

# Be Famous



jouer

## Rapport de projet

SI 28 – P19

Vanaldewereld Florentin

Belhaj Houda

Richard Saïd



Be Famous

Be Famous

Be Famous

# *Table des matières*

## **Introduction**

### **I - Synopsis**

Concept

Public cible

Objectifs

### **II- Cahier des charges**

Ressources médias

Structure et navigation

Formes et degrés d'interactivité

Choix techniques

### **III- Scénarios**

Le prologue sous Unity

Le cœur du récit sous Twine

### **IV - Story board**

Charte graphique

Style graphique

Interfaces : Unity et Twine

## **Conclusion**

## Introduction

Dans le cadre de l'UV SI28 Ecriture interactive et multimédia, nous avons fait le choix de réaliser un projet nous tenant à cœur et ayant du sens pour nous. Ce projet, dont la conception et la réalisation se déroulent tout au long du semestre, a pour but de mettre en pratique les concepts vus concernant les techniques d'écriture autour de l'interactivité. Disposant de compétences en informatique au sein de l'équipe, il nous a paru judicieux de choisir le moteur de jeu Unity, combiné à Twine, le logiciel d'écriture interactive découvert au cours du semestre, et qui nous permettrait à tous d'apporter notre contribution au projet. La réalisation de ce projet a donc deux buts. Il nous permettra de mener à bien un projet de groupe, avec des personnes aux compétences dans différents domaines, tel que nous serons amenés à le faire en entreprise. Le second objectif sera de mettre en application au travers d'un projet, les concepts assimilés lors du semestre.

# I- Synopsis

## Concept

La consommation d'alcool chez les jeunes est un sujet très sensible, qui fait souvent l'objet de nombreuses campagnes de préventions. En effet, la consommation d'alcool est souvent la cause d'accidents de la route, ainsi que de prises de décisions aux conséquences parfois irréversibles. A cela s'ajoute le phénomène d'influence sociale. Cependant, le public étudiant étant un public difficile à sensibiliser et à responsabiliser de manière efficace. C'est pourquoi nous étions tous motivés à travailler sur ce sujet. En effet, ces habitudes de consommation sont en effet bien ancrées dans nos vies étudiantes. Nous avons donc décidé de participer à cette sensibilisation d'une manière différente, en faisant l'hypothèse qu'un sujet sera plus impacté si celui-ci est assez divertissant puis ramené à la raison de manière plus ou moins brutale. Pour ce faire nous avons choisi de développer un jeu sérieux, outil au cœur de la vie étudiante.

Ainsi s'instaure le contexte de *Be Famous*, un jeu à histoire non linéaire à mi-chemin entre ludisme et sérieux. L'histoire est celle d'un jeune étudiant souhaitant s'intégrer à un groupe afin de gagner en popularité. La popularité dans le milieu social détermine souvent notre impression d'être bien intégré.

Le joueur incarne un étudiant qui s'est laissé tenter par une soirée pour intégrer l'Université. Comme dans toutes les soirées étudiantes, la règle n°1 est de s'amuser. Il est immergé dans un lieu de fête (villa) et évoluera dans différents lieux (piste de danse, bar) afin de répondre à des missions liées à la consommation d'alcool. Il naviguera durant le prologue dans un environnement 3D. Suite à cela, la narration sous Twine assurera la suite de l'histoire. Le joueur veillera à prendre garde à ses actions, car s'il consomme trop d'alcool, son expérience pourrait en être impactée. Il devra trouver l'équilibre entre répondre aux missions pour gagner des points en popularité et ne pas excéder dans son

taux d'alcool sur lequel il n'aura, comme dans la réalité, aucun indicateur. Toute décision qu'il prendra peut avoir des conséquences sur la suite de son parcours, et diriger de manière plus ou moins tragique la fin du jeu...

## Public-cible

*Be Famous* vise un public large. Le sujet concerne les étudiants en particulier, mais toute personne susceptible d'être sujet à l'influence sociale ou à la consommation d'alcool. En effet, même si non consommateur, tout joueur est amené au cours de sa vie à côtoyer des consommateurs, et est susceptible de participer à des soirées alcoolisées, même non étudiantes. On suppose que le joueur a au minimum déjà entendu parler de ce genre d'événement. Le jeu sensibilise également à d'autres sujets tels que la sécurité routière. Il pourra être utilisé dans un but de prévention (ex : établissements scolaires).

## Objectifs

L'objectif de ce projet est de sensibiliser les étudiants en particulier au pouvoir de l'influence en société. Le contexte d'une soirée étudiante est un contexte connu de la majorité des étudiants. Il permettra également de sensibiliser aux dangers liés à la consommation d'alcool. La pression exercée par un groupe peut inciter un individu à aller à l'encontre de ses envies et principes. Les dangers de l'alcool sont nombreux et connus, mais ils sont trop souvent sous-estimés ou ignorés, quand il s'agit de conduite en état d'ivresse par exemple. De nombreux jeunes se sentent démunis face à un groupe qui les incite à consommer pour être acceptés. Le but est donc de permettre une remise en question de nos comportements dans ces situations. Utiliser un support unique de sensibilisation tel qu'un jeu sérieux est un moyen ludique et simple de faire "vivre" un message que les jeunes ont l'habitude d'écouter.

## II- Cahier des charges

### Ressources médias

*Be Famous* mêlera textes, images, sons et vidéos.

Textes : Tous les textes (narration, dialogues, ...) seront rédigés par nos soins. Dans le prologue, ils permettront à l'utilisateur de s'imprégner de l'histoire du personnage, et ce dans un but de renforcer l'immersion.

Images : Le contenu iconographiques utilisé proviendra d'Internet.

Vidéos : Des vidéos de faits réels seront introduites en fin de scénario afin d'accentuer l'effet de choc attendu et de ramener à la réalité pour répondre à l'objectif de sensibilisation.

Sons : Les fichiers audios seront tirés de clips musicaux et d'un site mettant à disposition divers sons (<https://www.sound-fishing.net>). Ils seront dans but iconiques afin d'immerger le joueur dans un contexte spécifique (réveil, environnement de soirée, accident de la route, ...)

Sur Unity, nous avons téléchargé gratuitement et importé de modèles 3D compatibles avec le logiciel, auxquels nous avons appliqué des personnalisations : changement des textures, matériaux etc. Nous les avons ensuite placés dans un environnement 3D que nous avons créé, afin d'avoir ce que nous souhaitons.

Nous ne nous sommes pas souciés des droits d'auteur dans le cadre de notre projet.

