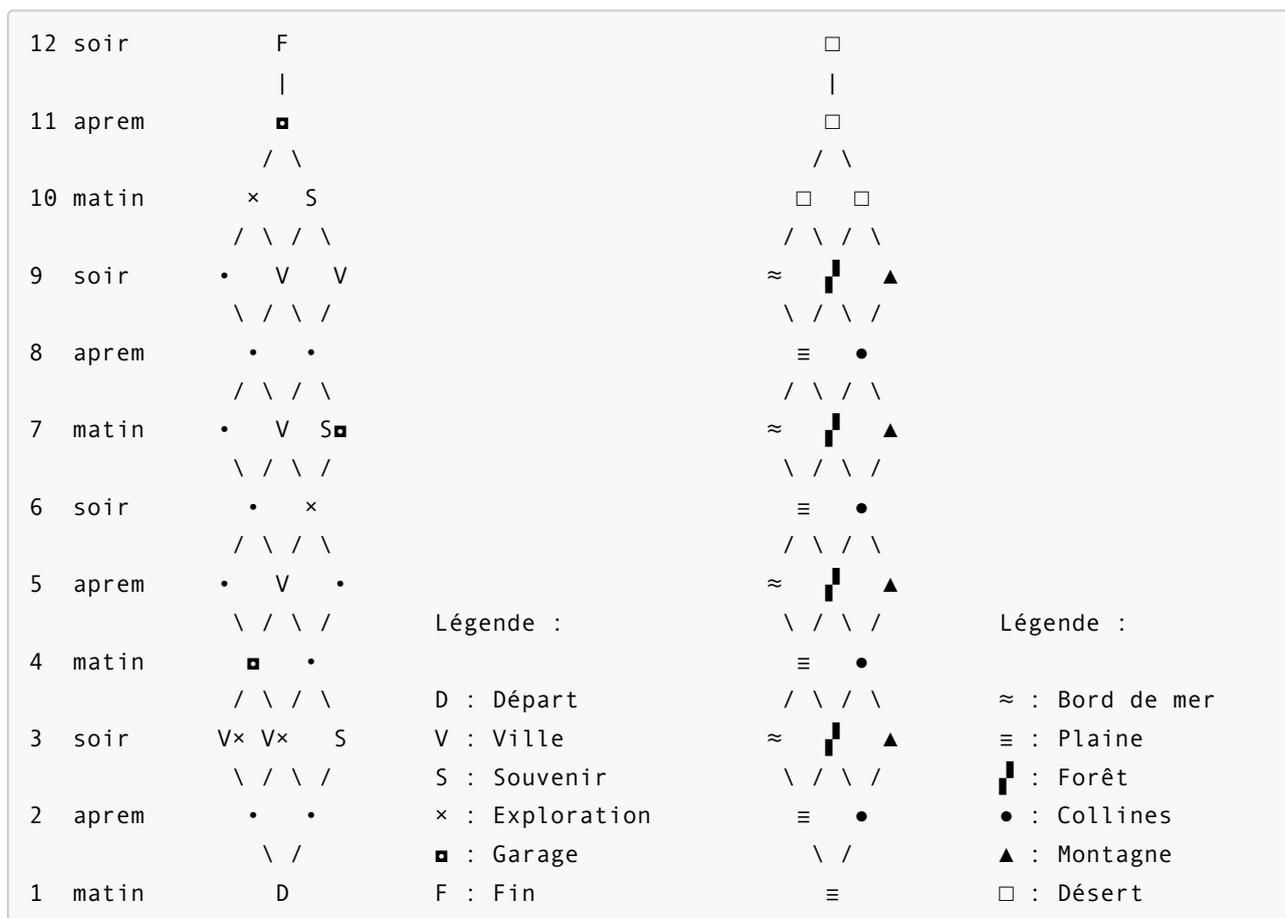
### 2.2.3. Topographie et communautés

Les événements de The Wind through the Wheels se déroulent dans une région appelée Les Rivages du Cycle. La région tire son nom de la vaste étendue d'eau, appelée le Cycle, qui la jouxte sur son côté ouest. La région est traversée par un fleuve appelée "La Chaîne".



Carte des Rivages du Cycle

La carte simplifiée mettant en avant les choix de navigation opérables dans The Wind through the Wheels :



Globalement, les variations topographies de la région se déploient en grande bandes parallèles au rivage du nord au sud et se succèdent d’ouest en est.

Tout à l’ouest, au bord du Cycle, s’étend un littoral sinueux et sablonneux appelée “La Draisine” qui laisse place, plus à l’est, à une lande rase appelée “La Grande Piste”. La Grande Piste tire son nom d’une piste large, longeant “Les Bois Coupe-Vent”, très empruntée et bien entretenue, elle mesure près de 300km et relie Saint-Guidon à Tandem. Au centre de la région, on trouve une vaste bande boisée appelée “Les Bois Coupe-Vent”. À l’est de cette forêt se trouve une étendue de collines nommée “Les Sentiers Ardu”. Comme son nom l’indique, les collines des Sentiers Ardu sont traversés par un réseau de nombreuses petites pistes, néanmoins celles-ci sont étroites, mal entretenues et parfois dangereuses. À l’extrémité est, marquant la fin des Rivages du Cycle, on trouve une chaîne de montagnes escarpées appelées “Les Monts Venteux”, source de La Chaîne.

Au nord de la région se trouve un grand plateau désertique, une région singulière et polluée appelée “Les Thermo-Dunes”. Une légende raconte que d’étranges brigades font régulièrement des rondes entre les dunes et sur le bord des falaises, kidnappant les malchanceux pour les emmener à Belleville d’où ils ne reviennent jamais.

Tout au sud de la région se trouvent les cinq communes les plus anciennement affranchies dans un territoire appelé L’Euskal. Ces communes forment la Communauté des communes libres de L’Euskal. Saint-Guidon, la ville sainte du Pneumatisme, est située à l’extrême sud. Le Puy-en-Vélo, plus à l’est, est bâti sur un sommet volcanique entre les Sentier Ardu et les Monts Venteux. Bien dissimulée dans Les Bois Coupe-Vent, est établi Détournac. Plus à l’ouest au bord de La Grande Piste se trouve Roche-en-pneu. À la limite nord de L’Euskal se trouve Mercourenc, ville récemment affranchie et point de départ de l’équipe incarnée dans The Wind through the Wheels. Étant donné que la course débute à Mercourenc et se dirige vers le nord, l’Euskal n’est pas explorée dans le jeu.

La région parcourue durant le jeu est appelée le Theromètre. Elle comporte cinq autres communes reliées par Les Bois Coupe-Vent, ces dernières, contrairement aux communes de L'Euskal sont affranchies du thermo-fascisme à des degrés divers. Au sud du Theromètre, entre Les Bois Coupe-Vent et la Draisine se trouve la cité portuaire Hélice qui utilise encore des moteurs thermiques pour ses bateaux de pêche et de commerce avec Belleville. Au coeur des Bois Coupe-Vent, dans une zone marécageuse se trouve le petit village de Rustine qui malgré une adhésion au Pneumatisme extrait encore du gaz des profondeurs des marécages pour le livrer à Belleville. Plus au nord se trouve Roue-sur-Chaîne, au bord de la rivière de la Chaîne, qui a récemment mis au point une infrastructure d'ingénieux moulins à eau pour se débarrasser de ses dépendances thermiques, néanmoins, les agriculteurs de la commune continue de déforester les alentours afin de produire toujours plus de céréales pour Belleville dont la demande continue d'augmenter année après année. Au nord-est de Roue-sur-Chaîne, en remontant la Chaîne jusqu'au plateau des Thermo-Dunes se trouve Tandem, ville établie à la fois au pied et au sommet d'une falaise, traversée d'une grande cascade produite par le fleuve. Commune moitié décarbonée pour la partie basse et moitié thermique pour la partie haute, on trouve en son coeur la plus grande construction du Theromètre, un immense ascenseur à bateaux permettant aux navires remontant la Chaîne d'accéder au plateau en les faisant remonter la falaise. À l'extrémité nord du Théromètre, marquant la fin des Rivages du Cycles avant la dévastation inhabitable du Grand Trouble se trouve Belleville, la dernière thermo-capitale.

Le Theromètre est traversés par une voie de chemin de fer qui relie Hélice à Belleville. La ligne n'accueille plus de trains mais reste entretenue par la communauté des Colporteurs du Rail. Ces derniers vivent comme des nomades le long du chemin de fer se servant d'une machinerie de divers compresseurs, se relayant en permanence sur des postes à pédaler pour faire circuler leurs convois. Pneumatistes convaincus, leur vie culturelle et économique est centrée sur la recherche de reliques technologiques "antiques" afin d'améliorer leur moyen de locomotion, ils réparent, vendent fabriques les vélos du rivage.

### 2.3. Argument

Dans The Wind through the Wheels, Belleville fait office de forteresse du désespoir dans un monde renaissant. Le schéma narratif autour de cette situation n'est pas de reprendre le trope martial d'une lutte contre l'invasion du monde par les forces du mal mais d'inclure la personne joueuse dans l'achèvement d'un mouvement contre l'obscurantisme. Une de fins du jeu marque effectivement la sortie de l'enfermement à la fois physique et moral des habitant·e·s de Belleville.

Dans ce contexte, les habitant·e·s des Rivages du Cycle qui participent à la course exercent plus un soft power qu'un prosélytisme, certain·e·s ne se posant même pas la question de l'influence de la course dans le futur de la région. Certain·e·s craignent les habitant·e·s de Belleville, ne comprenant pas pourquoi la tradition veut que la course s'achève là bas, d'autres au contraire les envient ou sont indifférents. Néanmoins certain·e·s conscientisent parfaitement les enjeux, particulièrement les pneumatistes, avec une mentalité qui pourrait se résumer dans les paroles de Solomon Burke - None Of Us Are Free : "If one of us is chained none of us are free". Cette variété d'avis se retrouve dans le jeu parmi les membres de l'équipe.

Cette tension historique se traduit progressivement dans le jeu, avec une absence candide de réflexion au départ qui viens s'enrichir par les dialogues avec les différent·e·s habitant·e·s rencontré·e·s au fur-et-à-mesure de la partie jusqu'à l'événement final de la découverte de Belleville qui n'avait pas pu être visitée par les habitant·e·s du rivage depuis presque un siècle.

## 2.4. Structure narrative (histoire, récit, narration)

### 2.4.1. Histoire

Le cadre de l'histoire est borné par le déroulé de la course. Au commencement du jeu, la course est déjà entamée et aller au bout de la course met fin au jeu. Cette trame principale est jalonnée par une succession de d'étapes et de séquences. Ces séquences peuvent être propres à une course cycliste et d'autres permettent aussi d'en sortir car elles peuvent être des souvenirs ou des explorations. La course est donc un moyen pour faire advenir des séquences qui font avancer le contenu de l'histoire.

### 2.4.2. Récit

La progression du récit est gérée par un système de choix de parcours et d'options de dialogues produisant un récit non-linéaire. Lors des séquences de navigation, la personne joueuse opère un choix de direction, optant par exemple pour un parcours montagneux plutôt d'une plaine, choisissant de traverser ou non une commune. Cette première couche d'embranchements cadre les grandes lignes du récit tandis que dans les séquences de lieu sont affinés ces choix avec des options de dialogue et d'actions textuelles basées sur les relations avec les personnages rencontrés, l'exploration des différents lieux et les situations potentielles à résoudre. Outre les conséquences narratives, ces choix, peuvent à tout moment modifier les statistiques des personnages et donc être motivés par un enjeu stratégique.

### 2.4.3. Narration

La narration alterne plusieurs focalisations notamment entre les points de vue interne et externe. La personne joueuse gère principalement l'équipe de sa commune et découvre la personnalité de ses membres au moyen des dialogues. Il lui est également possible de connaître le niveau des statistiques de l'équipe. Lors de certaines séquences le jeu change le point de vue en demandant d'incarner des membres de l'équipe ou des cyclistes liés aux souvenirs pneumatistes. C'est avec ce système de points de vue multiples qu'il est possible d'accéder à des souvenirs, de découvrir un but, d'acquérir des compétences et de réaliser des actions.

Enfin, un point de vue omniscient est adopté pour informer sur le monde de science-fiction dans lequel se situe l'action, les règles et la situation de la course.

## 2.5. Situation initiale

Le jeu se lance sur ces mots introductifs :

Chaque année les habitants des Rivages du Cycle organisent une grande course cycliste appelée « L'Ascension du Cycle ». La tradition veut que toute commune qui le souhaite puisse participer avec une équipe de quatre cyclistes tirés au sort parmi des volontaires. Pour cette soixante-dixième édition, Mercourenc, votre commune, a répondu à l'appel. Comme chaque année, Belleville, dernière thermo-capitale, commune la plus au nord des Rivages est désigné comme la destination. Tandis que cette dernière a, de mémoire humaine, toujours refusé l'entrée aux étrangers, la rumeur raconte que cette année, pour des raisons inconnues, ses portes se sont ouvertes. Si ces dires son avérés, pour la première fois, pourra se tenir en ses murs la remise des prix. Le départ a déjà été donné, il ne vous reste plus qu'à remporter la course !

La personne joueuse gère alors une équipe de quatre personnages. Iels se nomment Ryde, Deen, Avril et Joan. Au commencement du jeu, iels se connaissent peu (hormis Ryde et Deen qui sont jumeaux) et c'est la course qui va les faire se rencontrer. Il y a quatre autre équipes en course. Elles représentent les communes de Saint-Guidon, du Puy-en-Vélo, de Roche-en-pneu et de Détournac.

Il y a alors plusieurs enjeux à cette histoire qui commence : décider du parcours à suivre, affronter les pièges de la route, vaincre les équipes adverses, explorer les rivages, rallier l'arrivée et percer le mystère de Belleville.

## 2.6. Progression

La progression dans l'histoire se fait via une succession de douze étapes qui contiennent elles-mêmes différentes séquences de jeu. Cette progression est marquée par des changements météorologiques et topographiques. Les dialogues entre les personnages font comprendre le contexte historique et la personnalité des personnages. Les dialogues dans les villes avec des personnages non joueurs apportent également de nombreux éléments sur l'histoire, en particulier sur l'histoire et la culture des Rivages.

