

A Writer's Dream



Projet SI28

mené par

Baptiste TOUSSAINT, Mathis CHENUET et Nathan GIRARD

Synopsis du projet	2
Concept	2
Public cible	2
Objectifs	2
Cahier des charges	3
Ressources utilisées et choix techniques	3
Facteurs de présence	3
Immersion	3
Interaction	4
Boucle sensori-motrice	4
Emotions	4
Structuration et navigation	4
Menus	5
Menu de démarrage	5
Menu de pause	5
Menu de progression	5
Menu relire	5
Formes et degrés d'interactivité	5
Scénario	6
Mise en scène du jeu	7
Liste des textes apparents	7
Textes décrivant les mouvements du personnage	7
Indices	9
Textes de l'histoire de Max	14
Liste des différentes fins	15
Charte Graphique	18
Menus	18
Jeu	18
Ambiance sonore	19
Conclusion	19

Synopsis du projet

Concept

Notre projet consiste en la construction d'un récit interactif à travers un jeu vidéo. Le joueur est plongé dans la peau d'un auteur qui commence la rédaction de son nouveau roman dans un monde futuriste à travers une aventure haletante : protéger la liberté de l'humanité.

Le joueur incarne son personnage principal, et écrit son histoire au fur et à mesure du jeu en choisissant le comportement de son personnage. Il a ainsi plusieurs choix d'exploration, de déplacement et d'interaction dans chaque situation. Les joueurs les plus motivés pourront personnaliser encore plus leur aventure grâce à un éditeur de texte disponible tout au long de la partie.

Nous avons voulu, lors de ce projet, créer une application qui est un appel à l'écriture et la création. Dans ce sens, nous avons fait en sorte que le joueur puisse retrouver une copie de l'histoire qu'il vient d'écrire à la fin de la partie et qu'il puisse l'enregistrer dans son ordinateur afin de continuer l'histoire s'il le souhaite.

Public cible

Cette application est un jeu vidéo interactif destiné aux adolescents et jeunes adultes, à l'aise avec les jeux vidéos à la première personne sur ordinateur.

Mais ce jeu est avant tout un récit interactif permettant de personnaliser au maximum son aventure. L'application est donc également destinée à toute les personnes pouvant être motivées par la création et la rédaction d'une histoire.

Objectifs

Le but de cette application est d'inciter le joueur à écrire une histoire en lui permettant de la prévisualiser : en immersion dans l'environnement de son histoire, l'auteur / joueur choisira en temps "réel" les actions de son personnage.

Il faut donc une bonne immersion du joueur dans l'environnement. Lors de la première utilisation, l'utilisateur ne connaît rien du jeu, sinon qu'il va vivre un récit interactif. Il va donc découvrir le jeu, apprendre à manipuler son environnement et vivre une nouvelle aventure. L'intérêt du jeu est de pouvoir écrire et personnaliser son histoire. C'est pourquoi la première utilisation est très importante car il faut donner au joueur l'envie de rejouer et découvrir qu'il exerce une vraie influence sur le scénario du jeu.

En effet, l'innovation dans notre application est qu'elle permet à l'utilisateur de s'approprier son histoire en pouvant la relire, la modifier et même la continuer après son aventure. Il pourra en effet sauvegarder son histoire sous la forme d'un texte à la fin de la partie.

Nous nous attacherons donc à proposer une première expérience prenante à l'utilisateur.

Cahier des charges

Ressources utilisées et choix techniques

Pour réaliser notre jeu, nous allons utiliser le logiciel Unity (nous compléterons l'environnement avec Blender). Comme l'intérêt de notre application se situe dans sa très grande rejouabilité, nous cherchons à provoquer une immersion de qualité chez le joueur dès la première utilisation.

Nous utiliserons un environnement 3D et une vue à la première personne car nous avons vu lors d'un précédent projet sur les facteurs d'immersion (SC24) qu'il s'agit de deux des principaux critères permettant d'obtenir une immersion de qualité.

Nous ne développerons pas l'environnement nous-même, mais nous utiliserons un environnement disponible sur l'Asset Store de Unity afin de diminuer considérablement la quantité de travail à fournir.

Nous utiliserons en plus des bandes sons correspondant aux textes générés que nous réaliserons grâce au logiciel Audacity.

Voici la manière dont nous nous sommes servi de nos connaissances pour provoquer l'immersion du joueur :

Facteurs de présence

Immersion est un mot utilisé abusivement pour désigner la présence dans un environnement virtuel. Cette présence est basée sur 4 piliers, 4 facteurs principaux : l'immersion, l'interaction, la boucle sensori-motrice et l'émotion.

Immersion

L'homme étant habitué à la multimodalité de son environnement, une bonne immersion nécessite de stimuler l'ensemble des sens. Ici, nous choisissons de plonger l'utilisateur dans l'environnement grâce à la stimulation visuelle et auditive.

Interaction

La plus grande partie de notre travail sur la présence porte sur l'interaction, car c'est le facteur principal de présence. L'interaction est étroitement liée aux affordances offertes par l'environnement. Bien que notre environnement ne présente aucune possibilité de le modifier, il présente tout de même de l'interactivité. L'exploration et la prédictibilité sont deux facteurs importants de l'interaction, c'est pourquoi nous y avons particulièrement prêté attention. L'environnement que nous présentons est entièrement exploratoire (c'est même le but présenté à l'utilisateur), et un minimum d'évènements arrivent sans qu'ils puissent être anticipés, donc voulus. Cela donne l'impression d'un manque de surprise, d'inattendu, mais c'est une volonté de notre part : l'utilisateur jouant le rôle d'un auteur, il serait étrange que des évènements se passent dans son histoire sans qu'il l'ait désiré. Pour finir, l'affichage dynamique du texte en réponse aux mouvements de l'utilisateur crée une forme d'interaction.