## Structure et navigation

Dans le prologue sous le logiciel Unity, la navigation se veut immersive. Le joueur arrive dans le Menu. Sur cet écran, il peut choisir de commencer à jouer. Au démarrage, il se retrouve alors dans sa chambre et incarne la peau d'un personnage avec un écran à la première personne. Le joueur a la possibilité de tourner à droite, à gauche, d'avancer ou reculer grâce aux flèches. La souris pointe la direction du déplacement. Unity offre la possibilité de regarder à 360 degrés autour de soi. Ceci favorise la sensation d'immersion. Le prologue se constitue de 2 scènes : la chambre dans laquelle le personnage se réveille, et la cuisine. Il devra évoluer dans la chambre, regarder les souvenirs en s'y approchant et en les consultant à l'aide de la touche E (un texte narratif apparaîtra alors). Une fois tous les souvenirs regardés, il aura accès à la cuisine dans laquelle il pourra prendre un petit-déjeuner, prévu comme un entraînement à la manipulation dans la suite du jeu initialement prévu entièrement sur Unity.

Dans la cuisine, il devra alors valider le jeu du "petit-déjeuner". Cela servira de prise en main du mode jeu avant les jeux d'alcool de la soirée, que nous avons prévu initialement sous Unity.

Après le passage à la cuisine, il passera sur Twine (page HTML) pour tout le reste du jeu. Là, la navigation se fera par liens hypertextes, en fonction des choix que le joueur souhaite faire ainsi que de la variable représentant son taux d'alcool. Avant de commencer sur cette nouvelle interface, on lui proposera de retourner voir le prologue sur Unity s'il ne l'a pas déjà fait.

## Formes et degrés d'interactivité

Arrivant sur Unity, l'interactivité du joueur sera concrètement celle d'un libre déplacement dans l'environnement 3D. Il effectuera de la collecte d'informations (les souvenirs). Ces indices sont aussi des éléments très importants de notre scénario. Ils permettront au joueur de comprendre son passé mais également d'être pleinement dans la peau du personnage. Ainsi il se sentira concerné par ses choix qui affecteront le cours de l'histoire et nous permettront de répondre à notre fonction de sensibilisation recherchée. Ces souvenirs seront dans toute la chambre, il pourra les découvrir dans l'ordre qu'il souhaite. Il pourra interagir avec son environnement, comme couper la musique provenant de l'ordinateur. Une fois les souvenirs regardés, le joueur aura accès à l'ordinateur et recevra un mail explicatif de la soirée *Be Famous* pour comprendre le cœur de l'histoire. Après la lecture de ce mail, la porte menant vers la cuisine se débloquera. Il pourra alors changer de pièce. Dans la cuisine, l'interactivité se fera grâce au mini-jeu du petit-déjeuner où l'objectif sera de déplacer le plus rapidement possible une main pour récolter des croissants à l'aide du clavier. Les interactions seront donc diverses dans *Be Famous*. On trouvera des interactions de navigation : sous Twine à travers des liens hypertextes et sur Unity dans les menus ainsi que dans les environnement 3D. Les interactions de manipulation se feront face aux souvenirs de la chambre, au mini-jeu dans la cuisine. La consommation d'alcool sous Twine se traduira par un mini-jeu dans lequel il faut cliquer pour "boire une bière", ainsi que par des choix comme "Accepter et Boire". Cela représentera les interactions principales du jeu car elles détermineront le taux d'alcool initial et impacteront la suite de l'histoire.

Il y a de plus une interaction à travers l'introduction de données sous Twine, lorsque le joueur remplira un formulaire avec son nom et celui de son meilleur ami pour qu'il s'approprie davantage le rôle qu'il incarne.

L'interactivité est au cœur de notre jeu car c'est justement elle qui le fera progresser et justifiera la fin plus ou moins favorable qu'il aura.

## Choix techniques

Pour concevoir notre jeu, nous avons utilisé :



Unity : Pour le prologue, ce logiciel nous permet de concevoir "simplement" un niveau en 3D et gérer les interactions. Un environnement 3D développé sous ce moteur de jeu permet de renforcer le côté immersif du jeu. De plus, Unity permet de créer un exécutable, ce qui favorise la portabilité. Il a également été nécessaire d'utiliser différents sites web permettant de générer des composants de matériaux, tels que des *normal maps* (ce qui permet de créer un effet de relief).



Twine 2 : Pour tout le reste de l'histoire. Twine nous a paru être un outil simple pour construire un récit interactif et non linéaire, auquel nous avons inséré des médias et modifié le CSS pour personnaliser le design de l'histoire.



Audacity : Cela nous a permis de traiter les fichiers sons de manière à ajouter des effets (résonances, distances,...)



GIMP : Cela nous a permis de modifier des images dans le but de les utiliser sous Unity ou Twine. Par exemple, en détournant la main dans le mini-jeu de la cuisine sous Unity.



Blender : Cela a été utile pour modifier des modèles 3D téléchargés sur internet.

### III- Scénario

#### Le prologue sous Unity

##### *Le réveil*

C'est un grand jour ! Ce soir a lieu la soir a lieu la soirée d'intégration de ta future université.

Cette soirée que tu attendais depuis tes années lycée! Alcool, filles et musique semble être le combo gagnant pour passer une soirée inoubliable et enfin BEcome FAMOUS auprès de tes futurs potes !

Te voici à ton bureau. Tu devrais faire un tour pour te remémorer des trucs sur ta famille et ton meilleur ami.

Ah et check tes mails, ça serait dommage de manquer une info importante ^^

Souvenir 1 - Photo de famille :

Voilà ta mère et ton petit frère [Dylan]. Vous avez pris cette photo en vacances à Bordeaux. C'était il y a deux ans. Ta mère a toujours été proche de ton petit frère et de toi. Elle travaille dur chaque jour pour subvenir à vos besoins. Elle a mis toutes ses économies pour financer ton entrée dans cette super université.

Bientôt, tu pourras l'aider financièrement à alléger son quotidien.

[Dylan] a 15 ans, c'est encore un collégien, il veut de devenir footballeur professionnel, Tu lui as promis de financer son école de formation professionnelle après tes études.

Voilà ta petite famille, ils sont tous fiers de toi !

Souvenir 2 - Souvenir d'enfance avec [Tobias] :

Tiens, voilà le ballon que tu as gagné au Beach Soccer à Saint Tropez lors d'une compétition organisée par le centre de jeunesse

de Nemours. C'était vraiment un moment inoubliable que tu as pu passer avec [Tobias]. D'ailleurs [Tobias] a aussi été accepté dans la même université que toi et il sera présent pour la soirée de ce soir. Vous avez grandi ensemble, et vous pourrez partager 3 ans de plus à deux. Par contre, lui et les soirées, ça fait 2 ! Il est super timide et ne supporte pas l'alcool, Donc en soirée, il se fait toujours remarquer, parce qu'il reste dans son coin !

Tu as reçu un nouveau mail !

-----  
Be Famous "BF", l'asso à intégrer si tu veux gagner en popularité

Tu rencontreras un max de people, tous plus fous les uns que les autres. Au programme ? Soirée, alcool, et jolies filles !

Si tu veux être dans le mouv', t'as intérêt à suivre les missions que BF te communiquera via son appli GTBF) (Go to Be Famous).