Un des éléments qui revient est un questionnement sur Belleville. Les personnages s'interrogent sur ce qu'il s'y passe et sur pourquoi la ville a décidé d'ouvrir ses portes cette année. Ce questionnement est renforcé par la présence d'éléments étranges sur la route : des drones apparaissent parfois observant l'équipe en train de rouler tandis que de mystérieux silhouettes semblent espionner l'équipe.

Le jeu se passe dans le Thermo-mètre et l'équipe se rapproche de Belleville. Plus on s'en approche, plus l'influence de la dernière thermo-capitale se fait sentir et ainsi plus on arrive vers la fin du jeu, plus les décors sont dystopiques. De la forêt on passe à des scieries, les phénomènes météo deviennent des phénomènes de pollutions, les bâtiments deviennent plus grands, etc.

## 2.7. Situation finale

Lors de la dernière étape du jeu, l'équipe arrive devant les murs de Belleville. Entre la joie de finir la course et l'appréhension de ce qui peut arriver dans Belleville, c'est plein de sentiments ambivalents que l'équipe se décide à passer la grande arche qui s'élève devant elle.

Il y a alors trois fins sont possibles avec pour base commune la fin A. La fin B ajoute un évènement à la fin A, idem pour la fin C qui ajoute un évènement à la fin A. Pour déterminer la fin, le score de la personne joueuse est calculé en fonction des statistiques de placement, de popularité et de technologie sur un maximum de 11 points. Un score secret dépend de la statistique de mémoire sur un maximum de 3 points.

Le score des autres équipes sont fixes et invariables suivant les parties. L'équipe de Saint-Guidon réalise un score de 8 points (9 points si la personne joueuse obtient 8 points). L'équipe du Puy-en-Vélo de 5 points (6 si la personne joueuse obtient 5). L'équipe de Roche-en-pneu 2 points (3 si la personne joueuse obtient 2). L'équipe de Détournac 0 point.

Fin A :

La fin A se déclenche si la personne joueuse a un score inférieur à 8 points. La cérémonie de remise des prix à lieu dans l'enceinte de Belleville, des habitant·e·s de Belleville et du reste du rivage se rencontre, certain·e·s sont enjouées, retrouvent des parents éloignés, des vélos sont essayés, d'autres regardent la scène de loin avec méfiance.

Fin B :

La fin B se déclenche si la personne joueuse dépasse 8 points et arrive en première position, une nouvelle séquence s'ajoute à la suite de la fin A. Entouré de forces armées, un mystérieux notable viens à la rencontre de l'équipe gagnante et les invite à venir visiter ce qu'il décrit comme son bureau. Il s'agit de Bernard Mucus le dernier thermo-milliardaire et ce qu'il désigne comme son bureau est l'impressionnante raffinerie de pétrole qui siège au cœur de Belleville. La visite se poursuit jusque dans un souterrain aménagé en data center où le milliardaire présente à l'équipe ce qu'il décrit comme le dernier porte-feuille de valeurs encryptées où réside son immense richesse dont dépendrait le bon fonctionnement de Belleville. Il explique que les réserves pétrolières sont au bord de la rupture mettant en péril le fonctionnement de la machine, très gourmande en énergie. Il révèle avoir observé attentivement les progrès de l'équipe durant la course à l'aide de drones et d'agents envoyés en observateurs. Très impressionné par les performances de l'équipe il explique avoir compris que la force motrice humaine est l'énergie futur, un futur aux potentiel de profit économique infinis. Dans une dernière salle il révèle à l'équipe la version gigantesque d'une roue de hamster reliée par de nombreux câbles aux machines des autres pièces qu'il présente comme le "vélo du futur" qui permettra de préserver le système de Belleville. Il propose à l'équipe de l'essayer. La scène se termine sur l'expression interloquée des membres de l'équipe.

### Fin C :

La fin C se déclenche si la personne joueuse obtient 3 au score de Mémoire. Comme la fin B, celle-ci ajoute une nouvelle séquence à la suite de la fin A. La disposition des étapes sur la carte rends impossible la possibilité de cumuler les fins B et C. A la fin de la remise des prix, une procession Pneumatistes entre dans Belleville, celle-ci viens apporter un “Souvenir” à la dernière thermo-capitale, à la surprise de certain·e·s des habitant·e·s déjà croyant·e·s créent un rassemblement autour du “Souvenir”, l'événement marque symboliquement la très prochaine fin de la culture thermique à Belleville et son ouverture au monde extérieur.

### 2.8. L'équipe de Mercourenc



Les personnages de l'équipe

Ryde et Deen sont des jumeaux exerçant tout les deux le métier de postier, fans de sport qui aspirent à devenir les meilleurs cyclistes du rivage. Ils ont triché pour pouvoir être tirés au sort tous les deux. Fiers à bras, d'un caractère égoïste et belliqueux ils devront apprendre à être solidaires avec l'équipe pour améliorer les chances de remporter la course.

Avril est une mécanicienne excentrique. Nouvelle arrivante dans le sud des rivages, anciennement ingénieure en automobile, Avril a rejoint l'Euskal seulement récemment et bien après les événements dits de “La prise de conscience”. Réfugiée du monde carboné, habitant auparavant les hauteurs de Tandem, elle représente le mode de vie des survivants ayant encore l'usage d'hydrocarbures. Sa présence dans l'équipe sera l'occasion dans apprendre plus sur l'histoire de l'univers fictionnel du jeu. Elle améliorera les chances de gagner de l'équipe en devenant réparatrice et inventeuse de vélos.

Joan est journaliste au Providence, journal officiel des Rivages du Cycle établi à Mercourenc votre ville natale. Introvertie, s'étant retrouvée volontaire par contrainte professionnelle, elle déteste le sport et l'esprit d'équipe et devra apprendre à apprécier la pratique du vélo pour améliorer les chances de gagner de l'équipe.

### 3. Mécaniques de jeu

#### 3.1. Éléments généraux

The Wind through the Wheels propose quatre séquences de jeu récurrentes qui correspondent à quatre actions : se déplacer, résoudre des confrontations, explorer un lieu et naviguer. Structurellement, le jeu est divisé en étapes et c'est lors de ces étapes que la personne joueuse accède successivement à ces séquences.

Une étape se résume ainsi : la séquence de déplacement est entrecoupée par les séquences de confrontations et s'achève par les séquences de lieu et de navigation. Plus concrètement, la personne joueuse commence à déplacer son équipe et lors de ce déplacement des aléas surviennent. Il faut les résoudre pour continuer à avancer. Une fois tous les aléas résolus, l'équipe arrive à destination et explore ce nouveau lieu. Une fois cette séquence passée, il est temps pour la personne joueuse de choisir quelle sera sa prochaine destination : la carte apparaît et une fois le choix fait, une nouvelle étape peut commencer.

Les étapes correspondent et se passent à trois moments d'une journée : le matin, l'après-midi et le soir. La course se déroulant sur quatre jours, il y a donc douze étapes par partie. La personne joueuse a la possibilité de choisir le chemin qu'emprunte son équipe pour parvenir jusqu'à la fin du jeu. Ce choix se fait dans un arbre de choix offrant 23 possibilités. Le lieu de début et le lieu d'arrivée sont cependant invariables. Les lieux des étapes entre la deuxième et la onzième sont variables. Le contenu de la dernière étape varie selon les résultats obtenus au cours de la partie en donnant accès à trois fins possibles.

Les conséquences des choix et actions de la personne joueuses déterminent un ensemble de statistiques.

Certaines statistiques sont communes à l'équipe: la technologie, la popularité, le placement, la progression, la mémoire, la cohésion et la vigilance. D'autres sont propres à chaque personnage membre de l'équipe: l'énergie, l'épuisement, l'état du vélo, la rouille, la faim, la soif, la pression et la charge. Certaines de ces statistiques sont visibles pour le joueur d'autres sont cachées et seulement évoquées en cours de jeu, certaines fonctionnent comme des réserves dont il faut préserver la quantité tandis que d'autres agissent comme des statuts positifs à essayer de conserver ou négatifs dont il faut se débarrasser.

Cinq statistiques déterminent la fin du jeu: la technologie, la popularité, le placement et la mémoire. Leur somme déterminera le score obtenu par l'équipe une fois la ligne d'arrivée franchie. La statistique de mémoire, si elle est au maximum, offre une fin alternative.

##### 3.1.1. Statistiques communes

###### Technologie

La Technologie indique si l'équipe maîtrise une avancée technologique pneumatique ou dynamoélectrique. Elle est de 0 au début du jeu et peut aller jusqu'à 3. Pour obtenir un point, il faut trouver un artefact technologique, le donner aux Colporteurs du rail et réussir la séquence dédiée. La personne joueuse peut quantifier cette statistique par rapport au nombre de vélos améliorés dans l'équipe, chaque point technologique correspondant à l'amélioration de l'équipement d'un des membres de l'équipe apportant une compétence spécifique.

###### Popularité

La popularité indique si l'équipe a su gagner les faveurs de la population des communes croisées sur la route. Elle est de 0 au début du jeu et peut aller jusqu'à 4. Pour obtenir un point, il faut réussir la séquence de lieu d'une commune.

###### Placement

Le placement indique la position de l'équipe dans la course. Il est de 0 au début du jeu et peut aller jusqu'à 4. Pour obtenir un point, il faut réussir les séquences de confrontation comportant avec les équipes adverses débloquées par la statistique de progression. La statistique de placement fonctionne comme des paliers de la statistique de progression.

### **Progression**

La progression est un nombre de points à obtenir pour débloquer la prochaine séquence de confrontation avec une équipe adverse. Cette statistique s'obtient lors des séquences de confrontation.

### **Mémoire**

La Mémoire indique le nombre de souvenirs, les lieux de culte du pneumatisme, que l'équipe a visité sur sa route. Elle de 0 au début du jeu et peut aller jusqu'à 3. Pour obtenir un point, il faut passer par un souvenir. C'est une statistique secrète qui est découverte au moment où l'équipe trouve un souvenir. Elle est doublement secrète car elle permet d'accéder à une fin alternative si l'équipe trouve tous les souvenirs.

### **Cohesion**

La cohesion est un status positif qui améliore l'efficacité de progression de l'équipe. Elle est nécessaire pour utiliser certaines compétences et débloque des branches de dialogues dans les séquences de lieu.

### **Vigilance**

La vigilance est un status positif qui réduit les chances de détérioration des vélos des membres de l'équipe. Elle est nécessaire pour utiliser certaines compétences et débloque des branches de dialogues dans les séquences de lieu.

## **3.1.2. Statistiques individuelles à chaque personnage**

### **Énergie**

L'énergie indique le niveau de fatigue de chaque membre de l'équipe. Si l'énergie d'un membre de l'équipe arrive à 0, c'est un game over.

### **Épuisement**

L'épuisement est un statut négatif qui réduit l'énergie maximum d'un personnage. Si l'équipe finit une journée dans des conditions de repos précaire, ses personnages conserve le status d'épuisement. Au contraire, si elle finit la journée dans un lieu dédié au repos, elle s'en débarrasse.

### **État du vélo**

L'état du vélo indique le niveau d'intégrité physique du vélo de chaque membre de l'équipe. Si l'état d'un vélo arrive à 0, c'est un game over.

### **Rouille**

La rouille est un statut négatif qui réduit le maximum d'état du vélo d'un personnage. Les séquences de lieu comportant un garage permettent de s'en débarrasser.

### **Faim**

La faim est un statut négatif qui augmente les pertes d'énergie subies. Les personnages peuvent consommer un objet de type nourriture pour s'en débarrasser.

### **Soif**

La soif est un statut négatif qui augmente les pertes d'énergie subies. Les personnages peuvent consommer un objet de type boisson pour s'en débarrasser.

### **Pression**

Chaque personnage possède une assistance pneumatique sur leu vélo. La pression agit à la fois comme monnaie d'échange et comme une réserve de mana, elle est nécessaire pour l'usage de certaines compétences et pour l'achat d'objets ou la réalisation d'actions spécifiques dans les séquences de lieu.

### **Charge**

La charge est un statut négatif lié au nombre d'objets dans l'inventaire de chaque personnage qui ralentit l'obtention de points de progression.

### **Statistiques de fin de jeu**

Les statistiques de fin de jeux sont associées à l'équipe et évoluent au cours du jeu. Leur cumul donne le score de la personne joueuse et détermine deux fins du jeu possible. La statistique de mémoire offre une fin

alternative. Elles ne sont pas directement visibles au cours du jeu. C'est le parcours et la réussite/l'échec de certaines séquences qui créditent de points ces statistiques.

Voici la liste de ces statistiques :

- Technologie, sur 3 points
- Popularité, sur 4 points
- Placement, sur 4 points
- Mémoire, sur 3 points

### **3.1.3. Autres éléments généraux**

#### **Transitions**

Un écran intermédiaire permet de passer de l'écran d'une séquence à une autre. La transition prend généralement la forme d'un effet visuel consistant à recouvrir l'écran d'une couleur, d'un voile noir ou d'un motif pour ensuite le découvrir. Dans certains cas comme le passage d'une séquence de déplacement à une séquence de lieu ou d'une séquence de navigation d'une étape à la séquence de déplacement de l'étape suivante, la transition peut prendre la forme d'une courte cinématique ; un plan d'ensemble d'un lieu, d'un paysage ou un levé de soleil par exemple.

#### **Menu**

Le menu est accessible depuis la touche Entrée/Echap. Il permet d'afficher la carte, le contexte de l'étape, les membres de l'équipe, l'inventaire et les statistiques. Il permet également de sauvegarder la partie et d'accéder à des réglages (son, langue, contrôles, affichage).

#### **Durant les cinématique**

Des animations peuvent se déclencher à tous les moments du jeu. Durant une cinématique la touche A permet de passer à la scène suivante.

