

Bebop City

SI28 : Ecriture interactive et multimédia
Printemps 2020



Antoine Gouillet

Xavier Bounet

Sommaire

Sommaire	2
Note d'intention	3
Concept : Enquête à musique évolutive :	3
Public cible :	3
Objectif :	3
Cahier des charges	4
Ressources médias :	4
Le texte :	4
L'audio :	4
Les images :	5
Structuration et navigation :	5
Formes et degrés d'interactivité :	7
L'enquête dont vous êtes le détective :	8
Bebop City, une ville qui vit en musique :	8
Choix graphique et d'interface :	9
Choix techniques:	10
Twine :	10
Photoshop:	10
Adobe Audition / Musescore / FLStudio	10
Scénario	11
Synopsis:	11
Jour 1:	11
Nuit 1:	12
Jour 2:	12
Nuit 2:	13
Jour 3:	13
Nuit 3:	13
Conclusion	15

Note d'intention

Concept : Enquête à musique évolutive :

Ce projet est une histoire interactive à musique évolutive. Il s'agit de permettre à l'utilisateur de mener une enquête en tant que détective privé. Des interrogatoires aux soirées de planque, le joueur pourra récolter des indices pour tenter de localiser le lieu où est détenue sa cliente. Seulement, le temps lui est compté, et il doit donc résoudre l'affaire à temps si il veut que son enquête soit couronnée de succès . Tout au long de son aventure, la musique jouée variera pour refléter au mieux le danger de la scène ou l'état émotionnel des personnages impliqués. En effet, les relations que l'utilisateur entretiendra avec les différents personnages de l'histoire seront importantes pour obtenir les informations dont il aura besoin, et certains personnages ne réagissent pas de la même façon au même discours. La manière et l'ordre dans lequel l'utilisateur mènera son enquête influant sur la musique, les dialogues, et les choix, apportant ainsi au jeu un dynamisme et une rejouabilité accrue, si le joueur souhaite découvrir tous les travers de Bebop City.

Public cible :

La portée de notre projet est orientée vers tout public de 12 ans et plus. En effet, s'agissant d'une enquête, il est tout d'abord essentiel de savoir lire et d'être capable de mener un raisonnement cohérent afin de progresser dans l'histoire. De plus, s'agissant d'une enquête polar légèrement sombre, un public plus jeune pourrait potentiellement être choqué, bien qu'aucun élément visuel traumatisant ne soit présent. Grâce à une interface simple et intuitive, il reste accessible à la majorité et permet une prise en main et une immersion rapide dans l'univers proposé.

Objectif :

