

LESSER EVIL

Projet de SI28



Cédric Berland
Natan Danous
Xunjin Zheng
Lucie Noé

Sommaire

<i>I- Synopsis</i>	<i>3</i>
<i>II- Cahier des Charges</i>	<i>5</i>
<i>III- Scénario</i>	<i>10</i>
<i>IV- Story Board</i>	<i>16</i>
<i>V- ANNEXES</i>	<i>17</i>

I. Synopsis

Concept :

Notre projet s'organise sous la forme d'un jeu inspiré du cinquième épisode de la troisième saison de Black Mirror dans lequel une unité militaire d'élite est chargée de tuer des mutants, surnommés « cafards ». L'un des nouveaux membres de l'équipe va découvrir la vérité : son équipement militaire de haute technologie a pour but de déguiser la vérité. En effet, il réalise que les mutants sont en réalité des êtres humains que l'armée cherche à exterminer afin que tous les porteurs de maladies à risque disparaissent. Il s'agit donc d'une mission à but eugéniste qui se sert de la technologie pour arriver à ses fins.

Dans le cadre de notre projet, nous reprenons le concept de la technologie qui sert à modifier la perception que certains individus peuvent avoir du monde qui les entoure. Ainsi, le joueur contrôle un soldat qui est initié au combat contre des créatures qu'on peut qualifier de « monstrueuses ». Après cette initiation, il est chargé d'exterminer ses adversaires comme on l'a instruit à faire afin de progresser dans le jeu. Armé, il progresse donc dans un bâtiment et combat les créatures en question.

Ce n'est qu'à la fin de la partie que le joueur réalise que les « monstres » contre lesquels il se battait sont en réalité des rebelles qui cherchent à éviter le gouvernement et qu'ils ne faisaient que se protéger contre l'attaque du joueur et de son équipe.

Au final, le joueur se retrouve face à un choix. Puisqu'il a découvert que les créatures qu'il avait été ordonné de tuer sont en réalité des êtres humains, il peut décider de continuer à les tuer, mais, dans ce cas, c'est alors lui qui perd son humanité et devient un « monstre ». Mais il peut aussi épargner les victimes et attirer sur lui les foudres de son équipe qui l'abat puisqu'il est lui-même devenu un rebelle, une des créatures qu'ils sont chargés d'exterminer. Le joueur doit donc faire le choix du moindre mal (*lesser evil*).

Public cible :

Puisque le jeu est violent et a une dimension psychologique noire, il s'adresse aux adultes. La difficulté ne réside pas dans le fait de réussir la première partie du jeu, mais de faire le choix final qui force le joueur à faire face à une réalité regrettable.

Objectifs :

Nous souhaitons effectuer un travail de réflexion sur la technologie et sur la militarisation de celle-ci. Nous voulons donc explorer l'influence du gouvernement comme seule source de vérité pour la population via une propagande de plus en plus évoluée.

Nous aimerions également faire réfléchir sur la banalisation de la violence dans les jeux-vidéos et de l'habitude de tuer sans conséquences et sans réflexion (e.g : *Call of Duty*, *GTA*). En effet, on indique au joueur qu'il doit mettre fin aux « monstres » et, afin de progresser dans le jeu, celui-ci tuera sans arrière-pensée toutes les cibles que nous mettrons sur son chemin.

II. Cahier des Charges

Nous avons fait très peu de changements par rapport au synopsis. Nous avons simplement voulu rajouter des éléments qui permettent au joueur d'arriver à la conclusion finale : on le manipule en lui faisant croire que les ennemis qu'il combat sont en réalité des montres.

Au fur et à mesure, nous cherchons à faire planer le doute dans l'esprit du joueur afin qu'il commence à comprendre que les ennemis qu'il est chargé d'exterminer sont en réalité des êtres humains. Dans ce but, nous avons décidé de jouer sur la lumière et de rajouter une chambre d'enfants dans le bâtiment. Cette pièce, qui se démarque énormément par rapport au reste du jeu, permet de mettre l'accent sur l'humanité des créatures. Le bâtiment a beau être délabré, on y trouve une pièce décorée dans des tons clairs avec des vrais meubles et des jouets. Il s'agit de montrer au joueur, qui combat les ennemis sans se poser de questions depuis le début du jeu, que les "créatures monstrueuses" ont des caractéristiques humaines : ils protègent et chérissent leurs enfants. Ce qui prouve qu'il ne s'agit pas de simples monstres dépourvus d'une âme.

