



Votre vie amoureuse est entre vos mains

Réalisé par :
Gabriel Bourgeois
Hugo Dage
Ines How-Choong
Elsy Huanca Estofanero
Hadrien Padovani

Sommaire

I. Introduction	3
A. Le projet dans le cadre SI28	3
B. L'équipe projet	3
II. Note d'intention	4
A. Concept (pré-projet)	4
B. Cible (pré-projet)	5
C. Réalisation (post-projet)	5
III. Cahier des charges	6
A. Ressources médias	6
B. Structure, choix d'interface et choix graphiques	9
1. Réalisation de l'interface fixe.	9
2. Réalisation de l'interface d'entrée	9
3. L'interface du swipe	10
C. Navigation, choix techniques	10
1. Réalisation du chat textuel (type Messenger)	10
2. La navigation vers les profils, dans des histoires indépendantes	11
3. La rencontre	11
IV. Scénario	12
A. Si on incarne un homme	12
1. Ava	12
2. Claire	15
B. Si on incarne une femme	16
1. Mathieus	16
2. Kev	19
3. Gaetan	21
C. Les profils pièges ("fake profil")	21
V. Conclusion	23

I. Introduction

A. Le projet dans le cadre SI28

Dans le cadre de l'UV SI28, nous avons eu pour but de réaliser un projet interactif tout au long du semestre. Ce projet, réalisé en groupe, est un moyen de mettre en pratique les concepts vus en cours, concernant les techniques d'écriture autour de l'interactivité. De plus, cela nous a permis découvrir et utiliser des ressources numériques comme Twine, Audacity ou encore des outils de retouche photo comme PhotoFiltre.

B. L'équipe projet

Les équipes projet ont été formées au début du semestre au sein des groupes de TDs SI28. Notre équipe est née de l'intérêt commun pour un format de projet : le film interactif. À l'origine un groupe de 3 tourné vers un film interactif de rencontres (jouant sur les sensations les émotions), 2 camarades nous ont rapidement rejoint pour former un groupe final de 5 personnes. À cause de la crise du COVID-19, survenue au début du semestre, nous avons choisi de nous tourner vers le récit interactif, car nous l'avons trouvé plus approprié dans ce contexte (difficultés liées aux tournages vidéos, à l'enregistrement d'images de bonne qualité etc...).

Composée de deux étudiants en ingénierie mécanique (Elsy, Hugo), d'une étudiante en génie biologique (Inès), un étudiant en génie informatique (Hadrien) et un étudiant tronc commun se dirigeant vers le génie informatique (Gabriel). Les membres de notre équipe possèdent des compétences bien différentes selon nos domaines. De plus, les exposés à réaliser pour l'UV nous ont permis de nous spécialiser dans certaines facettes du projet : Hugo et Hadrien ont su maîtriser Twine au mieux, Inès a utilisé ses compétences en CSS, Gabriel a géré certains aspects graphiques (CSS + montages photos), et Elsy a pu faire parler ses talents de romancière ! Cependant, il est important de noter que toute l'équipe a travaillé dans la majorité de ces domaines, pour essayer d'homogénéiser le projet.

L'UV SI28, présentant et nécessitant de travailler avec des outils informatiques, il a fallu à toute l'équipe de prendre en main ces outils et d'acquérir des nouvelles compétences. De plus, nous avons pu régulièrement nous réunir pour discuter de l'avancement du projet, grâce à des plateformes de visioconférences en ligne comme Cisco Webex par exemple.

II. Note d'intention

A. Concept (pré-projet)

Le projet se tourne vers une histoire interactive à multiples fins (**Branching Scénario**). L'objectif du projet est de mettre un accent sur l'interaction et sur les conséquences de nos choix, dans une ambiance comique. La multitude des histoires permettra une rejouabilité qui devrait aguicher la curiosité du spectateur. Le projet traite de la rencontre amoureuse à l'heure d'aujourd'hui. Le joueur déambulera dans une application un jour de solitude et ensuite cette application deviendra comme dans la vie réelle un jeu. Il rencontrera diverses personnes venant de monde différents, qui seront principalement loufoques et il pourra expérimenter autant d'être une femme qu'un homme.

