

Les aventures du crabe perdu



Rapport SI28

Vincent Brebion, Liam Dhenin, Lucie Wartelle

<u>I. Synopsis.....</u>	<u>3</u>
<u>Concept.....</u>	<u>3</u>
<u>Public ciblé.....</u>	<u>3</u>
<u>Objectifs.....</u>	<u>3</u>
<u>II. Cahier des charges.....</u>	<u>4</u>
<u>Ressources Médias utilisées et Choix Techniques.....</u>	<u>4</u>
<u>Structuration et navigation.....</u>	<u>4</u>
<u>Formes et degrés d'interactivité.....</u>	<u>4</u>
<u>III. Scénario.....</u>	<u>5</u>
<u>Trame.....</u>	<u>5</u>
<u>Dialogues.....</u>	<u>7</u>
<u>Crabe / Etoile de mer.....</u>	<u>7</u>
<u>Crabe / Goéland.....</u>	<u>7</u>
<u>Crabe / Tortue.....</u>	<u>9</u>
<u>Crabe / Goéland.....</u>	<u>10</u>
<u>Crabe / Etoile de mer.....</u>	<u>11</u>
<u>Crabe / Bernard l'Ermite.....</u>	<u>11</u>
<u>Crabe / Goéland.....</u>	<u>13</u>
<u>IV. Storyboard.....</u>	<u>14</u>
<u>Choix graphiques.....</u>	<u>14</u>
<u>Ressources.....</u>	<u>14</u>
<u>Eléments graphiques.....</u>	<u>14</u>
<u>V. Conclusion.....</u>	<u>22</u>

I. Synopsis

Concept

Nous avons imaginé un jeu basé sur le principe d'un jeu d'aventure et contenant des puzzles à résoudre par le joueur, ce qui allie à la fois narration et réflexion. Nous souhaiterions réaliser ce jeu en 2D (en vue de dessus / de $\frac{3}{4}$) avec le logiciel Unity.

L'utilisateur incarne au départ un petit crabe perdu sur une plage. Il pourra alors se déplacer dans l'environnement proposé. Son but principal sera de comprendre ce qui lui est arrivé et d'obtenir des informations pour rejoindre sa famille.

Au fil des rencontres qu'il fera avec les autres personnages que nous avons imaginés, l'utilisateur obtiendra des informations sur les événements survenus et permettra également au crabe d'apprendre de nouvelles compétences (via des mini-jeux simples).

Une fois que le joueur aura rencontré tous les personnages, une courte cinématique et les dernières informations récoltées permettront de comprendre qu'il est temps pour le petit crabe de devenir autonome sans être dépendant de sa famille.

Public ciblé

Notre jeu sera destiné à tout public souhaitant passer un moment agréable. Cependant, pour pouvoir résoudre les puzzles proposés, nous pensons qu'il est préférable de viser un public de plus de 10 ans.

Objectifs

Notre objectif est de produire un jeu cohérent du début à la fin et que le joueur sente une évolution dans le scénario.

Nous souhaitons également réaliser un jeu interactif et amusant pour le joueur.

II. Cahier des charges

Ressources Médias utilisées et Choix Techniques

Pour le choix du moteur de jeu, nous allons utiliser Unity. C'est en effet un logiciel gratuit et que nous étudions en TD, nous possèderons donc déjà une certaine maîtrise de l'outil pour réaliser notre projet.

En ce qui concerne les graphismes, nous avons utilisé pixlr pour dessiner le crabe. Nous avons en effet décidé de nous orienter vers un style graphique "pixel art", qui sur un plan artistique, permet de montrer que le crabe a une vision encore imprécise du monde qui l'entoure, et qui sur un plan plus pratique, nous permet d'avoir des graphismes agréables, malgré notre manque de capacités en dessin.

Nous avons également opté pour une représentation en 2D "Top-Down" (à l'instar de *Stardew Valley*). En effet, cela nous permettra d'avoir une navigation sous forme de cartes, et nous pensons qu'il s'agit de la meilleure vue pour pouvoir proposer des énigmes au joueur. (Une seule digression sera peut-être effectuée lors de l'énigme du bateau, où nous pensons que nous aurons besoin d'une vue de côté.)