Boucle sensori-motrice

La cohérence de la boucle sensori-motrice correspond à la cohérence entre les actions de l'utilisateur et les réponses de l'application. Typiquement, un son approprié comme un bruit de pas, le texte s'affichant dynamiquement en réponse aux actions de l'utilisateur sont autant d'éléments qui favorisent la cohérence de la boucle sensori-motrice.

Emotions

Sans émotions, le sentiment de présence ne peut pas s'étendre au-delà de l'effet "Waouh!". Nous avons donc travaillé afin de susciter de l'intérêt pour l'utilisateur, en stimulant sa curiosité: aucune pièce ne génère la même narration qu'une autre, et l'histoire décrite nécessite de fouiller partout pour être globalement appréhendée. Nous avons également inséré une situation de stress au moment où l'utilisateur rentre dans le bassin de la pyramide.

Structuration et navigation

Au début du projet, nous avons eu l'idée de réaliser plusieurs scènes successives se déroulant en fonction des choix du joueur. Nous avons finalement abandonné cette idée car elle nécessitait de réaliser plusieurs scènes distinctes, et donc plusieurs environnements et plusieurs micro-scénarios. De plus, l'utilisateur n'aurait pu avoir qu'un nombre de choix limité car nous aurions dû contrôler le nombre de scénarios différents.

Nous avons alors décidé de se concentrer sur un seul environnement dans lequel l'utilisateur aurait un maximum de possibilité avec le plus de détails possibles pour générer un texte de bonne qualité. Dans notre l'environnement, le joueur est libre de faire ce qu'il

veut. Nous avons restreint l'environnement afin de pouvoir lui donner cette liberté, et les actions de l'utilisateur auront des conséquences directes des choix du joueur. Aucun retour en arrière ne sera possible afin de donner le résultat le plus fidèle possible aux pensées et aux actions du joueur pendant la partie.

Menus

Menu de démarrage

Lors de l'ouverture de l'application, l'utilisateur se retrouve sur un menu de démarrage. Il peut choisir de lancer directement le jeu, et une introduction lui présentera le principe du jeu et ses mécanismes. puis le cadre même de l'histoire afin qu'il comprenne l'aventure qu'il va vivre.

L'utilisateur a également accès à un menu de progression ainsi qu'un menu relire (voir ci-dessous).

Menu de pause

Pendant la partie, l'utilisateur peut à tout moment accéder au menu de pause qui permet de quitter ou de reprendre le jeu.

C'est également par ce menu que l'utilisateur peut relire toute l'histoire : le texte devient déroulant, et le joueur peut relire l'histoire qu'il est entrain d'écrire - en jeu, seul les dernières lignes sont visibles. L'utilisateur dispose d'un champ d'édition pour ajouter ses propres éléments aux textes initiaux.

Le menu pause permet enfin d'accéder au menu de progression.

Menu de progression

Dans ce menu l'utilisateur peut découvrir sa progression dans l'histoire et dans les possibilités du jeu.

On y voit :

- le nombre d'éléments de narration découverts (combine toutes les parties jouées)
- le nombre d'indices découverts (pour la partie actuelle)
- le nombre de fins achevées

Ce menu encourage donc la rejouabilité en poussant le joueur à découvrir les autres fins et à compléter le jeu.

Menu relire

Dans ce menu l'utilisateur peut revoir les histoires qu'il a écrites/jouées dans ses parties précédentes.

Formes et degrés d'interactivité

L'objectif est que le joueur vive l'histoire qu'il est entrain d'écrire, comme s'il l'imaginait dans sa tête.

Ainsi, le joueur pourra déplacer son personnage dans un environnement assez réaliste à l'aide des commandes "habituelles" (flèches directionnelles, touche espace, souris...) pour obtenir des déplacements le plus naturels possibles.

L'utilisateur sera guidé tout au long de l'histoire avec les pensées et les observations de son personnage qui apparaîtront régulièrement pendant l'aventure. Il pourra alors choisir l'histoire qu'il souhaite écrire en dirigeant son personnage. De plus, nous mettrons tout en œuvre pour que le joueur n'ait pas conscience de faire des choix, mais qu'il ait plutôt l'impression d'évoluer comme bon lui semble dans l'environnement : nous ne lui demanderons pas de faire explicitement un choix.

Si au début de la partie, le joueur est guidé par la narration qui lui explique le rôle de Max, nous avons donné le plus de liberté possible au joueur en ne lui imposant pas clairement des choix successifs comme dans la plupart des jeux/récits interactifs. Une fois à l'intérieur du bâtiment, Max aura en effet une liberté de déplacement très importante. Le but est encore une fois de plonger le joueur dans le jeu dès sa première utilisation.

Comme évoqué précédemment, les utilisateurs qui le souhaitent auront également la possibilité d'ajouter eux-même du texte à la narration par en écrivant au moment voulu dans une barre de texte. Les ajouts personnels s'intercaleront simplement avec les éléments de la narration.