1ère moitié du récit :

Au début du récit, l'utilisateur choisit son identité (homme ou femme). Il décide d'une personne qu'il va rencontrer sur une célèbre application de rencontre (rencontre hétéro-sexuelle uniquement pour faire plus simple et garder une cohérence dans le caractère des personnages : macho etc...). Il peut naviguer entre 3/4 profils différents (+ des faux profils, avec lesquels le récit s'arrête assez vite, voire instantanément), où il peut s'informer sur les caractéristiques (identité, caractère, préférences, hobbies) de ses potentielles conquêtes. Un fois choisi le profil, il peut établir une conversation sur l'appli, et peut aboutir à un rendez-vous dans une 2ème partie du récit.

2ème partie :

Une rencontre en dehors de l'application avec le personnage en question. Les scènes se veulent ouvertement humoristiques, avec des montages photos rigolos et des têtes découpées (Fig. 0).



Fig. 0 Design initiale des rencontres

B.Cible (pré-projet)

Les personnages incarnés sont implicitement des jeunes adultes, mais le projet est destiné à tous ceux qui souhaitent se divertir à travers un jeu de séduction fictif et comique. La dimension humoristique peut plaire à beaucoup mais le film n'est pas destiné aux enfants (apparition potentiel d'alcool, blagues lourdes).

C. Réalisation (post-projet)

Avec le recul que nous avons aujourd'hui, nous pouvons faire un point sur ce qui a été ou pas réalisé dans notre note d'intention de projet. Pour ce qui est des objectifs du projet, le côté "émotionnel" et très "axé rencontre" a été un peu délaissé. En effet, la plateforme textuelle que nous avons créée sur Twine ne permet pas un transfert d'émotions très puissant. Notre idée originelle (du premier TD) le permettait, c'est-à-dire en créant un film interactif et donc avec un support bien plus visuel et vivant, mais la fixité d'un texte et d'un écran de téléphone ne permet pas du tout la même "puissance émotionnelle". Le côté "vouloir conclure" a aussi un peu plus laissé place à l'esprit découverte, à la surprise de certains personnages et à l'humour.

La première partie du récit a été plutôt respectée, avec une partie d'abord de choix parmi différents profils, et des discussions avec les différents personnages que nous avons créés. Les choix influencent bien le cours de la discussion, qui peut être coupée rapidement ou au contraire aboutir à des dialogues intéressants.

La deuxième partie, en revanche, n'a pas été aussi aboutie que nous le voulions, ou du moins bien moins approfondie. En effet, cette rencontre, déjà, n'apportait pas grand chose en terme de sens ou de scénario, mais de plus allait faire "tâche" visuellement par rapport au reste du projet. Enfin, la dimension technique de la rencontre "interactive" sur Twine allait poser problème, en effet nous n'avons pas vraiment réussi à créer quelque chose de beau et de bien fonctionnel pour ces rencontres.

Pour toutes ces raisons, nous avons décidé de laisser libre à chaque membre le choix de la finalité de son histoire : que ça soit avec une image-montage fixe avec un petit récit, à la manière de la fin d'un jeu vidéo ("Et enfin, le héros sauva la princesse, et ils vécurent heureux dans leur château..."), ou avec une petite touche d'interactivité dans une "mini-rencontre physique", un peu dans l'esprit du projet initial mais en moins développé.

III. Cahier des charges

A. Ressources médias

Notre projet étant un récit interactif, son contenu est essentiellement textuel. L'utilisateur n'est pas seulement un lecteur passif, mais il contribue à l'avancée de l'histoire et peut modifier la tournure prise par cette dernière grâce à (ou à cause de) ses choix.

On a choisi Twine (Fig. 1) pour réaliser ce projet car ce logiciel permet de créer une navigation hypertexte dans le récit. Il offre de nombreuses possibilités intéressantes tout en étant simple d'utilisation. Il nous a été conseillé par notre professeur pour les non-informaticiens car il ne nécessite à première vue pas trop de connaissances en programmation. En s'y intéressant, nous nous sommes rendu compte que des connaissances en langage html - CSS et JavaScript aident grandement à ajouter du contenu, à rendre l'histoire plus vivante et obtenir de meilleurs visuels.



