

SI28 - P20

Amaury Walckiers

Céline Rodrigues

Shuxin Zheng

Yunrui He

Rapport du Projet Pixel Beats



PIXEL BEATS

Sommaire

Sommaire	1
Note d'intention	2
Participants	2
Concept	2
Public cible	2
Objectifs	2
Cahier des charges	4
Ressources media utilisées	4
Structuration et organisation du contenu	4
Outils et principes de navigation	4
Formes et degrés d'interactivité	5
Choix graphiques et interfaces	6
Choix techniques	7
Conclusion	7
Annexes	8
Scénario	8
Exemples de tableaux	16

I. Note d'intention

A. Participants

Céline Rodrigues - GI04
Amaury Walckiers - GI02
Shuxin Zheng - GP05
Yunrui He - GI02

B. Concept

Aventure musicale.

Jeu scénarisé en 2D et en pixel art dans lequel le joueur fait avancer son héros dans son aventure en fonction des choix musicaux qu'il fait.

Les scénarios sont composés de plusieurs scènes très courtes. Il peut ainsi se créer sa propre histoire.

C. Public cible

Ce projet s'adresse à tous les nostalgiques et aficionados de rétrogaming en priorité.

Il pourra aussi plaire à un public plus large, appréciant l'art, les courts métrages ou les jeux vidéo en général.

L'utilisateur n'a pas besoin de prérequis ou connaissances particulières. Les actions prévues dans notre jeu sont très simples (click).

Les choix étant prédéfinis, il ne pourra pas créer de contenu mais plutôt assembler différentes pièces afin de constituer son histoire.

D. Objectifs

Qu'apportons-nous au sujet traité?

Nous souhaitons mettre en avant la dimension musicale dans le jeu vidéo qui ici est intrinsèque au scénario et à l'interaction. Elle constitue un des trois principaux éléments avec la jouabilité et les graphismes et est souvent oubliée, ce projet servira à lui redonner son importance.

Nous voulons utiliser des éléments clés de la musique de jeu vidéo (8 bits ou non) comme le changement de rythme lors du passage en mode combat. L'utilisateur pourra se familiariser avec ces notions et sera plus à même d'avoir un regard critique et de comprendre les rouages d'oeuvres différentes.

Quels questionnements, émotions voulons-nous provoquer?

Le joueur construit son aventure au fur et à mesure qu'il avance dans son jeu. Il se trouvera confronté à différents choix musicaux à chaque moment clé du scénario qu'il joue. Ces choix seront signifiés par des titres évocateurs et par un extrait de la mélodie.

La mélodie choisie générera la suite du scénario et définira la façon dont le héros du joueur interagira dans le jeu. Elle doit donc captiver l'utilisateur et lui laisser imaginer les conséquences de son choix.

La rejouabilité est donc l'un des objectifs car l'utilisateur pourra essayer les différents chemins possibles.

Ce projet reste un jeu vidéo et il doit avant tout divertir son public.

Quelles connaissances, compétences voulons-nous apporter?

Nous souhaitons mettre en avant nos connaissances en matière de jeux vidéo.

Nous voulions créer un jeu de rétrogaming reprenant les codes des jeux sortis sur les quatre premières générations de consoles (des années 70 aux années 90) : jeu en 2D, graphismes en pixel art, musique 8-bits.

Cependant, le confinement et la difficulté à travailler ensemble à distance nous a poussés à revoir nos espérances à la baisse. Nous avons alors décidé de nous concentrer sur un récit interactif tout en conservant les graphismes en pixel art et la musique 8-bits.

Notre projet comporte une approche artistique avec la création des scénarios, la réalisation de graphismes en pixel art et l'intégration de la musique 8-bit. Nous comptons faire participer tous les membres du groupe sur ces points là.

Il a aussi un aspect très technique avec la réalisation du code du jeu vidéo. Pour cette partie, nous répartirons les tâches en fonction des aptitudes de chacun mais ferons en sorte que chacun puisse progresser.

II. Cahier des charges

A. Ressources media utilisées

Les dessins, graphismes : Pixel Art

Notre jeu consiste en un récit interactif. Les graphismes, dessins et textes, doivent permettre de contextualiser l'histoire et d'orienter l'utilisateur dans ses choix. Ils définissent en grande partie l'univers de l'histoire. Pour la navigabilité, ils seront couplés à la musique pour indiquer à l'utilisateur de faire des choix dans son histoire.