-----  
Tu as maintenant accès à l'application la plus téléchargée de l'Université "Go To Be Famous" (alias GTBF).

Sur cette appli, tu recevras au cours de la soirée des notif' avec les missions que tu dois effectuer pour gagner en popularité. Fais donc tes preuves pour devenir membre officiel de l'asso Be Famous.

-----  
*Le petit-déjeuner*

Avant toute chose, tu devrais prendre un bon petit-déjeuner !

Par contre, dépêche toi, tu as encore plein de trucs faire avant ce soir !

Du coup, tu dois optimiser ton petit-déj' : mange le plus possible le plus vite possible !

### Sommaire

0. Arborescence sous Twine
1. Rappel
2. Parking : Arrivée à la villa
3. Panneau d'affichage
4. Début de soirée
5. Mission 1 : Boire le plus de bières possible
6. Mission 2 : Récolter le plus de num'
7. Mission 2.1 : Récupérer le numéro de Natalia
8. Mission 2.2 : Récupérer le numéro de Fanny
9. Mission 2.3 : Récupérer le numéro de Sonia
10. Mission 2.4 : Récupérer le numéro de Lola
11. Event avec ton meilleur ami
12. Mission 3 : Sauter dans la piscine
13. Fin de la soirée
14. Morale

## 0. Arborescence sous Twine

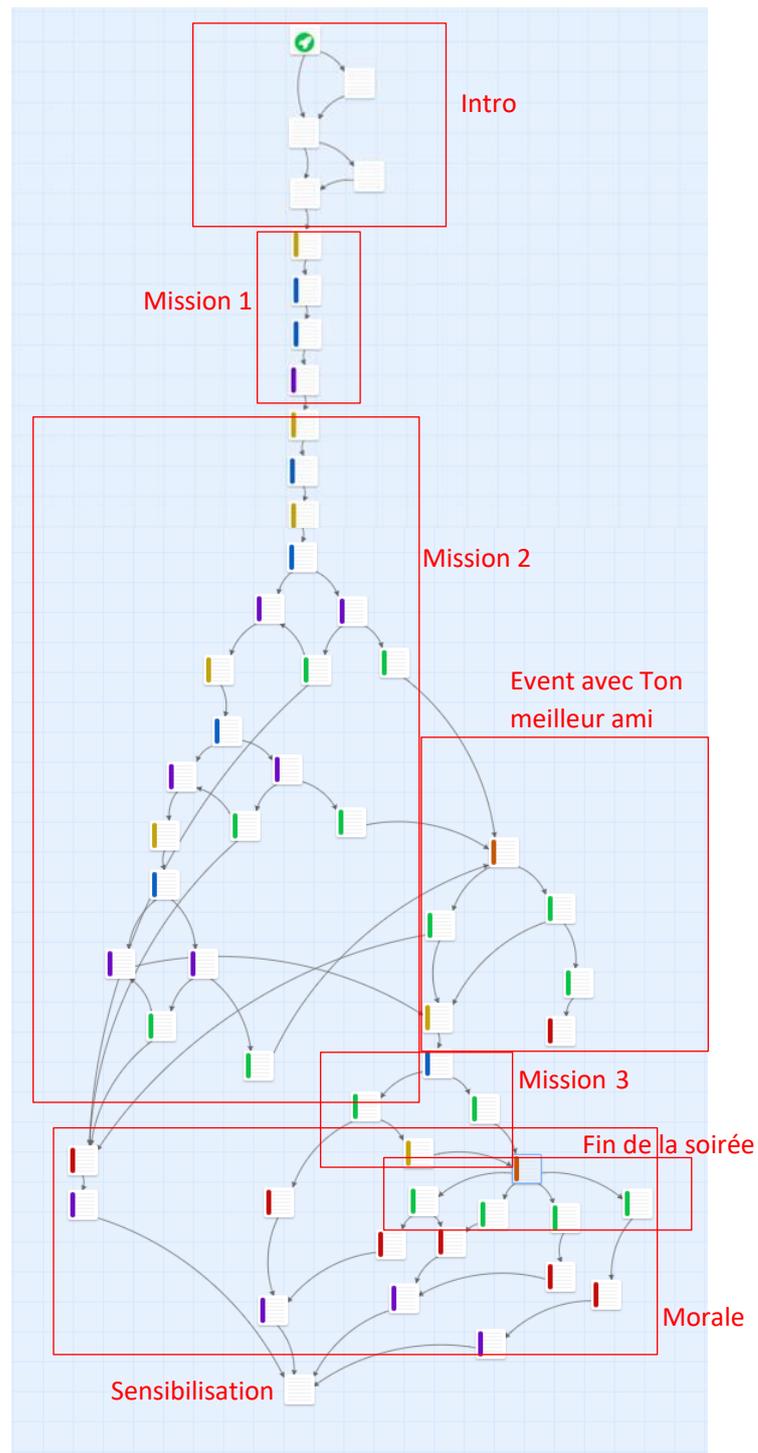


Figure 1 : Scénario sur Twine

## **Intro**

Dans l'introduction, on a un rappel du but du jeu, s'amuser en soirée ! On apprend l'existence d'une association étudiante qui regroupe les personnes les plus populaire de l'université. Cependant, pour pouvoir l'intégrer, il faut faire ses preuves. Le moyen de sélection se fait grâce à des missions au cours de la soirée. Le joueur veut à tout prix en faire partie et enfin devenir populaire.

Pour cela, une application nommée GTBF, le suivra tout au long de la soirée lui indiquant les missions à effectuer.

### **Mission 1 : Boire le plus de bières possible**

La première mission de la soirée est de boire le plus de bières possibles. Le joueur sera invité à consommer de l'alcool à sa guise.

### **Mission 2 : Récolter le plus de num'**

La deuxième mission consiste à récupérer des numéros de téléphone des filles de la soirée.

### **Event avec Ton meilleur ami**

Après avoir tenté de récupérer des numéros, le joueur décide d'arrêter la mission pour aller voir son meilleur ami. Le président de l'association Be Famous vient à notre rencontre et nous propose un verre.

### **Mission 3 : Sauter dans la piscine**

Pour la fin de la soirée, Le joueur doit sauter dans la piscine après avoir bu un shot d'alcool.

### **Fin de la soirée : Message Maman**

A la fin de la soirée, le joueur reçoit un message de sa mère, il doit rentrer au plus vite. A lui maintenant le choix de rentrer ou non.

## **Morale**

En fonction de son taux d'alcool, le joueur finit vivant ou mort. Ensuite arrive une morale en fonction de sa fin.

## **Sensibilisation**

Le joueur est invité à regarder des vidéos de prévention routière et de sensibilisation sur l'abus d'alcool.

## 1. Rappel

Bienvenue sur la suite de l'histoire du jeu "Be Famous"

Si tu n'as pas fait l'introduction, tu peux la télécharger !