Les sons, quant à eux, seront des ressources libres, travaillés avec Audacity (logiciel que nous étudions également en TD). De plus, pour les dialogues, nous avons décidé d'enregistrer nos propres voix, et de les retravailler également avec Audacity, afin de donner à chaque personnage une intonation différente.

Structuration et navigation

Dans notre jeu, la structure de navigation sera immersive : le joueur se déplacera dans plusieurs cartes qui représenteront l'environnement du jeu. Il pourra naviguer dans et entre ces cartes, mais il ne pourra pas revenir à une carte précédente : le crabe doit évoluer, et ne pas rester tourné vers le passé.

Formes et degrés d'interactivité

Notre jeu aura une interactivité basée sur la manipulation. En effet, le joueur peut interagir avec les autres personnages du jeu et enclencher des dialogues avec eux.

Le personnage joué apprendra également des compétences qui lui permettront de manipuler le monde qui l'entoure, comme par exemple déplacer des objets (par le biais de mini-énigmes).

III. Scénario

Trame

Notre jeu démarre sur une cinématique de tempête : nous semblons perdu, sans point de repère, sans vraiment comprendre ce qui nous arrive. Une fois cette cinématique terminée, le vrai jeu démarre.

Nous pouvons alors constater que nous sommes un magnifique petit crabe, seul sur une plage. Dès le début, un problème se pose au joueur : que faire ? Aucune indication n'est donnée, le joueur ne sait pas dans quelle direction partir (on montre à travers cela la désorientation du crabe lui-même).

L'intégralité du scénario se déroule sur une durée de deux jours.

La première rencontre que fait notre crabe est celle de l'étoile de mer. Elle est posée sur un rocher dans la mer, et a pour objectif d'introduire au joueur plusieurs éléments fondamentaux : la séparation du crabe et de sa famille, une explication sommaire sur les raisons (la tempête), et l'objectif de rencontrer Bernard l'Ermite. Cependant, l'étoile de mer repart en omettant d'indiquer au crabe où se situe la demeure de Bernard.

En continuant son chemin, le joueur va effectuer une deuxième rencontre : celle de Gaëtan, un goéland. Même si le jeu laisse sous entendre dans un premier temps que le goéland est hostile et risque de dévorer le crabe, il s'avère assez vite qu'il s'agit en réalité d'un personnage amical, car végétarien. Là encore, le goéland a plusieurs rôles : apprendre au crabe à se cacher sous le sable pour échapper aux prédateurs, ainsi que donner plus de précisions sur où trouver Bernard l'Ermite.

Alors qu'il continue sa route, notre crabe rencontre Franklin la Tortue. Celle-ci, à moitié sourde, comprend mal les questions du crabe sur sa famille, et lui apprend au final à trouver de la nourriture.

Un peu plus loin sur le chemin, des ombres inquiétantes commencent à apparaître, semblant survoler le crabe. Très vite, le crabe comprend que ce sont des oiseaux, qui cherchent à le manger. L'objectif est alors d'essayer d'avancer pour échapper aux oiseaux, tout en se cachant pour les éviter quand ils plongent pour essayer de l'attraper. Techniquement parlant, au contraire des autres "cartes" du jeu, qui sont fixes, celle-ci va

avoir un scrolling, apportant une sensation de mouvement et d'action, et permettant de bien faire comprendre au joueur qu'il est forcé d'avancer pour échapper aux oiseaux.

Malheureusement, dans sa précipitation, le crabe tombe d'une falaise, et devient inconscient. Quand il se réveille, la nuit tombe : il doit alors mettre en pratique les conseils de la tortue afin de trouver à manger et de se reposer avant d'aller plus loin.

Le lendemain matin, il se fait réveiller par Gaëtan le Goéland. Après avoir pris quelques nouvelles de notre crabe, il lui apprend à se déplacer sous le sable, à travers une courte énigme. Il lui indique également qu'il n'est plus très loin de la demeure de Bernard.

Alors qu'il reprend sa route, il est interpellé par une voix familière : celle de l'étoile de mer, sa première rencontre. Celle-ci a été poussée par une vague sur le sable, et est restée coincée. Pour qu'il puisse l'aider, elle apprend alors au crabe à saisir et déplacer des objets, l'objectif étant ici de remettre l'étoile de mer à l'eau.

