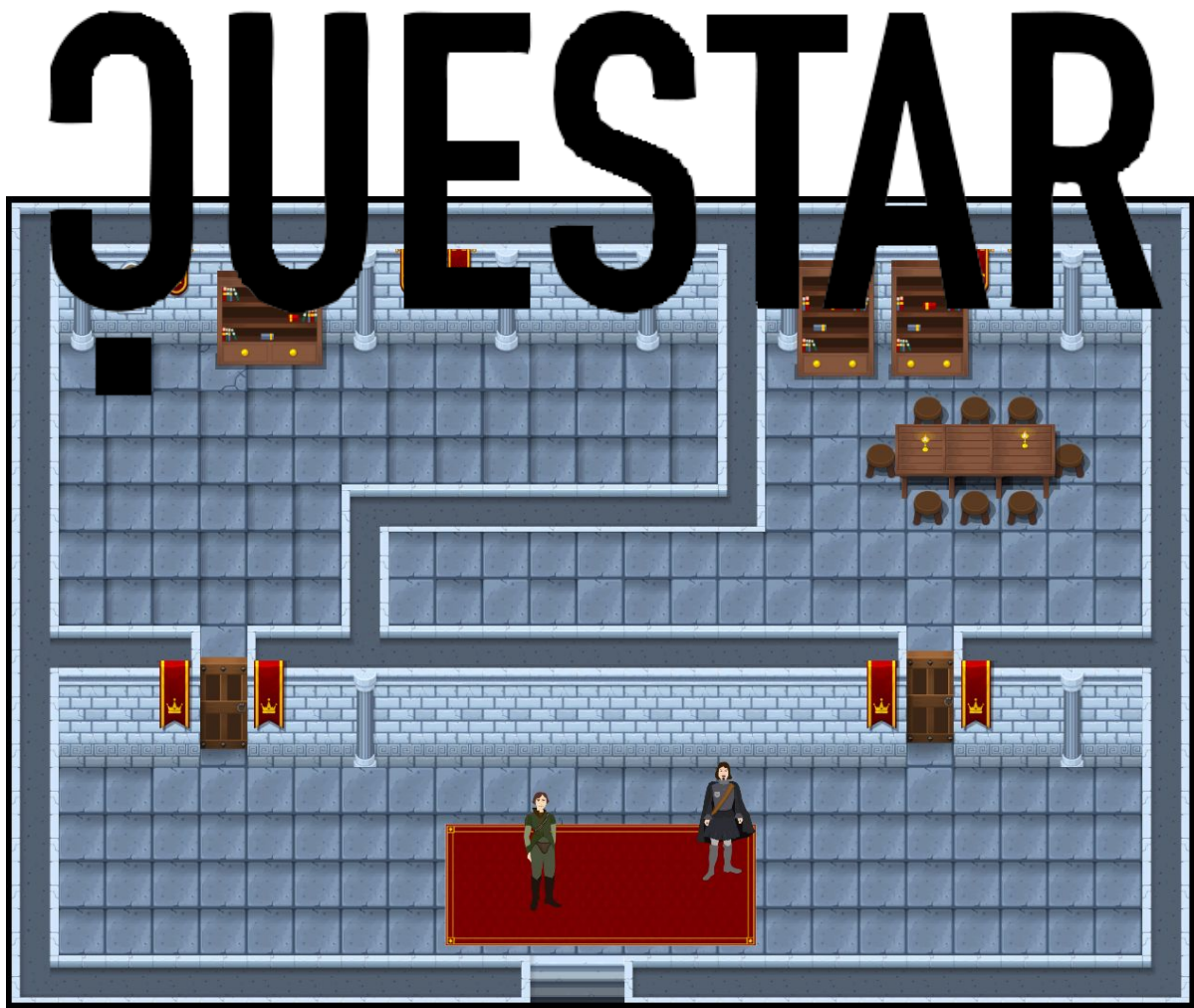


SI28

Rapport de projet



Gauthier Cabot
Adrien Charannat
Geoffrey Perrin
Yuchen Zhou

Table des Matière

I - Synopsis	2
Concept	2
Public-cible	3
Objectifs	3
II - Scénario	3
Contexte	3
Scénario	4
Pour aller plus loin...	6
III - Cahier des Charges	6
Spécificités techniques	6
Ressources média	6
Formes et degrés d'interactivité	7
Structure du récit	7
IV - Story Board	8
Style graphique	8
Personnages	9
Décors	13
Interface	13
Conclusion	13