Clique ici si tu veux un petit rappel de l'histoire !

Sinon tu peux continuer

Rappel de l'histoire : Au cas où, voici un petit rappel de l'histoire !

Précédemment dans l'introduction !

Tu t'appelles [Ton prénom(variable)] [Ton nom(variable)]. Et avec ton meilleur ami, tu vas rentrer à l'Université. Après avoir passé toutes tes années lycée à être invisibles, tu as maintenant envie de profiter de ce nouveau départ pour devenir populaire.

Heureusement, l'Université possède l'association qu'il TE faut.

**\*\*Be Famous\*\*** te permettra d'être connus de tous !

Pour intégrer ce groupe de personnes privilégiées, il faut que tu fasses tes preuves ! Ce groupe se renouvelle chaque soirée ! Par contre, son entrée est sélective : La sélection se fait à travers des missions toutes plus folles les unes que les autres que tu devras remporter haut la main.

En plus, les geeks de **\*\*BF\*\*** ont développé une application pour te guider toute au long de la soirée. Son nom est : **\*\*GTBF\*\*** **"Go To Be Famous"**. Elle te permettra, à toi et à tous ceux qui veulent intégrer l'asso' de recevoir des notifications à tout moment de la soirée, vous indiquant les nouvelles missions à effectuer.

Elle te permet également de suivre l'évolution de ton score. Car comme tu l'as sûrement deviné, les missions te rapportent plus ou

moins de points, en fonction de la réussite ou de l'échec de la mission.

A la fin, il y aura un classement et seul le **\*\*TOP 3\*\*** aura l'honneur d'entrer dans cette merveilleuse association.

Ce soir, à 19h00, commencera la soirée d'intégration la plus folle de ta vie !

En général, la première te réserve plein de surprises ;)

Perds pas de temps et va vite te préparer !

Choix : [[Continuer->Parking]]

## 2. *Parking : Arrivée à la villa*

Te voilà au portail de la villa. Tu aperçois au loin [Ton meilleur ami] qui t'attend sagement devant la porte d'entrée.

On peut déjà entendre la musique battre à son plein. Que la fête commence !

Sur le chemin, t'aperçois un tableau d'affichage avec une multitude d'affiches qui attire ton attention.

Choix : [[S'arrêter pour regarder->Panneau d'affichage]]

[[Aller directement à la soirée->Début de soirée]]

## 3. *Panneau d'affichage*

Toi : On dirait une planche de bois en lévitation ! Dessus, y'a des articles de prévention sur les maladies sexuellement transmissibles, la sécurité routière et la consommation d'alcool. C'est courant que sa finisse mal dans les soirées étudiantes !

Choix : [[Aller à la soirée->Début de soirée]]

## 4. *Début de soirée*

Arrivés dans la maison, tu discutes avec ton pote ...

[Ton meilleur ami] : Hey [Ton prénom] t'as vu un peu l'ambiance dans la soirée ! Elle vient à peine de commencer et c'est déjà le feu ! ça s'annonce grandiose !

Toi : Ouai ! Les gens sont super cools et ils ne pensent qu'à s'amuser ! T'as reçu le message de la BF, cette nuit, nous disant qu'on allait boire un max ?

[Ton meilleur ami]: Ouai je l'ai reçu, je sais pas si je vais m'y tenir, je tiens pas trop l'alcool. Souviens-toi l'été dernier...

Choix : [[Continuer->Notif M1]]

Notif M1: Notification de la première mission

Tu as reçu une nouvelle notification sur GTBF !

Tu as actuellement [Score]points !

Pour ta première mission, rends-toi au bar pour boire le plus de bières possible, et ça, le plus rapidement possible !

[[Aller au bar->Mission 1]]

### *5. Mission 1 : Boire le plus de bières possible*

Bon [Ton prénom]je te laisse, je vais me frotter à la piste de danse ! Bonne Mission !

Toi : Ok, on se retrouve après !

Arrivé devant le bar, tu remarques une montagne de bières sur le comptoir ! Tu t'adresses à la serveuse :

Toi : Hey ! Je peux avoir une bière stp ?

La serveuse : Salut ! Tu peux en prendre autant que tu veux sur le comptoir !

Choix : [[Commencer la mission->Mission 1 - Jeu]]

Mission 1 - Jeu :

Choix : "Boire une bière !"

[[Arrêter->Fin M1]]

Fin M1 : Résultat de la mission 1

Si taux =0 ou taux<25:

La serveuse : "Ah ouai quand même, la prochaine fois demande de l'eau !"

Choix : [[Continuer->Notif M2]]

Si taux  $\geq$  25 ou taux  $<$  50:

La serveuse : "Ça se voit que c'est le début de la soirée ! Il va falloir te lâcher nouvô si tu veux vraiment en profiter !"

Choix : [[Continuer->Notif M2]]

Si taux  $\geq$  50 ou taux  $<$  75:

La serveuse : "Pas mal ! Tu commences bien la soirée !"

Choix : [[Continuer->Notif M2]]

Si taux  $\geq$  75 ou taux  $<$  100:

Wouah! C'est énorme ce que t'as fait pour un début de soirée !

Le personnage commence à se sentir mal. La narration est la suivante:

Tu commences à te sentir mal, tu n'entends pas ce que te dit la serveuse et tu vois le bar se balancer de gauche à droite comme si t'étais dans un bateau qui chavirait.

Choix : [[Continuer->Notif M2]]

Si taux  $\geq$  100:

Le personnage fait un coma éthylique.

La narration est la suivante:

"Après quelques minutes tu perds connaissance..."

Tu te réveilles à l'hôpital, tu as fait un coma éthylique ! Tu regardes ton téléphone et tu vois que tu as [Score]points sur GTBF! Ta mère attend devant la porte de ta chambre avec ton petit-frère en pleurs... et tu vois bien que tu vas passer un sale quart d'heure..."

Choix : [[Continuer->Morale - Coma - Player]]

### *6.Mission 2 : Récolter le plus de num'*

Notif M2 : Notification de la deuxième mission : Chercher 4 numéros de téléphone

Tu as reçu une nouvelle notification sur GTBF !

Tu as actuellement [Score]points !

Bon ! Maintenant que tu as montré tes compétences au bar, il est temps de rencontrer des gens ! Ah, mais attends il y en a plein ici ^^ Va dans le jardin, et récupère 4 numéros de téléphone !

Choix : [[Aller dans le jardin->M2.1 - Jardin]]

### *7. Mission 2.1 : Récupérer le numéro de Natalia*

Natalia, ta première cible, est au coin fumeur.

Tu t'avances vers elle. C'est une connaissance que t'as rencontrée lors de ton inscription à l'Université.

Toi : Ma Natalia ! Tout se passe ?

Natalia : Ca va super, et toi?

Toi : Ouai ça va, le DJ en jette ! Dis-moi, la dernière fois j'avais oublié de te demander ton num', tu pourrais me le filer pour pas qu'on se perde pas de vue ?