Une fois cette étape passée, notre crabe arrive enfin devant le bateau de Bernard. Il se rend néanmoins vite compte d'un problème : la porte est verrouillée par un mécanisme complexe. Il s'agit en réalité d'une énigme, sur plusieurs "plateaux", que le joueur va devoir résoudre.

Une fois la porte déverrouillée, il peut enfin rentrer, et rencontrer Bernard l'Ermite. Celui-ci lui apprend que malheureusement, il n'y a pas de moyen pour le crabe de rejoindre sa famille, et qu'il faut qu'il apprenne à vivre en autonomie. Même si le crabe est extrêmement triste, Bernard lui explique qu'à travers sa quête pour retrouver sa famille, il a énormément appris, a énormément gagné en maturité, et s'est constitué sa propre famille à travers ses rencontres.

Une fois l'entretien terminé, notre crabe ressort du bateau. Le goéland l'y attend, et l'invite pour une surprise. Le jeu se termine alors sur l'image du crabe et du goéland rigolant et s'éloignant.

Dialogues

Crabe / Etoile de mer

Etoile de mer : Eh ! Bonjour toi !

Crabe : Bonjour

Etoile de mer : Tu as l'air un peu perdu, tout va bien ?

Crabe : En fait, je viens de me réveiller sur cette plage. Qu'est ce qui s'est passé ici ?

Etoile de mer : Oh, tu sais moi, j'étais bien tranquille au fond de l'eau, je n'ai pas vu grand chose. Je suis juste remontée prendre un peu le soleil.

Crabe : Je ne comprends pas, j'étais avec ma famille, je jouais avec mes frères, quand soudain... Je ne me rappelle plus, c'est le noir complet.

Etoile de mer : Pauvre petit. Maintenant que tu m'en parles, il me semble qu'il y a eu d'agitation dans l'océan il y a quelques heures.

A vrai dire, c'était peut-être une tempête. Ecoute, tout ce que je peux te conseiller, c'est d'aller voir Bernard.

Crabe : Bernard ?

Etoile de mer : Oui, Bernard l'Ermite. C'est la personne la plus sage sur cette île, et il sait beaucoup de choses.

Crabe : Et bien, merci. Je vais essayer de le trouver...

Etoile de mer : Au revoir petit crabe, et bonne chance !

L'étoile de mer saute dans l'eau et disparaît

Crabe : Non, attends ! Je ne sais même pas où trouver ce Bernard...

Crabe / Goéland

Une ombre traverse l'écran. Le goéland se pose face au crabe. On ne le distingue pas bien

Goéland : Bonjour toi...

Le goéland se rapproche progressivement du crabe

Crabe : Euh... Bonjour ? Vous pouvez peut-être m'aider ?

Goéland : T'aider ? Bien entendu que je vais t'aider...

Le goéland se rapproche encore plus du crabe

Crabe : Vous... Vous... Vous me faites un peu peur, monsieur

Le goéland apparaît alors clairement. Il est en réalité amical

Goéland : Ah, désolé de t'avoir fait un peu peur, petit. Moi, c'est Gaëtan !

Crabe : Enchanté, monsieur Gaëtan.

Goéland : Tu sais, petit, t'as eu de la chance.

Crabe : Ah oui ?

Goéland : Il y a quelques années, je suis devenu végétarien. *(triste)* Depuis, tout le monde pense que je ne suis pas normal...

Crabe : Oh, je suis vraiment désolé...

Goéland : *(se ressaisissant)* Oh, c'est bon, ne t'en fais pas. Ce que je veux dire, c'est que si tu avais croisé un de mes collègues, il n'aurait peut-être pas été aussi clément avec toi.

Crabe : Mais, comment...

Goéland : Oh, ne t'inquiète pas, je vais t'aider : je vais t'apprendre à te cacher pour échapper aux prédateurs.

DÉBUT DE L'ÉNIGME

Goéland : Tu vois ces zones de sable un peu plus claires ? Va dessus, puis enfonce toi pour ne plus être visible depuis les airs !

FIN DE L'ÉNIGME

Goéland : Et voilà, tu sais maintenant te cacher !

Crabe : Wow, merci beaucoup monsieur ! Vous n'auriez pas vu ma famille sinon ?