I - Synopsis

Concept

Vous lancez un jeu vidéo tout à fait classique, un jeu de rôle, d'aventure. Quelques semblants de The Legend of Zelda ou Final Fantasy, de Dark Souls ou Secret of Mana. Un personnage vous parle et vous demande votre aide : nous sommes en danger, untel attaque le village ! Il faut le pourfendre avant que mal n'advienne !

Et là, vous le tuez, c'est votre quête, le scénario du jeu après tout. Pourquoi se poser plus de questions ?

Mais dans ce projet, il faudra se poser plus de questions...

En utilisant les codes classiques du jeu vidéo, nous souhaitons proposer un jeu évolutif avec une histoire interactive au sein de laquelle les décisions du joueur auront un impact conséquent sur celui-ci.

Mais plus que les paroles et autres choix scénaristiques, ce seront aussi les actes du joueur qui importeront : sa manière même de jouer sera surveillée, et, en fonction des compétences choisies et de la manière dont elles sont utilisées, l'histoire et le gameplay seront affectés.

Public-cible

Le projet s'adresse principalement à des utilisateurs habitués au monde du jeu vidéo, étant donné qu'il cherche à en utiliser les normes. Il reste cependant accessible à un public plus large en offrant un gameplay simple et en soulevant un questionnement sur la conséquence de ses actes au sens large, au delà des a priori des amateurs de jeux.

Objectifs

“Réfléchir à la conséquence de ses actes” : c'est le maître mot du projet. C'est pour pousser une réflexion autour de cette idée que le jeu est créé, tout en soulevant un autre questionnement sur la manière dont nos actes nous façonnent en tant qu'individu.

II - Scénario

Contexte

L'histoire de Questar se déroule dans un village paisible, situé à la frontière de deux petits royaumes concurrents. Si ce village souffre de temps à autre de la rivalité économique des deux voisins, il n'a jamais connu de conflits armés majeurs, notamment grâce à l'efficacité de l'armée y étant postée.

L'univers dans lequel se déroule l'action est un univers *medieval fantasy*, où de nombreuses créatures différentes vivent en relative harmonie les unes avec les autres.

Dans Questar, vous incarnez un jeune homme nommé Dave, tout à fait banal, ne possédant aucun talent particulier. Ce dernier vit seul avec sa petite soeur, ses parents étant morts il y a plusieurs années.

La trame principale de l'histoire tournera autour du maire du village qui, par soif de pouvoir et de richesse, s'est allié au royaume voisin qui prévoit de passer à l'attaque en passant par le village...

Cependant, tous ces détails ne seront pas révélés au joueur dès le début du jeu, mais ce dernier pourra les découvrir (ou non) en explorant le monde qui l'entoure.

Scénario

Le jeu commence alors que notre héros se rend chez le très réputé maire du village suite à une invitation de ce dernier. Celui-ci lui confie alors une mission : un dénommé Robin, habitant à quelques mètres de la mairie est soupçonné de comploter contre le village... L'objectif est simple : se rendre chez lui en plein milieu de la nuit et l'assassiner, afin de l'empêcher d'accomplir ses sinistres projets...

Dave se rend alors chez sa cible et c'est maintenant que vous, joueur, intervenez. Si la mission semble, en apparence, claire et simple, plusieurs options s'offrent à vous. Accomplir votre quête sans réfléchir et tuer Robin ou vous posez davantage de questions et explorez la maison de votre proie. Si vous choisissez la seconde option, vous pourrez alors découvrir que ce dernier semble élever seul ses deux petites filles, qui sont actuellement couchées dans la chambre d'à côté. Vous pourrez également découvrir que le présumé criminel semble s'intéresser aux prochaines élections et convoiter la place du maire...