### **3.1.4. Dialogues**

Les dialogues peuvent se déclencher à tous les moments du jeu. Ils permettent d'apporter des éléments de l'histoire pour informer la personne joueuse et l'aider à faire des choix dans son parcours. Ainsi, ils apparaissent lors des déplacements, lors des choix de parcours et lors des séquences de confrontation.

### **3.1.5. Possession d'objet**

L'inventaire de l'équipe permet de stocker des objets. Ces objets peuvent être des consommables obtenus lors des séquences de lieu (nourriture, eau) ou des séquences de confrontations (bonus/malus comme une compétence qui s'utilise une seule fois). Ces objets pouvant aussi être des artefacts technologiques. Ces artefacts servent aux Colporteurs du rail pour déclencher une séquence qui permet d'obtenir un point de technologie.

## 3.2. Boucle de jeu principale

Nous détaillons ici la boucle principale du jeu nommée étape.

### 3.2.1. L'étape

La boucle principale du jeu, nommée étape, englobe le départ d'un lieu, le voyage vers une destination et le séjour effectué dans cette destination. Chaque étape avance invariablement la variable temporelle du jeu d'environ 6h, une journée passe toutes les trois étapes. Il y a une étape du matin, une de l'après-midi et une du soir.

Une étape est caractérisée par un contexte et structurée par une suite de séquences. Le contexte définit un moment dans la journée, des conditions météorologiques, une région topographique (entre autres). Les séquences, forment une suite d'événements qui surviennent lors de l'étape. En une partie, le parcours de la course est constitué de douze étapes. Une étape correspond à un déplacement géographique rapprochant progressivement l'équipe de la ville de Belleville. Comme la carte offre plusieurs possibilités de parcours, le nombre complet d'étapes dans le jeu est de 25.

Cette boucle se compose autour de 7 séquences de jeu successives :

- Séquence de déplacement : Faire pédaler son équipe pour débiter une étape
- Séquence de confrontation : Résoudre des confrontations, les séquences de confrontations interviennent durant la séquence de déplacement, une fois au début de chacune puis un nombre variable de fois avec l'ajout de facteurs aléatoires.
- Séquence de récompense: Obtenir de nouvelles compétences et améliorations pour l'équipe.
- Séquence d'organisation intermédiaire: Choisir les compétences utilisables par les personnages et pouvoir utiliser des objets pour restaurer les statistiques des personnages avant la séquence de lieu.
- Séquence de lieu : Résoudre un arbre de dialogue correspondant au lieu de l'étape
- Séquence de navigation : Naviguer en choisissant son chemin pour déclencher une nouvelle étape.
- Séquence d'organisation de fin d'étape: Choisir les compétences utilisables par les personnages et pouvoir utiliser des objets pour restaurer les statistiques des personnages avant une nouvelle étape.

Durant les séquences de confrontation et de lieu, les statistiques sont mises à jour en fonction du résultat de la séquence. Si la statistique d'énergie de l'équipe ou de Condition du vélo d'un des personnages tombe à 0 et qu'aucune compétence, choix ou objet ne permet de faire remonter la statistique, c'est un game over.

### 3.2.2. Contexte d'étape

Le contexte caractérise une étape selon :

- le moment dans la journée
- les conditions météo (direction et force du vent, température, précipitations)
- la topographie (dénivelé, état de la route)
- l'allure de l'équipe
- les événements qui peuvent arriver

Cela a principalement des impacts visuels mais impacte également les séquences car elles sont en adéquation avec le contexte. Le contexte crée des listes de bonus/malus qui sont sélectionnés aléatoirement lors des séquences de confrontation.

### Le biome

Il y a sept grandes possibilités de variantes topographiques : des lieux urbains, des bords de mer, de la plaine, de la forêt, des collines, des montagnes et du désert. Les lieux urbains ont des variantes pour les six communes traversées (Mercourenc, Hélice, Roue-sur-chaîne, Rustine, Tandem, Belleville). Celui-ci est déterminé par les choix pris par la personne joueuse lors des séquences de navigation.

### **Le moment de la journée**

Il y a trois moments de la journée : le matin, l'après-midi et le soir. Au fil des étapes, ils s'enchaînent dans l'ordre normal : la première étape commence le matin, la deuxième se déroule l'après-midi, la troisième, le soir, et ainsi de suite. L'équipe arrive le soir à Belleville. Les couleurs, les ombres varient en fonction du moment de la journée.

### **Le vent**

Les différentes possibilités de météo sont traduites visuellement et sont présentes dans les dialogues. Le vent peut être calme, de face ou de dos. Celui-ci est déterminé de manière aléatoire à chaque étape en fonction du biome.

### **La température**

Douce, froide ou chaude. Celle-ci est déterminée de manière aléatoire à chaque étape en fonction du biome.

### **Le temps**

Dégagé, nuageux, pluvieux, brouillard ou neige. Celui-ci est déterminé de manière aléatoire à chaque étape en fonction du biome.

### **Le dénivelé**

Le dénivelé peut être plat, en descente ou en montée. Celui-ci est déterminé de manière aléatoire à chaque étape en fonction du biome.

### **La qualité de la piste**

Bonne, moyenne ou mauvaise. Celle-ci est déterminée de manière aléatoire à chaque étape en fonction du biome.

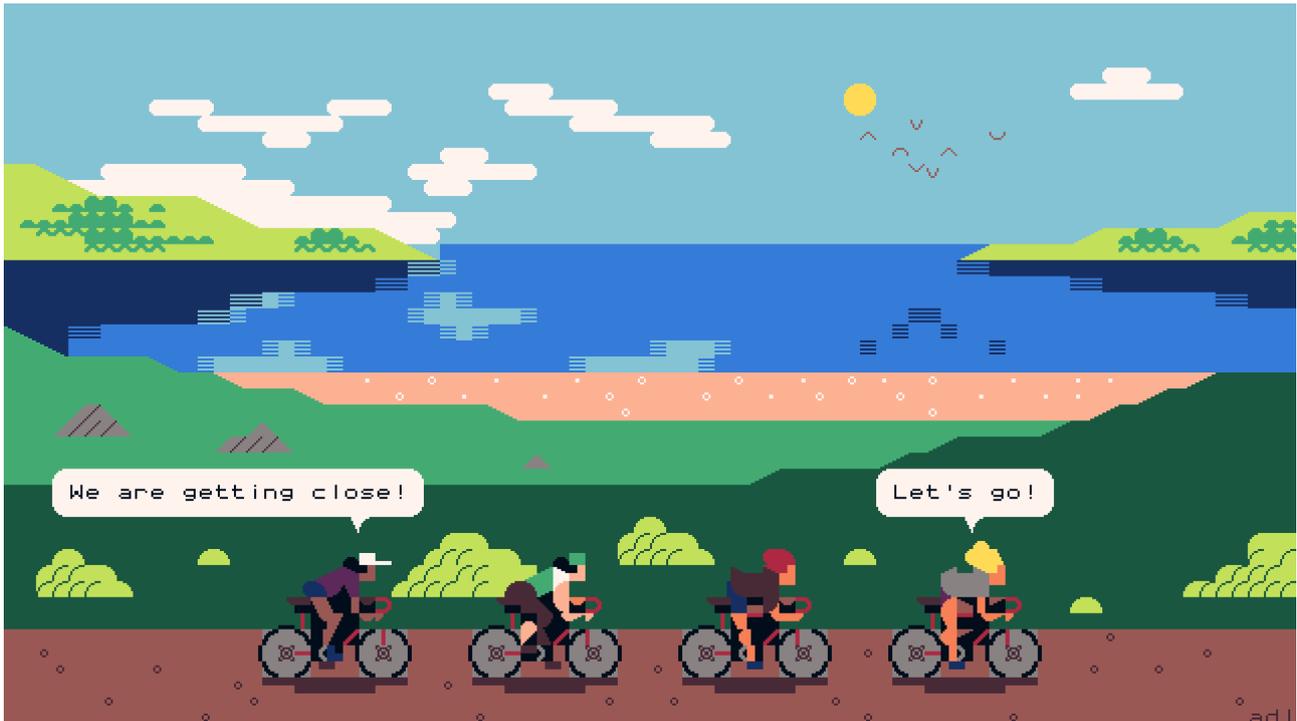
### **Le rythme**

Reposant, intermédiaire ou agressif. Celui-ci est déterminé par le joueur lors des séquences de navigation.

## **3.3. Boucles de jeu secondaires**

Nous détaillons ici le fonctionnement et les écrans que constituent les boucles secondaires du jeu nommées séquences.

### 3.3.1. Séquence de déplacement



Séquence de déplacement

Cette séquence sert à se déplacer dans le jeu. Elle présente une vue de profil comportant plusieurs plans. Au premier plan, on voit l'équipe et sur les suivants, on voit le décor. Lors du déplacement, l'équipe reste au milieu de l'écran et le décor défile selon un effet de parallaxe.

La personne joueuse peut s'amuser à ralentir, à accélérer ou à stopper les personnages. Ce gameplay est permissif et sans conséquence. Il permet de changer la vitesse à laquelle le paysage défile en arrière-plan et la vitesse à laquelle les prochaines séquences arriveront, permettant soit de prendre son temps soit d'accélérer le rythme du jeu. Cela n'affecte pas les caractéristiques de l'équipe que ce soit au niveau du placement dans la course ou des autres statistiques. C'est une invitation à profiter des décors du jeu ou à accélérer un peu le rythme des événements.

Cette séquence est basée sur un moteur physique : les pentes accélèrent le déplacement de l'équipe, la distance de freinage s'allonge alors, tandis que les montées limitent la vitesse. La personne joueuse peut profiter de l'inertie d'un déplacement à vélo et sentir les effets du dénivelé.

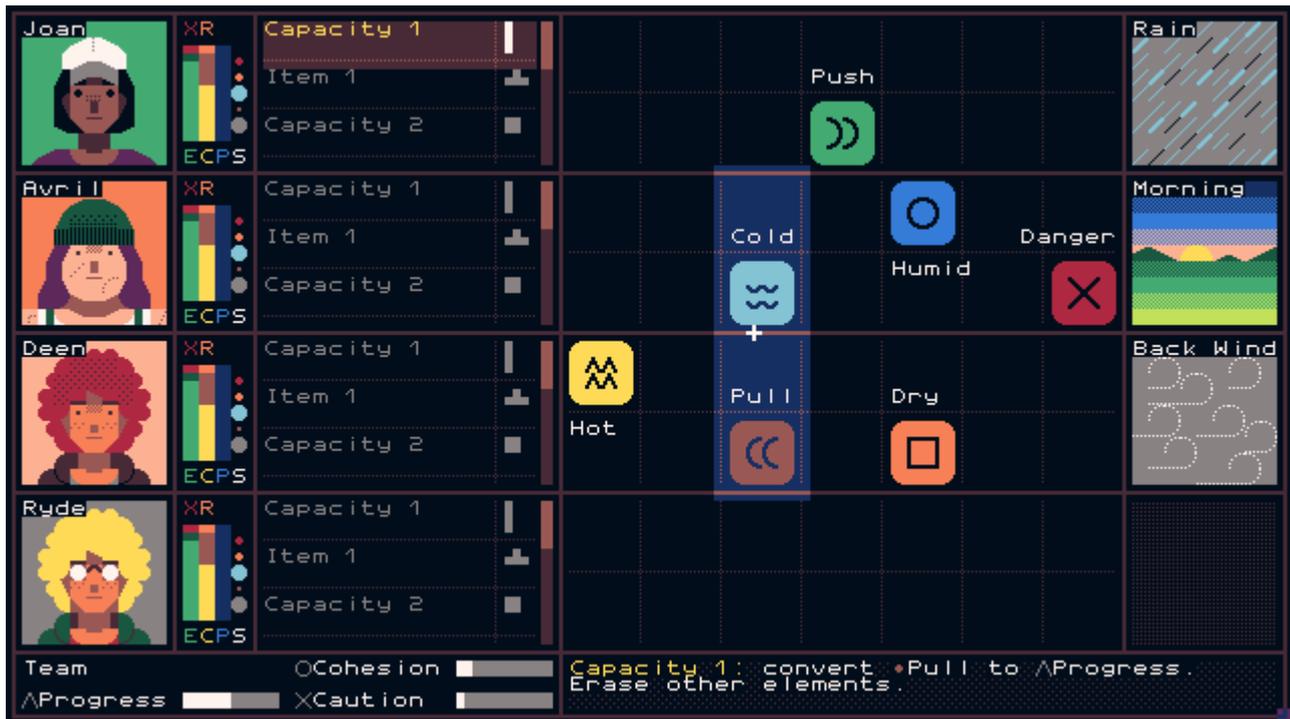
La séquence est ponctuée de dialogues entre les personnages. Elle caractérise une sorte de moment convivial où des cyclistes discutent tout en ayant une activité sportive. Les dialogues prennent la forme d'interactions très simples, de confidences entre membres de l'équipe, de débriefing de la séquence précédente ou d'anticipation sur celle à venir.

Cette séquence est entrecoupée de séquences de confrontation, une fois le cycle de séquences de confrontation achevé, la séquence de lieu se déclenche.

#### Contrôles de la séquence de déplacement

- Flèche directionnelle haut : faire pédaler les personnages
- Flèche directionnelle bas : faire freiner les personnages
- Touche A : faire une interaction ou progresser dans un dialogue
- Touche B : sortir d'une interaction ou d'un dialogue
- Clic souris + flèches directionnelles gauche et droite : pas d'action

### 3.3.2. Séquence de confrontation



Séquence de confrontation

La séquence de confrontation intervient plusieurs fois au cours d'une séquence de déplacement. Le nombre de de ces interventions est variable et leur contenu est en partie randomisé selon le contexte de l'étape et des possibles facteurs aléatoires. Cette séquence symbolise les imprévus que rencontrent les cyclistes lors de leur déplacement et les solutions qu'ils mettent en place pour se tirer d'affaire. Facteur principal de la dégradation des statistiques des personnages, la séquence intervient dans la jeu à la manière de combats, à la différence qu'il ne s'agit pas de combattre des monstres mais des éléments liés au contexte de l'étape en cours ; climatiques comme la température, la pluie, le vent, topographiques comme la pente ou l'état de la piste ou liés au hasard tel la présence d'animaux, d'obstacles ou d'autre types de rencontres pouvant avoir lieu sur la route. Ces différents facteurs fonctionnent comme des sortes d'ennemis appelés aléas. Ces derniers produisent des menaces, sortes d'attaques, tandis que ces menaces génèrent des effets négatifs si ils ne sont pas contrecarrés par les compétences des personnages.