La bande sonore : musique 8-bit

Elle sert à donner une ambiance aux scènes, à faciliter l'immersion du joueur dans l'histoire et à lui donner un retour sur ses actions. Les musiques ont les mêmes propriétés que les bruitages mais elles apportent en plus une notion de rythme (scène avec de l'action ou calme). Les

musiques sont au centre de la navigabilité car les choix dans l'histoire sont déterminés par celle-ci.

B. Structuration et organisation du contenu

Le scénario du jeu étant divisé en plusieurs scènes qui se suivent, notre récit est structuré sous la forme d'un hyperdocument scénarisé.

Le jeu est construit de façon linéaire. Le joueur est obligé de poursuivre l'aventure dans l'ordre qui est fixé par ses choix. Il n'a pas accès à tout le contenu du jeu mais seulement à ce qu'il débloque. Il est obligé de recommencer le jeu s'il veut découvrir tous les scénarios de l'histoire.

Le contenu est proposé sous forme de textes lui donnant plus d'explications sur l'histoire qu'il vit et lui permettant de réaliser ses actions (choix musicaux accompagnés d'une description).

C. Outils et principes de navigation

Au départ, nous voulions faire un jeu en 2D où la navigation aurait été immersive dans un espace bidimensionnel. Nous avons finalement fait le choix d'un récit interactif donc la navigation est hypertextuelle.

La scène d'introduction mélange différents textes permet de préciser le contexte de notre histoire au joueur et de le guider afin qu'il comprenne les mécanismes du jeu.

Le jeu débute réellement à partir des scènes suivantes. Le joueur va suivre l'héroïne et faire des choix qui impacteront sa vie en fonction de la musique 8-bit sélectionnée.

Mise à part pour la scène d'introduction et celles de fin, deux à trois suites différentes sont possibles à la fin de chaque scène. L'histoire évolue donc en fonction des choix faits par le joueur et permet au joueur d'arriver à trois fins différentes : la fin heureuse, la fin où l'héroïne meurt et la fin où l'héroïne règne par la terreur sur le royaume.

Le joueur est complètement immergé dans le jeu grâce notamment à l'association de sons, d'images et de textes mais aussi par les choix qu'il fait et qui déterminent l'avenir de l'héroïne.