Ce que vous pensiez prendre pour une quête honorable pourrait alors n'être qu'un vulgaire assassinat politique...

Si ces détails ont réveillé chez vous de la compassion envers votre cible, vous pourrez alors décider de l'épargner et rentrer chez vous. Si vous souhaitez en savoir davantage, vous pourrez alors choisir d'interroger Robin pour connaître sa version des faits et décider qui, entre lui et le maire, vous devrez croire...

À partir de ce choix difficile, de nouvelles options s'offrent à vous :

- Si vous avez tué Robin, vous pourrez réaliser une nouvelle mission pour le compte du maire;
- Si vous avez discuté avec Robin, ce dernier pourra vous confier une quête;
- Dans les deux cas, vous pourrez choisir de rentrer dans votre demeure.

1. Rentrer chez soi

Si vous choisissez de rentrer chez vous, vous pourrez apprendre de nombreux détails sur la vie du personnage que vous incarnez. Notamment que vous possédez une petite soeur dont vous vous occupez seul.

Cette dernière pourra alors vous confier une mission : l'accompagner dans la forêt afin de l'aider à récolter de la nourriture pour le dîner du soir !

Vous pouvez très bien décider de la laisser partir seule mais qui sait alors ce qui pourra lui arriver...

Si vous choisissez de refuser cette mission, vous pourrez alors choisir d'effectuer une quête différente.

Mais attention ! Après être rentré de forêt avec votre soeur ou si vous retournez chez vous une deuxième fois sans avoir effectué une des deux quêtes ci-dessous, vous serez accueillis par la garde du village qui vous accusera, à tort ou non, d'avoir tué Robin !

Vous serez alors emmené en prison. Dans ce cas, vous pourrez attendre sagement d'être libéré, mais vous mourrez lors de la destruction du village par l'armée du royaume adverse, ou choisir de fuir, avec votre soeur ou seul. Mais si vous partez seul, votre personnage sera tué par un régiment de l'armée ennemie...

2. Deuxième quête du maire

Dans le cas où votre première quête à été réalisée avec brio, le maire vous en proposera une seconde : alerter les gardes de la présence d'une armée ennemie au sud-est de la ville.

Si vous l'acceptez, vous devrez vous rendre dans la forêt où les gardes affrontent une horde de monstres.

Vous pourrez choisir de les aider, ou au contraire, attendre à l'écart qu'ils aient fini leur travail.

Une fois les monstres abattus, vous pourrez leur confier la terrible nouvelle et décider soit de les accompagner au lieu de bataille soit retourner voir le maire.

Si vous retournez voir le maire, vous pourrez alors surprendre une curieuse discussion entre ce dernier et un inconnu. Vous entendrez que ces deux derniers prévoient d'attaquer le village par surprise par le nord-est, partie du village laissée sans défense suite au message que vous venez de communiquer.

Vous pourrez alors rentrer par curiosité et deux choix s'offriront à vous : vous allier aux deux traîtres pour la gloire et le pouvoir... ou vous faire tuer par les deux antagonistes.

Sinon, vous pourrez choisir de partir prévenir le village ou fuir, seul ou avec votre soeur...

3. Quête de l'opposant Robin

Robin soupçonne le maire de préparer d'obscures manigances. Il vous demande de rentrer dans sa demeure discrètement pendant qu'il tentera de le distraire afin d'essayer de trouver des indices permettant de déjouer ses plans et prouver ses mauvaises intentions.

Si vous acceptez la quête et vous rendez chez le maire, vous pourrez découvrir plusieurs indices :

- Une lettre à moitié brûlée dans sa cheminée, où ne figure que le nom d'un dirigeant du royaume voisin.
- Une sacoche ne semblant pas appartenir au maire, contenant notamment des livres écrits dans un dialecte n'appartenant pas au Royaume.
- Un sac de couchage installé à côté du lit du maire.
- Une carte militaire, sur laquelle le nord-est de la ville est marquée par différents symboles.