Natalia : Oui sans problème, le voilà !

Toi : Super, merci Natalia. Je te donne le mien aussi, si tu as besoin de quelque chose n'hésite surtout pas !

Natalia : T'inquiète ! Je vais voir ma copine, à plus!

Choix ; [[Continuer->Notif M2.2]]

Notif M2.2 : Aller chercher un deuxième numéro

Tu as reçu une nouvelle notification sur GTBF !

Cool, t'as réussi à avoir un premier numéro sans trop de soucis.

Tu as actuellement [Score]points !

Et si tu allais sur la piste de danse pour récupérer d'autres numéros ?

[[Rentrer-> M2.2 - Piste de danse]]

M2.2 - Piste de danse : Aller chercher un deuxième numéro

Sur la piste de danse, une fille est toute seule en train de danser et tu te proposes d'aller la voir.

Toi : Pas mal le déhanché !

Elle : Ahahah, ouai je sais, je fais de la danse avec une asso de l'Université !

Toi : Moi c'est [Ton prénom], tu dances toute seule?

Elle : Ouai, tous mes potes sont au bar ! Mais moi, dès qu'il y a de la musique, je ne me retiens plus !

Toi : Alors je te suis ! Et en fait, c'est quoi ton p'tit nom ?

Elle : Fanny !

Après quelques pas de danse, tu te lances !

Toi : Ça te dirais qu'on échange nos numéros?

Elle hésite...

Si taux < 25 : Fanny refuse  
[[Continuer->M2.2-Accepte]]

Si taux >= 25 : Fanny accepte  
[[Continuer->M2.2-Refus]]

### *8. Mission 2.2 : Récupérer le numéro de Fanny*

Elle : Bon passe-moi ton téléphone... tu m'as l'air plutôt mignon et puis ça m'engage en rien

Fanny accepte !

Toi : Super, merci ! Au moins, si maintenant tu cherches un partenaire pour danser, tu penseras à moi ! Voilà le mien aussi!

Elle : Il est tant que je file, il y a le concert de mon groupe de rock préféré sur le bord de la piscine, je dois pas le rater! A plus [Ton prénom]!

Choix : [[Continuer->Notif M2.3]]

M2.2-Refus : Fanny refuse

Elle : J'ai plus trop envie de danser, je vais plutôt rejoindre des amis au bar. Tu veux venir boire des shots avec nous ?

[[Accepter -> Boire 2.2]]

[[Refuser -> Ne pas boire 2.2]]

Boire 2.2 : Le joueur décide de boire pour avoir le numéro de Fanny

Après avoir pris quelques shots avec elle, tu sens qu'il y a un bon feeling entre vous !

Choix : [[Continuer->M2.2-Accepte]]

Ne pas boire 2.2 : Le joueur décide de boire pour avoir le numéro de Fanny

Toi : Pas trop envie, désolé !

Elle : Ok, bon bah j'y vais moi, bye !  
Tu as refusé d'aller t'amuser au bar avec Fanny..

Va faire un tour pour trouver [Ton meilleur ami].

Choix : [trouver [Ton meilleur ami] ->Event BF]

Notif M2.3 : Aller chercher un troisième numéro

Tu as reçu une nouvelle notification sur GTBF !

Cool, t'as réussi à avoir un deuxième num' sans trop de soucis.

Tu as actuellement [Score]points !

Et si tu allais te promener [[dans la maison-> Mission 2.3 - Cuisine]] à la recherche d'autres numéros ?

### *9. Mission 2.3 : Récupérer le numéro de Sonia*

Tu remarques une fille au fond de la cuisine, tu t'empresses d'aller la voir pour essayer d'avoir son num'.

Toi : Salut Miss, ça va ?

Elle : Oui ça va, la soirée est terrible!

Toi : T'aurais pas un petit numéro pour un gars cool comme moi ?

Elle hésite...

Si taux < 50 : Sonia refuse  
[[Continuer->M2.3 - Refus]]

Si taux >= 25 : Sonia accepte  
[[Continuer->M2.3 - Accepte]]

M2.3 - Accepte : Sonia accepte

Elle : Ahaha t'es trop mignon! Bon parce que c'est toi hein!

Toi : Merci, bon je vais faire un tour, à ta leur !

Alors que tu te diriges en direction du salon avec un nouveau num' en poche, un homme vient à ta rencontre.

Lui : Hey mec, c'est toi qui est venu parler à Sonia ?

Toi : Ouai, mais elle m'a dit qu'elle était accompagnée donc je l'ai laissée.

Lui : Ouai c'est ça, viens par-là que je t'attrape!

Et s'en suivit une petite bagarre entre les deux hommes... il s'agissait plus d'une bagarre à sens unique ... Heureusement Sonia, l'a arrêté au bon moment !

Choix : [[Continuer->Notif M2.4]]

M2.3 - Refus : Sonia refuse

Elle : Hey doucement...parlons un petit peu avant, je ne donne pas mon numéro à n'importe qui !

Tiens bois avec moi !

Choix : [[Accepter->Boire 2.3]]

[[Refuser-> Ne pas boire 2.3]]

Boire 2.3 : Le joueur décide de boire pour avoir le numéro de Sonia

Après quelques verres elle finit par accepter de te donner son numéro !

Toi : Merci beaucoup !

Si taux < 100 : Sonia accepte

[[Continuer->M2.3 - Refus]]

Si taux = 100 : Coma Ethylique

[[Continuer->Coma Ethylique - Player]]

Ne pas boire 2.3 : Le joueur décide de ne pas boire pour avoir le numéro de Sonia

Toi : Non merci, je ne suis pas habitué à boire beaucoup...

Elle : Ah je vois, bon c'était sympa de te parler, je te laisse je vais retrouver des amis, à plus tard... [Ton meilleur ami] ? c'est ça ?

Toi : Oui...d'accord...à plus tard...

Elle : Oui, faisons ça, aller bye !

Oh regarde dans le ciel, c'est ton numéro qui s'envole !

Va faire un tour pour trouver [Ton meilleur ami]

[[trouver [Ton meilleur ami] ->Event BF]]

Notif M2.4 : Aller chercher un quatrième numéro

Tu as reçu une nouvelle notification sur GTBF !

Cool, t'as réussi à avoir un troisième num' !.

Tu as actuellement [Score]points !

Et si tu allais te promener [[autour de la piscine-> Mission 2.4 - Piscine]] à la recherche d'autres numéros ?

### *10. Mission 2.4 : Récupérer le numéro de Lola*

Tu remarques une fille près de la piscine, tu décides d'aller la voir

Toi : Salut, la soirée se passe bien pour toi?

Elle : Ouai c'est cool ! J'attends ma musique préférée pour aller m'ambiancer!

Toi : Ah et c'est quoi t'as musique préférée ?

Elle : C'est Booba, "Comme une étoile", tu connais ?

Toi : Ouai je connais je le kiffe aussi !