Cette séquence présente une vue de jeu de plateau. De gauche à droite, il y a :

- les statistiques de chacun des personnages de l'équipe à côté de leurs portraits
- la grille du plateau de jeu comportant les menaces à affronter
- la représentation graphique des aléas responsables de la création des menaces

La compétence d'un personnage prend la forme d'un tetromino. Pour l'utiliser, la personne joueuse la place sur le plateau de sorte à recouvrir certaines des menaces qui s'y trouvent. Ce choix est stratégique car une compétence réagit avec les menaces qu'elle superpose et peut permettre d'épargner un personnage des menaces en jeu plutôt qu'un autre. La compétence peut transformer les menaces, les déplacer, en ajouter de nouvelles ou les supprimer. Une fois cette action passée, le tour est terminé et les menaces restantes sur le plateau appliquent un malus de statistique ou de statut au personnage qui se trouve sur la même ligne.

Par exemple, une "pluie", un aléa, génère sur le plateau de l'humidité, une menace, qui peut avoir pour effet de dégrader la statistique état du vélo ou renforcer le status de rouille d'un personnage. Autre exemple d'aléa, "Vent de face", produit une menace de traction, qui risque d'avoir pour effet de diminuer la statistique de progression de l'équipe ou l'énergie d'un personnage. En réaction le joueur pourrait se saisir de la compétence "aspiration" qui serait acquise par un des personnage et qui à pour effet de convertir une menace de traction en propulsion augmentant la statistique de progression ou lieu de la diminuer.

L'utilisation d'une compétence est doublement stratégique car elle peut aussi avoir des effets directs sur les personnages. Leur utilisation provoque un changement de statistique ou de statut sur le personnage associé. L'utilisation des compétences et la réception de malus déclenchent parfois de courts dialogues de la part des personnages. Les compétences peuvent nécessiter un paramètre de contexte particulier en plus de leur éventuel coût pour être jouées. Le but du jeu de cette séquence est de débarrasser la grille du plateau de toutes les menaces qui s'y trouvent. Elle se joue tour par tour, à la manière des combats d'un Final Fantasy. Tant qu'il reste une menace sur le plateau de jeu, un nouveau tour démarre et de nouvelles menaces peuvent apparaître.

La boucle du tour d'une séquence de confrontation est la suivante :

- Sélectionner un personnage.
- Choisir une de ses compétences ou passer son tour.
- Utiliser la compétence pour agir sur les menaces.
- Bénéficier des effets des compétences sur les statistiques des personnages.
- Répéter les trois étapes pour chaque personnage.
- Subir les effets des menaces sur les statistiques des personnages.

Les personnages peuvent posséder plusieurs compétences mais débutent avec une seule. Durant chaque séquence de récompense des compétences peuvent être apprises par les personnages. Cette séquence de jeu permet également de progresser dans le classement de la course. Pour cela, il est nécessaire d'accumuler des points de progression. Il s'agit d'un système de paliers calqué sur le système gain d'expérience/gain de niveaux classiques des RPG. À chaque palier passé il est possible de dépasser une autre équipe au cours de la prochaine étape condition pour avancer dans le classement de la course. De nombreuses compétences permettent d'obtenir ces points. À titre d'exemple, la compétence "Prise de vitesse" a pour effet de convertir les menaces de type "propulsion" sur lesquelles elle est placée en points de progression. Les confrontations de traject avec équipe adverse diffèrent par leur difficulté, c'est une sorte de boss.

#### **Contrôles de la séquence de confrontation**

- souris : scroll, sélection, placement des compétences
- Flèches directionnelles : scroll, sélection des compétences
- Touche A : valider le placement de la compétence

#### **3.3.3. Séquence de récompense**

À chaque fin de séquence de déplacement, la personne joueuse à l'occasion de choisir de nouvelles compétences, objets et améliorations pour ses personnages. De base, ce choix est limité à trois propositions tirées au hasard et la personne joueuse doit en choisir une seule. En avançant dans le jeu certaines améliorations permettant d'augmenter le nombre de propositions et la possibilité de régénérer la sélection. La mécanique est proche d'un rogue-lite où la personne joueuse doit composer la stratégie avec le hasard en créant des synergies entre les différentes compétences de ses personnages. Certaines compétences et améliorations ne sont applicables que sur certains personnages et le nombre de capacités à utiliser en séquence de confrontation est limité. Il est nécessaire de composer les capacités lors des phases d'organisation, un peu à la manière d'un deck building.

#### **3.3.4. Séquence d'organisation**

Après chaque séquence de récompense et avant chaque nouvelle étape la possibilité de consulter les fiches et inventaires des personnages est donnée afin de pouvoir sélectionner les compétences actives en séquence de confrontation et de lieu pour chaque personnage mais également de pouvoir consommer certains objets dans les sacs à dos afin de restaurer des points de statistiques ou se débarrasser d'objets jugés inutiles ou afin d'économiser de l'espace et du poids pour la suite.

### 3.3.5. Séquence de lieu



Séquence de lieu

À la fin d'une séquence de déplacement, après l'ensemble des confrontations résolues, une séquence de lieu se déclenche.

Cette séquence sert à explorer un lieu. Elle présente une vue en deux parties. Sur la gauche, se trouve l'illustration d'un lieu, d'un bâtiment ou d'un souvenir, sur la droite se trouve du texte associée à cette illustration et en dessous se trouve une série de possibilités d'interactions à choisir.

La boucle d'une séquence de lieu est la suivante:

- Regarder l'image et lire l'histoire associée.
- Résoudre l'arbre de dialogue/de texte permettant de progresser dans les images et l'histoire.

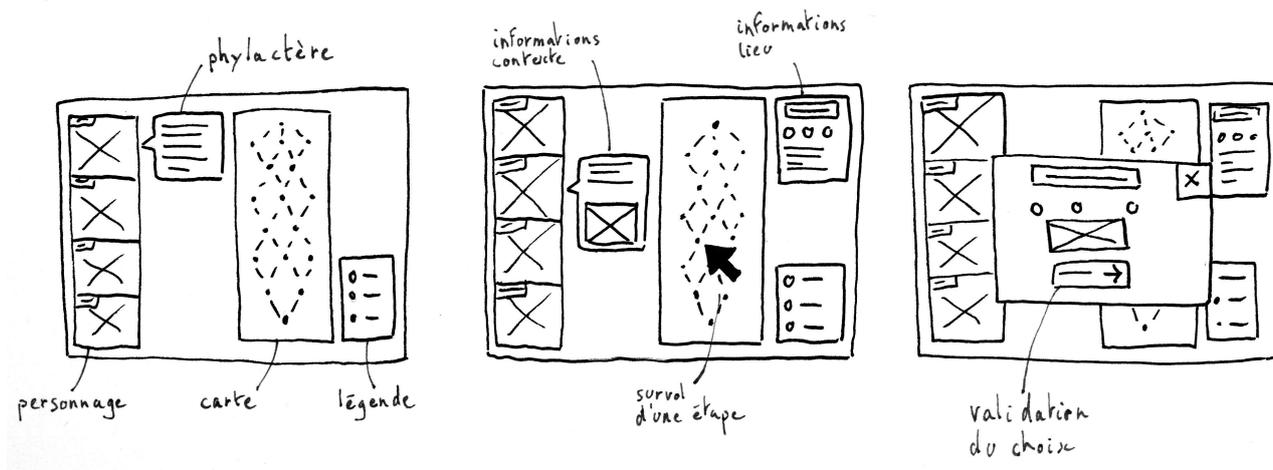
Cette série d'interactions constituent un arbre de dialogue. La personne joueuse a le choix dans la manière d'explorer cet arbre. De nouvelles illustrations peuvent arriver ou être modifiées selon les choix opérés. Le texte au dessus est mis à jour à chaque choix. De cette manière, la personne joueuse explore un lieu et se familiarise avec l'histoire dans lequel s'inscrit le jeu. Des objets peuvent également être obtenus, échangés ou vendus en progressant dans l'arbre de dialogue. Des malus ou des bonus de statistiques peuvent être déclenchés, parfois selon un facteur aléatoire et/ou influencé ou non par l'état des statistiques, des compétences obtenus ou de choix opérés dans de précédentes séquences de lieu. Ces facteurs peuvent également faire apparaître ou disparaître des branches de l'arbre de dialogue.

Une fois la séquence de lieu terminée, la séquence de navigation démarre.

#### Contrôles de la séquence de lieu

- souris : sélection et validation des options de dialogue
- flèches directionnelles : sélection des options de dialogue
- touche A : validation des options de dialogue

### 3.3.6. Séquence de navigation



Séquence de navigation

À la fin d'une séquence de lieu, une séquence de navigation se déclenche.

Cette séquence sert à naviguer dans la carte du jeu et à déterminer le rythme de course de l'équipe. Elle présente la totalité des étapes du jeu. La sélection d'un point d'étape permet d'en apprendre plus sur le lieu, sa topographie ou bien la météo afin de pouvoir choisir son chemin. La personne joueuse peut ainsi lire des informations qui seront déterminantes pour son aventure.

Seules les étapes qui suivent l'étape où est la personne joueuse peuvent être choisies pour naviguer. En conséquence, il n'est pas possible de revenir à une étape n-1 et, en une seule partie, certaines étapes peuvent ne pas avoir été jouées ce qui offre de la re-jouabilité. De plus, il n'est pas possible de sauter un choix d'étapes, il est donc nécessaire de réaliser un nombre déterminé d'étapes pour finir le jeu.

Lorsqu'un palier de points de progression est passé et tant que celle-ci n'est pas résolue, une confrontation avec une équipe adverse est proposée de manière aléatoire parmi les prochaines étapes à sélectionner. Poussant la personne joueuse à la sélectionnée si elle est suffisamment préparée ou à l'éviter le cas échéant.

La boucle de la séquence de navigation est la suivante :

- Consulter les points sur la carte pour élaborer une stratégie de parcours.
- Aller à l'étape suivante ou choisir entre deux possibilités d'étapes.

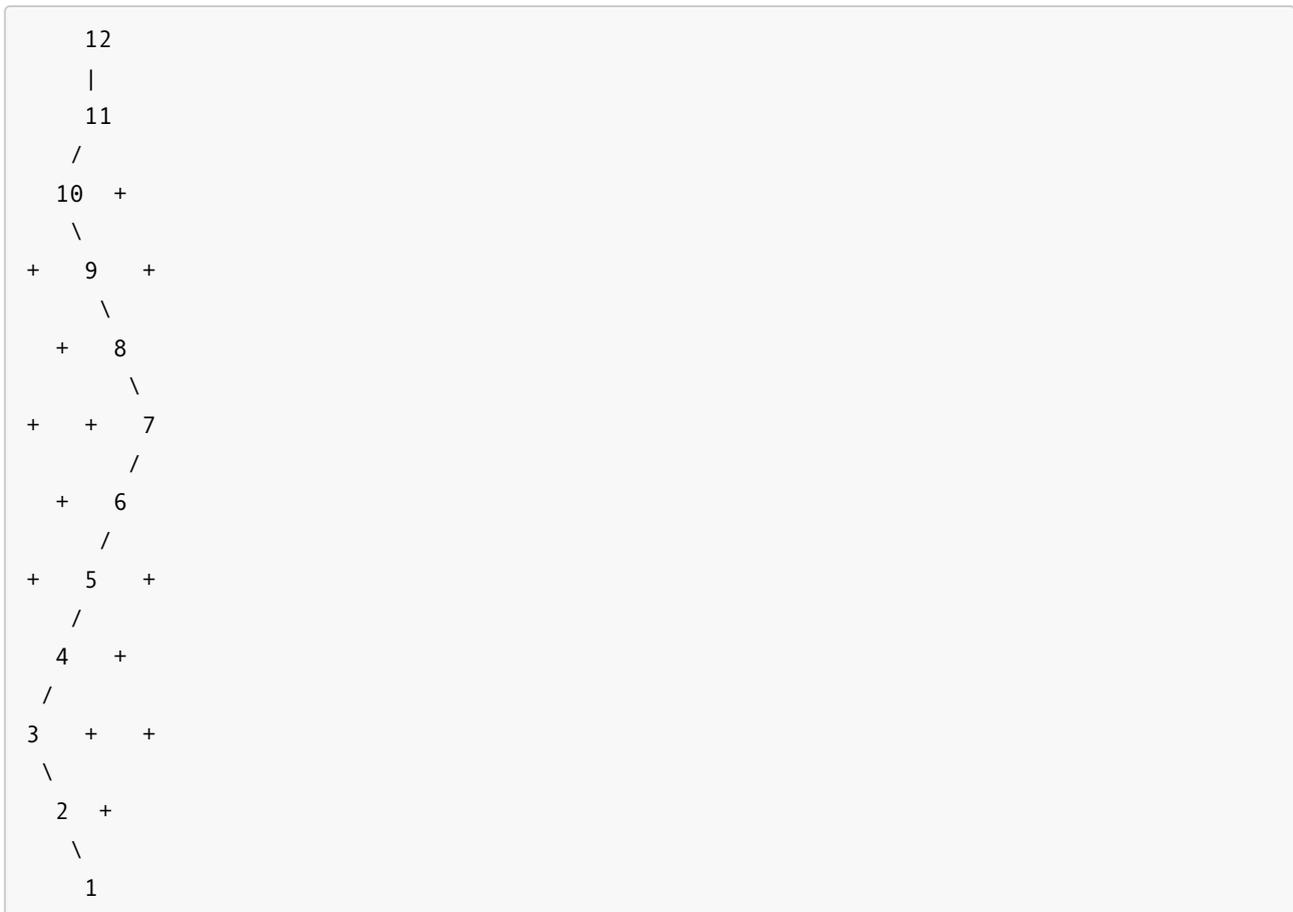
Une fois cette séquence achevée, une nouvelle étape se déclenche.