Scénario

L'histoire se déroule dans un univers de fiction. Le joueur incarne le personnage de son histoire.

Dans un souci de faisabilité, le cadre de l'histoire est prédéfini par les concepteurs du jeu (voir arborescence), mais son déroulement évoluera avec les choix du joueur.

L'histoire est la suivante (textes issus de l'application) :

"2057 : Après une 3ème guerre mondiale d'une violence sans précédent, les trois grandes puissances mondiales créent l'OFP (Organisation for Peace), un gouvernement mondial suprématiste garantissant la paix et l'ordre par une milice de dissuasion.

2058 : Les autres gouvernements en place sont destitués et chaque pays est forcé de rejoindre l'Organisation.

2059 : Secrètement, une organisation souterraine voit le jour : l'Alliance. Composée d'indépendantistes et d'anciens chefs de gouvernement, elle agit dans l'ombre pour revenir à l'ancien ordre mondial.

2076 : Alors qu'elle était enfin sur le point de renverser le régime suprématiste, l'Alliance est découverte. L'Organisation arrête toute personne membre ou complice de complot, et l'Alliance est dissoute.

Aujourd'hui, 2081 : Plusieurs groupes rebelles se sont formés, menés par les survivants de l'Alliance. Lorsque le bruit court que l'Organisation veut effacer toute trace de ce qui s'est passé à l'Alliance, Max, un jeune espion rebelle, est envoyé sur place pour récupérer des documents de haute importance avant que tout disparaisse..."

Le joueur incarne donc Max, à la recherche d'informations pour les rebelles. Il écrira son aventure dans les locaux de la défunte Alliance. Plusieurs fins totalement différentes seront activées selon les actions de Max.

Mise en scène du jeu

Lors de ses parties successives, le joueur va se familiariser avec l'environnement et les différentes informations du scénario. Toutes ces informations lui seront dévoilées au fur et à mesure de ses parties afin de provoquer la curiosité chez l'utilisateur. Ainsi, selon les endroits qu'il a explorés, l'utilisateur n'aura qu'une partie de l'histoire globale.

Liste des textes apparents

En plus des textes introductifs précédemment exposés, notre application comprend le contenu textuel présenté ci-dessous :

Textes descriptifs

Les textes sont mis ici dans un ordre arbitraire, étant donné qu'il n'y a pas réellement d'ordre chronologique défini.

"Ca commence bien" pensa Max.

Il revint sur ses pas pour trouver une autre façon d'entrer.

"Décidément !" se dit-il. Il fit à nouveau demi-tour.

"J'ai besoin d'un peu de recul" se dit Max en quittant le bâtiment. Le contact avec le sable chaud le ressourça un peu.

"Par où commencer ?", se demanda-t-il.

... mais il se ravisa.

... mais se ravisa. Qui sait ce qui l'attend là-haut ?

...et déboucha dans une vaste pièce.

...et redescendit les marches.

A nouveau, le jeune soldat descendit dans la cave qui s'ouvrait à ses pieds. Qu'allait-il y trouver cette fois ?

Après plus de dix jours de marche sous un soleil de plomb, Max arriva enfin au but. Derrière lui le désert sans fin, et devant lui... l'Alliance.

Après une rapide exploration de la pièce, le rebelle retourna dans le bureau.

Après une rapide inspection, il retourna dans la première salle.

Arrivé en haut, il pu avoir une vue globale du site : 3 tours gigantesques étaient tournées tournées vers une intrigante pyramide au centre de la structure.

Cette salle était vide, comme si quelqu'un était passé avant lui et avait enlevé toute trace de vie.

Derrière la tour se cachait la même architecture. "Comment est-il possible de se repérer ici ?", pensa Max, "Tout est identique !".

et en ressortit aussitôt. Cul de sac.

Guidé par son instinct, Max monta les escaliers, espérant trouver des renseignements à l'étage.

Il décida de retourner chercher des indices au centre du bâtiment.

Il descendit du patio.

Il descendit encore une fois dans la pièce souterraine.

Il remonta à l'étage de la tour. Avait-il manqué un détail la dernière fois ?

Il remonta les escaliers.

Il remonta vers le 2e étage.

Il repéra un couloir central et s'y engagea discrètement.

Il repéra une affiche sur le mur de droite...

Il ressortit du bassin. C'était décidément une mauvaise idée.

Il retourna ensuite au sol.

Il revint à nouveau dans le sable.

Il revint au pied de la tour.

Il revint vers le patio central.

Il s'approcha à nouveau du bassin...

Il s'éloigna du patio et descendit les marches d'un pas rapide. Il ne devait pas s'attarder.

Il sortit rapidement de l'eau.

La nuit tombait rapidement. Il fallait qu'il se dépêche.

Le jeune homme descendit les dernières marches et arriva en bas de la tour.

Le jeune rebelle retourna à l'intérieur. Il lui manquait encore quelques renseignements pour satisfaire ses supérieurs.

Le jeune rebelle s'engouffra dans l'une des tours.

Le jeune soldat emprunta un escalier qui s'enfonçait dans le sol.

Les plantes prenant d'assaut les murs témoignaient de la solitude du lieu.

Lorsque Max entra dans l'eau, la pyramide émit une lumière rouge inquiétante, puis plus rien. "Je n'aurais jamais dû mettre les pieds ici" se dit-il. Avait-il été repéré ?