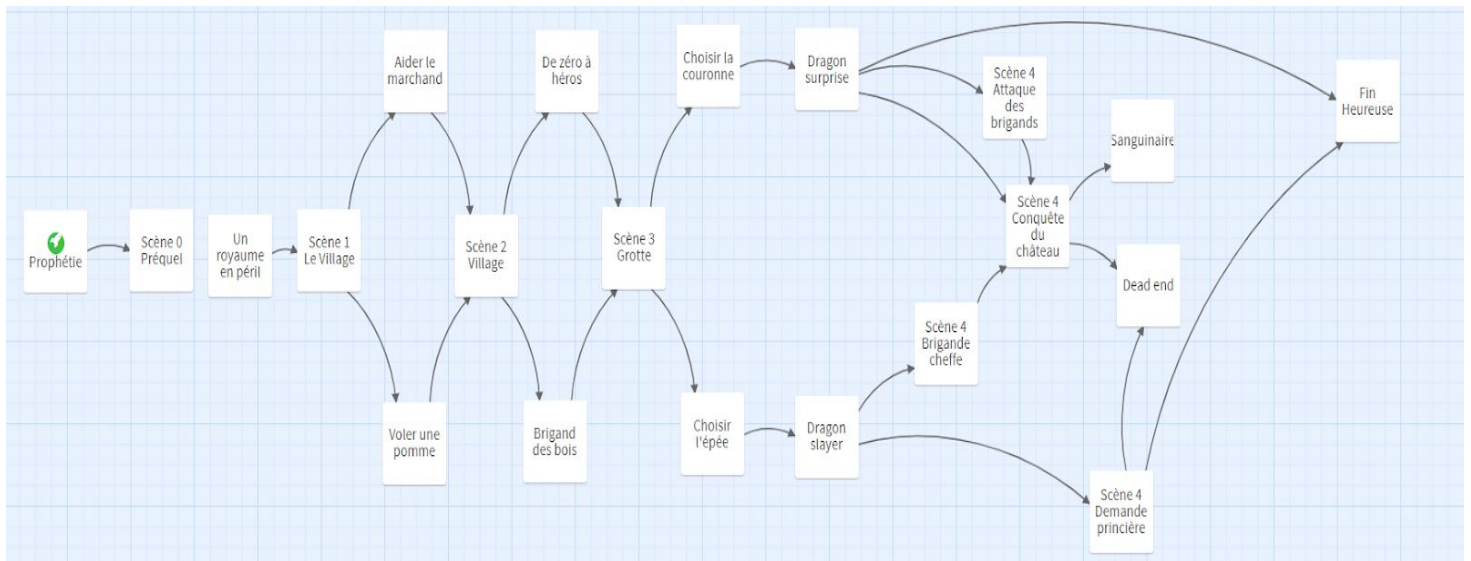


Figure 1 : Structure de navigation sur Twine

D. Formes et degrés d'interactivité

Comme indiqué précédemment, le joueur navigue dans le jeu de façon hypertextuelle. Le joueur incarne l'héroïne et suit une aventure. L'interactivité est donc exploratoire externe.

Le joueur navigue dans les scènes du jeu et peut accéder aux différents éléments proposés pour mieux comprendre l'histoire et la faire avancer en fonction de ses choix. Il ne peut pas revenir en arrière.

Pour ce qui concerne les choix, nous proposons des extraits musicaux au joueur ce qui change des textes habituels. Les mélodies correspondent aux actions possibles de l'héroïne et le joueur les choisit selon ses envies. Il est impliqué dans l'histoire de façon visuelle et auditive.

À la fin du scénario, le joueur peut rejouer l'histoire pour débloquer un autre scénario. Il y a autant d'histoires que de fins possibles. Par exemple, un mauvais choix pendant une scène de combat peut mener vers une fin où l'héroïne meurt. De même, si le joueur ne prend pas toujours les options honnêtes, cela le mène à une fin où l'héroïne est très méchante.

E. Choix graphiques et interfaces

Pixel Beats est un récit interactif rétro en pixel art et avec de la musique 8 bits. L'avantage est que les mécanismes du jeu ne sont pas compliqués. Les éléments graphiques devront être suffisamment explicites pour que le joueur comprenne intuitivement ce qu'il doit faire.

La charte graphique est très colorée et chaque scène du scénario aura sa propre ambiance (fonds différents, musique différente et personnages non joueurs différents).

Tous les graphismes et la bande sonore du jeu sera faite par nos soins. Le but est de permettre aux utilisateurs de vivre une expérience de jeu parfaite.

Pour le design de l'héroïne, nous avons chacun fait une proposition. Cela nous a permis de jauger des talents artistiques de chacun tout en nous donnant une première expérience du dessin graphique. Nous avons décidé à l'unanimité que notre héroïne serait représentée par le personnage de Yunrui.

Yunrui :



Shuxin :



Amaury :



Céline :



F. Choix techniques

Initialement nous devions utiliser le moteur Unity et le langage de programmation C#. Cependant, étant donné les difficultés ressenties et après plusieurs discussions au sein du groupe et avec Mr Bouchardon, nous avons décidé que l'implémentation via le moteur Unity serait trop longue et compliquée et nous avons donc préféré réaliser notre projet sur Twine. Concernant les graphismes, nous avons utilisé les logiciels Piskel, Pix2d et Photoshop. La musique a été composée à l'aide du site beepbop.

III. Conclusion

Notre projet est un récit interactif proposant des graphismes en pixel art et de la musique 8 bits pour la composante sonore. L'histoire se déroule dans un univers Médiéval/Heroic-Fantasy. On suit l'aventure d'une jeune femme au destin exceptionnel. Bien que d'origine modeste, elle seule peut sauver son royaume.

Le projet repose sur une narration interactive où le joueur réalise des choix musicaux qui font avancer son histoire. Ce concept nous a plu car il apportait un plus par rapport à un jeu classique.

Afin de mener à bien notre projet, nous avons utilisé Twine qui est plus simple à prendre en main que Unity. Nous avons préféré concentrer notre travail sur la conception de la musique et des dessins qui ont révélé certains talents chez nous. Ce sont aussi les éléments qui nous ont demandé le plus de travail. Avec la rédaction du scénario, c'était certainement la partie la plus intéressante car chacun d'entre nous a pu apporter sa touche personnelle au projet.