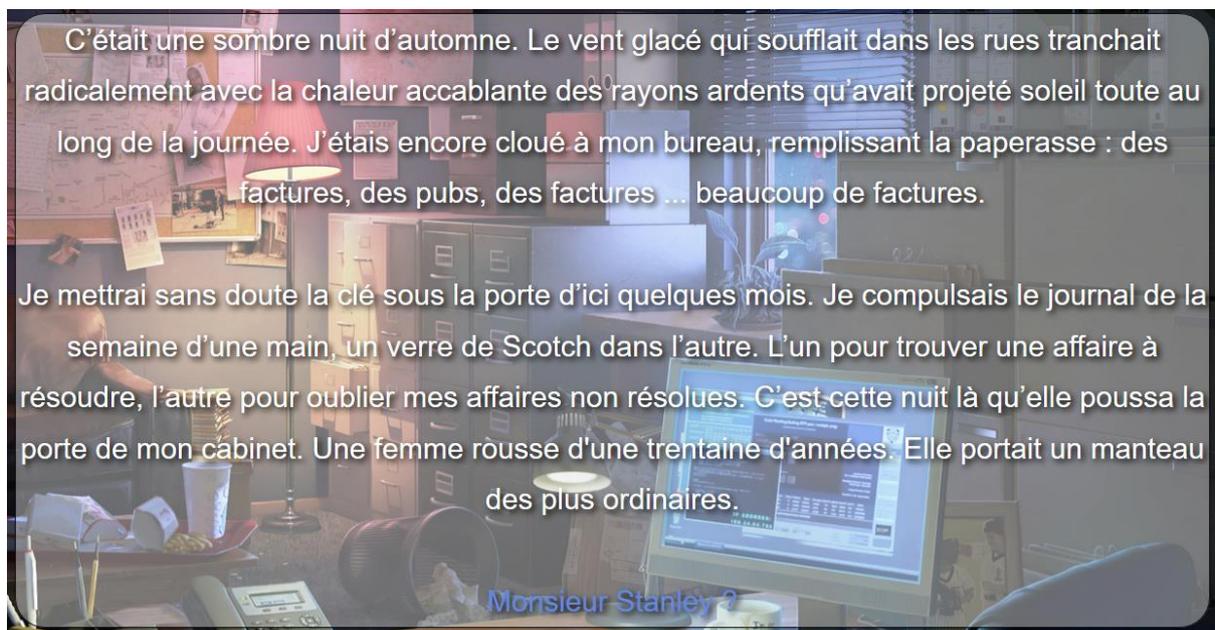
Cette histoire interactive propose à l'utilisateur de mener une sombre enquête dans la ville de Bebop City. L'objectif est de faire vivre une expérience narrative proche d'un roman noir et tenter de rendre l'expérience plus engageante émotionnellement en mettant la musique au service du récit, la transformant en un moyen supplémentaire pour transmettre les émotions des personnages, et en faisant un élément clé de l'ambiance du récit.

Cahier des charges

Ressources médias :

- Le texte :

Ce projet étant un jeu d'enquête textuel, son contenu est essentiellement textuel. L'utilisateur est principalement lecteur, mais construira également une histoire différente selon les choix qu'il va effectuer, certains permettant d'accéder à des lieux ou des dialogues différents. Ce jeu met le lecteur dans la peau de Dick Stanley, détective chevronné qui va tenter d'élucider une sombre histoire de disparition dans la ville de Bebop city. La manière dont le joueur décidera de mener l'enquête lui permettra d'obtenir des informations différentes, et d'accéder à différents lieux, dialogues et personnages, pour essayer de retrouver le disparu. Plusieurs chemins permettent d'arriver à différentes fins du récit, afin d'essayer d'offrir une plus grande impression de liberté et de rejouabilité au joueur.



- L'audio :

La dimension sonore a une place très importante dans notre projet, en effet, la musique est le thème central du jeu, les musiques seront évolutives et participeront grandement à l'immersion. Des boucles et pistes différentes s'ajoutent selon les choix du joueur, le lieu, ou encore la temporalité, et certains éléments/énigmes reposent également sur ce système pour faire les bons choix.