Fig. 1 : Logo de l'application Twine

Dans l'ensemble, nous pensons avoir utilisé efficacement cet outil. Nous avons pu rapidement en apprendre la syntaxe, qui est assez intuitive et qui permet la navigation entre des "Passages" : traduit dans notre projet, un Passage se résume à un choix de message qui fera avancer le dialogue avec le personnage. On a regretté la grande nécessité d'apprentissage de la syntaxe HTML (plutôt facile) et de la manipulation du CSS (plus compliquée). De plus, l'insertion de sons est très complexes sur Twine puisqu'elle nécessite l'utilisation de javascript, encore un 3ème langage à apprendre pour manipuler Twine, -plus complexe qu'il n'y paraît alors-.

Pour Tindor, qui dit application dit aussi logo et interface. Nous avons donc modifié et retouché le logo à plusieurs reprises (Fig. 2 & 3) afin qu'il puisse correspondre à notre "application". Cette partie visuelle du projet a été réalisée sur Photoshop (et avec un peu de PhotoFiltre, plus facile d'utilisation parfois, notamment pour la transparence). Le rendu final (Fig. 4) nous a plutôt satisfait.



Fig. 2 Première tentative de logo

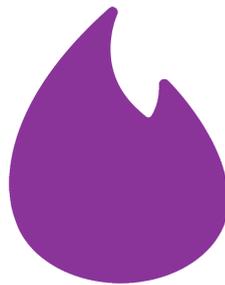


Fig. 3 Logo final



Fig. 4 Logo complet final

Pour la suite de la partie visuelle du projet, que sont les profils Tindor qu'on peut rencontrer, nous avons utilisé de nombreuses images libres de droit trouvées sur internet, notamment pour les photos de profils des personnages de l'histoire, que nous avons pu trouver dans des banques d'images libres de droit comme pixabay.com, ou encore l'I.A. génératrice : thispersondoesnotexist.com. Ainsi, dans le but de reproduire au mieux un vrai site de rencontre et avec des profils crédibles tout en étant certains de respecter les droits de tout le monde. L'utilisateur peut ainsi s'associer mentalement avec une personne, tirée d'une image réaliste, ce personnage avec qui il converse. Nous avons trouvé l'utilisation du site [thispersondoesnotexist](https://thispersondoesnotexist.com) très intéressante, car les images sont incroyablement réalistes, et ça peut surprendre l'utilisateur d'apprendre que ces personnes n'existent pas dans la réalité (Fig. 5). Difficile de se dire que cette personne n'est que le fruit de calculs et d'apprentissage automatisé...



Fig. 5 Cette personne n'a jamais existé

Pour la dimension audio de notre projet, Twine nous a offert entre autre la possibilité d'ajouter du contenu audio à l'histoire, sur laquelle nous nous sommes appuyés pour créer un sentiment d'immersion du lecteur dans l'histoire dans une scène d'introduction. Ainsi, nous avons travaillé sur l'immersivité au sein d'une journée "métro-boulot-dodo", dans une ambiance dans laquelle notre public cible devrait pouvoir se reconnaître. Cette expérience, certes courte, a été réalisée sur Audacity et j'ai pu tirer mes sons de différentes banques de sons en ligne comme lasonotheque.org (proposant un contenu plus modique mais avec un côté plus "artisanal") ou universal-soundbank.com (plus complet mais avec des pubs).

La dimension audio a été finalement assez peu utilisée dans notre projet : en effet, elle nécessite d'abord la justification de son utilisation (rajouter des sons seulement pour étoffer le projet et pas parce que ça servirait l'immersion n'aurait pas d'intérêt), et ensuite par l'apport massif de boutons et de javascript. En effet, on s'est vite rendu compte des limites de Twine dans cette dimension sonore. Le HTML possède des moyens d'ajouter des audios, mais ceux-ci sont parfois trop complexes et ont du mal à interagir avec des éléments de langage liés à Twine, et il faut alors introduire des scripts (langage javascript) un peu partout dans le projet. Cela rentre un peu en conflit avec la quantités massive de passages dans nos histoires (puisque'un passage = un message, les passages sont démultipliés et donc par conséquent la quantité de script le serait aussi), c'est pourquoi nous avons un peu mis de côté la dimension audio du projet pour se concentrer un peu plus sur le visuel et le contenu du scénario. En ce point, nous aurions peut-être pu utiliser d'autres outils de programmation pour simplifier l'ajout de sons (unity ?)