#### Contrôles de la séquence de navigation

- souris : sélectionner une étape pour en afficher les informations, valider la sélection ou la désélectionner.
- flèches directionnelles : sélectionner une étape pour en afficher les informations
- touche A : valider la sélection de l'étape
- touche B : désélectionner une étape

## 4. Déroulé d'une partie

Cette partie suit ce parcours :



La section “Topographie et communautés” donne plus de détails sur la nature des reliefs et le nom des villes. Dans ce déroulé de partie, nous donnons le contexte et rappelons le nom des lieux traversés.

### 4.1. Cinématique d'introduction

Au lancement du jeu, le titre s’affiche. Une cinématique de quelques images fixes accompagnée de texte (en mode jeu rétro) donne le contexte de l’histoire du jeu. Le paragraphe explicatif sur la course et ses objectifs apparaît et la personne joueuse est invitée à commencer sa partie de jeu.

### 4.2. Étape 1

#### 4.2.1. Séquence de déplacement

Sur une vue de profile on voit une piste devant un paysage. Au premier plan des habitations, au second plan la mer. Le soleil est proche de l’horizon, on comprend que c’est le matin. Des particules balaiant l’écran de gauche à droite nous indiquant la présence du vent. Le ciel est dégagé. La piste est en bonne état. Quatre personnages pédalent tranquillement dans les rues de Mercourenc.

Tandis que le paysage défile il est possible de faire ralentir, accélérer ou stopper les personnages, ce élément de gameplay permet de changer la vitesse à la laquelle le paysage défile en arrière-plan et la vitesse à laquelle les prochaines séquences arriveront, permettant soit de prendre son temps soit d’accélérer le rythme du jeu. Cela n’affecte pas ni le placement des personnages dans la course ou leur statistiques. Cet élément de gameplay permet également de jouer librement avec des éléments de physique simples, les pentes accélèrent automatiquement le jeu, nécessitant de freiner pour ralentir ou s’arrêter tandis que les montées limitent la vitesse.

Ces interactions ainsi que les touches et boutons correspondantes sont expliquées via des info-bulles.

Après un petit moment de défilement les personnages s'arrêtent et un effet de transition nous fait changer d'écran.

#### **4.2.2. Séquence de lieu**

Le nouvel écran est divisé en deux parties. La partie gauche est une fenêtre contenant une image fixe ou une boucle courte très simplement animée, la partie droite est une boîte de dialogues permettant d'interagir avec du texte. Le contenu de la partie gauche change en fonction des choix dans la partie droite. Ce design est proche de l'écran principal du jeu Roadwarden.

Au cours des différents choix de dialogues et à travers les illustrations, on voit notre équipe (Joan, journaliste, Avril, mécanicienne, Ryde et Deen, postiers) qui roulent dans les rues de Mercourenc. Il y a la foule dans Mercourenc, chaque personnage parle, interagit avec les autres, dévoile sa personnalité. L'équipe quitte progressivement Mercourenc et arrive dans la plaine.

Une nouvelle transition nous fait changer d'écran.

#### **4.2.3. Navigation**

Le nouvel écran se présente sous la forme d'une carte. On comprend que l'on est face à un choix de route et il faut choisir. Leurs portraits se superposent à l'écran, les personnages dialoguent entre eux, on apprend que le temps côté ouest n'est pas clément mais que c'est là qu'une autre équipe passe, aller à l'est épargne du mauvais temps mais nous ferait prendre du retard sur la course. L'équipe choisit de partir l'ouest pour continuer dans la plaine.

Une transition nous emmène à l'Étape 2.

### **4.3. Étape 2**

Une nouvelle séquence de déplacement démarre.

Les couleurs ont changé, le matin est passé et laisse place à l'après-midi, le ciel est couvert et la pluie tombe en diagonale en contre-sens de l'avancée des personnages marquant un vent de face.

#### **4.3.1. Séquence de confrontation de trajet**

L'équipe commente la situation météorologique pour introduire une étape de confrontation.

La personne joueuse découvre un plateau divisé en quatre rangées sur lequel se trouvent des symboles colorés. Un tutoriel en info-bulles explique le rôle et les types de symboles représentant les menaces relatifs à la confrontation en cours.

Le tutoriel continu, indiquant le système de correspondance avec les personnages marquant la destination future des effets des menaces selon leur position sur le plateau.

Sont ensuite expliqués les statistiques et les compétences respectives des personnages. Le tutoriel décrit leurs caractéristiques et comment les utiliser. S'essayant à peser le pour et le contre des compétences, la personne joueuse choisit ses premières actions, les places sur le plateau pour recouvrir les symboles présents. Les menaces réagissent, la personne joueuse assiste aux premières transformations, déplacements et suppression de ces menaces. Elle essuie quelques pertes statistiques légères inévitables dans ce premier combat tandis que les bulles de textes présentent au joueur différentes façons de gagner une confrontation et gagner des points de progression afin d'avancer dans le classement de la course.

Une fois cette première séquence de confrontation terminée le jeu retourne à la séquence de déplacement.

Après une courte attente, un effet visuel marque l'arrivée imminente d'une nouvelle confrontation.

### 4.3.2. Séquence de confrontation d'événement

Là où la détermination des éléments des séquences de confrontation de trajet dépendent uniquement du contexte topographique et météorologique, les séquences de confrontation d'événement intègre un facteur aléatoire dépendant du type d'événement.

Cette première confrontation d'événement est de type "Troupeau de moutons stationnés", la séquence de déplacement est perturbée par des moutons couchés sur la piste, les personnages s'arrêtent automatiquement et apparait le plateau de la séquence de confrontation.

Dans le reste de la rédaction de ce déroulé de partie, les prochaines séquences de confrontations ne seront pas décrites, celles-ci arrivent de manière aléatoire durant les séquences de déplacement, ne coupant jamais un dialogue en cours et mettant en scène des événements tirés au hasard de listes restreintes par le contexte météorologique et topographique de l'étape en cours.

Au cours des différentes confrontations, un nombre suffisant de points de progression on été acquis pour pouvoir se confronter à une équipe adverse, une sorte de montée de niveau, une notification signal l'événement.

Au bout d'un moment les personnages croisent un abri en pierre typique des éleveu·r·se·s de moutons de la région et s'arrêtent pour faire une pause. pourquoi ?

### 4.3.3. Séquence de récompense et d'organisation

Comme ce sera le cas à chaque fin de séquence de déplacement, la personne joueuse à l'occasion de choisir de nouvelles compétences et améliorations pour ses personnages.

De base, le choix de celle-ci est limité à trois propositions tirées au hasard et la personne joueuse doit en choisir une seule. En avançant dans le jeu certaines améliorations permettant d'augmenter le nombre de propositions et la possibilité de régénérer la selection. La mécanique est proche d'un rogue-lite où la personne joueuse doit composer la stratégie avec le hasard en créant des synergies entre les différentes compétences de ses personnages. Certaines compétences et améliorations ne sont applicables que sur certains personnages et le nombre de capacités à utiliser en séquence de confrontation est limité. Il est nécessaire de composer les capacités en amont à la manière d'un deck building.

Suite à l'obtention de ces récompenses, la possibilité de consulter les fiches et inventaires des personnages est donnée afin de pouvoir sélectionner les compétences actives en séquence de confrontation et de lieu pour chaque personnage mais également de pouvoir consommer certains objets dans les sacs à dos afin de restaurer des points de statistiques ou se débarrasser d'objets jugés inutiles ou afin d'économiser de l'espace et du poids pour la suite.

Cette possibilité d'organisation n'est pas accessible durant les autres séquences hormis la séquence de navigation, il est ainsi nécessaire de porter une attention particulière à la planification et l'anticipation des futures événements et nécessités.

### 4.3.4. Fin de l'étape 2

Suit une séquence de lieu sur le thème d'un pause marquant la fin de l'après midi. Les personnages discutent de la route à venir et des mystères qui entourent Belleville.

Suit une séquence de navigation avec une nouvelle fois la possibilité d'organiser les compétences et inventaires des personnages. Une notification apparaît sur la carte marquant la destination qui permettra de se confronter à une équipe adverse.

Les personnages commentent les différentes routes : les deux mènent à la ville de Détournac, l'une mène à une auberge en bord de mer croisant une équipe adverse, l'autre passe par un quartier périphérique de la ville proche des bois. La personne joueuse décide de prendre la route de l'auberge pour permettre à l'équipe de se reposer tout en ayant l'occasion de gagner un point de placement.

Statistiques : 4/4 énergie - 0/4 popularité - 0/4 placement - 0/3 technologie - 0/3 spiritualité

#### **4.4. Étape 3**

##### **4.4.1. Séquence de déplacement**

Comme en début de chaque étape Une nouvelle séquence de déplacement démarre. Les personnages apprennent à mieux se connaître, évoquent leur passé et les raisons qui les motivent à participer à la course.

Les couleurs ont changé, le soir tombe, le ciel est toujours couvert mais la pluie a cessé et le vent est tombé. Les températures ont baissé tandis que la mer se dévoile en arrière plan. Les personnages ont atteint la côte.

##### **4.4.2. Séquence de confrontation de trajet avec équipe adverse**

Au bout d'un moment une nouvelle équipe de cyclistes apparaissent aux côtés des personnages, c'est le moment de la première confrontation de l'étape 3 et celle-ci marquera la possibilité de gagner un point de placement.

Au cours de cette confrontation la personne joueuse se tire de justesse d'un game over ayant perdu énormément de points de statistiques, iel comprend que les séquences de confrontation avec une équipe adverse nécessitent une forte anticipation.

Viens ensuite une séquence de récompense, d'organisation puis de lieu.

##### **4.4.3. Séquence de lieu à Hélice et d'exploration**

La séquence de lieu se déroule dans la ville portuaire d'Hélice, les personnages y découvrent la vie locale et se retrouvent rapidement impliqués dans les questions et problématiques induites par l'usage des moteurs thermiques utilisés pour la pêche et le commerce avec Belleville. C'est l'occasion de rencontrer plusieurs personnages, de résoudre des mini-quêtes et d'en initier d'autres à terminer dans de prochains lieux. En ayant parlé à un grand nombre de personnages et résolu des mini-quêtes, la personne joueuse obtient un point de popularité. La personne joueuse ne parvient cependant pas à récupérer l'artefact technologique caché.

La fin de la phase se déroule dans une auberge locale où les personnages peuvent se reposer et récupérer la totalité de leurs points d'énergie et perdre leurs statuts d'épuisement. Avant la séquence de navigation marquant la fin de l'étape, les derniers dialogues de la séquence de lieu sont des adieux faits à certains personnages rencontrés, la personne joueuse comprend alors que l'on ne revient pas en arrière dans le jeu et que lorsque les personnages quittent un lieu c'est probablement pour toujours dans leur existence fictive.

##### **4.4.4. Séquence de navigation**

Étant donné que l'équipe est située au bord ouest de la carte, il n'y a qu'un seul choix cette fois-ci : se diriger vers la Grande Piste dans la direction d'un garage.

#### **4.5. Étape 4**

##### **4.5.1. Séquence de déplacement**

Cette nouvelle journée commence avec une météo clémente et l'équipe opte pour une allure modérée. Les paysages se transforment progressivement en passant du bord de mer à un paysage de plaine.

##### **4.5.2. Séquence de confrontation**

Soudain, Ryde a un souci sur son vélo, il s'aperçoit rapidement qu'il a crevé roue arrière et qu'il ne peut plus suivre le rythme même modéré de l'équipe. Une distance s'installe entre lui et le reste de l'équipe. Une séquence de confrontation se déclenche sur le thème des aléas de la route. L'équipe s'en sort correctement

et suite à cette séquence un dialogue aborde la nécessité de s'attendre et de ne pas la jouer perso. D'autres confrontations se déclenchent sans conséquence majeure pour l'équipe.

#### **4.5.3. Séquence de lieu dans un garage**

L'équipe arrive au bord d'un chemin de fer et s'arrête devant un étrange convoi. La séquence de lieu se déclenche et on découvre une illustration détaillée du convoi et des personnes qui y vivent. La personne joueuse apprend que ces personnes forment la communauté des Colporteurs du rail. On apprend qu'ils sont à la recherche d'artefacts technologiques anciens et que si l'équipe en possède ils peuvent les échanger contre une amélioration techniques des vélos. Ils indiquent sur la carte les ruines à explorer qui contiennent potentiellement ces artefacts. La personne joueuse, n'ayant pas d'artefact, n'obtient pas de point technologie.

#### **4.5.4. Séquence de navigation**

À la suite de la séquence de lieu, la personne joueuse a deux choix de trajets repartir vers le bord de mer ou se diriger vers une ville en forêt avec la possibilité d'avancer dans le placement. Elle choisit la deuxième option.

### **4.6. Étape 5**

#### **4.6.1. Séquence de déplacement**

Pour cet après-midi, la température a légèrement baissé. L'équipe pénètre dans la forêt des Bois Coupe-Vent et les couleurs changent, les arbres se multiplient à l'écran.

#### **4.6.2. Séquence de confrontation avec équipe adverse**

Soudain, d'autres cyclistes se portent à la hauteur de l'équipe. Une joute verbale commence alors et une séquence de confrontation se déclenche. La personne joueuse parvient à battre l'équipe adverse et remporte 1 point de placement.

D'autres séquences de confrontation se déclenchent, notamment dues à la présence d'arbre sur la route. L'équipe s'en sort correctement. À mesure que l'équipe s'approche de la ville, elle franchit divers ponts et pontons. Le sol devient de plus en plus marécageux.

#### **4.6.3. Séquence de lieu dans Rustine**

Après avoir passé un dernier pont, l'équipe s'arrête au niveau des premiers bâtiments de Rustine. Une séquence de lieu se déclenche. Sur les illustrations, on voit que les maisons et infrastructures sont des cabanes dans les arbres reliées par des passerelles sur quatre niveaux. Un des habitants explique qu'ils ont un problème et demande notre aide. C'est l'occasion de gagner un point de popularité.