Goéland : Oh, tu cherches ta famille ? Désolé pour toi petit, mais avec cette tempête, je n'ai rien vu.

Crabe : *(triste)* Oh...

Goéland : Mais je connais quelqu'un qui pourra t'aider. Tu trouveras mon ami Bernard tout au bout de la plage, dans un beau bateau. Il connaît absolument tout sur cette île, il pourra peut-être te dire où ils sont !

Crabe : Oh, merci beaucoup !

Goéland : Maintenant, si tu le permets, je reprends ma cueillette pour mon repas de ce soir. Au revoir petit !

Crabe : Au revoir monsieur Gaëtan !

Le goéland s'envole, et laisse notre crabe reprendre son aventure

Crabe / Tortue

Franklin: Salut gamin! Je m'appelle Franklin! C'est quoi ton nom à toi?

Crabe: Bonjour monsieur

Franklin: Excuse-moi je t'entends pas très bien. Ca te dérange si je t'appelle Billy?

Crabe: Non...

Franklin: Merci Billy.

Crabe: En fait, je cherche les membres de ma famille, et je me demandais si vous les aviez vus.

Franklin: Tu veux que je t'aide à trouver la gente féminine? Mon petit c'est pas à moi qu'il faut demander, je deviens trop vieux pour ça

Crabe: Non, j'ai dit que je cherchais ma famille!

Franklin: Ah ton estomac crie famine? En même temps un crabe tout seul comme toi ça doit pas encore savoir trouver de la nourriture tout seul. Ça tombe bien, je vais t'apprendre mon petit gars!

Crabe: Mais...

Franklin: Pas de mais, tu dois apprendre à trouver de la nourriture! Allez!

Crabe: Bon d'accord...

DÉBUT DE L'ÉNIGME

Franklin: Tu vois cette nourriture là bas? Et bien moi non plus! C'est justement pour ça que tu dois apprendre à chercher ta nourriture gamin.

FIN DE L'ÉNIGME

Franklin: Et voilà Billy! Maintenant tu sais trouver ta propre nourriture petit!

D'ailleurs où est ta famille gamin? c'est dangereux pour un jeune crabe de se balader tout seul comme ça

Crabe: Et bien justement, je la cherche

Franklin: Dans le cher? c'est pas à côté tout ça! Bon courage pour les retrouver!

Crabe: Merci, je suppose

Franklin: De rien! à bientôt petit!

Crabe / Goéland

Goéland : *(écran noir, voix lointaine se rapprochant, sifflotant)* Peut-être sous ce tas de branches là-bas...

L'écran se découvre alors, le goéland venant de réveiller notre crabe par inadvertance

Goéland : Oh pardon petit, je ne savais pas que tu dormais là !

Crabe : *(baillant)* Ce n'est pas grave, ne vous inquiétez pas... Au fait, vous savez monsieur Gaëtan, votre conseil de me cacher dans la sable, ça m'a sauvé la vie !

Goéland : Ah, content que ça t'ait été utile ! D'ailleurs, maintenant que tu es un pro, si t'es en forme, je vais te montrer quelque chose de nouveau !

Crabe : Oh, c'est vrai ?

Goéland : Mais oui bien sur ! Viens par ici !

DÉBUT DE L'ÉNIGME

Goéland : On va recommencer comme hier, d'accord ? Va donc te cacher dans le sable

Goéland : *(une fois le crabe dans le sable)* Et maintenant, tu peux utiliser tes petites pinces pour te déplacer sous le sable !

Une fois que le crabe s'est un peu déplacé, le goéland vole jusqu'à un autre carré de sable clair

Goéland : Et le mieux, c'est que tu peux ressortir d'un endroit autre que celui par lequel tu es entré! Il y a un autre emplacement ici, à côté de moi. Essaie de me rejoindre !

FIN DE L'ÉNIGME

Goéland : Et voilà ! Désormais, tu es le roi des sables !

Crabe : Merci beaucoup !

Goéland : Tu sais, tu n'es plus très loin du bateau de Bernard. Je suis sûr que tu as hâte de le rencontrer !

Crabe : Je... Je ne sais pas trop. Et s'il ne savait pas où mes parents sont ? Et si...

Goéland : Le seul moyen de savoir, c'est d'aller le voir !

Crabe : Vous avez raison monsieur Gaëtan !