De plus, si vous restez trop longtemps dans sa maison, le maire pourra arriver accompagné d'une personne inconnue. Vous pourrez alors surprendre une conversation de ces derniers et apprendre qu'une armée du royaume voisin prévoit d'attaquer le village par le nord-est, sous le commandement du maire et de l'inconnu !

Après avoir fouillé la maison du maire, vous pourrez décider de confier ce que vous avez découvert à Robin et tenter de sauver le village... ou choisir de vous enfuir du village afin de sauver votre peau !

Si vous choisissez de sauver le village, un duel épique prendra place à la mairie du village, où vous affronterez le maire ainsi que son invité.

Si vous gagnez ce duel, vous aurez l'occasion de sauver le village et devenir un véritable héros ! À vous alors de choisir entre tuer le maire, au grand dam de votre petite soeur, ou l'emprisonner.

Si vous perdez le duel, le village aura une chance d'être sauvé si vous avez mis d'autres personnes, telles que votre petite soeur ou les gardes, au courant de la situation.

Pour aller plus loin...

L'histoire présentée ci-dessus est la trame principale de Questar, ce que nous souhaitons réaliser au minimum.

Si nous avons eu davantage de temps, nous aurions aimé ajouter de nouvelles quêtes annexes et des interactions avec d'autres éléments du décors.

Nous souhaitons également ajouter des branches dans la trame principale afin de permettre au joueur de tenter de se rattraper s'il se rend compte qu'il a effectué un mauvais choix ou une mauvaise action.

III - Cahier des Charges

Spécificités techniques

Le projet est réalisé à l'aide du logiciel Unity. Il prend la forme d'un jeu vidéo, en 2D, dans lequel le joueur évolue dans un espace fermé et incarne un personnage nommé Dave. L'ensemble de la narration est assurée de manière audio, un narrateur décrivant et commentant les gestes et actions du joueur.

Ressources média

Deux ressources médias sont utilisées dans Questar : l'image et le son.

L'espace dans lequel évoluent Dave et le joueur est représenté à l'écran, permettant au joueur d'interagir directement avec lui. Cependant, cette image ne fournit qu'un nombre très limité d'informations au joueur, qui doit interpréter lui-même certains éléments.

Le son est utilisé pour décrire plus précisément ce qui se passe dans le monde et donner un avis plus subjectif de ce qui entoure Dave : celui du narrateur.

Formes et degrés d'interactivité

L'utilisateur peut manipuler et diriger le joueur dans l'espace 2D à l'aide de son clavier. Différentes actions sont disponibles :

- Se déplacer,
- Interagir avec des Personnages non Joueurs,
- Interagir avec certains éléments du décor : portes, objets collectables, etc...
- Attaquer d'autres personnages à l'aide de son épée ou de son arc.