Les circonstances exceptionnelles dans lesquelles s'est déroulé l'UV ne nous a pas permis de réaliser la totalité de ce qui était prévu au début. Le confinement nous a empêché de vraiment pouvoir nous réunir afin d'avancer sur le projet et a été très difficile à vivre pour certains des membres du groupe. Nous n'avons pas non plus pu profiter au maximum des interactions habituellement offertes par le cours ce qui est bien dommage.

Cela-dit, nous sommes quand même satisfaits du jeu réalisé bien qu'il se soit éloigné de notre vision initiale. Il pourrait être amélioré en ajoutant plus d'animations et de transitions au sein des scènes afin de le rendre plus vivant. De plus, les graphismes et la musique pourraient aussi être peaufinés pour qu'il soient plus uniformes.

Ce projet reste pour nous une réussite. Nous avons pris plaisir à le monter et à participer aux cours bien qu'à distance. Un grand merci à Serge Bouchardon pour nous avoir accompagné tout au long du semestre et de nous avoir fait comprendre l'importance des aspects interactifs et multimédia dans la conduite de ce genre de projet. Merci aussi pour le soutien que vous nous avez apporté que ce soit individuellement ou collectivement.

V. Annexes

A. Scénario

Prophétie :

Aube rouge,
Terre qui bouge.
Dragon éveillé,
Royaume terrorisé.
Un seul être humain,
peut changer le destin.
Couronne et épée
lui seront proposées.
La première promesse de pouvoir.
La deuxième gage de gloire.
Pour occire le dragon,
son choix devra être le bon.

Scène 0 Préquel :

Sur la gauche, les deux artefacts qu'il recherche sont disposés sur un piédestal comme attendant d'être saisis : la couronne et l'épée de la légende!
La couronne lui permettra de régner sur toute vie, l'épée lui permettra de gagner tous ses combats.
Le prince doit choisir. Son père, le roi, l'a envoyé en mission pour ramener l'un des deux objets afin de sauver le Royaume.
Mais une fois devant le piédestal, le prince se dit qu'avec la couronne il n'aurait plus jamais à obéir au roi...
Le prince cupide choisi la couronne et... disparaît!

Un royaume en péril :

Le prince a échoué. Il n'a pas réussi sa quête et est porté disparu.
Sans l'épée ou la couronne de la légende, le royaume est condamné.
En effet, la prophétie tant redoutée s'est réalisée. Un dragon s'est installé dans la région et terrorise la population. Avec les récoltes brûlées, le peuple à faim, il est en colère et la criminalité augmente.
Le Royaume court à sa perte.
Pour le sauver, le roi, désormais sans héritier, a décidé de couronner quiconque réussirait à tuer le dragon.
Une lueur d'espoir persiste mais y aura-t-il encore un royaume à gouverner?

Scène 1 Le Village :

L'héroïne est une orpheline et ses parents adoptifs ne prennent pas soin d'elle.
La famine règne.
Elle doit se débrouiller seule pour manger.

Elle voit le marchand qui renverse sa charrette de pommes. Elle a faim et doit décider :

Voler une pomme

ou **Aider le marchand.**

Si vous choisissez **Aider le marchand :**

Le marchand vous remercie de votre gentillesse. Il vous sourit et vous offre un sac de pommes.

Voilà qui satisfera votre faim pour quelques temps!

Les villageois témoins de la scène vous félicitent.

Vous vous sentez enfin accueillie.

Vous passerez à la **Scène 2 Village**

Si vous choisissez **Voler une pomme :**

Le marchand prend l'héroïne la main dans le sac!

Il lui hurle dessus ce qui rameute les villageois.

Elle est alors huée par les villageois mécontents.

Vous passerez à la **Scène 2 Village**

Scène 2 Village :

Au même moment, des brigands s'approchent du village pour le piller.

Arrivant à la fin de la scène avec les pommes, les villageois ne sont pas préparés à leur arrivée.

Le chef des brigands s'approche de l'héroïne qui se trouve au centre de toutes les attentions.

Impressionné par l'intensité de son regard, il lui dit : "Joignez-vous à nous et vous serez épargnée!".