Elle : T'écoutes quoi comme musique toi ?

Toi : J'écoute plutôt de la funk et de l'électro

Elle : Ah ouai je vois !

Toi : Dis-moi, je t'ai même pas demandé, comment tu t'appelles ?

Elle : Moi c'est Lola et toi?

Toi : Moi c'est [Ton prénom]! Dis-moi Lola, t'as un petit numéro ?

Elle hésite...

Si taux < 75 : Lola refuse  
[[Continuer->M2.4 - Refus]]

Si taux > 75 : Lola accepte  
[[Continuer->M2.4 - Accepte]]

M2.4 - Accepte : Lola accepte

Elle : Ok, tu notes ?

Toi : Je t'écoute !

Choix :[[Continuer->Notif M3]]

M2.4 - Refus : Lola refuse

Elle : Pas si vite... laisse-moi le temps de te connaître... tiens bois un coup avec moi !

[[Accepter->Boire 2.4]]  
[[Refuser-> Ne pas boire 2.4]]

Boire 2.4 : Le joueur décide de boire pour avoir le numéro de Lola

Après ce petit verre de Vodka, ça passe mieux entre vous...

Elle : Tu veux toujours mon numéro [Ton prénom] ?

Toi : Ouai, st'eu plaît !

Si taux < 100 : Lola refuse  
[[Continuer->M2.4 - Accepte]]

Si taux = 100 : coma Éthylique  
[[Continuer->Coma Éthylique - Player]]

Ne pas boire 2.4 : Le joueur décide de boire pour avoir le numéro de Lola

Toi : Non, j'ai assez bu pour ce soir...

Elle : Ahahah, ok, bon moi je vais rejoindre des amis à l'intérieur, à plus !

Tu viens de laisser passer ta chance de récupérer le numéro de Lola !

Va faire un tour pour trouver [Ton meilleur ami] .

Choix : [[trouver [Ton meilleur ami] ->Event BF]]

### *11. Event avec ton meilleur ami*

[Ton meilleur ami] : Salut [Ton prénom] comment tu vas ? La soirée se passe bien ?

Toi : Ouai au top, trop de belles meufs ici ! J'essaye d'avoir des numéros mais je viens de me faire recalculer...je fais une pause pour le moment...

[Ton meilleur ami] : Ah mon gars, t'inquiète ! Elles vont toutes tomber à la fin de la soirée vu comment c'est parti au bar !

Moi ça se passe plutôt bien, ils me connaissent tous maintenant.  
Je te le dis, je serai le roi de la night sans avoir bu une goutte  
d'alcool mec !

Regarde qui arrive, c'est Jason, je crois que c'est le prez' de \*\*BF\*\*.

Jason : Yo, les gars ça roule ? Salut, moi c'est Jason, je suis le  
président de la meilleure asso ! Comment tu t'appelles ?

Toi : Salut, moi c'est [Ton prénom] !

Jason : Tiens [Ton prénom], bois ça, ça te fera du bien !

[[Accepter->Accepter et Boire]] et boire ce verre au contenu  
mystérieux ...

[[Refuser->Refuser]] poliment ...

Accepter et Boire : Accepter la proposition de Jason

Jason : Waouh, la descente je savais que t'étais un vrai !

Toi : Merci, bon je vais faire un tour dehors, à plus !

Si taux < 100 : Lola refuse

[[Continuer -> Notif M3]]

Si taux = 100 : coma Éthylique

[[Continuer -> Coma Éthylique - Player]]

Refuser : Refuser la proposition de Jason

Toi : Non, merci, j'ai pas trop envie là ... je fais une petite pause !

Jason : Pfff, ah ces jeunes ...Et toi [Ton meilleur ami] tu vas bien  
boire un coup avec moi ?

[Ton meilleur ami] : Non, pas trop envie désolé...

[[Inciter [Ton meilleur ami] à boire->Faire boire BF]]  
[[Aller faire un tour->Notif M3]]

Faire boire BF : Inciter ton meilleur ami à boire

Toi : Allez... bois un coup [Ton meilleur ami], amuse-toi un peu ! \*Il nous laissera tranquille comme ça...\*

Jason : Ouai lâche toi [Ton meilleur ami]!

[Ton meilleur ami] : Bon ok...

[[Continuer->Coma Ethylique - BF]]

**Coma Ethylique - BF : Ton meilleur ami fait un coma éthylique -  
Fin du jeu**

Tu as incité [Ton meilleur ami] à prendre un shot alors qu'il ne tient pas du tout l'alcool !

Après quelques minutes, il s'est écroulé au sol, et vous avez dû appeler les pompiers ! [Ton meilleur ami] a fait un coma éthylique ...

Tu décides de quitter la soirée et de l'accompagner à l'hôpital. Tu vas devoir prévenir sa famille ...

## Coma Éthylique - Player : Le joueur a trop bu il fait un coma éthylique - Fin du jeu

Après quelques minutes tu perds connaissance...

Tu te réveilles à l'hôpital, tu as fait un coma éthylique ! Tu regardes ton téléphone et tu vois que tu as [Score]points sur GTBF! Ta mère attend devant la porte de ta chambre avec ton petit-frère en pleure... et tu vois bien que tu vas passer un sale quart d'heure...

Choix : [[Continuer->Morale - Coma - Player]]

Notif M3 : 3<sup>ème</sup> mission : Sauter dans la piscine

Tu as reçu une nouvelle notification sur GTBF !

Tu as actuellement [Score]points !

Bon [Ton meilleur ami], voici la 3ème et dernière mission ! Tu vas devoir aller à la piscine, prendre 3 "téquila paf" à la suite et sauter !

Choix : [[Continuer->Mission 3]]

### *12. Mission 3 : Sauter dans la piscine*

Accepter la mission et [[aller à la piscine->M3 - Accepte]]

Refuser et [[ignorer le message->M3 - Refuse]]

M3 – Refuse : Le Joueur accepte la mission

Tu viens de refuser la dernière mission !

[[Continuer->Message Maman]]

M3 - Accepte : Le Joueur accepte la mission

Si taux < 100 : Faire la mission

[[Continuer->Notif Fin]]

Si taux = 100 : Mort - Noyade

[[Continuer->Mort - Noyade]]

### *13. Fin de la soirée*

Notif Fin : Notification de la fin des missions

Tu as reçu une nouvelle notification sur GTBF !

Tu as actuellement [score] points !

Félicitations tu viens de finir la dernière mission pour intégrer la **\*\*BeFamous\*\*** ! On te tient au courant des résultats ! D'ici là, profite bien de ta fin de soirée !

[[Continuer->Message Maman]]

Message Maman :

Tu as reçu un nouveau message de ta mère !

Coucou [Ton prénom], il faut que tu rentres en urgence à la maison, le travail m'a appelé et il faut que tu gardes ton petit frère demain matin de bonne heure! Alors, si tu peux rentrer ce soir s'il te plaît, je serais rassurée de te savoir à la maison cette nuit !