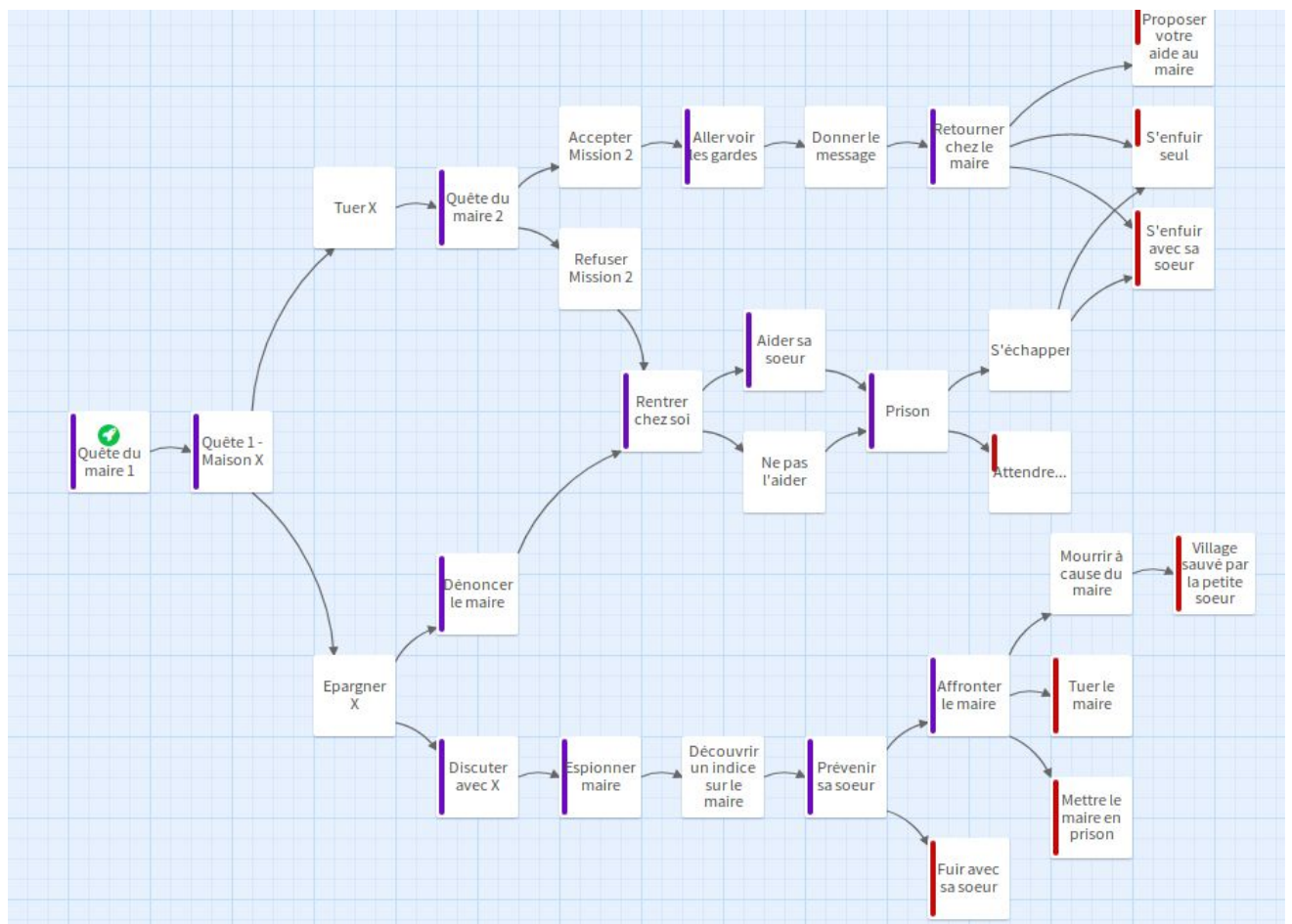
Le joueur aura également la possibilité d'interagir directement avec le narrateur dans certains cas précis, en choisissant une option parmi une liste d'actions proposées. Cependant, la plupart du temps, ce seront ses interactions avec le monde qui l'entoure qui lui permettront d'interagir, indirectement, avec ce narrateur. En effet, ce dernier réagit au comportement du joueur, en commentant ses choix et décisions.

Nous souhaitons également permettre au gameplay du jeu d'évoluer en fonction des choix du personnage de la manière suivante : plus le joueur utilise une compétence, plus celle-ci se renforce. Au contraire, si une des compétences n'est jamais utilisée, elle deviendra indisponible. De même, si le joueur utilise une de ses armes à mauvais escient, celle-ci peut lui être confisquée. Cependant, par manque de temps nous n'avons pas pu ajouter cette fonctionnalité.

Structure du récit

L'ensemble des actions et interactions du joueur ont un profond impact sur la narration et le récit. En fonction de ses différents choix, certaines parties du récit seront débloquées tandis que d'autres deviendront, au contraire, inaccessibles. Le comportement du narrateur dépendra également de l'attitude du joueur.

Explorer le monde qui l'entoure et interagir avec lui permettra au joueur de découvrir petit à petit de nombreux détails sur la vie du personnage qu'il incarne. Certains détails du passé de Dave sont modifiés par son comportement présent. Ainsi, les choix et actions du joueur ont un impact sur le présent ainsi que le passé du joueur qu'il incarne.