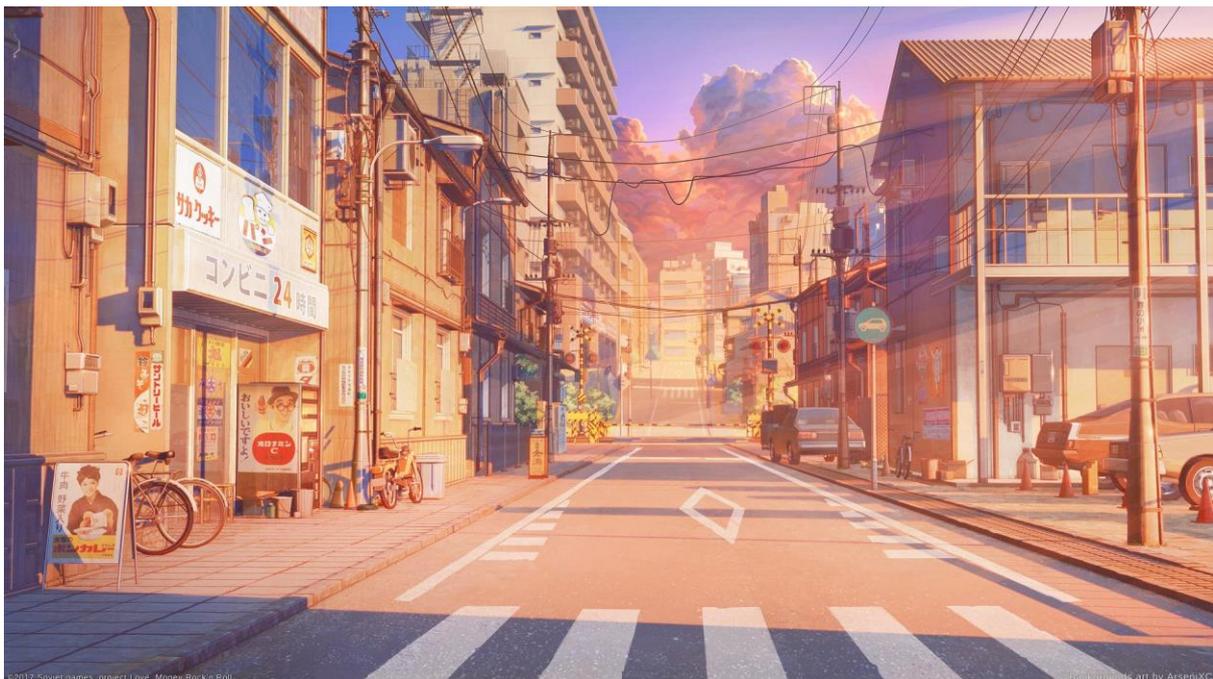
Nous avons fait le choix d'essayer de composer nous même les musiques, afin de retranscrire au mieux les atmosphères des différents lieux/situations.

Des effets sonores tels que la pluie, le brouhaha d'un bar ou le bruit des voitures sont également présent pour plus de réalisme et renforcer l'immersion.

Cette dimension sonore évolutive permet d'accentuer grandement la rejouabilité, tout en faisant ressortir le thème de l'histoire.

- Les images :

Des images de fonds pour favoriser l'immersion et la représentation des différents lieux seront présentes, et si nous avons le temps, nous comptons également créer et ajouter des portraits statiques en pixel art des différents personnages lors d'un dialogue avec eux afin de permettre au joueur de mieux se représenter le récit et ses différents intervenants.



Structuration et navigation :

Notre jeu d'enquête se déroule sous la forme d'un hyperdocument scénarisé, où chaque grain de contenu mène à au moins deux grains de contenu différents. Ces différents grains correspondent aux conséquences des choix du joueur, et lui permettent d'accéder à différents éléments du récit , ainsi qu'à différentes fins (au nombre de 8)

Ce type de structuration permet de bien représenter l'impact de chaque choix, et permet une grande rejouabilité avec un sentiment de découverte et de nouveauté , même après plusieurs essais. De plus, cette structure s'adapte parfaitement à notre volonté de musique évolutive, puisque que l'on peut ainsi facilement gérer les différentes pistes musicales de chaque grain.

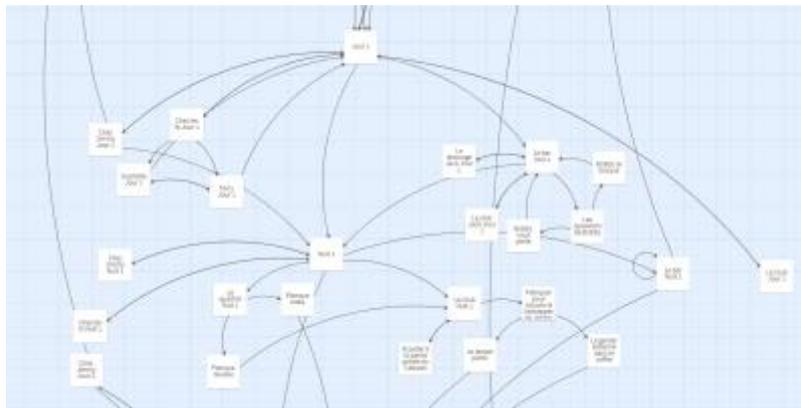
L'impact de certains choix est immédiat, tandis que d'autres auront des répercussions plus tard, ouvrant l'accès à de nouveaux lieux/choix/dialogues. Le joueur peut ainsi mener son enquête de la manière dont il l'entend, construisant son récit petit à petit, le tout sous l'ambiance de la musique, des effets sonores, et des différents éléments graphiques (Backgrounds et portraits des personnages).