Si taux = 0

Répondre que tu vas [[rentrer->Rentrer]] : "Salut Maman...Je prends tout de suite le volant je suis là dans 20 minutes. Désolé. A tout à l'heure !

Répondre que tu ne vas [[pas rentrer->Ne pas rentrer]] : "Salut Maman, je voudrais profiter de ma soirée, ça vient juste de commencer... Je rentre demain matin de bonne heure promis ! Bisous"

Si taux <75

Répondre que tu vas [[rentrer->Rentrer]] : "Salut Maman...Je prends tout de suite le volant je suis là dans 20 minutes. Désolé. A tout à l'heure !

[[Refuser de rentrer->Envoyer paître Alc]] et répondre :  
Maman la soirée ne fait que commencer ! Tu m'saoules ! Je rentre demain matin! Ne m'appelle pas !"

[[S'excuser->S'excuser Alc]] et répondre :

Désolé maman, j'ai bu et je ne préfère pas conduire comme ça... j'arrête de boire et je vais me coucher dans la voiture, je suis là demain à la première heure ;) Bisous

Si taux > 75

Répondre que tu vas [[rentrer->Rentrer]] :

"Salut Maman... euuu je, je prends tout de suite le volant je suis là dans 20 minutes... désolé Maaam...Maaaman.

J'espère que tu me n'en voudras pas. Je ...Je t'expliquerai tout.

C'est pas ma faute tu sais. Je t'aime.

[[Refuser de rentrer->Envoyer paître Alc]] et répondre :

"Maman la soirée ne fait que commencer ! Tu m'saoules ! Je rentre demain matin! Ne m'appelle pas!"

Envoyer paître (alcoolisé)

Ta mère t'as fait confiance pour aller à la soirée, mais tu viens de lui prouver que tu n'étais pas assez responsable ni mature pour cela ! Il y a de fortes chances que ton demain matin ne sera pas une très bonne journée pour toi !

[[Continuer->Vivant - Mère Déçue]]

S'excuser (alcoolisé)

Tu expliques à ta mère que tu ne préfères pas rentrer ce soir car tu as bu, et que tu vas dormir sur place et rentrer le lendemain matin pour garder ton petit frère.

Elle n'est pas super contente car tu ne rentres pas ce soir, mais le fait que tu es responsable quant à ta consommation d'alcool compense cela !

[[Continuer->Vivant - Mère Contente]]

Ne pas rentrer

Tu expliques à ta mère que tu ne préfères pas rentrer ce soir pour profiter de ta soirée. Elle t'en veut un peu mais étant donné que tu es à l'heure le lendemain, ça passe ;)

[[Continuer->Rentré Sobre]]

### Vivant - Mère Déçue - Fin du jeu

Tu préfères t'amuser et continuer à boire que de rentrer pour t'occuper de ton frère. Tu rentres le lendemain matin, ton frère n'est pas là, mais il y a un mot sur la table disant qu'il est chez la voisine. Tu vas récupérer ton frère, et quand ta mère rentre, tu comprends vite qu'il va falloir passer aux excuses.

[[Continuer->Morale - Mère Déçue]]

### Vivant - Mère Contente - Fin du jeu

Tu veux rentrer mais tu sais que ce n'est pas raisonnable, car tu as consommé de l'alcool. Tu préfères l'expliquer à ta mère, te reposer et rentrer le lendemain un fois sobre. Ta mère te répond que ce n'est pas grave et qu'elle est fière de toi car tu es responsable et mature.

[[Continuer->Morale - Vivant :]]

### Rentré Sobre - Fin du jeu

Tu dis au revoir à tes amis, et tu rentres immédiatement. Une fois à la maison, tu te rends compte que ta mère t'attend dans le salon avec ton petit frère qui ne voulait pas dormir avant de te voir. Il avait vu une vidéo de sensibilisation à la télé, et avait vite compris que tu risquais de finir comme le monsieur dans la voiture. Il te saute dessus, te fais un câlin et te dis à l'oreille \*\*\*"Merci, d'être rentré grand frère ... Bonne nuit !"\*\*\* Ta mère te sourit et va dormir...

[[Aller se coucher->Morale - Vivant :]]

## Mort - Accident - Fin du jeu

Tu décides de reprendre la route et de rentrer chez toi sachant que tu as consommé de l'alcool. Mais après tout tu n'habites pas loin et tu t'en sens capable. Après quelques minutes de route, à lutter contre la fatigue et les vomissements, tu fermes les yeux quelques secondes, ... quand tu les ouvres, tu vois juste deux grosses lumières...</p>

[[Continuer->Morale - Mort - Accident]]

## Mort - Noyade - Fin du jeu

Tu avais trop bu et tu as perdu connaissance dans l'eau, malheureusement personne n'a réussi à te réanimer...Tu es mort noyé !

[[Continuer->Morale - Mort]]

## 14. Morale

### Morale - Mère Déçue

Quelques semaines sont passées...Ta mère t'en veut toujours, et elle sait qu'elle ne peut pas te faire confiance en ce qui concerne les soirées, et plus particulièrement l'alcool. Ton frère fait tout pour éviter de te parler...

[Ton meilleur ami]et toi avez intégré un club de robotique, vous en rejoignez les membres toutes les semaines pour discuter, bricoler et aller manger ensemble.

Finalement la **\*\*BF\*\*** n'était pas la seule solution pour avoir des amis à l'Université !

[[Continuer->Sensi.]]

### Morale - Vivant :)

Quelques semaines ont passés...Ta mère a totalement confiance en toi en ce qui concerne les soirées. Elle sait que tu vas être mature et responsable, et que tu ne vas pas boire si tu dois conduire.

[Ton meilleur ami]et toi avaient intégré un club de robotique, vous en rejoignaient les membres toutes les semaines pour discuter, bricoler et aller manger ensemble.

Finalement la \*\*BF\*\* n'était pas la seule solution pour avoir des amis à l'université !

[[Continuer->Sensi.]]

### Morale – Mort - Accident

Quelques semaines ont passé... Ta mère et ton frère ne se sont toujours pas remis de ton décès, ils suivent tous les deux un psychologue pour les aider à surmonter et comprendre ce qui s'est passé.

Il en est de même pour ton meilleur ami [Ton meilleur ami], qui n'arrive même pas à aller en cours, auxquels tu devais aller avec... Il va probablement quitter l'Université. D'ailleurs, t'as eu le droit à un mail d'hommage et un article dans le journal... mais les gens commencent déjà à t'oublier...

Quant à la voiture que tu as percutée, il s'agissait d'une famille rentrant d'un dîner chez les grands-parents. Les enfants sont morts sur le coup, la mère quant à elle a succombé à ses blessures 6h après l'accident. Le père, lui est bien vivant mais, il a sombré dans l'alcool et va sûrement perdre son travail...

Alors ? Ça en valait la peine ?