Arborescence présentant les principaux chemins disponibles.

IV - Story Board

Style graphique

Nous avons décidé d'effectuer un jeu en 2D. Au début du projet, nous souhaitions réaliser l'ensemble des graphismes du jeu, les personnages comme les décors. Cela demandant trop de temps, nous n'avons finalement réalisé que les dessins des personnages et avons utilisé des assets déjà existants pour les décors.

Personnages

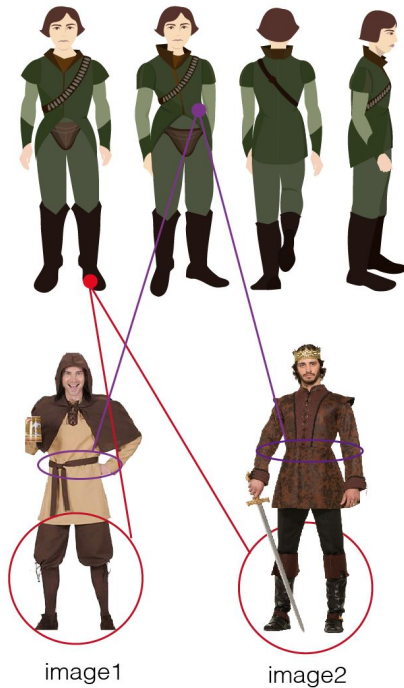
Nous avons réalisé les dessins de l'intégralité des personnages. L'histoire de Questar se déroulant dans un équivalent du Moyen âge, nous nous sommes inspirés de cette époque afin de réaliser le design des personnages du jeu. Nous avons effectué des recherches sur l'histoire des costumes et les graphismes de jeu vidéo.

Nous avons également effectué plusieurs animations pour chaque personnage : animation de marche dans les quatre directions et animation de combat.



Exemples de sources d'inspiration

Personnage principal - Dave



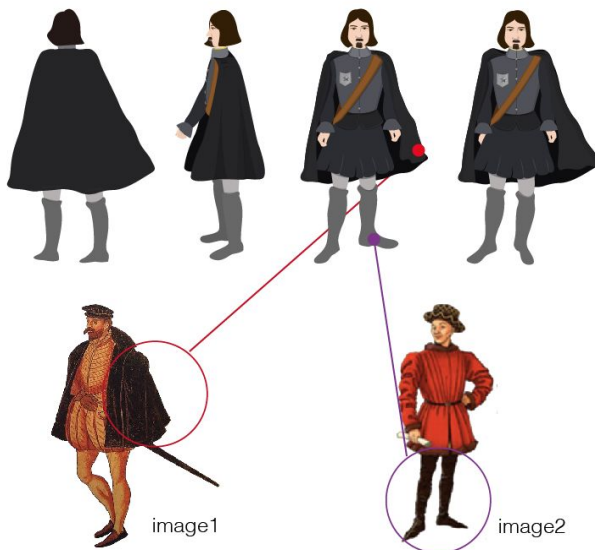
Nom : Dave

Âge : 25 ans

Personnalité : Orphelin, vit seul avec sa petite soeur, il ne possède aucun talent particulier.

La principale couleur de sa tenue est le vert. Sa tenue est inspirée d'illustration de héros et de villageois de la même époque.

Maire du Village



Âge : 45 ans

Personnalité : Le maire est populaire et est respecté dans la village.

Au moyen âge, les nobles portaient un capuchon. Les hommes portaient une tunique ou une cotte, longue ou courte. Les vêtements du maire s'inspirent de cela. La couleur principale est le gris, puisque cette couleur signifie fiabilité et confiance. Par soif de pouvoir et de richesse, s'est allié au royaume voisin qui prévoit de passer à l'attaque en passant par le village.