De plus, des flashes de lumière blanche lors de la scène finale permettront de transformer pour quelques petites secondes les ennemis qui perdront leur aspect monstrueux au profit de leur forme réelle, humaine.

Choix Techniques

Pour réaliser notre jeu, nous utiliserons Unity et ainsi que des assets provenant de tutoriels et de divers sites. Il s'agit d'un *platformer 2.5D*, ce qui permet de donner l'impression d'être dans un univers trois-dimensionnel alors qu'en réalité, le joueur est restreint à un seul plan deux-dimensionnel puisqu'il ne peut qu'avancer vers la droite ou la gauche de l'écran.

Structure et Navigation

Une fois le jeu lancé, le joueur arrive sur un menu qui renvoie vers le tutoriel, la phase de jeu et les crédits.



Figure 1 : Menu principal du jeu

Le jeu en lui-même est structuré en trois grandes parties :

- ACTE I - le tutoriel : *John, la Recrue*
- ACTE II - la phase de combat : *John, le Combattant*
- ACTE III - la décision finale : *Le Choix de John*

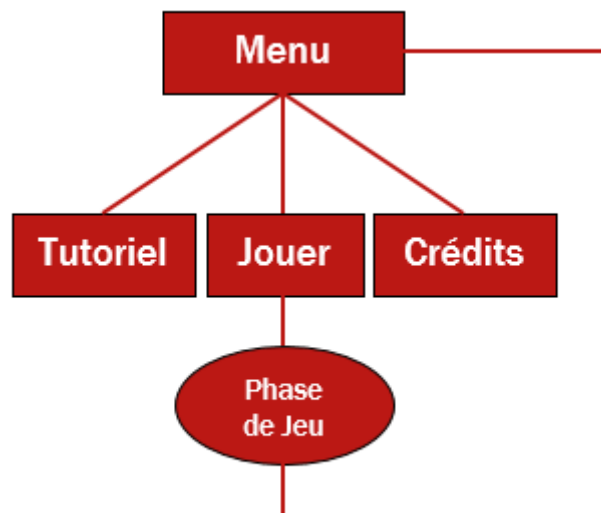


Figure 2 : Navigation du Joueur dans le Jeu

Le tutoriel et la fin sont assez similaires en termes de structure et navigation : dans ces parties du jeu, le joueur est accompagné grâce à des dialogues.

Le tutoriel -qui n'est pas une phase obligatoire afin de jouer- permet au joueur de prendre en main son soldat, John Doe, et de s'habituer aux touches qui lui permettent d'avancer, reculer, sauter et tirer sur ses ennemis.

Durant la phase de combat, le joueur peut se déplacer, tout en suivant le chemin tracé, et tirer sur les ennemis. Il a une barre de vie qui diminue à chaque fois qu'il est touché par les créatures. S'il meurt avant la fin du jeu, il peut le relancer et retenter l'expérience.

Voici le chemin que suit le joueur, avec en gris le chemin linéaire obligatoire et en couleur les deux choix auxquels il fait face lors de la dernière phase de jeu.