L'héroïne doit décider si elle va:

Rejoindre les brigands->Brigand des bois

ou **Affronter les brigands->De zéro à héros**

Si vous choisissez **Rejoindre les brigands->Brigand des bois :**

Fiers de sa participation au pillage du village, les brigands recrutent l'héroïne comme promis. Ils décident de ramener leur butin à leur quartier général.

Pour prouver qu'elle mérite bien sa place, le chef des brigands lui lance pour défi d'aller chercher le trésor protégé par le dragon.

Il sait que le roi a promis de couronner la personne qui revendiquerait la mort du dragon et espère que l'héroïne fera le travail à sa place.

L'héroïne part en direction de la grotte->Scène 3 Grotte

Si vous choisissez **Affronter les brigands->De zéro à héros :**

L'héroïne s'empare de la pelle d'un des villageois et assène un grand coup sur la tête du marchand. Il s'effondre inconscient!

Les autres pilleurs et les villageois se lancent à l'attaque!

L'héroïne fait preuve de beaucoup de courage et d'agilité et avec l'aide des villageois, elle réussit à neutraliser la horde de brigands.

Le village est sauvé!

Le roi qui a vent de la bravoure de l'héroïne, la convoque au château.

Impressionné par ses exploits, il lui confère le titre de chevalier!

Il lui confie pour mission de retrouver le prince et de l'aider à terminer sa quête des artefacts légendaires pour sauver le royaume.

Ayant toujours soif d'aventure, elle se dirige vers le dernier endroit où le prince a été vu vivant : la grotte du dragon...

L'héroïne part en direction de la grotte->Scène 3 Grotte

Scène 3 Grotte :

Après plusieurs heures de marche, l'héroïne atteint la grotte.

Elle sait qu'à l'intérieur de celle-ci, se trouve le fameux dragon. Un grondement sourd provient de la caverne. C'est le ronflement du dragon qui dort.

Elle s'enfonce dans la grotte à la recherche de la tanière du dragon. Les artefacts ne doivent pas s'en trouver loin.

Elle aperçoit une lueur tout au fond. Elle s'approche et pénètre dans une immense cavité naturelle.

A sa droite, elle voit le dragon en train de dormir et l'observe quelques instants. Rassurée par son sommeil lourd, elle continue son inspection de la grotte.

A sa gauche, un scintillement attire son regard. Les deux artefacts sont disposés sur un piédestal comme attendant d'être saisis.

Elle se remémore la prophétie :

"...

Couronne et épée

lui seront proposées.

La première promesse de pouvoir.

La deuxième gage de gloire.

Pour occire le dragon,
son choix devra être le bon."

Le temps presse et le dragon commence à se réveiller!

Elle ne peut choisir qu'un artefact mais lequel?

Choisir la couronne

ou Choisir l'épée

Si vous **choisissez la couronne :**

"La première promesse de pouvoir."

C'est ça! Grâce au pouvoir conféré par la couronne, l'héroïne pense pouvoir dominer le dragon!

Elle s'en empare rapidement et la pose sur sa tête. Rien ne se passe..?

L'héroïne commence à perdre le contrôle de son corps. Elle change...

Elle se transforme en dragon!!

L'héroïne/dragonne hésite entre curiosité et répulsion. Son esprit semble lutter contre l'instinct animal qui l'envahit.

Elle ne peut résister... elle ferme les yeux...

Quand elle les rouvre, ce n'est plus une humaine qui habite son corps, mais bel et bien un dragon!

Une créature féroce, sans pitié, très intelligente et douée de conscience!

Discuter avec l'autre dragon->Dragon surprise

Discuter avec l'autre dragon->Dragon surprise :

Le tumulte fini de réveiller le premier dragon qui aperçoit la nouvelle venue.

Leurs deux regards se croisent. Les paroles sont inutiles. Ils comprennent instantanément ce qui se passe.

Le dragon qui terrorise le Royaume est en fait le prince disparu!

La couronne confère bien un pouvoir absolu sur celui qui la porte mais pas sous la forme attendue!

Ils savent qu'ils sont les seuls représentants de leur espèce et que leur vie passée n'existe plus.

Après un long échange d'idées, l'héroïne propose au prince de se joindre à elle.

Si vous aviez choisi **Affronter les brigands->De zéro à héros :**

"Que veux-tu que nous fassions?", lui demande-t-il.