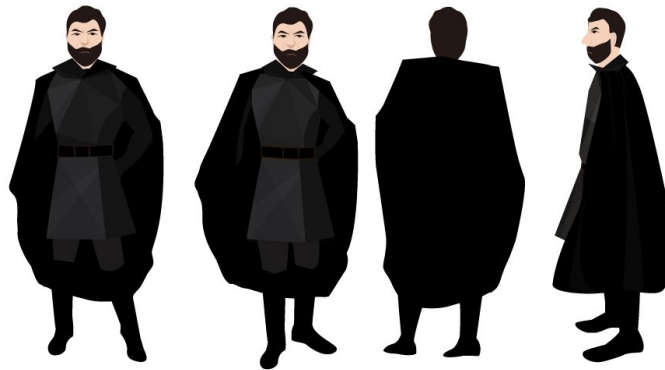
Prétendant - Robin

Nom : Robin

Âge : 45 ans

Personnalité : Il est ambitieux. Il veut remplacer le maire qu'il soupçonne de corruption.

En comparaison avec les deux premiers personnages, la couleur de son costume est plus foncée, en majorité noire, et sa forme est plus droite, ce qui souligne son ambition. Son visage semble féroce et agressif.

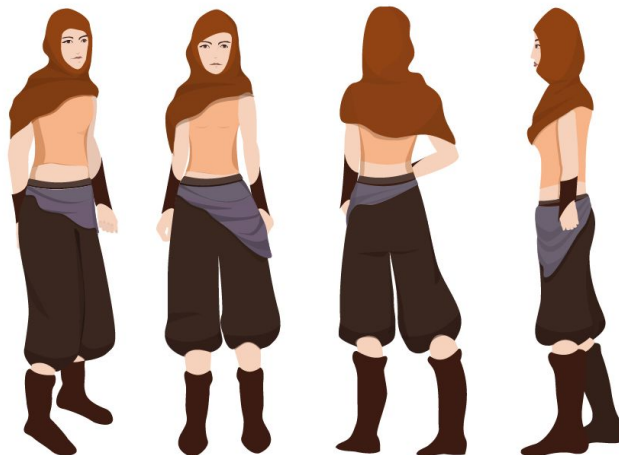


Sœur

Âge : 20 ans

Personnalité : Elle vit seule avec son frère. Comme ce dernier, elle ne possède aucun talent particulier. Puisqu'elle a perdu ses parents très jeune, elle est très indépendante depuis son plus jeune âge.

Étant très active, elle porte un pantalon léger, lui permettant de se déplacer aisément lors de ses fréquentes activités physiques.



Villageois et Soldats

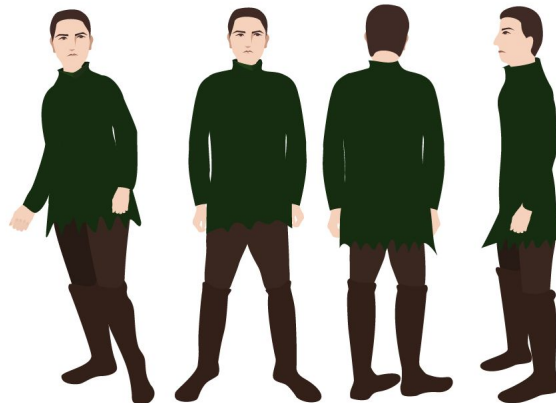
Ils n'ont pas de personnalité spéciale. Leur tenue est inspirée de celles d'époque.



Espion

Âge : 25 ans

Personnalité : Homme possédant de hautes responsabilités dans le royaume voisin. Porte une tenue discrète pour ne pas attirer l'attention des villageois. Son visage montre sa détermination.



Monstre de la forêt

Sa forme et ses couleurs lui permettent de se cacher facilement dans la forêt. On ne peut pas distinguer son visage. Sa forme donne une sensation d'horreur et de mystère.



Décors

À l'origine, nous souhaitions également réaliser les décors du jeu. Mais n'ayant pas assez de temps pour tout dessiner, nous avons finalement décidé d'utiliser des dessins disponibles sur l'Asset Store de Unity.

Nous avons choisi un ensemble de textures dont le style graphique correspond à celui des personnages que nous avons dessinés.