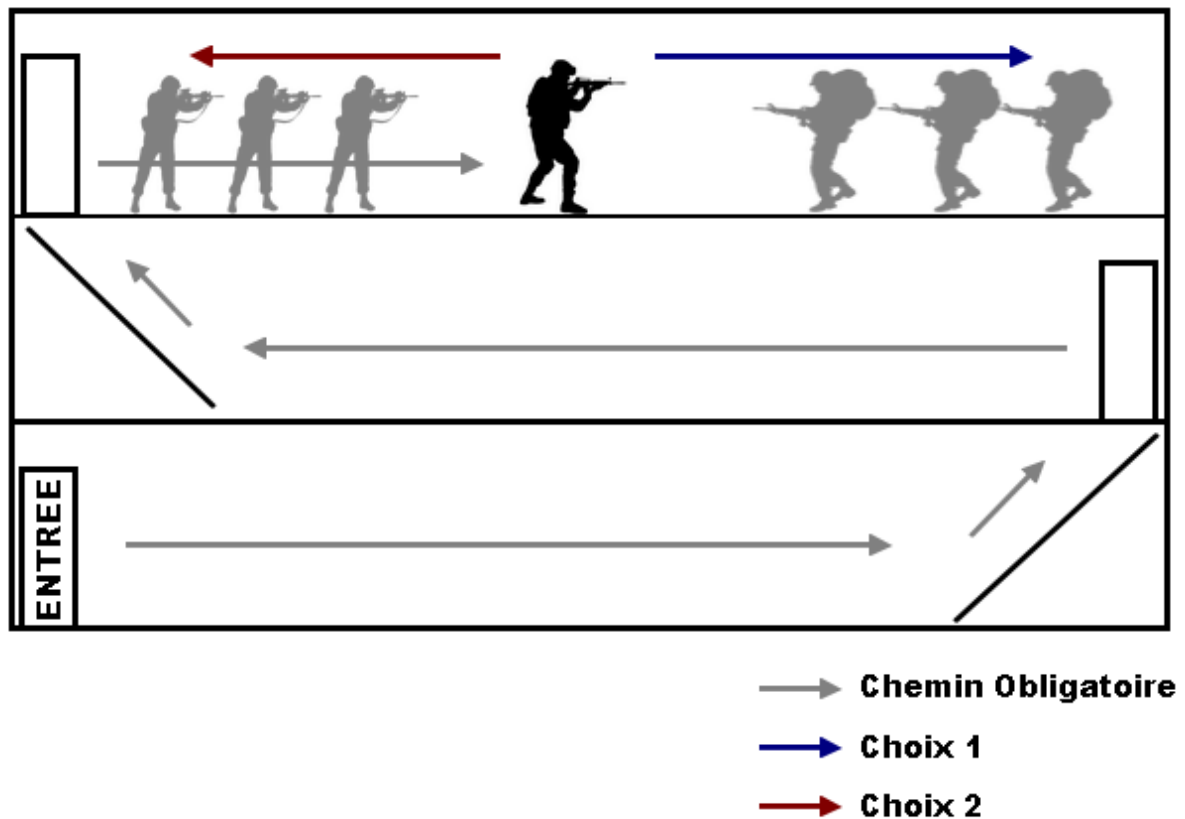


Figure 3 : Avancée du Joueur dans la phase de combat (en gris) ainsi que dans la partie finale, modélisée par les flèches bleue et rouge en fonction de son choix.

Formes et degrés d'interactivité

Le joueur contrôle un soldat, appelé John Doe -un nom fictif qui est utilisé dans les pays anglophones afin d'identifier un homme inconnu. Ce choix a été fait dans le but

d'amplifier l'impression que le personnage n'est qu'un soldat parmi d'autres, qui sert simplement à exécuter les ordres du gouvernement.

Le joueur peut avancer dans deux directions : "l'avant", qui correspond à la droite de l'écran, et "l'arrière", c'est-à-dire la gauche de l'écran. Il est aussi capable de sauter et tirer sur ses ennemis.

Ces actions sont effectuées à l'aide des touches du clavier ainsi que de la souris. Le tutoriel permet au joueur de se familiariser avec les possibilités de mouvement de son personnage avant de réellement commencer le jeu.

Au début, le joueur n'a que très peu de choix quant à ses actions : il exécute les ennemis qui sont sur son chemin sans se poser de questions. Ceux-ci se défendent et attaquent le personnage s'il s'approche trop d'eux. Néanmoins, au fur et à mesure qu'il avance dans le jeu, nous lui donnons des indices qui pourraient lui faire prendre conscience qu'il n'est pas en train de combattre des créatures monstrueuses, mais des êtres humains comme lui.

Ainsi, lorsqu'il atteint la dernière phase de jeu (qui correspond au dernier étage du bâtiment), il fait face à un choix : continuer à exécuter les ennemis ou refuser de tuer des êtres humains. Dans ce deuxième cas, il se fera lui-même exécuter pour insubordination par ses équipiers.