Afin d'avoir une idée plus précise de la structuration et de l'ampleur du scénario, vous trouverez ci-dessous un schéma des grains de contenu réalisé sous twine, permettant une bonne représentation graphique du degré de liberté offert au joueur.

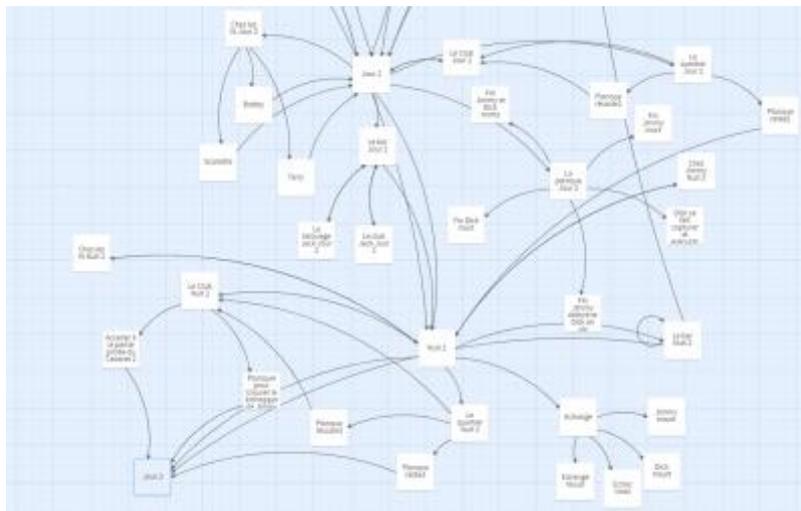
Jour 0



Jour 1



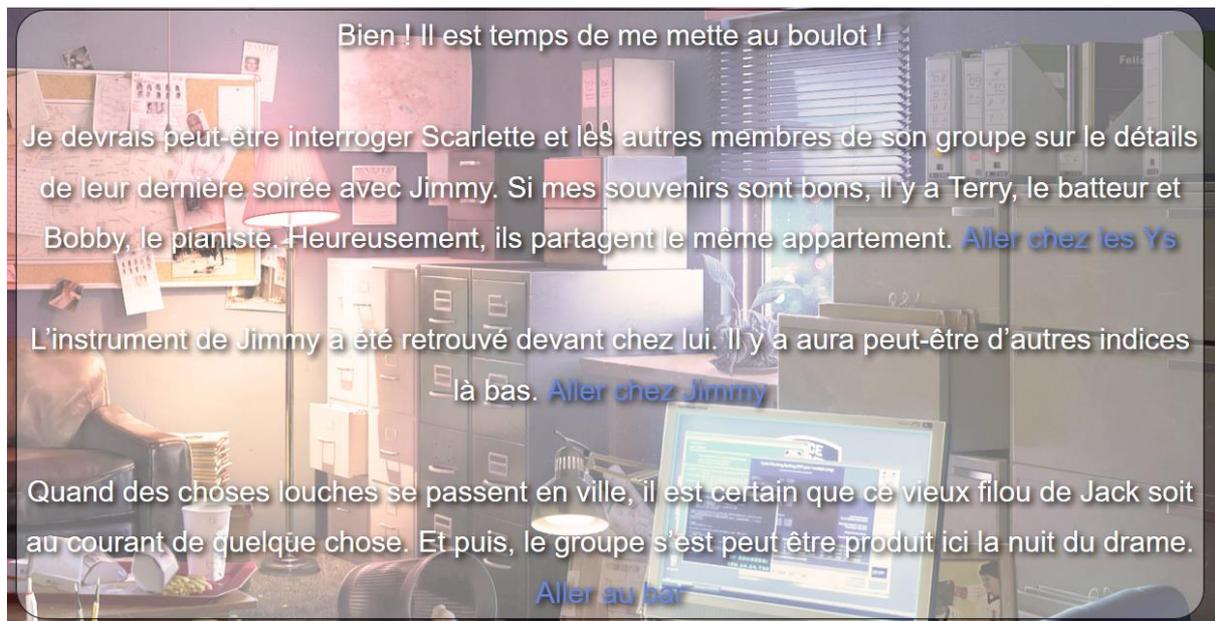
Jour 2



Formes et degrés d'interactivité :

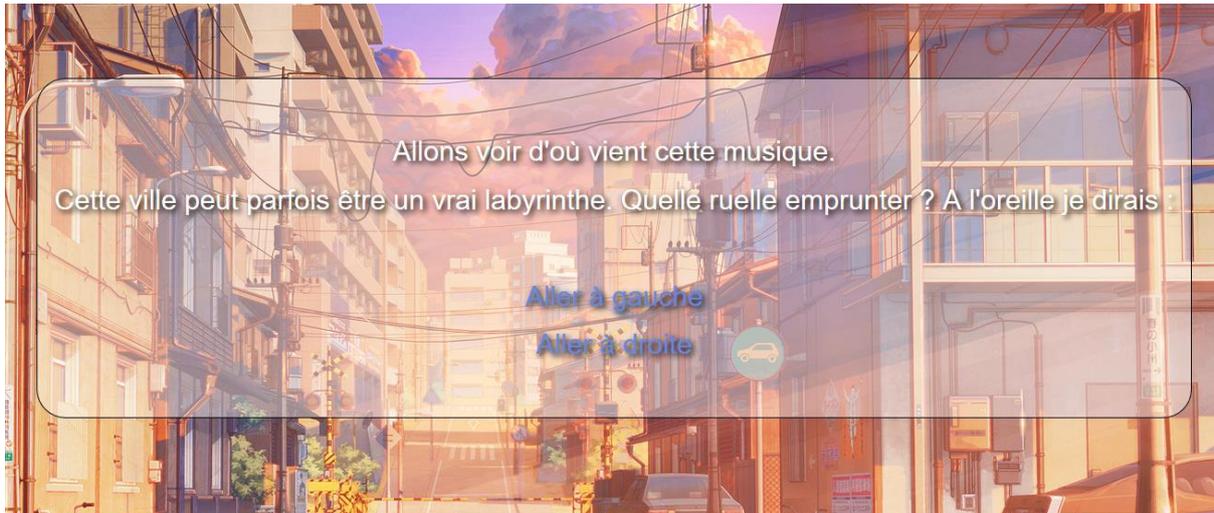
- L'enquête dont vous êtes le détective :

L'utilisateur pourra contrôler les choix du détective Dick tout au long de l'histoire en choisissant parmi plusieurs liens hypertexte. C'est donc à l'utilisateur d'explorer les possibilités proposées et faire le lien entre les indices et informations qu'il récolte pour déterminer où se rendre par la suite et à qui parler pour faire avancer l'enquête. Mais chacune de ses actions lui coûtera du temps. Un temps qui pourrait s'avérer précieux pour la survie de la personne disparue.



- Bebop City, une ville qui vit en musique :

Si vous avez un doute sur vos choix, tendez l'oreille! Toutes les personnes et situations que vous rencontrerez seront accompagnées de musique. Vous cherchez un musicien égaré, vous tentez d'échapper à la vigilance de gardes? Le volume sonore de la musique vous donnera la distance qui vous sépare. Vous voulez savoir si vos mots font mouche lors d'un interrogatoire ? Le rythme de la musique pourrait être un bon indicateur. Vous voulez ouvrir un coffre ou crocheter une serrure ? écoutez le son du mécanisme.