Intérieur de la Mairie



Extérieur de la Mairie

Interface

La majorité des éléments étant dictée par le narrateur, le jeu ne nécessite pas d'interface complexe. Cette dernière est donc très épurée.

Un menu d'accueil permet au joueur de choisir entre différentes actions : lancer le jeu, accéder aux options afin d'activer ou non les sous-titres du narrateur par exemple, ou quitter le jeu.

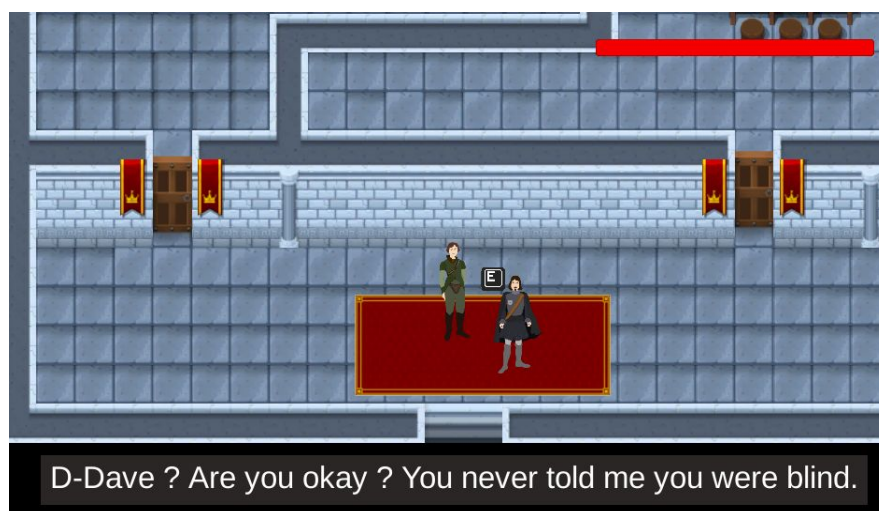


Menu d'accueil

Lorsque le joueur est en jeu, une barre de vie présente en haut de son écran lui permet de suivre l'état de santé de Dave. De plus, lorsque Dave est en combat, une barre de vie apparaît au dessus de ses ennemis.

Si le joueur a choisi d'activer les sous-titres, une boîte de texte apparaît en bas de l'écran du joueur lorsque le narrateur est en train de parler.

De plus, un indicateur apparaît à côté des éléments avec lesquels le joueur peut interagir lorsqu'il s'approche à côté d'eux. Cela facilite la compréhension de monde pour le joueur.



Exemples des différentes interfaces du jeu

Conclusion

L'objectif de notre projet était de réaliser un jeu évoluant en fonction des choix du joueur et s'adaptant à ses actions. Cet objectif a été majoritairement atteint même si nous n'avons pu réaliser l'ensemble des fonctionnalités que nous avons imaginées.

En effet l'ensemble de la narration de notre jeu évolue selon les décisions prises par l'utilisateur. Cependant nous n'avons pas pu, par manque de temps, faire évoluer le gameplay du jeu comme nous souhaitions le faire au début du projet. Celui-ci reste donc toujours le même tout au long de l'aventure, quels que soient les choix et actions du joueur.

Ce projet nous a permis de découvrir ou approfondir nos connaissances dans plusieurs logiciels et outils, tels que le langage C# ou les logiciels Unity et Illustrator. Nous avons également pu partager nos connaissances entre les différents membres du groupe et apprendre à travailler ensemble en profitant des compétences et savoir-faire de chacun.

Nous n'avons pas rencontré de réels obstacles techniques au cours de notre projet. Le plus difficile a été de correctement gérer le temps et l'organisation des différentes tâches, chacun des membres travaillant sur des parties du projet fortement liées les unes des autres et nécessitant régulièrement des éléments développés par d'autres membres du groupe.

De nombreux contenus supplémentaires pourraient être ajoutés au jeu afin de remplir l'univers et l'espace dans lequel évolue le joueur. Par exemple de nombreuses quêtes annexes pourraient voir le jour. Il serait également possible d'ajouter de nombreux effets sonores pour augmenter l'immersion des joueurs.