Ce document a pour but de vous présenter mon projet de manière claire et synthétique — sans vous faire parcourir les 9000 lignes de notes, de texte et de code encore en chantier. Vous y trouverez, dans la première partie, une description générale du projet rédigée avec l’aide de ChatGPT pour mettre en valeur l’univers et les intentions créatives, puis, dans la suivante, quelques visuels illustrant l’ambiance et la direction artistique du jeu.

1. Descriptif du projet

- **Titre :** *Monde de HORUS*
- **Sous-titre :** Jeu narratif sur navigateur – projet personnel de développement et de conception d'univers
- **Rôle :** Développeur web – conception, scénario, design narratif et technique
- **Année :** 2024+

---

2. Introduction (courte version)

Monde de HORUS est un jeu narratif sur navigateur que j'ai imaginé et développé pour explorer la frontière entre **création interactive**, **philosophie morale** et **univers de science-fantasy post-apocalyptique**.

Ce projet a pour but de combiner **narration immersive, choix moraux** et **esthétique "miner-punk"**, dans un monde où la survie humaine s'est réfugiée sous terre, éclairée par la seule lumière de la Lune.

J'y conçois à la fois **l'univers, le scénario, les personnages, et les mécaniques de jeu**, en m'appuyant sur mes compétences en **développement web (HTML, CSS, JS)** et sur ma passion pour la **construction d'univers et la narration interactive.**

---

3. Présentation du jeu (version détaillée)

Le joueur incarne un **recouvreur de dettes** au service d'une entreprise toute-puissante, *FeelMoon Inc.*, dans un monde souterrain ravagé par les dérives du capitalisme et la disparition de la surface terrestre.

À travers ses missions – censées n'être que de simples "recouvrements" – le joueur découvre peu à peu la **violence morale d'une société sans éthique**, où la frontière entre le bien et le mal devient floue.

L'univers mêle :

- **Science-fiction dystopique** (civilisation souterraine, énergie lunaire, industries déshumanisées)

- **Mythologie et métaphysique** (les “Horus”, yeux divins conférant pouvoir et malédiction)
- **Philosophie morale** (inspirée de Rousseau, Aristote et l’épicurisme)
- **Esthétique visuelle “miner-punk”** (machines à vapeur, cristaux, lianes luminescentes, architectures creusées dans la roche)

---

4. Aspects techniques

Le jeu est conçu pour être **jouable directement sur navigateur**, à partir d’un moteur développé en **JavaScript** et d’une interface inspirée des **visual novels** et **jeux narratifs interactifs**.

L’objectif est d’expérimenter :

- Des **mécaniques de choix moraux** influençant le scénario et la perception des personnages ;
- Des **séquences de combat rythmées** basées sur la musique classique ;
- Un système de **gestion de ressources et d’énergie lunaire**.

Le développement s’appuie sur une architecture modulaire (JS + HTML/CSS), facilitant l’ajout de chapitres, d’événements et de dialogues.

(Tu pourras ajouter des captures d’écran ou des mockups ici si tu veux illustrer le document.)

---

5. Univers et inspirations

Le monde de *HORUS* se déroule dans un futur lointain où la surface terrestre, dévastée par les vents solaires et la montée des eaux, a forcé l’humanité à se réfugier sous terre.

Des civilisations s’y sont reconstruites autour de **Supra-Villes** souterraines, où la **lumière lunaire** est devenue la principale source d’énergie.

Cet univers s’inspire de :

- *Made in Abyss*, *Dune*, *Les Fils de l'Homme* et *Ergo Proxy* pour la direction artistique et les thèmes ;
- La philosophie antique et moderne pour la structure morale du récit ;
- L'esthétique **industrielle et organique** des mines et des écosystèmes souterrains.

---

6. Rôle et contribution personnelle

Je conçois :

- Le **scénario principal** et les **dialogues**
- Le **système narratif interactif** (en JS)
- L'**univers visuel** (environnements, bestiaire, hiérarchie sociale)
- Les **documents de design** (fiches personnages, technologies, mythologie)

L'objectif du projet est de **présenter un prototype jouable** et un **document de conception complet (game bible)** dans le cadre de ma recherche d'alternance en développement web créatif.

---

7. Intentions philosophiques et thématiques

À travers *HORUS*, j'explore la tension entre :

- **Morale et loi**,
- **Liberté individuelle et responsabilité sociale**,
- **Capitalisme et éthique**,
- **Désirs humains et bonheur véritable**.