Liste des tâches

- (Fait) Environnement simple, jeu prototype, le soldat peut se déplacer dans une pièce (mécaniques de bases).
- (Fait) Possibilité de tirer des balles.
- (Fait) Système de dialogue.
- (Fait) Monstres.
 - (Fait) Ajout de l'IA des monstres, attaque seulement si attaqué.
 - (Fait) Ajout ragdolls.
- (Fait) Ajout points de vie.
- (Fait) Faire les textures des rebelles (monstres/humaines).
 - (Fait) Monstres.
 - (Fait) Humains
- (Fait) Modéliser le bâtiment et toutes les salles (rez-de-chaussée + deux étages).
- (Fait) Ajouter la lumière dans les salles.
- (Fait) Ajout des IA alliés / soldats fixes.
 - (Fait) Copier-coller le soldat.
- (Fait) Ajout des dialogues.
- (Fait) Faire le tutoriel.
- (Fait) Réaliser la cinématique de fin.
- (Fait) Interface dans le jeu :
 - (Fait) Points de vie.
 - (Fait) Bouton quitter.
- (Fait) Menu :
 - (Fait) Logo.
 - (Fait) Tutoriel.
 - (Fait) Play.
 - (Fait) Crédits.
- (Fait) Ajouter la musique.

III. Scénario

Le jeu s'inscrit dans un thème de science-fiction futuriste et dystopique dont l'idée originale provient d'un épisode de Black Mirror.

Dans cet univers, le monde que nous connaissons a été détruit par de nombreux cataclysmes environnementaux, socio-politiques et militaires. Afin d'assurer la paix et la sécurité du peuple, un nouveau type de société fut imaginé. Dans celle-ci, aucun crime ni débordement n'est possible puisque chaque aspect de la vie des citoyens est encadré et observé par des outils technologiques avancés.

Néanmoins, une petite communauté de citoyens a décidé de quitter cet Eden afin de vivre sans sentir la présence constante d'un "Big Brother" portant atteinte à leurs libertés fondamentales et à leur vie privée. Le gouvernement, ne souhaitant pas que cette faction s'élargisse, ce qui mettrait en péril le fondement de leur système, chasse ses individus.

Lorsqu'il repère une communauté de "rebelles", le gouvernement déploie une équipe militaire dont le but est d'éradiquer leurs ennemis. Cependant, afin de masquer la véritable raison motivant ses actions, il fournit aux soldats une technologie qui modifie leur perception des ennemis qu'ils sont chargés d'éliminer. En effet, au lieu d'apparaître comme étant des êtres humains, ils ressemblent à des créatures "monstrueuses". Les soldats sont ainsi persuadés de sauver leur société de la menace de ces monstres, sans savoir qu'ils sont en réalité en train de tuer des hommes, femmes et enfants.

Notre jeu se focalise sur cette partie de l'histoire : le joueur incarne un soldat qui pénètre dans un bâtiment où se sont réfugiés ces "créatures". Son but est de les exterminer. Il ne sait pas qu'il s'agit d'êtres humains. Ces derniers se défendent de l'invasion militaire et peuvent blesser voire tuer le joueur.

Au fur et à mesure que le joueur avance dans le jeu, il commence à voir des signes qui dévoilent l'humanité de ses ennemis.

Légende:

S: soldat(s), coéquipier(s)

Cpt: Capitaine de l'équipe

C: Créatures monstrueuses

Introduction :

Lorsque le joueur lance le jeu, ce texte est affiché afin de lui présenter le contexte du jeu :

Le monde est aujourd'hui méconnaissable, détruit par de nombreux problèmes politiques, sociaux et environnementaux qui ont ravagé le paysage que nous connaissons. Le taux de pauvreté et de criminalité était tel que la société décida de mettre en place un système radicalement différent. Un Eden où les ressources ne s'épuisent jamais, où tout est facile d'accès et personne ne manque de rien. La technologie y règne afin que chaque facette de votre vie soit encadrée, évitant tout débordement.

Cependant, cette communauté harmonieuse est mise en péril par une faction de créatures monstrueuses dont l'origine est encore inconnue. Dans le but d'arrêter leur avancée avant que celles-ci ne puissent nuire aux âmes innocentes de notre communauté.

John Doe, tu es à présent un des soldats chargé de protéger notre communauté.

Ne nous déçois pas.

ACTE I : John, la Recrue

(Le tutoriel n'est pas obligatoire, on y accède à travers le menu.)