Le problème est que le système technique de passage entre les niveaux est en panne. En effet, suite à un accident de pression, la pompe principale est cassée et la pomplerie fuit de toutes parts empêchant le système de monte-charge hydraulique de fonctionner correctement. Les passages entre les différents niveaux peuvent se faire via des échelles mais les ascenseurs mécaniques fonctionnant à l'énergie hydraulique et / ou pneumatique sont fort utiles pour les personnes âgées et à mobilité réduite de la communautés mais surtout pour déplacer les stocks de matériels et de nourriture qui s'abîmerait au RDC à cause de l'humidité. Le système hydraulique fonctionne comme une assistance au pédalage nécessaire à faire fonctionner le monte charge. Les villageois se retrouvent avec de grandes difficultés à pédaler.

Cette séquence de lieu s'apparente à une sorte de labyrinthe sur plusieurs étages. Pour résoudre la situation il faut trouver la pompe la réparer, couper/rediriger les vannes des parties abîmées pour alimenter le système hydraulique (trouver les points de redirection et créer un chemin cohérent). Enfin il faut placer chaque membre de l'équipe sur un vélo à différents étages pour faire acheminer une charge entre le RDC et le 3e étage. Tout cela se fait avec les interactions textuels permises par cette séquence.

La personne joueuse réussit à résoudre le labyrinthe et obtient un point supplémentaire de popularité.

#### 4.6.4. Séquence de navigation

Une séquence de navigation se déclenche. La personne joueuse a le choix entre revenir sur la Grande Piste ou bien aller dans les collines, sur les Sentiers Ardu. Elle décide d'aller aux Sentiers Ardu malgré la météo qui s'annonce mauvaise.

### 4.7. Étape 6

#### 4.7.1. Séquence de déplacement

En sortant de la forêt, un brouillard dense apparaît et la route est très mauvaise.

#### 4.7.2. Séquence de confrontation

Une séquence de confrontation se déclenche rapidement sur le thème du brouillard. Les menaces sont tellement nombreuses sur le plateau que la personne joueuse perd de nombreuses statistiques d'énergie, d'état des vélos et reçoit de nombreux statuts négatifs.

#### 4.7.3. Séquence de lieu d'exploration

Quand le brouillard se dissipe, l'équipe s'arrête devant un grand bâtiment. C'est un ancien garage automobile qui a fermé ses portes. Les Colporteurs du rail en avait parlé à l'étape 4. Une série d'illustrations sont parcourables par les interactions textuelles. Avril évoque quelques souvenirs de son passé. En progressant dans ce bâtiment, la personne joueuse trouve de l'eau, de la nourriture, et du matériel de réparation. Elle trouve également un compresseur à air. C'est un artefact technologique, semblable à ceux que les Colporteurs du rail recherchent.

L'équipe dort en dehors d'un lieu de repos récupérant des points d'énergie mais sans se débarrasser du statut d'épuisement.

#### 4.7.4. Séquence de navigation

Deux choix s'offrent à la personne joueuse : rejoindre une ville avec un garage ou bien se diriger vers un souvenir dans les Monts Venteux. Elle décide d'aller aux Monts Venteux car elle ne les a pas encore exploré et que la présence du souvenir pneumatiste l'intrigue.

### 4.8. Étape 7

#### 4.8.1. Séquence de déplacement

Pour cette nouvelle séquence de déplacement l'équipe se met en route dans le froid. L'allure est modérée mais l'effort soutenu car la route est montante. Les collines grandissent et deviennent progressivement des montagnes. Sur la piste on croise des groupes de pèlerins à vélo. La route est toujours mauvaise.

#### 4.8.2. Séquence de confrontation

La présence de multiples nids de poules déclenche des séquences de confrontation. Sans conséquence pour l'équipe de la personne joueuse qui les déjoue habilement malgré les statuts négatifs acquis précédemment.

#### 4.8.3. Séquence de lieu de souvenir

Après cette série de confrontations, l'équipe arrive aux pieds d'une imposante statue représentant un cycliste dont le vélo est brisé en deux. Une séquence de lieu se déclenche. Gravé sur la statue, on lit une évocation de l'histoire d'Eugène qui dans les temps anciens avant même le Grand Trouble à semer les graines de la spiritualité pneumatiste par sa pratique du cyclisme. Celui-ci a notamment dû réparer en pleine course son vélo dans une forge, la personne joueuse décide de méditer rentrant dans une phase de souvenir. Ce souvenir plonge la personne joueuse dans une reconstitution onirique d'un vélo à partir d'éléments éparses semblant sortir du magma d'un volcan. En réussissant cette mini-quête, la personne joueuse gagne un point de spiritualité. On découvre qu'il y a une façon spirituelle de gagner le jeu en

passant par les souvenirs. En dehors des branches de dialogue spécifiques au souvenir Il est également possible de dialoguer avec des moines pneumatistes.

#### **4.8.4. Séquence de navigation**

L'équipe est à une des limites est de la carte, la seule possibilité pour continuer est d'aller à l'ouest dans les Sentiers Ardu.

### **4.9. Étape 8**

#### **4.9.1. Séquence de déplacement**

L'équipe repart sous la pluie. La route est surtout descendante. L'équipe quitte la montagne mais le paysage reste composé de collines.

#### **4.9.2. Séquence de confrontation**

Des séquences de confrontation se déclenchent : il faut passer des cours d'eau qui sortent de leur lit à cause de la pluie ou bien éviter des flaques.

#### **4.9.3. Séquence de lieu**

Étant donné que l'équipe se rapproche du nord de la région, l'influence de Belleville se fait de plus en plus sentir. Les infrastructures de la route sont de plus en plus impressionnantes. Une séquence de lieu se déclenche devant une série de ponts qui se superposent.

L'illustration montre par une vue de profil une sorte de labyrinthe de ponts. La personne joueuse peut déplacer les personnages de son équipe grâce aux interactions textuelles. Le pont principal possède de nombreuses bifurcations vers le haut ou vers le bas donnant accès aux ponts d'un niveau inférieur ou supérieur. Tout ces ponts sauf un donnent sur des tunnels qui renvoient l'équipe en arrière au début de la passerelle du même niveau. C'est un labyrinthe qu'il faut résoudre en trouvant le bon chemin par l'exploration, les mauvais chemins finissant par faire revenir la personne joueuse au point de départ.

La personne joueuse ne parvient pas à réussir ce labyrinthe avec un nombre d'étapes limité, la séquence est perdue et elle perd un point d'énergie.

#### **4.9.4. Séquence de navigation**

Deux choix de parcours sont possibles mais ils ont une base commune : soit l'équipe rejoint une ville dans son secteur proche de la forêt soit elle l'a rejoint au niveau des montagnes. La personne joueuse opte pour la forêt car en y allant elle pourra choisir de passer par un lieu d'exploration à l'étape suivante.

### **4.10. Étape 9**

#### **4.10.1. Séquence de déplacement**

La pluie s'est arrêtée et a laissé place à un léger brouillard. L'équipe se laisse porter vers la ville de Tandem.

#### **4.10.2. Séquence de confrontation avec une équipe adverse**

Mais soudain quatre autres cyclistes se portent à son hauteur. Une nouvelle joute verbale débute et une séquence de confrontation se déclenche. La personne joueuse remporte la séquence et gagne un point supplémentaire de placement.

#### **4.10.3. Séquence de lieu à Tandem**

L'équipe s'arrête aux premiers bâtiments de Tandem. Une séquence de lieu se déclenche.

Dans un premier temps, la séquence prend la forme d'une cinématique : les interactions textuelles servent simplement à enchaîner les images. On apprend que la ville de Tandem est divisée entre thermique (côte nord) et pneumatique (côte sud). De l'autre côté de la Chaîne, côté thermique, s'étend le désert.

On apprend que Tandem est la ville où Avril découvre pour la première fois l'énergie pneumatique. Iel travaillait sur le chantier de construction de l'ascenseur du Cycle à Tandem, une immense machine à flan de falaise qui détourne une partie de la chute du cycle au centre de Tandem pour faire passer des bateaux arrivant des hauteurs au niveau inférieur du Cycle.

Une branche de dialogue de flashback peut être trouvée est déclenche l'histoire qui suit.

À l'époque l'ingénieur·e et les ouvri·er·ère·s en charge du chantier buttent sur une problématique impossible à résoudre : malgré la performances des moteurs thermiques, les aléas des courants du Cycle au niveau de cette chute rendent impossible une montée ou une descente sans risque mortel pour les passagers.

Néanmoins, un groupe de Colporteurs du rail qui stationnaient près du chantier ont l'idée de la fabrication d'un impressionnant tandem relié à un système de compresseurs pneumatiques pour inclure dans le fonctionnement de la machine un effort humain permettant d'adapter l'énergie nécessaire au plus près des aléas du cycle.

C'est suite à cet épisode qu'Avril s'est pris de passion pour l'énergie pneumatique et décida de quitter la vie thermique du nord des rivages pour rejoindre Mercourenc tout au sud et entamer un travail de recherche sur l'énergie pneumatique.

Dans un second temps, les interactions textuelles proposent à la personne joueuse d'aider à réaliser le passage d'un bateau. L'équipe peut alors utiliser le fameux tandem de Tandem et aider les habitants. La personne joueuse obtient un point supplémentaire de popularité.

Après cette séquence l'équipe se repose dans l'auberge qui est installée dans l'ascenseur. Après avoir été à la limite du game over, la personne joueuse permet enfin à l'équipe de se reposer correctement et perdre la majeure partie de ses status négatifs.

#### **4.10.4. Séquence de navigation**

La personne joueuse avait anticipé son choix de parcours lors de la précédente séquence de navigation. Elle part donc à l'ouest vers un lieu d'exploration.

### **4.11. Étape 10**

#### **4.11.1. Séquence de déplacement**

Le paysage traversé lors de cette étape est totalement différent des précédents. La région est désertique et des thermo-ruines sont visibles fréquemment. Il fait également très chaud. La route est goudronnée par endroits, vestiges d'avant le Grand Trouble.

#### **4.11.2. Séquence de confrontation**

La canicule a fait fondre des parties du bitume et une séquence de confrontation avec comme menaces des portions de goudron fondues se déclenche.

#### **4.11.3. Séquence de lieu d'exploration**

L'équipe parvient devant un champ pétrolifère à l'abandon, de nombreuses pompes à tête de cheval se dessinent dans tout le paysage. Une échelle invite à descendre dans les souterrains. Une séquence de lieu se déclenche. Grâce aux interactions textuelles, la personne joueuse peut se déplacer dans ces souterrains, elle trouve rapidement des objets notamment une structure métallique sur laquelle est accroché une voile.

#### **4.11.4. Séquence de navigation**

Il n'y a pas de choix pour l'étape suivante : l'équipe reste dans le désert et rejoint un garage.

### **4.12. Étape 11**

#### **4.12.1. Séquence de déplacement**

La traversée du désert continue dans une chaleur importante. L'équipe longe une voie ferrée où passe quelques engins.

#### **4.12.2. Séquence de confrontation**

L'équipe subit des séquences de confrontation dues à la forte chaleur. Il y a aussi une séquence de confrontation provoquée par des attentes lors de passage à niveau.

#### **4.12.3. Séquence de lieu dans un garage**

L'équipe parvient devant le convoi des Colporteurs du rails. Ils prennent les deux artefacts et proposent un vélo à voile en échange. La personne joueuse obtient un point de technologie.

#### **4.12.4. Séquence de navigation**

Il n'y a pas de choix pour l'étape suivante : l'équipe reste dans le désert et se dirige vers Belleville.

### **4.13. Étape 12**

#### **4.13.1. Séquence de déplacement**

La séquence de déplacement se déroule toujours dans le désert mais les alentours semblent plus habités que précédemment. Lors de ce déplacement, la personne joueuse peut tester le vélo à voile. Les personnages dialogues avant d'arriver en ville.

#### **4.13.2. Séquence de confrontation**

Les dernières séquences de confrontation se déclenchent. Notamment au moment de passer des dunes de sable, obligeant les personnages à mettre pied à terre et faire du portage de vélo.

#### **4.13.3. Séquence de lieu à Belleville**

Au bout d'un moment, l'équipe arrive devant l'arche de Belleville et rentre dans la ville.

La personne joueuse découvre une ville désertée et en partie en ruine. Certains bâtiments semblent abandonnés depuis longtemps tandis que d'autres semblent avoir été vidés de leur habitant·e·s il y a peu de temps. L'ensemble des équipes forment un convoi dans un paysage de désolation empreintant une allée principale qui mène à une nouvelle enceinte interne dont les portes s'ouvrent à leur arrivée. En passant celle-ci le convoi découvre un étrange spectacle, un quartier qui semble être préservé du reste de la dévastation du reste de la ville. Accueilli avec froideur par un groupe de notables de Belleville ceux-ci sont guidés vers une petite place ceinturée de policiers qui séparent les participant·e·s de l'Ascension du Cycle d'une foule d'habitants silencieux.

Accompagné par quelques notables mutiques les organisateurs de la course déroulent tant bien que mal une cérémonie de remise des prix. Le score de la personne joueuse est calculé : il est de 6 points (score 3 de popularité + 2 de placement + 1 de technologie) . Cela la place deuxième.

### Classement des équipes :

- Saint-Guidon : 8
- Mercourenc : 6 (personne joueuse)
- Puy-en-Vélo : 5
- Roche-en-Pneu : 2
- Détournac : 0

La fin est donc la fin basique, le mystère de Belleville ne sera pas résolu. La foule aclame les équipes dans une atmosphère étrange. Il y a une scène avec un podium où on voit notre placement en deuxième position puis un mystérieux personnage entouré d'hommes en armes invite l'équipe gagnante à le suivre. Dans une dernière scène la police de Belleville empêche le reste des participant·e·s de suivre l'équipe gagnante. On comprend que la suite est probablement dramatique mais l'écran de fin du jeu coupe court à la narration.