Goéland : Je te laisse y aller dans ce cas ! Bon courage petit, je suis de tout coeur avec toi !

Crabe : Merci monsieur Gaëtan !

Le goéland décolle alors, le crabe peut reprendre son aventure

Crabe / Etoile de mer

Etoile de mer : Tiens, te revoilà ! Comment vas-tu ?

Crabe : Plutôt bien merci. J'ai suivi votre conseil, et j'allais voir Bernard l'Ermite.

Etoile de mer : Ah, formidable ! D'ailleurs, tu es presque arrivé à destination, nous sommes juste à côté de son bateau.

Crabe : Enfin, je vais peut-être savoir comment retrouver ma famille.

Etoile de mer : Je l'espère, petit. Mais avant de partir, tu ne voudrais pas m'aider un peu ? Les vagues m'ont poussée sur le sable, et je ne peux plus retourner dans l'eau maintenant.

Crabe : Je veux bien, mais comment faire ?

Etoile de mer : Et bien, t'as juste à me prendre entre tes pinces, et me ramener jusqu'aux vagues. Elles s'occuperont du reste.

DÉBUT DE L'ÉNIGME

Etoile de mer : Bien, maintenant que tu m'as avec toi, tu n'as plus qu'à m'amener au bord de l'eau.

FIN DE L'ÉNIGME (MINI CINÉMATIQUE POUR FAIRE PARTIR L'ÉTOILE DE MER)

Etoile de mer : Ah, merci pour ton aide petit crabe, et porte toi bien surtout !

Crabe / Bernard l'Ermite

Crabe : Bonjour, vous êtes...

Bernard :... Je suis Bernard l'Ermite. Je savais que tu viendrais. Approche mon enfant.

Crabe : Mais, comment saviez-vous que j'allais venir?

Bernard: Je le savais. Je sais tout ce qu'il se passe sur cette île, l'île voisine, ainsi que toutes les îles alentours. Mais dis-moi donc, pourquoi es-tu venu quérir mon savoir?

Crabe: Vous n'avez pas dit que vous saviez tout?

Bernard: En effet, mais il est bien préférable que tu interagisses dans une conversation plutôt que je fasse un monologue.

Et puis tu es la première personne à me rendre visite depuis plus de 10 ans, alors j'en profite.

Crabe: Je suis à la recherche de ma famille. Vous pouvez m'aider à la retrouver?

Bernard: Malheureusement c'est impossible.

Crabe: Pardon?

Bernard: Je suis désolé de te l'annoncer comme cela si brutalement, d'autant plus que tu n'es qu'un enfant, mais tu as bien entendu. Tes parents ont disparu. Tu ne pourras pas les retrouver.

Crabe: Non.

C'est pas possible.

Vous devez vous tromper.

Vous vous trompez!

Bernard: Hélas, mon enfant, c'est vrai. Même si tu t'efforces à continuer dans ta quête, tu ne pourras pas retrouver tes parents, tout du moins, pas de la façon dont tu l'entends.

Crabe: Vous n'êtes qu'un menteur! Un charlatan! Un saltimbanque! Une fripouille! Une vermine!

Bernard: Je me doutais de ta réaction. D'abord le déni, puis la colère. Cependant tout ce que j'ai dit est vrai, et tu le sais.

Crabe: Si vous savez où ils sont aidez moi à les retrouver !

Bernard: Malheureusement, je ne peux pas faire ça. Ta quête ne peut aboutir, que ce soit avec ou sans mon aide.

Crabe: Mais... Que...Et... (pleurs)

Bernard: Je suis désolé que tu pleures ta famille, mais

Crabe: mais quoi? *sob* Je ne reverrai jamais ma famille.

Bernard: Mais tu ne pourras aller de l'avant si tu choisis de rester ancré dans le passé

Crabe: Mais... c'est ma famille! *sob*

Bernard: Une famille n'est pas définie que par des liens du sang, elle est surtout définie par les liens qui sont tissés.

Crabe: Je n'ai plus de famille *sob*

Bernard: Et rien ne t'empêche d'en créer une nouvelle. Il te suffit juste d'arrêter de chercher une famille inatteignable et de commencer à en créer une à ta portée.

Crabe: Mais... et si je ne trouve pas cette famille... Si je me retrouve seul... Comment je vais me débrouiller sans personne pour m'aider?