"Nous pourrions attaquer le roi dans son château pour lui montrer ce qu'il en coûte de s'attaquer à un dragon!

Nous pourrions aussi nous enfuir, parcourir le monde et vivre nos vies de dragons sans nous soucier de la politique humaine..."

Attaquer le château->Scène 4 Conquête du château
ou **Faire sa vie ->Fin Heureuse**

Si vous aviez choisi **Rejoindre les brigands->Brigand des bois :**

"Que veux-tu que nous fassions?", lui demande-t-il.

"Nous pourrions attaquer les brigands qui t'ont envoyé à ta perte!

Nous pourrions aussi nous enfuir et vivre nos vie de dragons sans nous soucier de la politique humaine..."

Attaquer les brigands->Scène 4 Attaque des brigands
ou **Faire sa vie ->Fin Heureuse**

Si vous choisissez **Attaquer les brigands-> Scène 4 Attaque des brigands :**

Avec le dragon, l'héroïne décide de se venger des brigands.

En survolant la région, il ne leur est pas bien difficile de retrouver leur repaire dans la forêt. Ils crachent un premier jet de feu sur le camp.

Les brigands sont surpris. Ils ne s'attendaient pas à une telle attaque et ils doivent faire face à deux dragons!

Ils essayent de riposter mais leurs armes sont inefficaces pour pénétrer le cuir des dragons.

Ils finissent tous déchiquetés, carbonisés, croqués...

Enivrés par ce massacre, les dragons décident de continuer leur vengeance et de s'attaquer au château.

Attaquer le château->Scène 4 Conquête du château

Si vous choisissez **Attaquer le château->Scène 4 Conquête du château:**

Les dragons s'approchent du château. Ils brûlent et détruisent joyeusement tout ce qu'ils trouvent sur leur chemin. Il y a maintenant deux dragons qui terrorisent la région!

Alerté du fait que son peuple se fait décimer et que les dragons visent le château, le roi décide d'agir.

Il mobilise son armée! Balistes, catapultes, canons... l'artillerie lourde est de sortie! Tous les moyens sont bons pour tenter d'abattre les reptiles volants.

Quand les dragons arrivent, l'armée royale est prête!

Une salve de projectiles meurtriers s'abat sur eux. Les dragons esquivent, rien ne peut les arrêter. Pendant que l'armée recharge, ils survolent l'armée et crachent leurs flammes sur des soldats impuissants.

Un, deux, non... TROIS bataillons sont décimés lors de la première attaque! Seule la moitié des rangs tient encore debout mais l'armée ne perd pas espoir!

Les armes restantes sont rechargées. Les dragons se sont posés au sol pour continuer de détruire l'armée, il ne pourront pas éviter aussi facilement cette fois!

Les yeux reptiliens de l'héroïne perçoivent que la donne risque peut-être de changer!

Elle doit décider :

Attaquer les artificiers->Sanguinaire

ou **Esquiver les tirs->Dead end**

Si vous choisissez **Attaquer les artificiers->Sanguinaire:**

D'un bond, l'héroïne se jette sur ce qu'il reste de l'armée. L'autre dragon s'attaque directement au château et brûle tout ce qui peut brûler. Dans la confusion, les soldats ne savent plus où tirer car ils risquent de toucher leurs camarades et d'empirer encore plus la situation.

Les dragons sont inarrêtables.

Leurs crocs acérés déchirent les chairs, leurs pattes puissantes détruisent les machines de guerre. Quand les dragons rugissent, les humains hurlent de terreur puis de douleur.

Le roi est obligé de sortir du château en flammes. L'héroïne le voit et s'approche. Le roi tétanisé se met à genoux devant elle. Il n'y a plus d'espoir. Son royaume qu'il aimait tant n'est plus.

La dragonne n'en fait qu'une bouchée et enfin... le silence revient.

De vivant il ne reste que les dragons extatiques.

Leur folie destructrice enfin apaisée, les dragons décident de partir explorer le monde et les nouvelles promesses de carnage qu'il leur offre. FIN

Si vous choisissez **Esquiver les tirs->Dead end:**

L'héroïne fait une cible trop facile quand elle est au sol. D'un bon, elle tente de reprendre son envol. Elle donne un premier coup d'ailes mais son corps, très lourd, ne lui permet pas de s'échapper assez rapidement. Boulets, flèches et traits d'arbalètes l'atteignent de plein fouet!