Max avait à peine posé le pied dans l'eau que la lumière rouge s'alluma à nouveau. Qu'est-ce que ça pouvait bien signifier ?

Max décida de monter sur le toit.

Max descendit à l'étage inférieur.

Max dévala la pente. Le sable était encore brûlant, bien que la journée tire à sa fin.

Max dû faire un écart pour enjamber le trou béant séparant les deux côtés de la tour.

Max entra dans une salle qui s'ouvrait au fond du bureau.

Max entreprit de faire le tour de l'édifice, et prit la direction de la tour de droite.

Max entreprit de faire le tour de l'édifice, et prit la direction de la tour de gauche.

*Max fit demi-tour. Il ne se sentait pas prêt. Pas encore.
Mais avait-il le choix ? C'était sa mission, il devait y aller.*

Max pénétra dans la tour la plus proche. Un chaos de pierres se dressa devant lui. L'assaut de l'Alliance avait dû être terrible...

Max pénétra dans l'une des tours.

Max pénétra dans une salle adjacente.

Max redescendit. Ce qu'il avait vu avait piqué sa curiosité. Il fallait qu'il voie ça de plus près !

Max remonta dans la tour.

Max remonta sur le toit. Une vue d'ensemble lui serait utile.

Max repéra un étroit couloir au milieu de la tour. Il s'y glissa discrètement...

Max retourna dans le bâtiment.

Max s'approcha à nouveau du bassin.

Max s'approcha de la tour la plus proche et regarda par l'interstice.

Max s'approcha de l'une des tours et regarda par l'interstice entre deux lames d'un store. La pièce semblait vide, mais les volets cachaient peut-être des détails.

*Max s'approcha du patio central et se pencha au bord du vide.
"Sauter ? Trop dangereux !" se dit-il.*

Max s'approcha d'une autre tour et y jeta un coup d'oeil. La pièce semblait vide, mais les volets cachaient peut-être des détails.

Max s'approcha d'une autre tour pour tenter d'y voir un quelconque indice. Il semblait y avoir un bureau derrière ! Peut-être allait-il y trouver les renseignements qu'il cherchait.

Max s'approcha d'une pile de carton et regarda à l'intérieur. Il y trouva plusieurs rapports sur l'organisation qu'il prit avec lui.

Max s'approcha d'une tour et regarda par l'interstice entre deux lames du store. Il semblait y avoir un bureau derrière ! Peut-être allait-il y trouver les renseignements qu'il cherchait.

Max se dirigea alors vers la tour de gauche, mais une porte lui barra la route à nouveau !

Max se dirigea vers la tour de gauche, mais une porte lui barra la route. Impossible de passer par là.

Max s'engagea dans un second escalier...

Max vit des douilles de balles sur le sol. Il s'approcha et les prit en photos discrètement.

Max voulu passer par la tour de droite, mais une porte lui bloqua à nouveau l'accès.

Max voulu passer par la tour de droite, mais une porte lui bloqua l'accès.

Ne voulant pas s'exposer inutilement, Max emprunta un couloir longeant le patio central par la droite. Que faisait ici cette énorme pyramide ?

Puis il retourna au premier étage.

Quelques marches menaient à un bassin au centre duquel se trouvait une pyramide.

Retenant son souffle, Max pénétra dans l'enceinte du bâtiment.

Sur la droite se trouvait un salon, avec canapés et télévision. Tout était parfaitement conservé, comme si ça avait été installé hier...

Sur la partie gauche se dressait un bureau étonnamment intact : comment avait-il pu être épargné ?

Sur le mur face à lui, une flèche lumineuse semblait indiquer quelque chose... En se retournant vers le soleil, le jeune homme se rendit compte que ce n'était qu'une coïncidence d'éclairage. Dommage.

Tout ceci était bien étrange...

Un son de voix dans son dos lui glaça le sang. Quelque soit l'homme ou la créature qui se cachait dans ces lieux, Max l'avait averti de sa présence... A moins que ça ne soit que le bruit du vent. Les étroits couloirs étaient balayés par les bourrasques du désert.

Un escalier s'était complètement effondré. L'accès à l'étage était définitivement bloqué.

Une fois son inspection terminée, Max remonta à la surface.

Une volée de marches menait à un bassin entourant la pyramide. Max voulu aller voir de plus près.

Indices

10 indices sont cachés dans l'environnement de jeu. Ils sont nécessaires pour déclencher certaines fins.

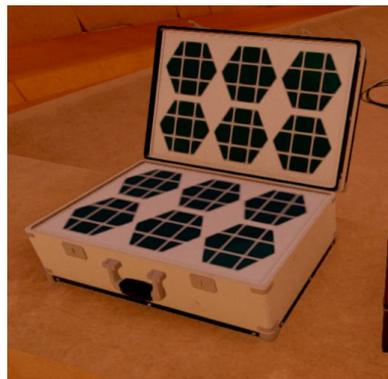
Voici les différents indices, et le texte s'affichant à la découverte de ceux-ci :

1- Une armoire est située au premier étage de l'une des tours. Celle-ci contient des cahiers de notes utiles pour l'Alliance. Libre au joueur de décider ce qu'ils contiennent !



Dans la tour, Max trouva une armoire contenant des cahiers de notes. Il les mit dans sa sacoche.