B. Structure, choix d'interface et choix graphiques

1. Réalisation de l'interface fixe.

L'interface fixe de notre projet a été réalisée purement en CSS associé au HTML. Cette même interface est constituée du cadre (extérieur noir et écran blanc) de téléphone et du fond animé en arrière-plan. De plus, l'affichage de l'écran change selon la partie de l'histoire dans laquelle on se trouve (introduction - recherche de profils - discussions - fin). Il nous semblait nécessaire de créer un cadre de téléphone pour faire ressortir le côté 'jeu' de notre projet. Il a aussi un but immersif, puisque les applications de rencontre que nous parodions se trouvent sur téléphone. Il a été créé en CSS (une partie phone out et une partie phone in). Cette interface est ensuite recopiée dans chaque passage, pour pouvoir conserver l'interface à travers les différents passages de l'histoire.

Le fond animé (Fig. 6) est un fond de ciel avec une animation au niveau des nuages. On a choisi un ciel avec un bleu très vif. Il peut faire penser aux ciels dans les jeux comme Mario. Le ciel rappelle un esprit bon enfant à la "Toy Story", et ajoute un peu de légèreté au rendu du téléphone assez "lourd" (un gros téléphone cubique noir).

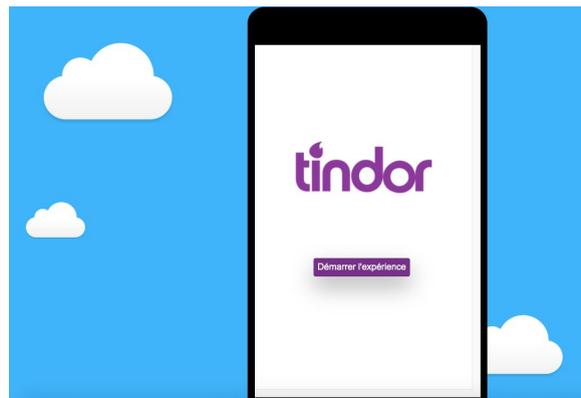


Fig. 6 Interface téléphone et fond animé

Le logo est bien sûr librement inspiré et détourné du logo Tinder (utilisé uniquement à des fins pédagogiques !). De plus, l'apparence générale du projet s'insère dans un cadre humoristique, assez enfantin parfois typique d'un jeu vidéo.

2. Réalisation de l'interface d'entrée

La réalisation de l'interface d'entrée a demandé d'utiliser du Twine, HTML et du CSS. L'interface est décomposée en plusieurs passages Twine. On demande à l'utilisateur son sexe et son prénom. Ces valeurs sont enregistrées dans des variables qui sont utilisés pour déterminer les profils visibles, et parfois dans les discussions. L'interface est par la suite habillée par du contenu principalement CSS.

3. L'interface du swipe

L'interface du swipe (Fig. 7) imite celle des applications de rencontre comme on peut les trouver sur Tinder. On a le nom de la personne, une image associée ainsi qu'une brève description. On a implémenté deux images faisant office de boutons. L'une valide le profil et permet à l'utilisateur de rentrer en interaction avec le profil "liké", l'autre sert à montrer que l'utilisateur n'est pas intéressé par le profil proposé. Lorsqu'elle est activée, l'utilisateur passe au profil suivant. L'ordre des profils est géré complètement aléatoirement, et une fois tous les profils explorés, on revient sur les profils dans un ordre différent.

La structure du profil a été implémenté en HTML et en CSS alors que la gestion des swipe a elle été mise en place grâce à Twine (à l'aide notamment d'un href).



Fig. 7 Interface de swipe de profil

C. Navigation, choix techniques

1. Réalisation du chat textuel (type Messenger)

La création du chat textuel a nécessité l'utilisation de Twine, avec un apport de HTML et d'un peu de CSS. On peut décomposer notre chat en plusieurs éléments: les bulles, le scrolling et la structure extérieure au téléphone.

Les bulles sont divisées selon leur utilisation. Deux types de bulles à l'intérieur du téléphone : celles qui représentent un message émetteur (que l'on envoie), ou celles du destinataire (que l'on reçoit). Ces dernières sont implémentées en CSS et on les ajoute manuellement dans le HTML correspondant des passages.