Bernard: Tu n'as besoin de personne pour survivre, tu es un ingénieux petit crabe, qui est arrivé chez moi seul, ce qui n'est pas si mal.

Tu sais déjà tout ce que tu as besoin de savoir pour survivre à l'extérieur, tu as juste besoin de te lancer. Quant à ta famille, il ne tient qu'à toi d'en construire une nouvelle.

Crabe: Vous me dites donc que je dois tirer un trait sur ma famille et me contenter d'accepter leur disparition?

Bernard: Non, je n'ai pas dit cela. Ils seront toujours avec toi, dans tes souvenirs. Je sais que ce sera peut être une tâche ardue que d'accepter la réalité, mais après tu sentiras un vent de renouveau te parcourir

Crabe: Je ne sais toujours pas quoi en penser... mais merci de vos conseils.

Bernard: De rien petit crabe. Adieu.

Crabe: Au revoir.

Crabe / Goéland

Goéland : Alors petit ! Alors comment ça s'est passé ? Tu as eu des réponses à tes questions sur ta famille ?

Crabe : Eh bien... Disons que je n'ai pas forcément eu celles que j'espérais.

Goéland : Désolé pour toi petit... Et tu comptes faire maintenant ?

Crabe : Je ne sais pas encore trop...

Goéland : Viens avec moi dans ce cas ! J'ai une petite surprise à te montrer !

Crabe : Une surprise ?

Goéland : Je ne peux rien te dire, si ce n'est que quelques uns de tes nouveaux amis seront parmi nous !

Crabe : Oh ! Ba je vous suis alors

Ils commencent à s'éloigner, le son devient de moins en moins fort

Goéland : Oh, et il y aura quelques crabettes avec nous également ^^

sortent de l'écran

Crabe : *rougit* Oh, ba je ne sais trop pas si...

Goéland : C'est pas sincère comme "je sais pas", petit. Tu crois que je l'ai pas vu ton petit sourire ?

Crabe : *rire* Bon, allez, pourquoi pas.

IV. Storyboard

Choix graphiques

Tout d'abord, nous avons choisi de ne pas avoir d'interface de menu pour notre jeu. Il débutera donc directement sur une "cinématique" d'introduction afin d'immerger directement le joueur dans le jeu. Dans celle-ci, la tempête qui amène le crabe sur l'île est suggérée, ainsi, nous n'aurons pas à utiliser des compétences que nous n'avons pas. De plus, cette suggestion nous permet de montrer que le crabe ne comprend pas ce qui lui arrive. Nous avons choisi d'utiliser une cinématique où le joueur n'a aucun contrôle sur son environnement en introduction pour que le joueur soit dans la même situation que le crabe.

Au départ, la plage est encombrée de débris liés à la tempête (bois, algues...) et au fil des cartes (n°2 et n°3) les débris sont de moins en moins présents (le crabe s'éloigne de la tempête et mène déjà une nouvelle vie).

Pour notre projet, nous avons choisi un style graphique "pixel art", qui sur un plan artistique, permet de montrer que le crabe a une vision encore imprécise du monde qui l'entoure, et qui sur un plan plus pratique, nous permet d'avoir des graphismes agréables, malgré notre manque de capacités en dessin.

Nous avons également choisi d'enregistrer les voix de nos personnages afin de renforcer l'immersion du joueur dans notre jeu.

Ressources

Pour notre projet, nous avons décidé de créer nous-même une partie des ressources que nous allons utiliser. En effet, nous avons dessiné les personnages avec le site pixrl.com, ainsi que les décors. Nous avons également décidé d'enregistrer nous-même les voix des personnages. En ce qui concerne la musique, nous avons utilisé des musiques libre de droit provenant du site www.universal-soundbank.com et la musique « Your reality » en version instrumentale de Team Salvato.

Éléments graphiques

Le jeu débute par une cinématique dont on peut voir un extrait plus bas. Dans celle-ci, on

voit apparaître des éclairs et on entend le grondement du tonnerre. C'est par ces images que nous avons voulu montrer la tempête qui éloigne le crabe de sa famille. Le joueur n'a que ces images pour comprendre ce qui a pu se passer, et peut donc reconstituer ensuite les événements au fur et à mesure du jeu.