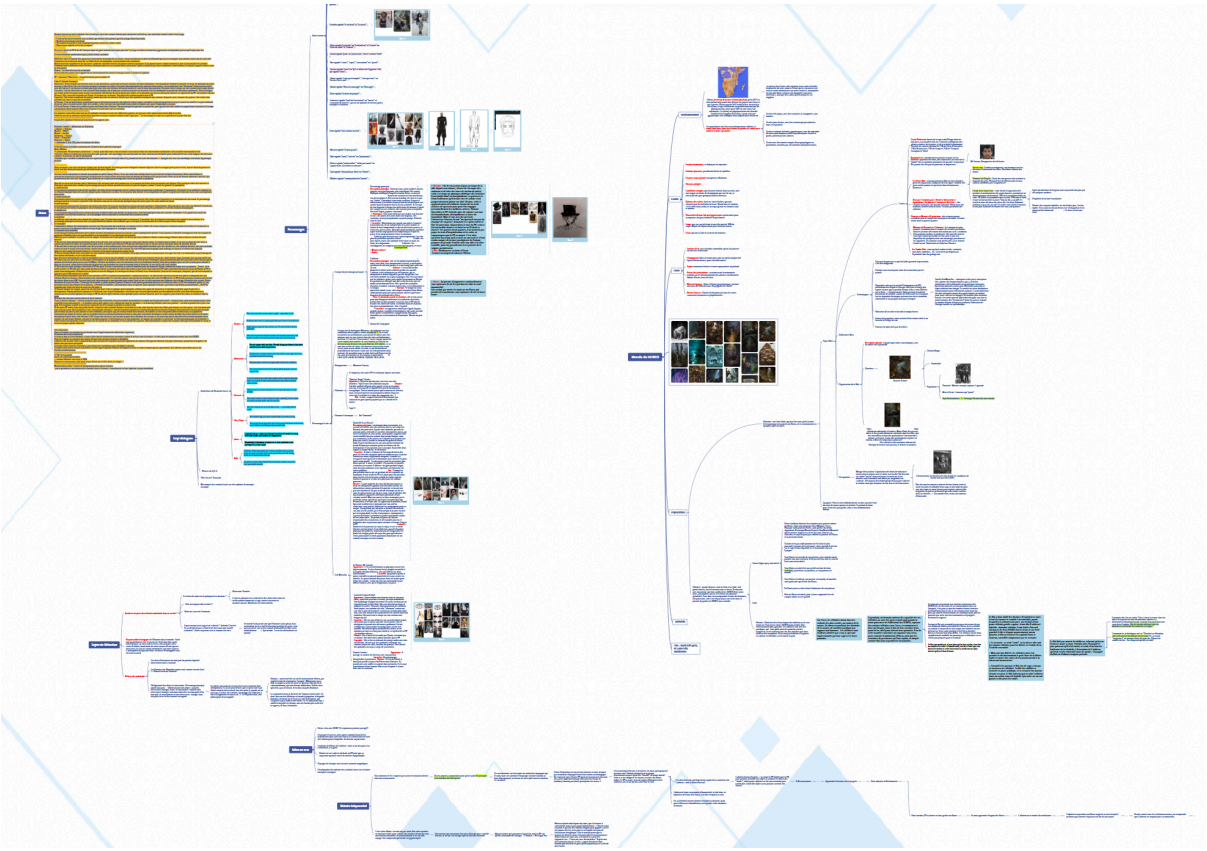
Le joueur est confronté à des **choix moraux sans solution parfaite**, questionnant la place de l'humain dans une société mécanisée et spirituellement éteinte.