2- Une batterie solaire qui semble en état de fonctionnement se trouve sur un rebord du patio central.



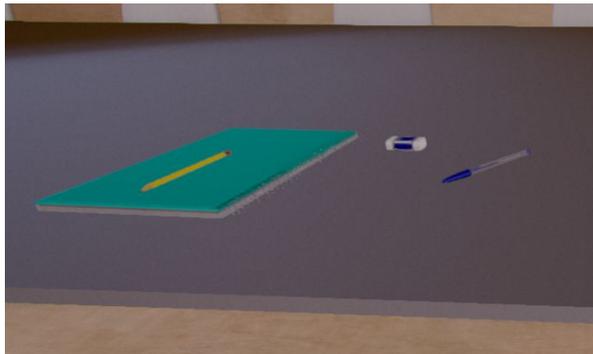
Max repéra ce qui semblait être une batterie. "Elle sera utile de toute façon" se dit-il.

3- Des boîtes contenant de outils sont disposées à l'entrée d'une tour. Le contenu pourrait se révéler d'une plus grande importance que prévu...



De nombreuses boîtes de rangement d'outils étaient entassées sur le sol. Max en emporta

4- Un cahier est posé sur la table dans la cave "aménagée". Il reste maintenant à déterminer l'auteur et la provenance de ce cahier.



Max prit le cahier avec lui.

5- L'autre objet disponible sur cette table a été reconnu instantanément par Max, qui sait se servir de ces appareils. Un message codé pourrait très bien être enregistré à l'intérieur !



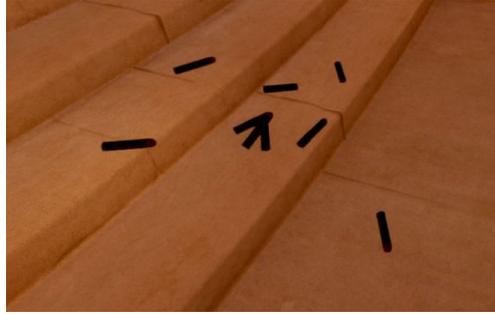
Max reconnu directement l'objet pose sur la table. Il s'était déjà entraîné à déchiffrer les messages cryptés utilisés par l'Alliance. Ces machines étaient très difficilement reconnaissable pour les non-initiés.

6- Des cartons d'archives de l'Alliance sont empilés à l'entrée d'une tour. Il sont à première vue remplis de vieux rapports sans intérêt sur l'organisation..



Max s'approcha d'une pile de carton et regarda à l'intérieur. Il y trouva plusieurs rapports sur l'organisation qu'il prit avec lui.

7- Ces douilles situées sur un escalier menant au patio sont peut-être un vestige de l'assaut ayant eu lieu quelques années auparavant...



Max vit des douilles de balles sur le sol.
Il s'approcha et les prit en photos discrètement.

8- Dans un coin sur la droite en rentrant dans l'une des tours, se trouvent du matériel électronique, précieux en temps de rebellion.



Max ramassa quelques caisses de matériel électronique. "Ca sera toujours utile" se dit-il.

9- Des boîtes de munitions possèdent un numéro de série pouvant indiquer l'adresse d'un éventuel fournisseur dans la suite de l'histoire



Max repéra plusieurs emballages de munitions. Il nota les numéros de série dans son carnet pour en déterminer la provenance une fois rentré...

10- Comme l'indice précédent, les deux premières lettres pourraient indiquer un lieu de fabrication...



Dans un coin, Max vit deux boîtes de munitions. Le numéro de série était encore intact

Textes de l'histoire de Max

Plusieurs textes sont cachés dans l'environnement. Ils correspondent chacun à une partie du scénario. Le joueur devra donc explorer son environnement afin de débloquer ces différentes parties. Cette organisation permet d'augmenter la rejouabilité de l'application.

Voici la liste complète (ordonnée) des textes :

1 - *N'ayant jamais connu son père, Max avait passé les premières années de sa vie avec sa mère. Il ne se souvenait que très peu de cette période puisqu'il avait été confié à un centre d'accueil à 5 ans.*

2 - *Lorsqu'il était arrivé dans ce centre, sa vie avait changé. Il avait enfin trouvé une famille, des gens attentionnés, prenant soin de lui...*

3 - *Max avait appris l'histoire du monde, en compagnie des autres enfants... La guerre destructrice, et le gouvernement formé pour défendre la paix, quel qu'en soit le prix...*

4 - *Au bout de 10 ans dans le centre, Max avait voulu savoir pourquoi sa mère l'avait abandonné. On lui avait alors révélé que son père était mort d'une terrible maladie, et que sa mère n'avait eu d'autre choix que de confier son éducation à l'Alliance.*

5 - Max s'était mis en quête de retrouver sa mère à tout prix. Il avait multiplié les recherches, et avait demandé plusieurs fois au directeur du centre des informations, sans succès.

6 - Un beau jour, il avait trouvé une piste, celle qu'il cherchait depuis si longtemps. Une adresse, au coeur de ce que ces professeurs appelaient "la France".

7 - Max s'était alors rendu dans ce lieu, bien qu'il savait que cette zone dévastée par la guerre était à présent contrôlée par le gouvernement central depuis la rébellion qui avait voulu s'opposer à la soumission totale des provinces.