Elle est assommée et retombe sur l'armée. Un nouveau bataillon est détruit par l'atterrissage forcé.

Les soldats restants en profitent pour se jeter sur la bête! C'est leur seule chance de terrasser le dragon enragé.

L'autre dragon assiste impuissant à la fin de sa nouvelle amie.

Ivre de rage, il se jette sur les soldats responsables de sa mort. Il ne se rend pas compte que les artificiers ont fini de recharger leurs armes.

Ils tirent! Le dragon n'a pas le temps d'esquiver et se prend tout en pleine face. Il tombe et les soldats le réduisent en bouillie.

S'en est fini de l'ère des dragons. Le royaume bien que meurtri pourra se relever de ses cendres.

YOU DIED...

GAME OVER

Si vous choisissez **Faire sa vie->Fin Heureuse:**

L'héroïne et le dragon sortent de la caverne. Ils se sentent puissants et inarrêtables. Avides de nouvelles expériences et heureux de pouvoir les partager à deux, il décident de partir explorer le monde.

FIN.

Si vous aviez **Choisi l'épée :**

"La deuxième gage de gloire."

Aucun doute à avoir! C'est forcément l'épée qui lui permettra de vaincre le dragon!

Elle s'en empare et la brandit devant elle!

Elle sent un picotement la parcourir en provenance de l'épée. Une douce chaleur l'envahit. Ses muscles semblent se gorger de force. Elle sent ses os se renforcer et ses sens s'affûter.

Enfin, elle se sent prête à affronter le dragon!

Attaquer le dragon->Dragon slayer

Attaquer le dragon->Dragon slayer :

Le tumulte fini de réveiller le premier dragon qui aperçoit la nouvelle venue.

Leurs deux regards se croisent et se promettent un combat sans merci.

Le dragon s'approche de l'héroïne qui se met en garde. L'épée brille entre ses mains comme animée du même esprit combatif que l'héroïne.

La queue du dragon bat dans les airs et de la fumée lui sort des naseaux. Il se prépare à cracher du feu!

Si l'héroïne ne fait rien son corps sera consumé par les flammes.

Déterminée et ivre de la nouvelle force qui la parcourt, elle se jette en avant au moment précis où le dragon bombe le torse pour prendre son souffle. Elle glisse entre ses pattes l'épée levée et tranche le dragon de part en part. L'épée traverse le dragon en traçant un sillon lumineux dans son corps. Le dragon hurle!

Son cri monstrueux se transforme petit à petit en cri humain au fur et à mesure que la lumière produite par l'épée consume le corps du dragon.

Quand le cri s'éteint, le dragon a disparu! A la place se trouve... un homme... C'est le prince disparu!

"Vous m'avez sauvé." lui dit-il.

Il lui explique que la couronne est maudite et que c'est elle qui l'a transformé en dragon. Il a alors complètement perdu le contrôle sur son corps. Il se souvient de tout ce que le dragon a fait mais ne pouvait pas intervenir.

L'héroïne n'en croit pas ses oreilles. Non seulement elle a sauvé le royaume mais en plus elle a retrouvé le prince!

Sa mission est un succès!

Si vous aviez choisi **Rejoindre les brigands->Brigand des bois :**

C'est le chef des brigands qui va être content!

Kidnapper le prince->Scène 4 Brigande cheffe

Si vous aviez choisi **Affronter les brigands->De zéro à héros** :

Le roi va avoir une dette envers elle!

Ramener le prince au roi->Scène 4 Demande princière

Kidnapper le prince->Scène 4 Brigande cheffe :

L'héroïne arrive au camp des brigands avec le prince menotté et l'épée de la légende au côté.

Elle est accueillie chaleureusement par les membres de la bande qui voient en elle une puissante guerrière.

Le chef des brigands la toise. On peut lire la convoitise dans ses yeux. En l'envoyant en mission, il espérait que l'héroïne pourrait se faufiler entre les pattes du dragon pour voler les artéfacts.

Il ne s'attendait pas à ce qu'elle l'affronte et encore moins à ce qu'elle s'en sorte victorieuse!

L'héroïne se tourne vers lui et lui rend son regard. Elle comprend qu'il s'est servi d'elle. Elle s'approche et lui dit : "Soumets-toi et je t'épargnerai!".