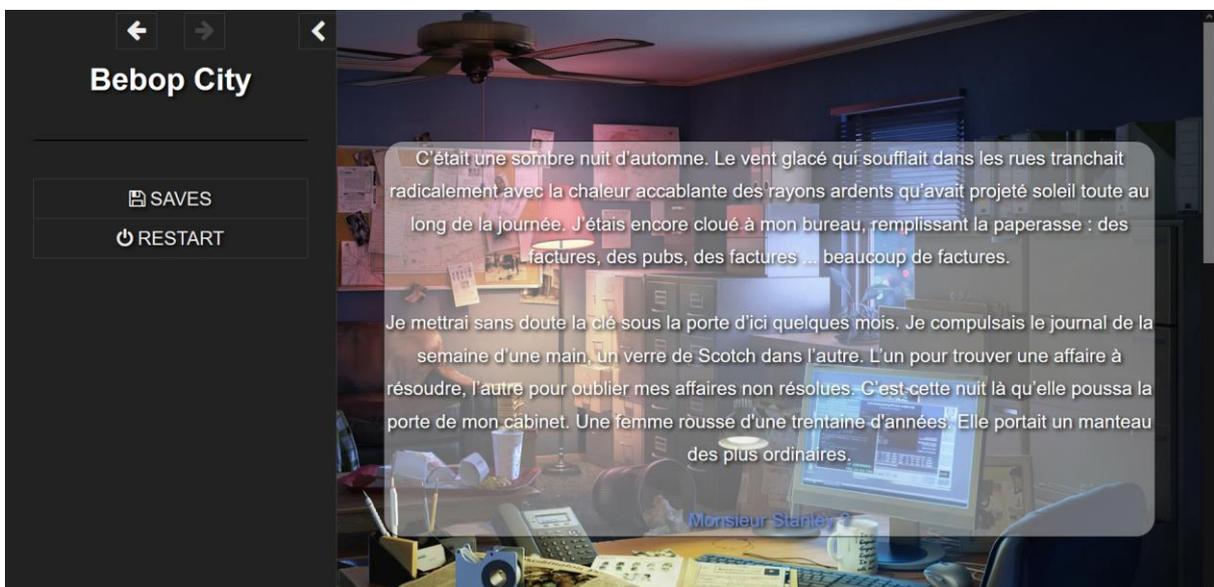


Choix graphique et d'interface :

L'interface de l'enquête se déroule sous Twine, afin d'avoir une interface simple. Elle est composée du texte du grain de contenu en cours, suivi des différents choix qui s'offrent au joueur.

Une image de fond est présente et change en fonction du lieu, afin de renforcer l'immersion du joueur, et lui permettre de mieux se représenter la scène.

Au niveau du choix typographique, puisqu'il s'agit d'un récit textuel sur écran, il est important de choisir une typographie lisible et qui se détache du fond, c'est pourquoi nous avons privilégié une typographie grasse, afin qu'elle soit le plus agréable possible pour le lecteur, et ajouté un fond semi transparent accompagné d'une ombre portée sur le texte pour faciliter la lecture.



Choix techniques:

- Twine :

Twine a été le choix évident pour nous afin de construire notre récit. Il s'adapte parfaitement à la structuration en grain de contenu, et est d'une grande accessibilité. De plus il permet également de gérer l'audio et le visuel, et est parfaitement adapté dans le cadre d'un récit textuel. Il est l'outil qui nous paraissait le plus approprié pour réaliser et mettre en œuvre l'arborescence de notre scénario, renforcé par sa facilité" de prise en main.

Le seul point négatif est l'absence de travail collaboratif, que nous avons palliée grâce à un drive pour le partage des fichiers ainsi qu'une bonne communication et répartition des tâches.

- Photoshop:

Nous avons utilisé Photoshop pour construire les différents background, c'est un outils extrêmement puissant qui permet une énorme liberté de création, ainsi qu'une multitude de palette d'effets, ce qui est idéal pour créer certaines ambiances.