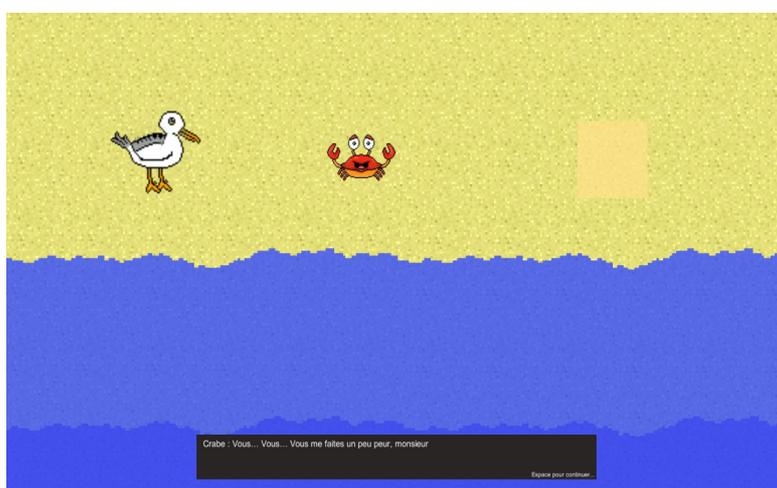
Nous passons ensuite à une scène beaucoup plus légère. La musique douce et enjouée montre la démarcation entre la tempête précédente et la scène actuelle. Le crabe se réveille seul sur la plage, entouré de débris. Le joueur ne sait d'abord pas où aller et doit tester la direction vers laquelle partir jusqu'à comprendre que le crabe doit aller vers le bas de l'écran pour continuer.



Lors de la scène suivante, le crabe fait sa première rencontre. Il s'agit d'une étoile de mer. Un dialogue s'engage alors entre les deux personnages et permet d'en apprendre un peu plus sur ce qu'il s'est passé et sur l'objectif du crabe : trouver Bernard.



Une fois l'étoile de mer rencontrée, notre crabe continue sa route sur la plage où les débris se font de moins en moins nombreux afin de symboliser son avancée. En effet, le crabe s'éloigne peu à peu de la tempête et de ses habitudes pour apprendre de nouvelles compétences et se débrouiller par lui-même. La prochaine rencontre qu'il fait est un goéland : Gaétan. Celui-ci lui semble tout d'abord inamical, mais cette première impression est très vite dépassée. Conscient du danger pour un crabe sans défense, le goéland décide de lui apprendre à se cacher des prédateurs. Ce sera la première compétence que le crabe apprendra afin de survivre seul.



Une fois cette nouvelle compétence apprise, le goéland lui indique où trouver Bernard l'Ermite, puis repart et laisse le crabe continuer son chemin. Le joueur se trouve alors de plus en plus guidé dans le chemin à prendre puisque la direction est maintenant clairement indiquée par des éléments de décors l'empêchant de passer.



Il entre dans une forêt et y fait sa troisième rencontre : Franklin une tortue. Celle-ci, sur un malentendu, se met en tête d'apprendre une nouvelle compétence à notre crabe : la recherche de nourriture. Il lui indique alors que la nourriture peut être visible, mais également cachée, et qu'il faut savoir chercher partout dans son environnement pour la trouver.





Le crabe quitte ensuite la tortue et reprend la recherche de sa famille. En sortant de la forêt, il se retrouve confronté à un danger : des goélands. Ceux-ci semblent cependant bien moins amicaux que son ami Gaétan et essaient de l'attraper. Le joueur doit alors utiliser la première compétence qu'il a apprise afin de sauver le crabe : se cacher dans les différentes zones de sables pour pouvoir avancer.



Arrivé à la fin de la poursuite, le crabe tombe du haut d'une falaise, et sème ainsi ses poursuivants. La chute est symbolisée par un moment noir et un son de chute.



Une fois la chute passée, la nuit commence à tomber, et le crabe doit trouver un endroit où dormir. Un tas de feuilles a été placé sur la scène à cet effet. Le lendemain matin, le crabe est réveillé par Gaétan le Goéland qui le trouve parmi les feuilles. S'en suit une discussion avec le goéland. Celui-ci, content que le crabe ait appris à se cacher de lui-même, l'entraîne vers une autre scène où il va lui apprendre une nouvelle compétence. Dans la scène suivante, le crabe apprend à se déplacer sous le sable lorsqu'il est caché. Ainsi, il peut passer sous des obstacles et atteindre des endroits potentiellement inaccessibles.