[[Continuer->Sensi.]]

## Morale - Coma - Player

Quelques semaines sont passées, tu t'es remis de ton passage à l'hôpital mais ta mère t'en veut toujours ! Ton frère ne t'a pas adressé la parole depuis ce jour ...

Les parents de [Ton meilleur ami] ne veulent plus que tu vois leur fils, car tu n'es pas assez mature et responsable et tu es mauvais pour lui !

A l'Université, certaines personnes te reconnaissent mais tu n'es pas non plus aussi **\*\*Famous\*\*** que Jason par exemple!

Alors ? Ca en valait la peine ?

[[Continuer->Sensi.]]

## Morale - Coma – Ton meilleur ami

Quelques semaines sont passées...Les parents de [Ton meilleur ami]ne veulent plus que tu vois leur fils car tu l'as poussé à boire et ça a mis sa vie en danger... Tu n'es pas quelqu'un de responsable. Tu as fait honte à ta mère...

Tu te retrouves maintenant seul à l'université car tu n'as pas réussi à devenir populaire...

[[Continuer->Sensi.]]

Quelques semaines sont passées...Ta mère et ton frère ne se sont toujours pas remis de ton décès, ils suivent tous les deux un psychologue pour les aider à surmonter et comprendre ce qui s'est passé.

Il en est de même pour ton meilleur ami [Ton meilleur ami], qui n'arrive même pas à aller en cours, auxquels tu devais aller avec... Il va probablement quitter l'Université.

A l'Université, t'as eu le droit à un mail d'hommage et un article dans le journal... mais les gens commencent déjà à t'oublier...

Alors ? Ça en valait la peine ?

[[Continuer->Sensi.]]

Moral – Mort – Noyade

Quelques semaines sont passées...Ta mère et ton frère ne se sont toujours pas remis de ton décès, ils suivent tous les deux un psychologue pour les aider à surmonter et comprendre ce qui s'est passé.

Il en est de même pour ton meilleur ami [Ton meilleur ami], qui n'arrive même pas à aller en cours, auxquels tu devais aller avec... Il va probablement quitter l'Université.

A l'Université, t'as eu le droit à un mail d'hommage et un article dans le journal... mais les gens commencent déjà à t'oublier...

Alors ? Ça en valait la peine ?

[[Continuer->Sensi.]]

## IV - Story-board

### Charte graphique

Sous Unity les décors sont simples et représentent une chambre "classique" de jeune étudiant (poster, affaires au sol, livres sur le bureau, ordinateur, ...). Sous Twine, on emploie une palette de couleurs sombres, ce qui permet d'instaurer une ambiance de soirée, ainsi que de traduire un ton tragique. Les couleurs sont par exemple le noir, le blanc, le bleu et le rouge (néon).

### Style graphique

On choisit un design modern et épuré, pour toucher une population jeune.

A l'aide des souvenirs, on délimite par une zone sur l'écran le texte lié au souvenir, ce qui met en valeur le récit.

Sous Twine, on fait varier la police, la couleur et la taille de manière à identifier les différentes parties du texte (dialogue, narration, notification).

### Interfaces : Unity et Twine

Il n'y a pas de sauvegarde possible afin d'obliger le joueur à faire le jeu en une seule fois pour garder l'immersion.

Sous Unity :

L'immersion se traduit principalement par le fait que le joueur se trouvera à la première personne. Le design du jeu, tout comme les actions à réaliser par le joueur, sont très simples, voire élémentaires. Le jeu commence par un menu qui est, à l'instar du reste du jeu assez sobre. L'accès au jeu est intuitif et nécessite peu de manipulations. Le personnage se déplace à l'aide des touches Z/Q/S/D et il suffit d'appuyer sur une touche du clavier pour déclencher une action ou pour accéder à une autre zone. Il y a systématiquement des consignes lorsque le joueur regarde (ou vise) un objet avec lequel il peut interagir, par exemple lorsqu'il

regarde la photo il y a le message "Appuie sur E pour regarder la photo". Un menu « pause » est également accessible via la touche "Echap".

Sous Twine :

On reste sur quelque chose d'assez simple également. Les passages sont quasi-systématiquement divisés en trois zones : header, content et footer. Dans la première se trouvera le titre du passage pour aider le joueur à se repérer dans l'histoire. La deuxième contiendra les textes narratifs, les dialogues et les images. La dernière qui se trouve en bas de l'écran contiendra tous les choix possibles. Lorsqu'un texte dépasse de la zone d'affichage, il y aura une barre de navigation permettant de visualiser la suite. Il y aura des liens hypertextes dans une autre police, qui mèneront à d'autres sites ou passages.

## Conclusion

Ce projet nous a permis de toucher un sujet sensible : les dangers liés à l'alcool, et cela autour du thème de l'influence du groupe. A l'unanimité, le sujet d'un jeu sérieux, avec un réel sens, nous a intéressé tous les trois et nous nous sommes rapidement mis d'accord sur la thématique. Ceci a suscité en nous une réflexion importante sur le scénario, dès le départ. Notamment sur la manière de toucher les jeunes, de transmettre le bon message de manière subtile (exemple : panneau d'affichage à l'entrée), mais tout en donnant envie de jouer et que le côté moralisateur ne prenne pas le dessus. Chaque souvenir choisi avait son importance, chaque choix d'interactivité dans les missions était bien réfléchi, pour que l'on n'arrive pas non plus non à l'effet inverse (inciter le joueur à boire). Le réel défi était de trouver l'équilibre entre divertissement et sensibilisation.

Nous avons prévu de développer tout le jeu sous Unity mais cela fut trop ambitieux.

Parmi les difficultés rencontrées, celle de la gestion du temps a été la plus importante tout au long du semestre. Bien qu'ayant des compétences diverses parmi les membres de notre groupe, et notre projet s'articulant au départ entièrement sur Unity, le seul GI de notre équipe a élaboré un travail très conséquent sur ce logiciel qu'il ne connaissait pas. Nous nous sommes alors décidé sur le fait que Twine serait une bonne alternative pour compléter notre projet. Ceci a été anticipé et nous avons en parallèle dû travailler sur Unity, décider d'effectuer toute la trame du scénario sur Twine, à la portée des non GI et permettant ainsi de répartir le travail de manière équitable. Cela nous garantissait une sécurité dans le cas où le jeu sur Unity ne serait pas finalisé. Ce qui s'est avéré être le cas. Le projet nous passionnant tous les trois, nous souhaitons le mener à son terme. Nous l'avons alors terminé sur Twine, à partir de la trame existante qu'il a fallu retravailler plus en détails. Ainsi que concevoir toute la partie design (HTML et CSS).

*Be Famous* nous a permis de mener une réflexion autour du multimédia et des interactions, mais également d'apprendre sur la technique (Twine et ses différents langages, le CSS et HTML, les bases de Unity que nous avons tous expérimentés grâce aux exposés).