Le choix de réponse du joueur se fait sous forme de bulles également (Fig. 8). On a fait un choix de les implémenter à l'extérieur du téléphone, suite aux conseils de nos camarades. Nous étions indécis parmi les bons endroits de bulles de choix: dans le téléphone, à droite du téléphone ou sous le téléphone (en bas de la page). Le positionnement à droite du téléphone permet de mettre en évidence les choix par rapport aux autres bulles "messages" mais aussi de rendre l'interface plus claire. Ces dernières sont aussi implémentés en HTML et CSS.

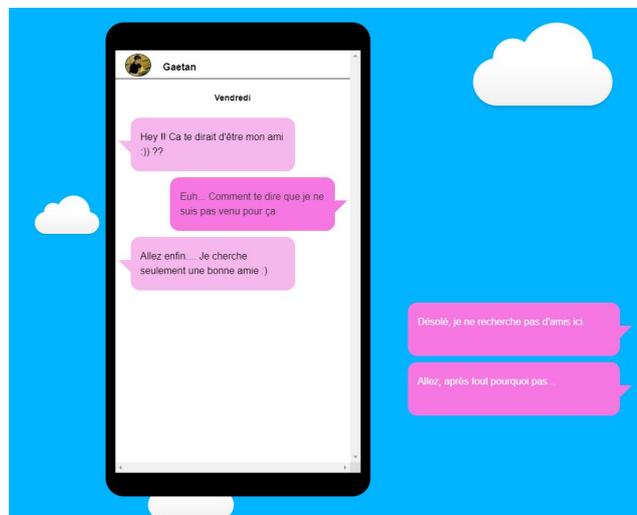


Fig. 8 Interface du choix des messages

Le scrolling du chat est aussi implémenté en CSS et permet de regarder les anciens messages, grâce à l'attribut "overflow" de valeur "scroll".

Les échanges du chat et sa navigation et donc l'histoire est quand à elle gérée par des passages sur Twine et des choix en arborescence.

2. La navigation vers les profils, dans des histoires indépendantes

Comme Twine ne permet pas de travail collaboratif, nos histoires personnelles (et profils personnels) ont toutes été créées séparément dans des histoires Twine différentes, que nous avons reliées à l'histoire principale et à l'interface du swipe grâce à un href. Cela crée donc plus d'histoires différentes, en format de fichier .html (c'est pourquoi le téléchargement de l'appli se fait sous forme de dossier compressé, puisqu'elle comprend plusieurs fichiers).

3. La rencontre

La rencontre a demandé l'utilisation de Twine et Illustrator. L'interface et le contexte de la rencontre est différent pour chaque profil, car imaginée indépendamment entre nous tous (chacun créé la fin de son histoire, et donc la partie rencontre, comme il l'entend).

IV. Scénario

Nous avons séparé notre projet en plusieurs profils de différents sexes. Ainsi, nous sommes partis sur une répartition assez “binaire” et plutôt basique pour respecter une cohérence notamment orthographique mais aussi du caractère des personnages.

Ainsi, selon le sexe entré au début du programme, on rencontre des personnages de sexe opposé. Nous allons ici décrire le scénario et les différents personnages que nous avons créés.

A. Si on incarne un homme

1. Ava

Ava est un jeune robot en cours de construction par la compagnie AI 2020. Le but de cette compagnie est de créer bien sur une AI qui a pour but de flirter. Mais ne semble pas très fonctionnelle.

L'utilisateur sait que c'est un robot depuis le début, il est averti. De cette manière l'utilisateur expérimentera de manière consciente, profitable et humoristique de parler à une IA

Ava peut parler de sujets banales généraux. Elle aime particulièrement la cuisine, la musique et l'art. Vous échangerez dessus. Elle vous partagera même son art, sa musique et sa cuisine via des photos, des chansons et des vidéos. Ses réalisations sont très particulières à elle et étranges. Ava n'est pas une IA parfaite, bien au contraire elle est très ratée mais c'est bien ce qui fait d'elle si charmante. Ce qui rendra l'échange humoristique.

Elle est librement inspiré de personnages tels que Samantha dans Her, Gigolo Joe et David dans Intelligence Artificielle, et Ava dans ex machina.

Modélisation d'Ava

Pour modéliser Ava, on a utilisé Adobe Fuse (Fig. 9). C'est une extension adobe. Fuse est une application de modèle 3D et permet de créer des personnages. On peut modifier son visage (Fig. 10), ses vêtements, sa corpulence, ses vêtements.