8 - L'espoir qu'il avait placé dans ce lieu avait laissé place à une immense colère lorsqu'il avait appris dans les registres qu'ELLE avait été tuée lors d'un assaut de l'OFP contre l'Alliance...

9 - L'OFP l'avait tué ! Elle avait tué des innocents ! Max recentra ses pensées. Il fallait qu'il trouve les informations qui pourrait compromettre l'organisation.

10 - Lorsqu'il était retourné au centre, il avait repris l'entraînement et travaillé comme jamais. A présent il avait une famille... et un but.

11 - Max avait décidé de servir l'Alliance. Il s'agissait désormais du seul sens qu'il voulait donner à sa vie...

12 - Lorsqu'on lui avait parlé de cette mission, il s'était directement porté volontaire. Le danger ne lui importait pas. Il fallait à tout prix détruire l'organisation.

13 - Max n'avait pas peur de cette mission. Après tout, il s'était entraîné dur et était devenu l'un des meilleurs soldats de l'Alliance.

14 - Des images de son enfance revinrent à l'esprit de Max. Les parties de cache-cache avec ses amis, le marché sur la grand-place... Max revint à la réalité "Ma mission, ne pas se déconcentrer."

15 - Max avait l'impression de connaître ce lieu, et ces trois tours lui disaient quelque chose...

16 - Qui était vraiment sa mère, et pourquoi était-elle recherchée par le gouvernement ? C'était forcément une erreur puisqu'elle avait été obligée de l'abandonner.

17 - Depuis qu'il avait vu l'affiche, il ne cessait de se repasser les souvenirs de sa mère. Qu'était-elle devenue ? Lui avait-on fait du mal ? Il fallait qu'il sache...

18 - Ce dossier... Il avait toujours cru que son père avait eu une vie simple et sans histoire. Il s'était toujours dit qu'il ne voulait pas vivre une vie comme la sienne... Pourquoi personne ne lui avait jamais révélé l'existence de ce dossier ? Qui était au courant ?

Liste des différentes fins

De nombreuses fins très variées sont proposées à l'utilisateur.

1 - Max a trouvé des renseignements suffisants pour l'Alliance

Conditions nécessaires :

- Avoir trouvé les 10 indices
- Ne pas être rentré dans l'eau

Textes :

A la découverte du 10^{ème} indice : *"J'en ai assez vu" se dit Max, "Il faut que je sorte d'ici, ces informations nous suffiront peut-être à renverser le régime".*

Lors de la sortie de l'environnement : *"Max prit le chemin du retour, cette mission avait été un succès".*

Si découverte d'un indice sur ses parents : *"Max quitta les lieux. Il avait des questions à poser, et il allait tout faire pour connaître enfin la vérité..."*

2 - Max a trouvé des renseignements mais doit s'en aller pour ne pas se faire arrêter

Conditions nécessaires :

- Avoir trouvé au moins 7 indices
- Être rentré dans l'eau

Textes :

A la découverte du 7^{ème} indice : *"J'en ai assez vu" se dit Max, "Il faut que je sorte d'ici, avant d'être repéré !"*

Lors de la sortie de l'environnement : *"Max parti rapidement, cet endroit renfermait certainement de nombreux secrets, mais les indices qu'il avait trouvé seraient utiles à l'Alliance".*

Si découverte d'un indice sur ses parents : *"Max quitta les lieux. Il n'avait pas eu le temps de trouver les réponses qu'il cherchait sur ses parents, mais il savait désormais qu'ils n'étaient pas les personnes qu'on lui avait décrites dans son enfance."*

Si le joueur ne quitte pas l'environnement : *"Max crut entendre un bruit. Il eut à peine le temps de regarder autour de lui que quelque chose le heurta. Et ce fut le noir."*

3 - Max est aspiré par le bassin au centre du bâtiment

Conditions nécessaires :

- Rentrer dans le bassin pour la troisième fois

Textes :

A l'entrée dans le bassin : *"Max entra dans le bassin. Soudain il se sentit aspiré par le sol. Il coulait !"*

4 - Max est arrêté dans le bureau

Conditions nécessaires :

- Être passé dans le bassin
- Prendre les documents sur le bureau.

Textes :

Lorsque le joueur prend les documents : *"Max s'empara des documents. Soudain, une lumière rouge apparue, et les issues se refermèrent. Une voix retentit dans la pièce : "Nous savions que vous reviendriez... Vous êtes un homme mort".*

5 - Le joueur découvre la pièce secrète dans la cave

Conditions nécessaires :

- Sortir de la pièce

Textes :

Lorsque le joueur arrive dans la pièce :

1. *Vide. "Étrange", pensa-t-il.*
2. *Il allait faire demi-tour lorsqu'il sentit un filet d'air se dirigeant vers le fond de la pièce. "Typique d'une pièce secrète !" se réjouit-il.*
3. *Max passa la porte et déboucha dans une pièce sombre. Allait-il y trouver les réponses qu'il cherchait depuis si longtemps?*
4. *Au fond de la pièce, il découvrit un vaste bureau sur lequel étaient posés de nombreux dossiers.*
5. *Il s'approcha du bureau et fouilla dans les dossiers... Il crut reconnaître sa mère sur la photo soigneusement disposée dans un coin du bureau. Un large sourire éclairait son visage : le même que dans ses souvenirs...*
6. *La femme était accompagnée d'un homme portant un jeune garçon dans ses bras.*
7. *Une imposante armoire trônait au milieu de la pièce.*
8. *Max l'ouvrit. Elle contenait plusieurs dizaines de dossiers classés avec soin. Il rechercha son nom et trouva le dossier de son père. Il l'ouvrit et failli défaillir lorsqu'il découvrit le contenu à l'intérieur. "Haute trahison" "Exécuté le 20 mai 2062". Il continua néanmoins la lecture et découvrit que son père s'était distingué comme*