Lorsque le contexte du jeu a été présenté au joueur, il faut ensuite lui donner les informations nécessaires pour qu'il sache combattre ses adversaires. Dans ce but, il peut suivre ce court tutoriel :

Cpt: Alors tout le monde se tait. Ecoutez-moi bien. Puisque nous avons une nouvelle recrue, on va revoir quelques points avant de commencer.

S: Ouais, il faut qu'on s'assure que le p'tit Johnny sache comment tirer. Et sur qui tirer.

Cpt: C'est assez facile. Quand tu voudras tirer, utilise le clic gauche de ta souris.

Si un obstacle se présente devant toi, utilises la barre espace. Tu feras attention, il y a un ravin juste après.

À partir d'ici, on va te laisser gérer un peu tout seul. On ne pourra pas toujours être avec toi, après tout.

Attention, il y a un ennemi droit devant. Dégomme-le et on en aura fini avec cet entraînement.

Bien joué, retournons à la base.

ACTE II : John, le Combattant

(Le joueur a cliqué sur "jouer" dans le menu.)

Nous avons trois niveaux dans cet acte : la partie extérieure, le premier étage du bâtiment puis le deuxième étage. La liaison entre les différents niveaux du bâtiment se fait à l'aide d'un escalier. Chaque étage est subdivisé en pièces que le joueur doit traverser. Au fur et à mesure que le joueur avance dans le jeu et qu'il tue les créatures sur son chemin, il est encouragé par ses coéquipiers et ses adversaires grognent inhumainement. Tout au long de cette phase, quelques indices subtils seront dévoilés afin de faire comprendre au joueur la véritable nature des "monstres" qu'il exécute :

S: En plein dans le mille !

S: Joli coup !

C: *Grrrrggggrrrr grrrrgrrr*

S: On va tous les buter !

S: Vivement la pizza post-mission.

Cpt: On avance bien, surveillez vos arrières.

C: *Grrrrggggrrrrr*

ACTE III : Le Choix de John

Arrivé à fin du deuxième niveau, le joueur atteint un nouvel escalier qui l'amène au troisième étage du bâtiment. Contrairement à l'acte deux, celui-ci n'est pas divisé en pièces différentes. A droite de la grande pièce se trouve un groupe de créatures. Lorsque John s'avance vers le milieu de la pièce, ses coéquipiers arrivent derrière lui. Ils sont donc vers la gauche de l'écran. John se retrouve alors face à un choix :