Intimidé par la nouvelle aura que dégage l'héroïne, le chef des brigands accepte et ploie un genou au sol devant elle.

L'héroïne est nommée cheffe des brigands. Enivrée par le pouvoir, elle décide de partir à la conquête du château avec sa nouvelle armée.

Vous passez à **Attaquer le château ->Scène 4 Conquête du château**

Attaquer le château ->Scène 4 Conquête du château :

L'héroïne se trouve à l'entrée du château, elle réfléchit à deux tactiques.

Décapiter le prince devant le château->Dead end

ou **Proposer négociation avec le roi->Sanguinaire**

Si vous choisissez **Proposer négociation avec le roi->Sanguinaire** :

Après avoir conquis le trône et tué le roi, L'héroïne règne avec son armée de brigands et instaure la terreur sur le royaume.

Si vous choisissez **Décapiter le prince devant le château->Dead end** :

Le roi et son armée assistent impuissants à la mort de leur héritier légitime. Fous de rage, il lancent une attaque désespérée contre les brigands.

La horde de brigands est inondée par le flot continu de soldats enragés. Ils finissent soit morts soit emprisonnés.

Malgré son épée, vu le nombre d'assaillants, l'héroïne finit aussi par être maîtrisée.

Amenée devant le roi, ce dernier la condamne à mort avec sanction immédiate.

L'héroïne est... décapitée!

YOU DIED...

GAME OVER

Si vous aviez choisi de **Ramener le prince au roi->Scène 4 Demande princière** :

Une fois retournée au château, le roi vous récompense. Il propose un mariage avec le prince. Avant d'accepter, l'héroïne se souvient que le prince a préféré être cupide que courageux.

Se marier avec le prince->Dead end

ou **Emprisonner le prince traître->Fin Heureuse**

Si vous choisissez **Se marier avec le prince->Dead end :**

L'héroïne accepte l'offre!

Le roi se réjouit et annonce la noce!

Tous les nobles du Royaume sont conviés. Afin de financer le mariage royal, une nouvelle taxe est imposée au peuple. S'il aime leur héroïne, qu'ils paient!

L'héroïne ne peut rien faire. Son nouveau statut de princesse ne lui permet pas d'intervenir. Elle se sent inutile et se rend compte du piège dans lequel le roi l'a coincée...

Le peuple est mécontent. Ils pensent que l'héroïne les a trahis. En s'alliant à la noblesse et en épousant un prince perfide, c'est à tout le peuple qu'elle a tourné le dos.

Après plusieurs mois de crise, le peuple épuisé se soulève. Ils n'ont pas survécu à la tyrannie du dragon pour se retrouver sous le joug de leurs soi-disants sauveurs.

La population entière se révolte! Ils se ruent au château armés de tout ce qui peut servir d'arme. L'armée, aussi maltraitée que le petit peuple, décide de se joindre à la révolution.

La noblesse ne peut rien. L'héroïne refuse de s'opposer à ce peuple qu'elle a tout fait pour protéger.

La révolution les terrasse sans difficulté et la famille royale finit exécutée pour l'exemple.

YOU DIED...
GAME OVER

Si vous choisissez **Emprisonner le prince traître->Fin Heureuse :**

L'héroïne refuse!

Il est hors de question qu'elle épouse un traître pour des questions politiques.

La famille royale a montré son incapacité à protéger leur Royaume. Pire, elle est directement responsable du plus grand fléau jamais enduré.

Le peuple l'acclame! Il est d'accord avec sa décision. L'héroïne fera tout pour protéger ses intérêts.

Il crie :

"A bas la famille royale!
L'Héroïne est notre reine!
Donnez-lui la couronne!"

Le roi regarde l'héroïne. Il est intimidé par la force qui se dégage d'elle. Voyant la foule s'agiter et menacer de submerger sa garde, le roi n'a pas d'autre choix que de se soumettre.

Il met un genou à terre, retire sa couronne et la tend vers l'héroïne. FIN

L'héroïne la saisit. Elle devient Reine!

La foule est en liesse. La famille royale est arrêtée. La paix est enfin revenue dans le royaume.

FIN.

B. Exemples de tableaux

Scène 1 - Village :



Attaque du château par les dragons :



Couronnement de l'héroïne :