- Adobe Audition / Musescore / FLStudio

Adobe Audition est là principalement pour nous aider à harmoniser le mixage entre nos différentes productions musicales, qui seront réalisées essentiellement sous Musescore par Xavier, qui maîtrise très bien cet outil, et par Antoine sous FLStudio qui est un logiciel professionnel destiné à la production musicale, permettant de gérer facilement le système piste par piste et la production audio via un clavier MIDI.

Scénario

Synopsis:

_____ Dans une ville sombre, un détective marqué par les années s'apprête à vivre sa dernière enquête : La disparition soudaine de Jimmy, un jeune musicien. Une affaire classique : Il avait des dettes de jeu qu'il ne pouvait pas payer, et s'est surement enfui. Cependant, les premiers indices trouvés et les témoignages de son groupe conduisent à un autre constat: L'homme a été kidnappé. Et il n'a sans doute plus que quelques jours devant lui avant que ses créanciers ne lui fasse payer sa dette en sang. Une course contre la montre s'engage. Notre détective devra user de toutes ses infos, passer la ville au crible et interroger ses indics pour retrouver la planque des bandits ! Chaque action lui coûtera du temps, et il en a si peu ...

Le scénario suit donc les investigations de Dick Stanley, un détective, pour retrouver la trace du pauvre Jimmy. Le joueur sera amené à explorer Bebop-city durant 3 jours et 3 nuits pour réussir à sauver la victime. Dick ne peut faire qu'un déplacement par période de temps.

Jour 1:

_____ Le détective débute son enquête et peut donc principalement :

- Partir à la recherche de témoignages auprès du groupe de musique du disparu, "Scarlette & the Y's". Il y fera la rencontre de Terry le batteur et Bobby le pianiste. Il y apprendra les événements qui se sont déroulés durant la nuit de la disparition.
- Demander à son ami Jack, ex policier et gérant d'un bar, si il a entendu parler de Jimmy. Il lui confiera que c'est un énorme joueur qui doit quelques sommes d'argent à droite et à gauche.
- Fureter autour de l'appartement de Jimmy pour essayer d'y entrer ou trouver des témoins. Si il ne pourra pas pénétrer l'appartement de Jimmy en plein jour, Dick pourra tenter de trouver un témoin de l'enlèvement de Jimmy qui lui révélera un indice sur ses ravisseurs.

Nuit 1:

_____ La nuit, les lieux de débauche accueillent les âmes en peine de la ville et l'ivresse et autres vices délient les langues.

- Le groupe de musique erre dans les rues de la ville à la recherche de distraction. Seule Bobby est à l'appart et pour une raison étrange, il refuse de parler à Dick
- Le bar de Jack est plein à craquer. Terry boit seul au comptoir. Lui parler permettra d'apprendre que les dettes de Jimmy étaient bien plus élevées que ce que tout le monde voulait bien dire. Mais pour savoir à qui il doit cet argent, il faudra demander aux joueurs du tripot de Jack. Ceux-ci révèlent que le musicien jouait à une autre table, celle d'un club à l'autre bout de la ville
- L'appartement de Jimmy peut être exploré en pleine nuit. Si Dick arrive à ouvrir son coffre, il trouvera sa carte de membre d'un club à l'autre bout de la ville

Jour 2:

_____ Après un premier jour d'enquête, Dick commence à avoir quelques indices qu'il peut utiliser pour obtenir l'accès à un nouveau lieu, le club. Si ce n'est pas le cas, retourner voir les précédents lieux lui permet de retenter sa chance et obtenir de nouvelles informations.