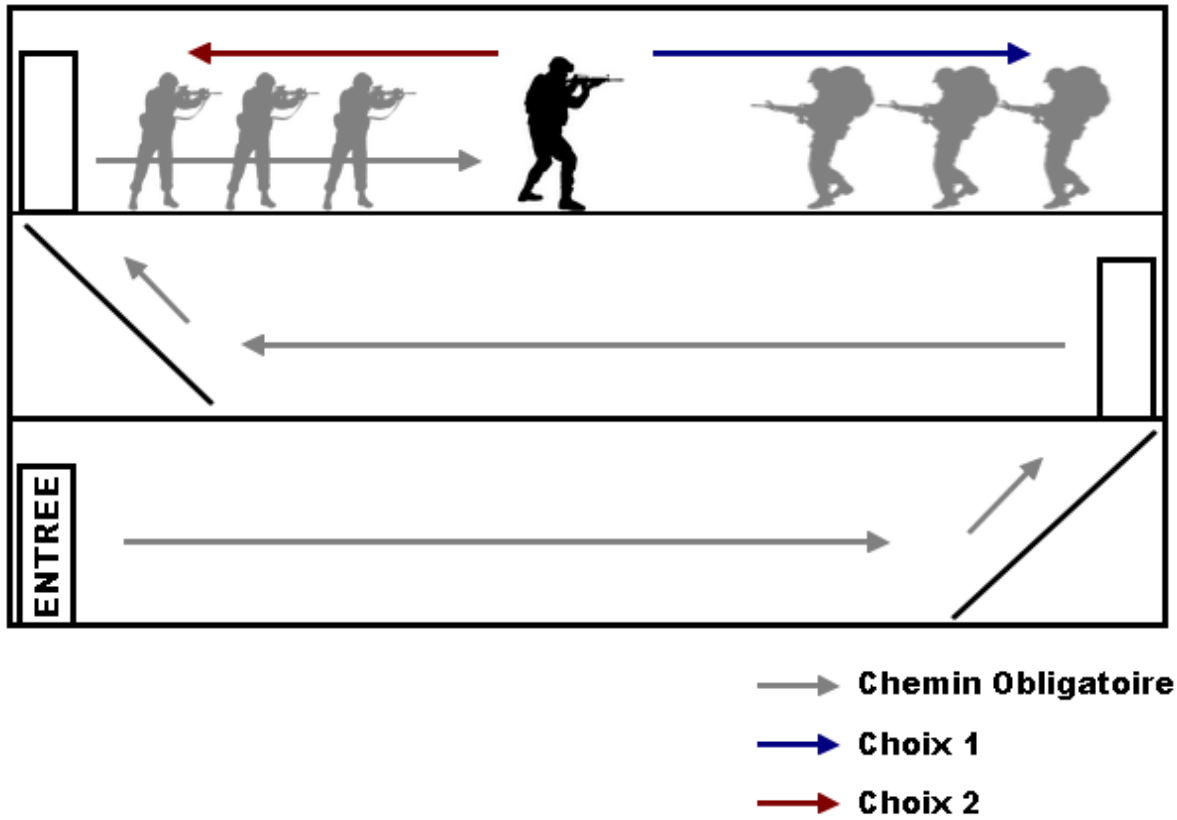


Figure 3 : Avancée du Joueur dans la phase de combat (en gris) ainsi que dans la partie finale, modélisée par les flèches bleue et rouge en fonction de son choix.

Choix 1 : il continue d'exécuter les créatures

C: *Grrgrgrrrrgggrrrr*

S: Vas-y, continue, t'as presque fini la mission !

Un flash de lumière blanche fait apparaître pendant quelques secondes l'aspect réel des créatures à exécuter : ils prennent alors une forme humaine. Il peut faire marche arrière, prenant ainsi la décision de ne pas tuer les êtres humains devant lui, ou continuer à suivre les ordres qu'il a reçus.

C: *Grrrrgrrrr A l'iiiiide ! Grrrgrr*

S: Tu vas battre le record avec ton score !

C: Sauvez-nous !

Passé ce cap, le joueur ne pourra plus faire marche arrière. Il continue à tirer même lorsque l'aspect des créatures se transforme et ils retrouvent une apparence humaine.

Cpt: Bute-les, ces fils de p*** !

C: Noooon pas mon enfant !

L'écran affiche "L'État te félicite pour ta réussite, soldat".

Choix 2 : il renie son équipe

Dans ce cas, le joueur avance vers la gauche. Ses coéquipiers tentent de le décourager de faire ce choix.

S: Finis la mission.

S: Retourne-toi et tue-les !

C: *Grrrrggrrrrrr*

Cpt: C'est de l'insubordination ! Tu seras exécuté.

S: Tu dépasses les limites, arrête-toi immédiatement.

Passé ce cap, le joueur ne pourra plus faire marche arrière. Sa capacité à tirer est elle-aussi bloquée, puisqu'on considère qu'en décidant de ne pas tuer les ennemis, il fait le choix de ne plus tuer d'êtres humains.

C: *Grrrgggrrrr Mer... ci grrrgrrr*

Cpt: C'est fini. BUTEZ CE CON.

Le joueur est alors exécuté par son équipe.

L'écran affiche "GAME OVER".

IV. Story Board

Charte Graphique

- **Ecran Principal (menu)**

L'écran principal se présente comme un menu avec plusieurs possibilités pour le joueur : il peut y accéder au tutoriel, au jeu en lui-même et aux crédits. Nous avons décidé de garder l'esprit militaire du jeu dans ce menu en mettant en fond d'écran une scène du jeu avec au centre le soldat que le joueur incarnera.

Pour le titre de notre projet, choisi pour rappeler le choix final du jeu, nous avons décidé d'utiliser la police Futura. En effet, il s'agit d'une police qui, à notre avis, reflétait à la fois le contexte futuriste et dystopique du jeu, mais aussi l'harmonie que cherche à maintenir le gouvernement fictif présenté dans l'introduction.