Par la suite, le crabe retrouve l'étoile de mer qu'il avait rencontré auparavant. Celle-ci est coincée sur le sable loin des vagues et demande donc au crabe de la pousser vers l'eau.

C'est ainsi que notre crabe va apprendre à prendre des objets et à les déplacer. Une fois dans l'eau, l'étoile de mer lui indique qu'il touche au but avant d'être emportée par les vagues.



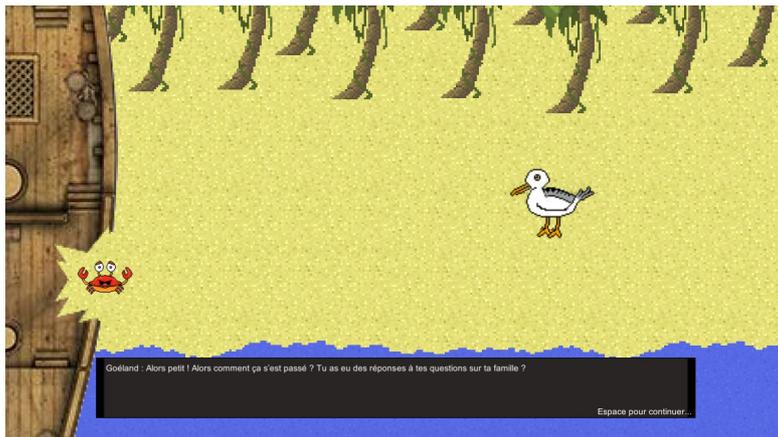
Le crabe arrive alors devant le bateau de Bernard l'Ermite. Là, des obstacles l'empêchent de passer. C'est alors l'occasion d'utiliser toutes les compétences qu'il a pu apprendre au cours de son aventure.



Lors de cette scène, le crabe arrive enfin face à Bernard l'Ermite. Cette scène est essentiellement une scène de dialogue où Bernard l'Ermite va apprendre au crabe sa dernière leçon : l'indépendance. En effet, le crabe ne peut retrouver sa famille puisqu'il s'est tellement éloigné de son lieu d'origine qu'il ne peut y retourner. Cependant, pendant son périple, le crabe a appris de nombreuses choses et a su survivre en appliquant ce qu'il avait appris. Bernard l'Ermite est donc là pour lui faire accepter la réalité et lui montrer qu'il est temps pour lui de se débrouiller seul, et de se créer sa propre famille.



Dans une dernière scène, le crabe retrouve Gaétan le Goéland après son entrevue avec Bernard l'Ermite. Leur discussion a balayé les espoirs du crabe de retrouver sa famille. Cependant, le crabe va comprendre dans cette scène qu'il a déjà commencé une nouvelle famille grâce aux rencontres qu'il y pu faire pendant le jeu lorsque le Goéland l'invite à partager un moment avec ses nouveaux amis. D'abord hésitant, le crabe accepte ensuite et commence sa nouvelle vie d'indépendance.



C'est de cette manière que se finit le jeu.

V. Conclusion

Le projet sur lequel nous avons travaillé a été une expérience enrichissante et très intéressante. Ce fut un projet qui nous a beaucoup apporté en terme de connaissances et également d'organisation. Nous avons pu réaliser l'essentiel du projet bien que certains points n'ont pu être réalisés. En effet, nous avons manqué à la fois de temps et de compétences pour le finaliser. Nous aurions par exemple voulu réaliser tous les décors nous-même (ce qui n'est pas le cas pour le bateau et les palmiers) et prendre plus de temps pour les soigner davantage. Nous aurions aussi voulu passer plus de temps sur les animations et « cinématiques » pour les peaufiner davantage.

De plus, ce projet a été l'occasion pour nous de tester nos compétences en terme d'organisation. Nous pensons maintenant que nous aurions dû mieux communiquer pendant la durée du projet sur l'avancement des différentes tâches. Nous aurions également pu produire un code plus propre s'il avait été réfléchi plus en avance.