Fig. 9 Logo de l'extension Adobe Fuse

Cette application donne extrêmement de liberté pour la modélisation du personnage.

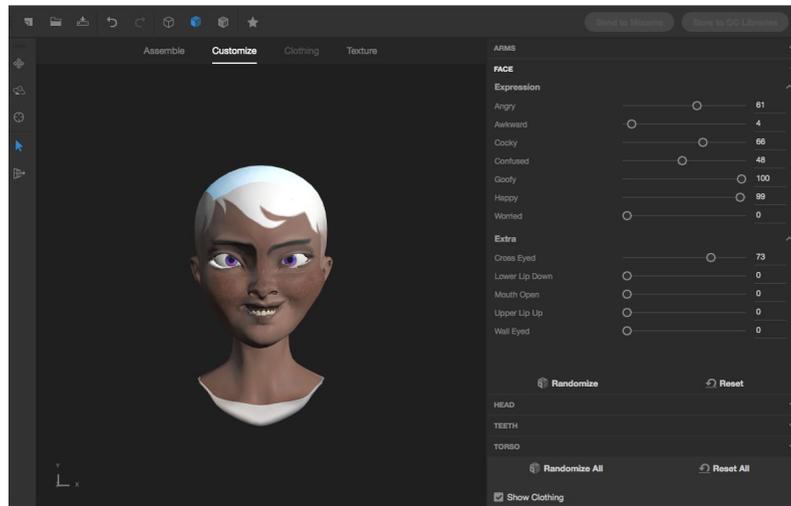


Fig. 10 Interface de Adobe Fuse

La plus grande difficulté est de s'éloigner d'un personnage trop réelle. J'ai choisi que le personnage aie une apparence assez irréaliste, loufoque mais attractive quand même. J'ai choisi ces critères pour que ça aille avec l'interface de jeu. Je ne voulais pas créer quelque chose dans l'imitation du réel parce que je veux que le joueur retienne que c'est une IA et aie un peu de distance avec ce personnage. Créer de quelque chose de trop proche du réel ou trop sexy pourrait au contraire repousser le joueur, et créer une atmosphère étrange et malaisante. Je voulais rester dans le cadre d'un "jeu".

Il était possible techniquement de créer un personnage proche du réel mais j'ai fait le choix de ne pas le faire.

J'ai essayé d'aller à l'encontre aussi des stéréotypes de l'IA où elle n'a pas de défauts et presque parfaite.

Ce personnage est librement inspiré de Lil Miquela (Fig. 11) qui est une influenceuse virtuelle sur instagram en terme d'apparence.



Fig. 11 Image de Miquela, Influenceuse virtuelle

Animation d'Ava

Dans une partie de la conversation, Ava veut envoyer une petite vidéo où elle dit "Bonjour" ou elle essaye de chanter. Pour animer Ava, j'ai utilisé l'application Crazy Talk 8 (Fig. 12) de Reallusion. Le logiciel permet de créer aussi des modèles 3D, modèle 2D et de les animer et même faire du lip syncing (Fig. 13).



Fig. 12 Logo de CrazyTalk 8

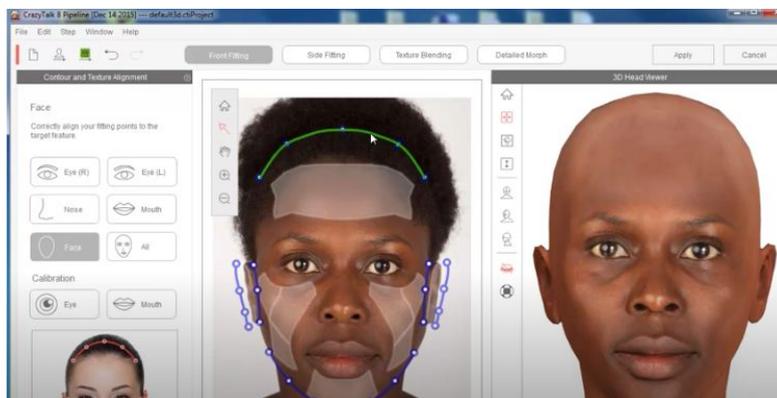


Fig. 13 Interface de Crazy Talk 8

Dans un premier temps, on doit réaliser ce qu'on appelle un face fitting. A partir d'un photo du modèle je recrée le modèle 3D ou 2D. On repère les points qui vont bouger: les recoin des yeux, ceux de la bouche, le nez, et les contours du visage. Lorsque le modèle 3D ou 2D est réaliser. Pour animer, j'utilise du lip sync et on peut choisir les émotions attachés à la façon de le dire. Ce logiciel est très pratique si on veut faire des modèles très proche du réel.