- **Le jeu lui-même**

Nous avons choisi de donner à notre jeu une atmosphère sombre et militaire, avec un décor de style post-apocalyptique : la nuit avec des bâtiments abandonnés, feux illuminant légèrement la scène, etc... Le but est d'immerger le joueur dans le jeu pour qu'il se sente réellement impliqué, engagé, dans l'histoire.

Nous nous sommes basés sur un tutoriel afin de créer certains aspects du jeu tels que le modèle 3D, la texture du soldat, le fusil ainsi que les scripts de mouvement du soldat, son arme et la caméra.

→ voir ce tutorial (YouTube): [Making Your FirstGame: Unity 3D Zombie Shooter Platformer - Series Intro](#)

Nous avons aussi utilisé des assets trouvés en ligne :

→ [Unity Assets - Top-Down Interiors - Manufactura K4](#) (blockbooth.com)

→ [ArchVizPRO Interior Vol.2](#) (cgarchitect.com)

→ [Modern Ruins Pack](#) (zf3d.com)

→ [Kids Room 1.0](#) (123cgw.com)

Ambiance Sonore

Nous avons choisi d'utiliser une musique qui permet de faire monter le suspense dans le but de créer une ambiance sinistre et angoissante tout en restant entraînante pour que le joueur entre bien dans le jeu.

→ [I Can Feel it Coming Kevin MacLeod \(incompetech.com\)](#)

Licensed under Creative Commons: By Attribution 3.0 License <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

V. ANNEXES

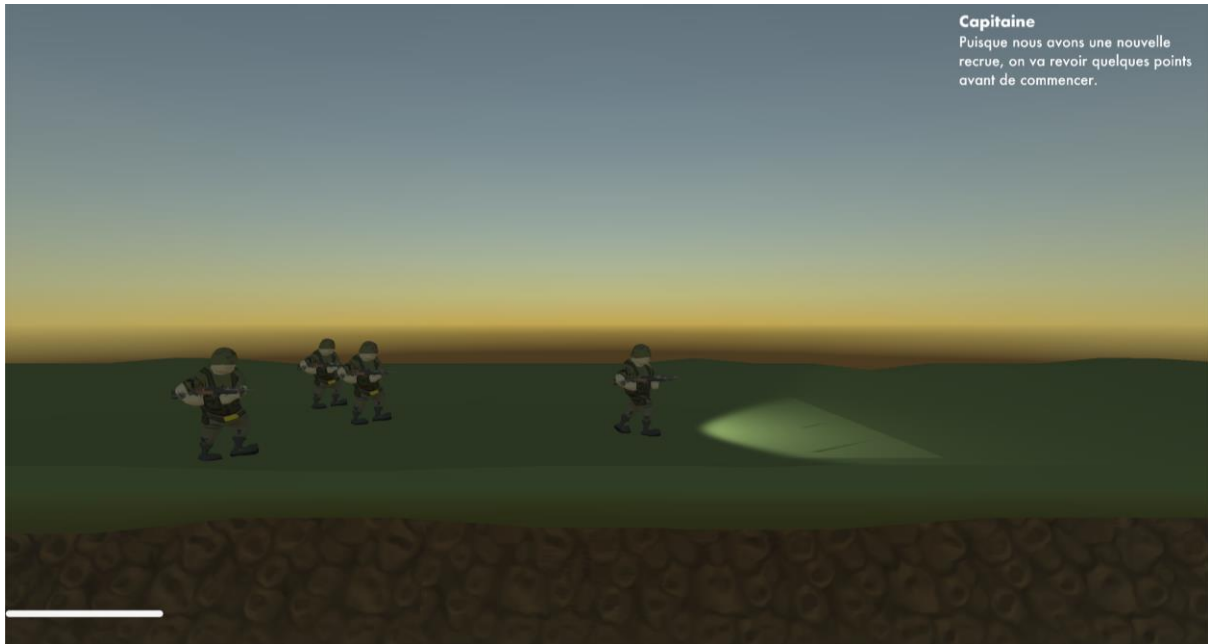


Figure 4 : Tutoriel du jeu avec boîte de dialogue en haut à droite



Figure 5 : Bâtiment dans lequel se déroulent les combats -on voit ici le dernier étage avec notre soldat et un de ses équipiers.



Figure 6 : Le joueur tire sur un des ennemis



Figure 7 : Le joueur est attaqué par un des ennemis