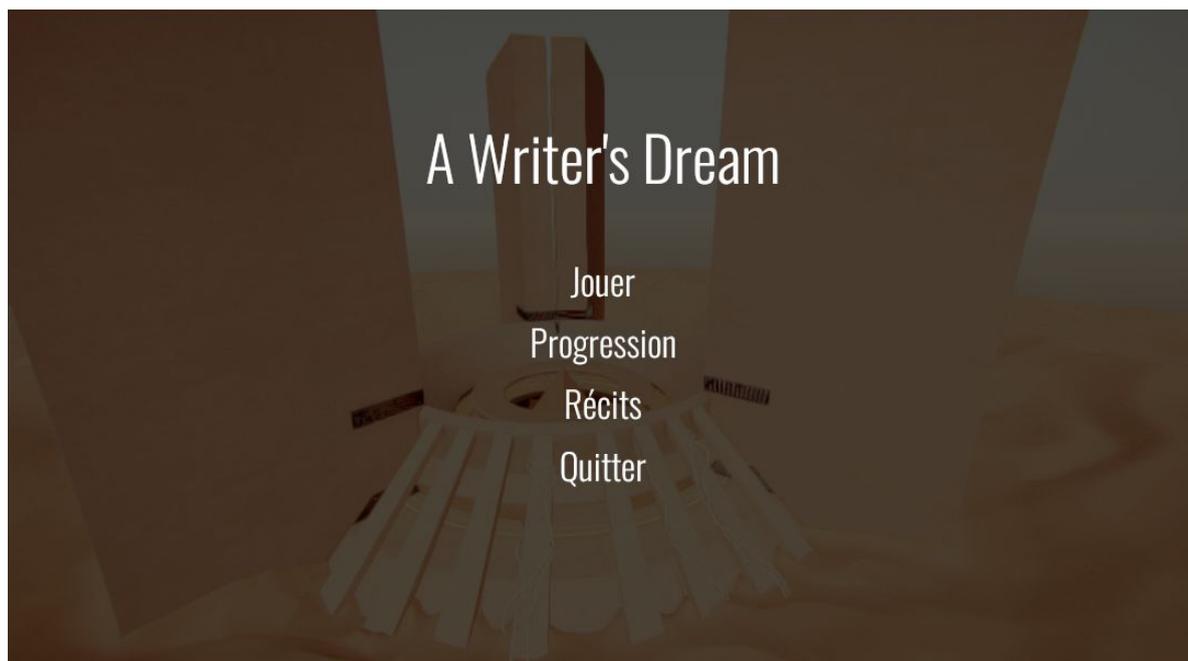
soldat pendant la dernière guerre. Il s'était farouchement opposé à l'OFP lorsque le gouvernement avait pris le pas sur l'autorité des pays et il avait alors rejoint l'Alliance.

9. *C'était donc le bureau de sa mère ! Elle avait donc travaillé pour l'Alliance ! Max luttait pour ne pas céder à la colère. Les gens qu'il connaissait depuis son enfance savaient forcément qui était sa mère, pourquoi ne lui avait-on jamais rien dit ?*
10. *Max parcourait les dossiers. Soudain, un courrier attira son attention. Il était écrit que sa mère était la présidente de l'Alliance ! Comment était-ce possible ? Pourquoi alors l'avait-elle abandonné ?*
11. *Des noms de villes étaient inscrits sur les rapports. Certains - rangés - étaient associés à une date... Tokyo 2062, Los Angeles 2066, Saint-Petersbourg 2069... Max n'en revenait pas. Il s'agissait des dates et lieux des attentats terroristes les plus violents de ces dernières années. L'Alliance était donc derrière tout ça ? Eux qui luttait pour la liberté de chacun, avaient tué des innocents ! Pourquoi ?*

Lorsque le joueur sort de la pièce : *“Max avait enfin eu des réponses. Pour la première fois depuis longtemps, il allait enfin avoir le contrôle de sa vie. Il avait désormais un temps d'avance...”*