## 5. Graphismes et moteur de jeu

### 5.1. Choix graphiques et réalisation technique du jeu

L'ensemble des éléments visuels de The Wind through the Wheels sont composés de caractères typographiques. Il peut s'agir de chiffres, de lettres, de caractères de ponctuation et de symboles mais également d'éléments "semi-graphiques" tels des trames, des motifs, des formes géométriques ou abstraites ainsi que des éléments figuratifs produisant un rendu proche d'un jeu vidéo "tile-based".

Cette méthode de rendu "en mode texte" est notamment héritée des systèmes d'encodage de caractères des premiers ordinateurs domestiques tel le Commodore PET de 1977. Ce dernier ne possède pas de méthode de rendu d'images bitmap mais incorpore des symboles et formes géométriques à son encodage de caractères (PETSCII) permettant de réaliser des compositions figuratives.

De façon générale, il existe autant de manière de créer des images à l'aide "[d'éléments graphiques non-graphiques](#)" qu'il y a de systèmes de mécanisation d'éléments typographiques.

C'est ainsi qu'existe toute une galaxie de pratiques d'arts en mode texte comme le PETSCII, associé au Commodore PET/CBM, l'ANSI avec les BBS (Bulletin Board Systems), l'ATASCII avec Atari, le Shift-JIS avec le mode Katakana des claviers japonais, le Teletext pour le Videotext (Prestel, Minitel). L'ASCII art, une des pratiques les plus connues, désigne à l'origine plus spécifiquement le style Amiga (oldschool et newschool) ou le style Usenet (line-style et solid-style).

De fait, au-delà de l'informatique, partout où se sont imposées les contraintes du texte mécanisé, on peut retrouver des formes d'art en mode texte; composées au plomb telles les oeuvres d'Albert Schiller dans les années 30, tapées à la machine à écrire par Bob Neill dans les années 80 ou plus récemment par James Cook.

Chacune de ces pratiques a sa propre histoire, voir sa scène, avec ses groupes, ses artistes et parfois même sa propre plateforme de publication.

Pour en citer quelques unes :

- [www.asciirena.se](http://www.asciirena.se) - Amiga ASCII
- [www.16colo.rs](http://www.16colo.rs) - ANSI
- [www.csdb.dk](http://www.csdb.dk) - PETSCII
- [www.teletextart.co.uk](http://www.teletextart.co.uk) - Teletext

Inspiré des particularités à la fois esthétiques et techniques de ces pratiques, le design de The Wind through the Wheels est motivé par l'envie d'expérimenter le média jeu vidéo autour de l'art en mode texte de façon contemporaine.

Dans ce contexte, au delà du gameplay, la portée ludique du jeu concerne également son traitement visuel. Ce type de rendu produit un plaisir particulier issu d'un jeu d'interprétation visuel fort entre ce que reçoit l'oeil et comment le cerveau l'analyse. Il s'agit de surprendre la personne joueuse à différents degrés. Le rendu en mode texte, abandonné depuis la fin des années 90, est aujourd'hui globalement inconnu du grand public ou considéré comme désuet ou obsolète. Le parti pris visuel de The Wind through the Wheels prends cette situation à contre-pied en proposant une diversité formelle ainsi qu'une qualité d'animation et d'interaction fluide équivalente aux attentes modernes vis-à-vis d'un jeu 2D.

En parallèle du travail de conception du jeu est développé un moteur de jeu spécialisé dans le rendu de graphismes en mode texte appelé Textor.

Le fonctionnement de ce dernier s'inspire de la programmation GLSL (OpenGL Shading Language): au lieu de penser le rendu visuel comme un ensemble de primitives dessinées sur une surface, il s'agit de concevoir un programme qui définit par itération l'aspect de chaque cellule d'un écran considéré comme un ensemble de fragments.

Là où traditionnellement cette technique s’applique à définir les valeurs RVB de chaque pixel d’une surface, Textor définit chaque caractère d’une grille, son glyphe, sa couleur de forme et sa couleur de fond.

Cette manière de détourner l’usage des shaders pour un rendu en mode texte n’est pas originale à Textor et se trouve au coeur du fonctionnement de l’outil de live-coding visuel [Play](#) d’Andreas Gysin.

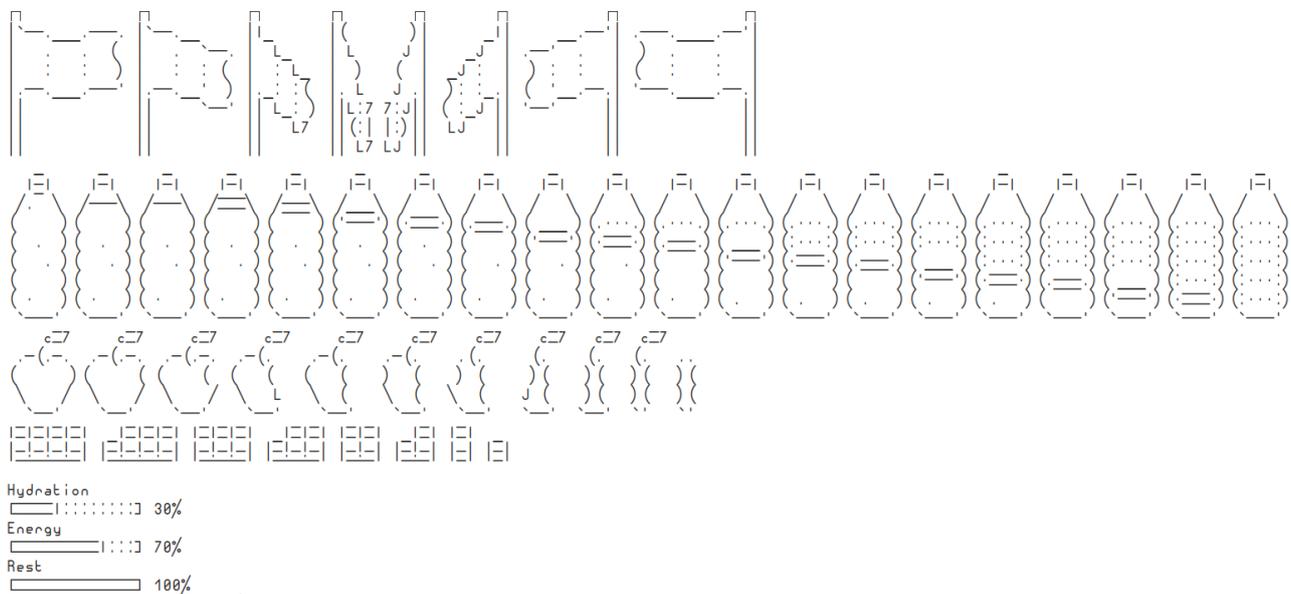
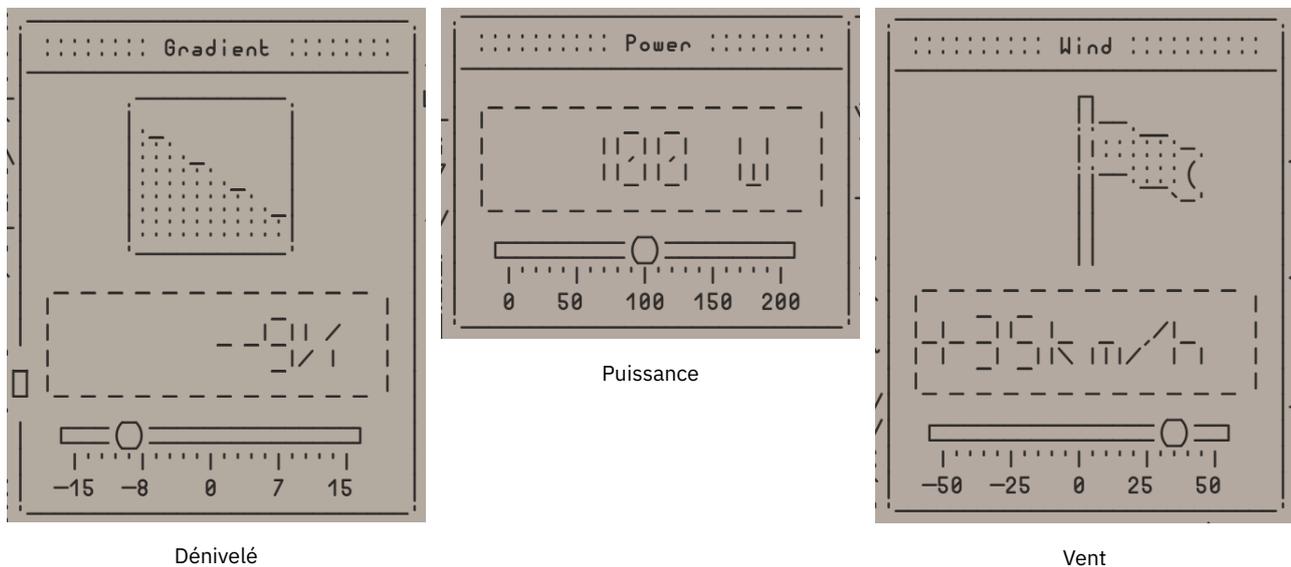
À la différence de Play, qui propose un rendu à partir de fontes vectorielles dont l’encodage est conforme aux standards unicode, Textor base son rendu sur une combinaison de fontes bitmap (appelés tile sets) et de palettes colorées sans nécessité de correspondance avec un standard d’encodage particulier.

Cette particularité permet de reproduire différents styles de modes texte à différents moments du jeu ou dans une même scène sur différents éléments. Il s’agit par exemple d’alterner un style de rendu ASCII art noir et blanc avec un style PETSCII art coloré ou même avec un style personnalisé comportant des glyphes et des couleurs arbitraires selon les besoins d’une image, d’une scène ou d’un moment de jeu.

### 5.2. Images

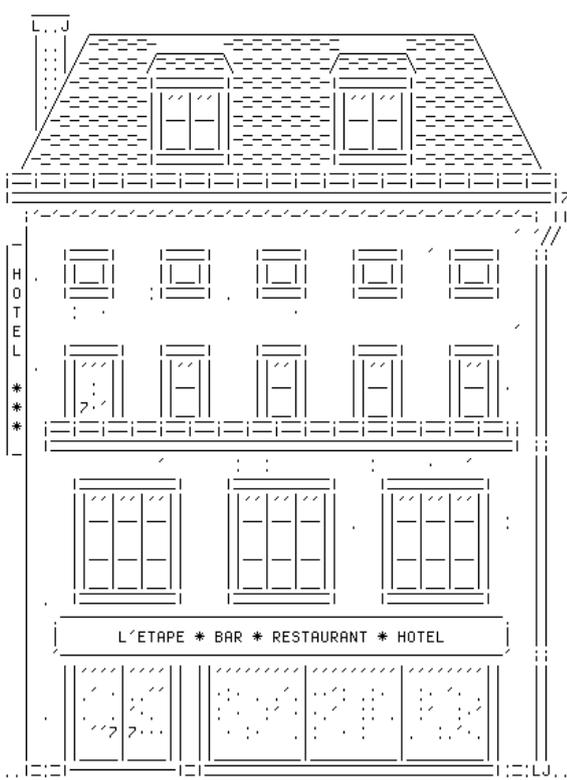
Nous présentons ici des images de plusieurs étapes de recherches. Elles ont été réalisées au fil de la progression de l’écriture du jeu.

Recherche de mise en image d’éléments de la route en les dessinant en ASCII :

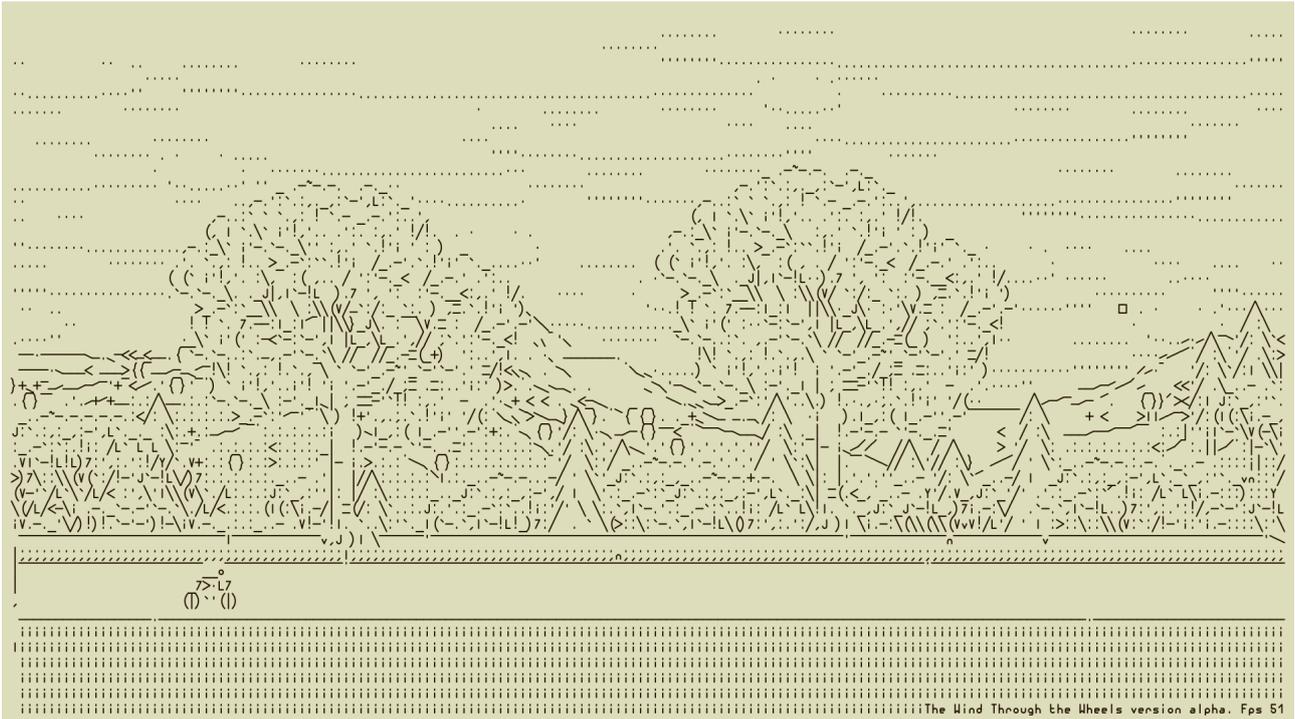


Icônes représentées à plusieurs stades

Recherches de bâtiments dessinés en ASCII :