- Cette fois ci, c'est bobby qui manque à l'appel. Il est parti répéter chez Jack pour son concert du soir. Les autres membres du groupe aident Dick à cerner la personnalité du Pianiste.
- Au bar, Bobby répète sur le piano. Plus calme que les autres fois où on l'a rencontré il accepte de parler au détective. Essayez de ne pas l'énerver, et il vous dira que Jimmy a été enlevé par un gang mafieux. Il donnera même la description physique du créancier de Jimmy et l'adresse du club !
Si vous parlez à Jack, il aiguille Dick sur le signe distinctif des ravisseurs et remet une carte de membre à Dick.
- L'appartement de Jimmy est sous scellé. Mais il est toujours possible de rechercher le témoin de l'enlèvement.
- Le quartier mafieux peut être visité pour trouver le club.

- Le club est fermé la journée.

Nuit 2:

Les indices se recourent et convergent vers le club. Il n'est ouvert que la nuit. C'est la chance de Dick d'en apprendre plus !

- L'appartement est désert.
- Dick peut rejouer au Poker dans le bar.
- Il n'y a rien à faire chez Jimmy
- Le quartier mafieux peut être visité pour trouver le club.
- Le club est ouvert. Dick n'a aucun problème pour entrer. Il peut parler au gérant, mais n'aura accès à la salle de jeu que si il ne possède pas de carte de membre. Il remarque la présence des membres du gang dans le cabaret. Si il rentre dans la salle de jeu, il voit le mafieux qui menaçait Jimmy briser les doigts d'un mauvais payeur.

Si il connaît la description de la personne qui a menacé Jimmy, ou si il assisté à la scène dans la salle de jeu, il peut tenter de planquer devant le cabaret pour le retrouver. Il pourra "l'interroger de manière amicale" et obtenir la localisation de la planque où est retenu Jimmy. Dick aura le choix entre retenir le mafieux prisonnier ou le laisser partir.

Jour 3:

Le dernier acte. Soit Jimmy est sauvé, soit il mourra ce soir. Si Dick a bien fait son travail, il devrait connaître la planque où est retenu Jimmy. Sinon, il lui reste **une dernière chance** de pouvoir arriver sur les lieux à temps.

Les options du jour 3 sont majoritairement les mêmes que le jour 2. Mais si Dick va voir le groupe, il apprend que les ravisseurs ont appelé pour demander une rançon et pourra tenter de délivrer le musicien durant la nuit.

Si Dick sait où est la planque des ravisseurs, il peut tenter de délivrer Jimmy et potentiellement le sauver.

Nuit 3:

_____ Si on en arrive là, soit Dick a appris pour l'échange de l'otage contre une rançon, soit toutes ses actions le mèneront sur les lieux trop tard.

Si Dick se rend aux négociations, il a une chance de délivrer Jimmy ... mais peut aussi mener l'histoire à un bain de sang ou aucun membre du groupe ne survit à cette nuit.

Conclusion

Ce projet aura été pour nous l'occasion de raconter un polar avec nos mots. Le cadre du genre et la narration nous ont vraiment permis de laisser court à notre imagination. On emprunte au *Parrain*, aux films de détective, créant des personnages aussi stéréotypés que possible. On s'écarte parfois de l'histoire sombre, empruntant un humour proche de *Cowboy Bebop*. Malgré le cadre particulier de ce semestre, chaque réunion en ligne pour décider du scénario a donné le jour à plusieurs idées. Peut-être même trop d'idées. Mais on a su rapidement faire le tri et se tenir à une structure de récit simple.

Un autre objectif de ce projet était d'immerger l'utilisateur dans l'univers à travers la musique. *Bebop City* se devait d'être une ville qui ne dort jamais et où tendre l'oreille suffit pour la sentir vivre. La musique que l'on a composée se voulait évolutive, et le plus souvent intimement liée à l'histoire voire même diégétique parfois. Et si au final, la musique est bien présente, on aurait aimé en faire plus. Mais le temps étant compté et menant ce projet à deux, il a fallu faire des choix et se concentrer davantage sur l'écriture de l'histoire et le rendu visuel du projet.

Dans l'ensemble, ce projet aura été une entreprise enrichissante et stimulante et nous aura permis de créer une expérience que l'on espère plaisante pour ceux qui s'aventureront dans les rues de *Bebop City*.