Charte Graphique

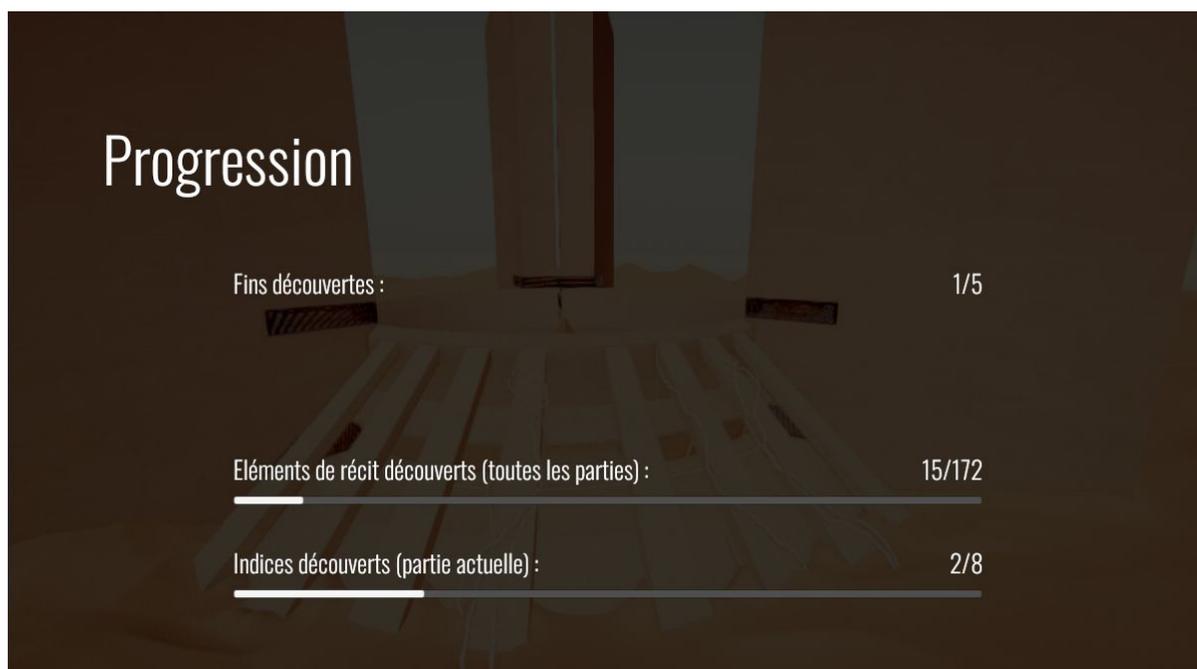
Menus



Les menus sont pensés pour être simples, épurés et explicites. Le choix de la police Oswald Light traduit cette pensée.



Si le joueur accède au menu Pause, l'arrière plan se fixe et se floute afin de mettre en valeur le menu sans que le joueur perde de vue l'environnement. Sur la droite, le joueur retrouve son texte auquel il peut ajouter des commentaires.



Dans le menu progression, le joueur peut voir le nombre de fins qu'il a déclenchées. La proportion de textes "trouvés" par rapport à l'ensemble des textes disséminés, ainsi que la proportion d'indices trouvés sont donnés et représentés sous la forme d'une barre de progression associée à un dénombrement.

Introduction à l'histoire

Lorsque le jeu se lance, l'histoire dans laquelle le joueur est plongé lui est brièvement décrite en plusieurs textes successifs. Nous avons pensé cette introduction afin qu'elle soit le plus possible similaire à une introduction de film, dans le même style que Star Wars par exemple. On utilise la même police que celle des menus, afin de conserver une identité graphique cohérente.

Jeu

L'interface de jeu se présente ainsi :



La majorité de l'écran est utilisé par l'environnement 3D, pour une meilleure immersion du joueur. Ensuite, sur le côté droit apparaît le texte que déclenche le joueur. Ce choix de position permet de libérer le centre de l'écran pour l'environnement, sans pour autant faire perdre son intérêt au texte, car bien qu'une lecture audio des textes soit faite, nous laissons la possibilité au joueur de jouer sans son. Le choix de la police Arial est motivé par la simplicité et la lisibilité de cette police. Pas de sérif, pas de fioritures, car le texte est prévu pour être relu et modifié par la suite. On cherche ici l'efficacité plutôt que l'esthétisme.

Ambiance sonore

Au niveau sonore, nous avons décidé de conserver les bruitages sonores déjà présents dans l'environnement de base, à savoir le vent, l'eau etc... Nous avons toutefois diminué leur intensité afin de laisser toute son importance à la narration orale. Nous avons réalisé celle-ci en nous enregistrant grâce au logiciel Audacity. Par ailleurs, nous ajouterons des

bruitages inquiétants, qui s'activeront une fois que le joueur pénètre dans le bassin de la pyramide.

Conclusion

L'UV SI28 nous a permis de mener un projet en autonomie, avec une très grande liberté. Il nous a fallu constamment apporter de nouvelles idées, et sélectionner celles qui étaient réalisables en un semestre. Il est rare aujourd'hui d'avoir une telle liberté dans la création.

Ce projet nous a aussi permis de nous former à notre rythme à l'utilisation de nouveaux logiciels (Unity, Audacity) et à un nouveau langage de programmation (C#) dans un cadre agréable.

Nous avons rencontré bon nombre de difficultés pendant ce projet: de l'apprentissage du C# à la réalisation de l'ensemble des textes décrivant l'ensemble des mouvements possibles et imaginables... Cela nous a demandé un travail conséquent, et beaucoup d'investissement, mais, soit en se formant, soit en se répartissant le travail selon les compétences ou le temps libre, nous avons réussi à surmonter ces difficultés. De plus, ce projet a nécessité une bonne organisation puisqu'il était impossible de travailler simultanément sur l'environnement unique. Il nous a aussi fallu gérer un double incident de chute à vélo, qui nous a privés de 2 ordinateurs sur 3, à 3 semaines de la fin.

Nous avons malgré tout réussi à créer une application concrète et aboutie, bien plus que nous ne l'avions imaginé. Si c'était à refaire, nous ferions la même chose (un peu plus abouti si possible), même si notre application ouvre un large champ d'améliorations possibles.