Recherche pour la séquence de déplacement dessinée en ASCII :



Images de fontes pouvant être utilisées dans un moteur text-mode :

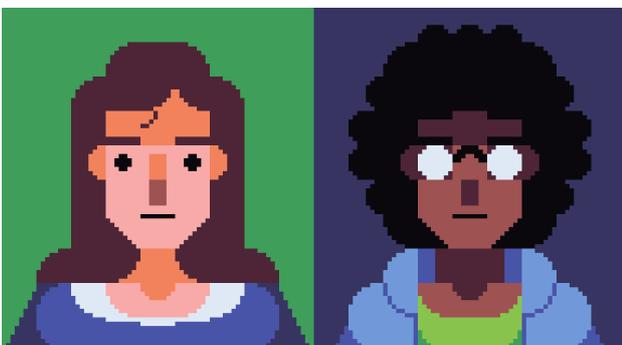


Une même fonte déclinée pour faire des effets de dithering



Une fonte plus étendue que l'ASCII avec des caractères semi-graphiques

Recherches de personnages dessinés en texte-mode avec des caractères semi-graphiques :



Recherche de palettes de couleurs :

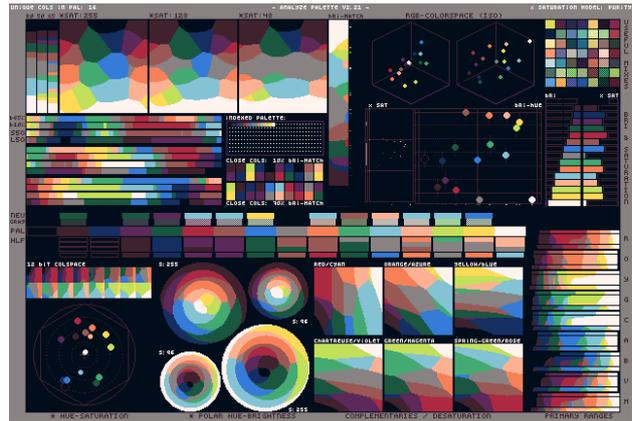
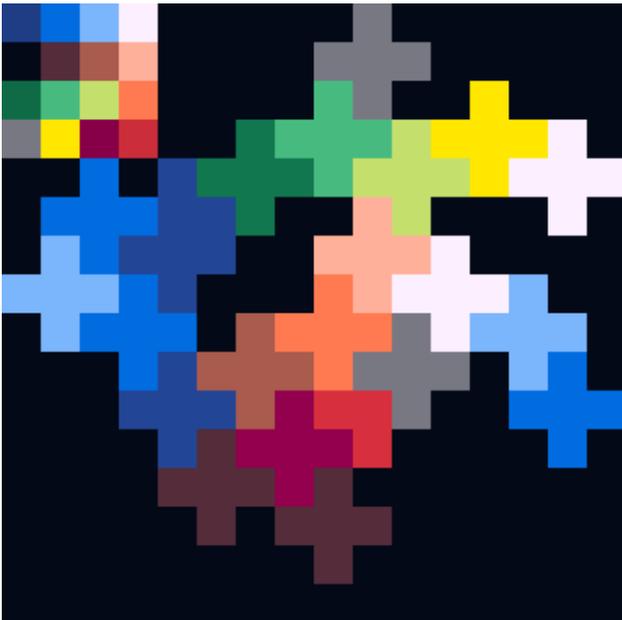
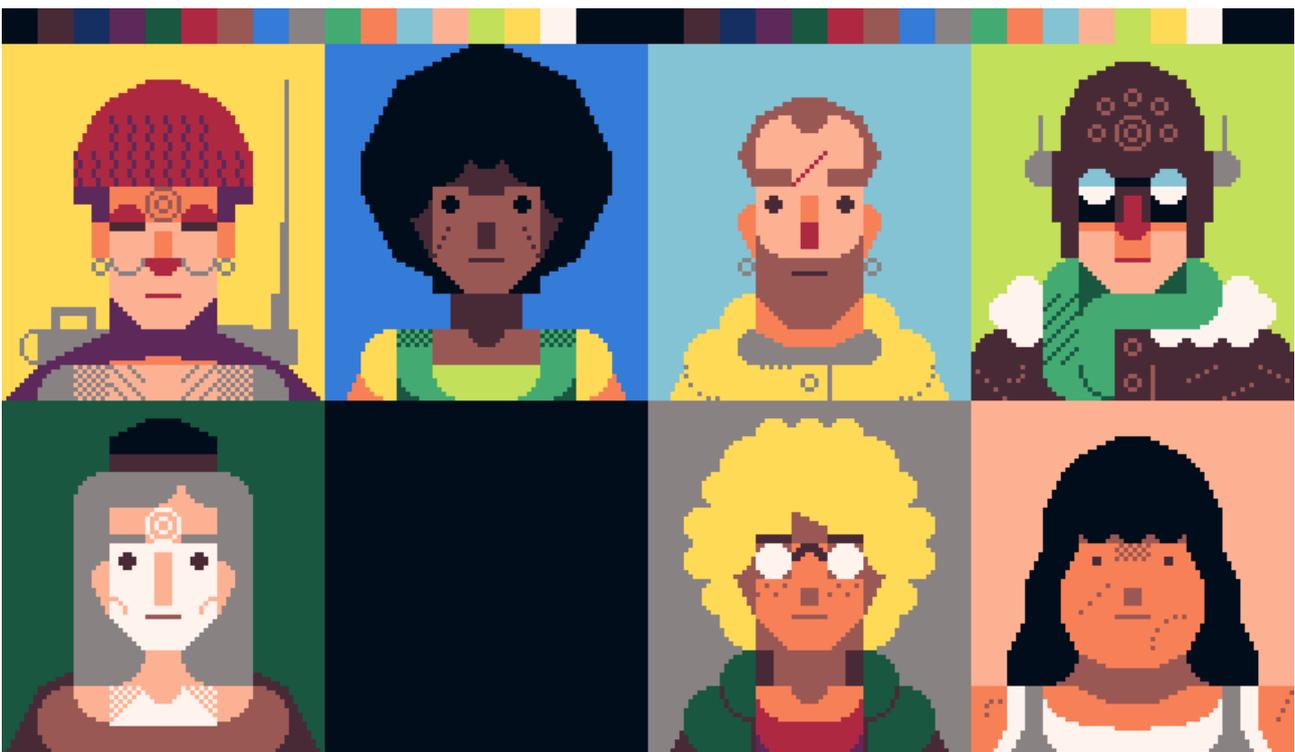


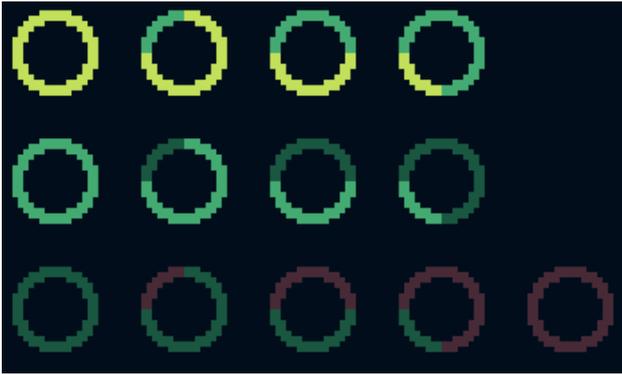
Image réalisée avec le Dawnbringer Palette Analyser du site lospec.com

Visualisation des jonctions possibles entre les couleurs

Recherches de personnages dessinés en text-mode avec des caractères semi-graphiques et la palette de couleurs :



Recherches pour représenter des jauges ou des statuts des personnages :



## 6. Annexes

### 6.1. Projets autour du jeu

Voici des projets que nous avons réalisés en relation avec le jeu :

- résidence sur des thématiques du jeu en juillet 2024
- workshops sur le moteur du jeu janvier 2025
- workshop avec l'éditeur de visuels du jeu à Amaze en 2024

### 6.2. Rétrospective

Nous pouvons résumer le processus d'écriture du jeu par la mise de côté progressive de l'aspect entraînement sportif nous permettant ainsi d'apporter des éléments ludiques et une profondeur scénaristique.

Nous avons mis au point des systèmes permettant le calcul de la puissance à développer pour affronter du vent et de la pente mais nous n'en avons pas fait le cœur du jeu. Ces systèmes allaient aussi avec des tentatives pour créer des niveaux à partir de données altimétriques. Ce moteur physique reste présent dans la séquence de déplacement d'une façon simplement ludique et non pour permettre une progression ou un entraînement physique.

En mettant de côté cette idée d'entraînement, cela nous a aidé à concevoir le scénario, notamment en situant l'action directement dans la course que nous pensions initialement placer comme l'élément de fin de partie. Nous avons alors imaginé la course comme une sorte d'arbre permettant l'accès à des lieux et à des moments ludiques. Pour ces moments ludiques, nous avons réfléchi à la possibilité de faire varier les points de vue, par exemple avec des vues isométriques ou bien des vues en pseudo 3D derrière le cycliste. Nous avons finalement retenu une phase de jeu de plateau et une phase de jeu de texte. Le seul moment de déplacement live est une vue de profil qui est sans conséquences particulières pour les statistiques. C'est pour nous un moyen de garantir que la personne joueuse puisse profiter des décors.

Au niveau du scénario, nous nous sommes écartés progressivement du fil "journalistique". Le fil "monde décarboné" nous a paru plus intéressant. Nous avons notamment trouvé des références montrant des façons de produire de l'énergie à partir de vélos. Nous avons tiré ce fil pour créer une zone géographique et une histoire nous permettant d'ancrer les personnages dans un décor et de créer un but à ce déplacement à vélo.

Nous avons également mis de côté un rendu en pure caractères ASCII. Cette contrainte apportait des difficultés pour ajouter des couleurs et de la diversité graphique. Le fait d'orienter le rendu visuel avec un moteur de text-mode plus généraliste rend de nombreuses choses plus simples.

### 6.3. Blog

Nous avons mis en place un blog afin de partager nos avancements et présenter le jeu. Pour l'instant, nous n'avons pas vraiment communiqué à son propos car il servira surtout lors des étapes suivantes. Il est consultable à cette adresse : <https://the-wind-through-the-wheels.com/>

Pour l'instant nous avons publié sept articles :

L'article "[Rendre des lignes lisses ASCII en utilisant la subdivision des caractères](#)" rend compte d'un travail typographique afin de rendre des lignes en ASCII de la façon la plus lisse possible.

L'article "[Design et rendu de routes et de paysages en ASCII à partir de données topographiques](#)" rend compte de nos essais pour rendre les décors en ASCII sur la base de données altimétriques réelles.

L'article "[Calcul de la puissance et de la vitesse à vélo](#)" rend compte de la recherche pour calculer la puissance nécessaire pour se déplacer à vélo en affrontant les éléments (route, dénivelé, vent). Ces calculs servent pour la mise en place du moteur physique de la séquence de déplacement.

L'article "[Une bonne nouvelle et une feuille de route](#)" parle de l'aide en écriture du CNC et des nos avancées (moteur de rendu text-mode, lectures, recherches de bâtiments).

L'article "[Modéliser l'entraînement](#)" résume nos lectures sur la façon dont on aurait pu implémenter la gestion de l'entraînement du personnage si nous avions poursuivi dans cette voie.

L'article "[Mise au point d'un moteur physique](#)" montre une recherche de mise en place d'un moteur physique vélo pour la séquence déplacement.

L'article "[Développement d'un circuit en pseudo 3D](#)" rend compte d'un essai de mini jeu en pseudo 3D.

## 6.4. Références

Pour les mécaniques générales du jeu, à savoir l'aventure, la survie et la gestion, The Wind through the Wheels peut être considéré comme un "Oregon trail like". Nous avons notamment documenté entre nous des tests de Caribbean Sail (Victorian Clambake, 2017) et de Keep Driving (YCJY Games, 2025) pour nous aider à structurer notre écriture.



Image du jeu Keep Driving

Pour le rapport à la narration du jeu et notamment pour le design de la séquence de lieu, nous avons regardé Roadwarden (Moral Anxiety Studio, Assemble Entertainment, 2022) et Disco Elysium (ZA/UM, 2019). Roadwarden nous a intéressé pour son principe de division gauche/droite illustration/arbre de dialogue et la manière dont les dialogues participent intimement au gameplay en faisant progresser dans une image en vis-à-vis donnant un fort sentiment d'exploration. Ces dialogues modifient également les statistiques en simulant des "points n click" ou des puzzles. Disco Elysium nous a intéressé pour la manière dont l'histoire mêle questions politiques, sociologiques et économiques au genre RPG jeu et également la forte implication dans le gameplay des arbres de dialogues avec, par exemple, l'ajout de probabilités et de la nécessité de posséder un objet ou une compétence pour débloquer un dialogue.



Image du jeu Roadwarden

Pour la séquence de déplacement (une vue de profil basée sur un défilement horizontal avec effet de parallaxe) prenant une partie majeure dans le jeu, nous avons regardé Far: Lone Sails (Okomotive, 2018), Kingdom: Classic (Noio, Licorice, 2015) et Keep Driving.



Image du jeu Far: Lone Sails

## **7. Mot de fin**

Nous vous remercions chaleureusement pour votre lecture et pour la chance qui nous a été donné d'obtenir cette bourse afin de produire ce travail. Sans avoir une idée précise de la bonne qualité de ce document nous avons la certitude qu'il nous sera fortement utile. À l'instant où nous achevons cette rédaction nous nous sentons très optimistes et motivés pour la suite. Nous avons le sentiment d'avoir amorcé un travail en profondeur sur de nombreux aspects du jeu, structurant et facilitant la continuité de notre travail à la fois de développement, d'écriture et de création graphique.