---

8. Conclusion

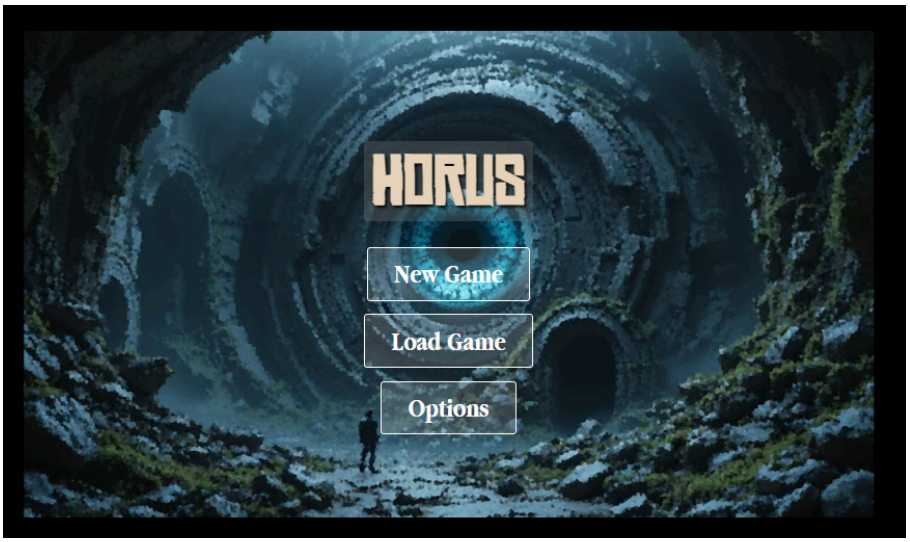
Monde de HORUS est un projet personnel en évolution, mêlant **programmation**, **écriture**, et **design narratif**.
Il représente ma vision d'un développement web au service d'un **jeu immersif et porteur de sens**, et mon envie de créer des expériences qui unissent **technologie, esthétique et réflexion.**

Schéma d’organisation de l’univers, de l’histoire et des personnages :

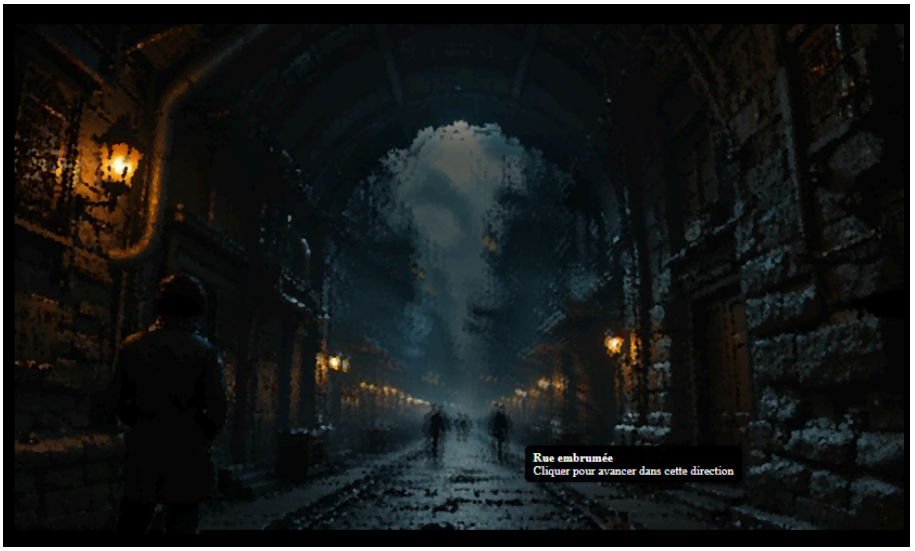


[Lien de consultation du GitMind]

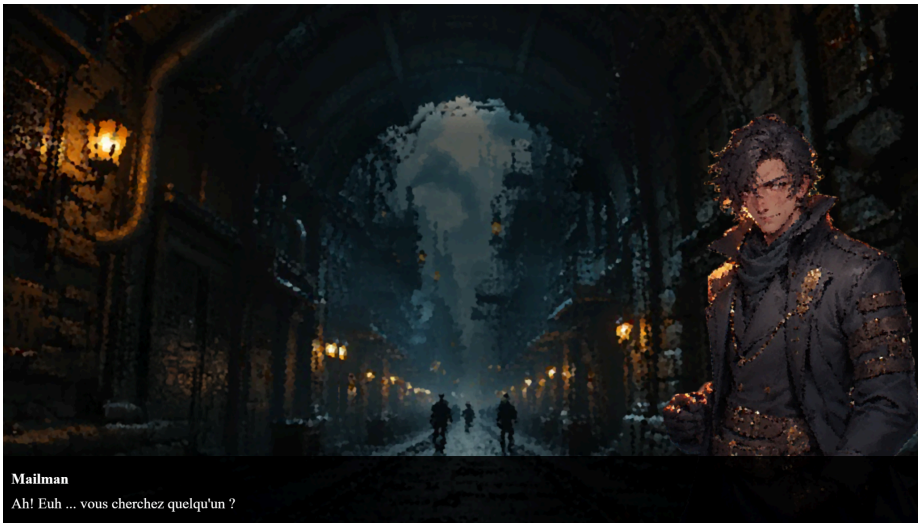
Quelques images de gameplay déjà codées :



Écran d’accueil



Début du jeu



Première interaction