Voix de Ava

Pour qu'elle parle dans la vidéo, elle a bien sûr une voix. Sa voix c'est la mienne et modulée par Audacity pour que ça fasse robot.

Musique de Ava:

J'avais par chance un Korg Volca FM (Fig. 14). Ce qui permettait de créer la musique de Ava. Sa musique "robot-like" est bien sûr horrible à entendre et chaotique.



Fig. 14 Image d'un Korg Volca FM

Peinture de Ava

La peinture de Ava sont des peintures générées par ordinateur trouvés sur internet.

2. Claire

Claire est une fille de 19 ans, fan de cheval, qui recherche une grande histoire d'amour, elle peut être un peu naïve et innocente, et parle beaucoup de son cheval : Babibel. Son profil est on-ne-peut plus explicite (Fig. 15).



Fig. 15 Profil de claire

Comme pour les autres personnages, l'histoire se passe en deux étape : avec en premier, la conversation sur l'application. Durant cette dernière, le joueur se rend compte que le sujet revient beaucoup au cheval. De plus, certains pièges ont été disséminés. Si l'utilisateur répond mal, il se retrouve "bloqué" par Claire directement.

Si en revanche, le joueur réussit à éviter tous les pièges et à plaire à Claire, il aura le droit à un rendez-vous... Dans une écurie, à s'occuper de chevaux !

B. Si on incarne une femme

1. Mathieus

Mathieus est un garçon timide de 25 ans qui habite encore chez ses parents. Dès qu'il est passé au chômage, il a décidé d'adopter 6 chats. C'est pour qu'il ne se sente pas tout seul, grâce à la compagnie de ses chats.

Dans l'application, il semble être un garçon extraverti mais en vrai, il est tout le contraire. C'est donc on a décidé de mettre une image attirante (voir vulgaire !) pour que la fille commence une expérience avec un personnage de 2 personnalités différentes (Fig. 16).



Fig. 16 Profil de Mathieus

Au long de cette expérience, la fille peut tomber sur des divers fins:

- "Ce correspondant vous a bloqué"
- Rendez-vous chez lui
- La fille adore aussi les chats, ils se marient après années de relation.
- La fille tue tous les chats avant de partir de chez lui.

Scénario "Application Tindor"

Dans cette première phase, le but est d'avoir une rencontre. Etant extraverti, il cherche une fille extravertie elle aussi. Il y aura quand-même de contraintes: Si la fille est timide ou trop courageuse, Mathieus finira par la bloquer. Et ensuite, il va automatiquement s'afficher des messages (figure).

Tu peux retenter ta chance si jamais il te bloque en recommençant la conversation du début.



Fig. 17 Image du scénario avec Mathieu

Scénario “Rencontre”

Tu vas te rendre compte qu’il habite encore chez ses parents et tu vas vite apprendre à connaître ses chats. C’est dans cette partie, que tu vas décider de continuer avec lui, ou de le quitter. Après cette décision, tu te trouveras dans des situations diverses telles que:

- Tu décides de te venger, tu tues ses chats pour avoir perdu ton temps. Ensuite, les chats ont déjà peu de vies, car ils veulent toujours être tués par les copines de Mathieu et donc ils décident de devenir indépendants.



Fig. 18 Vidéo du scénario 1



Fig. 19 Image du scénario 1

- Il vas te demander le mariage et ensuite tu te rappelles que tu es déjà mariée.



Fig. 20 Image du scénario 2



Fig. 21 Image du scénario 2

- Tu aimes les chats autant qu'il les aime et après 2 ans de relations vous décidez de vous marier.



Fig. 22 Image du scénario 2

2. Kev



Fig. 23 Profil de Kev

Kev est un homme vivant toujours chez ses parents en apparence très confiant et “successful” comme il le dit lui même. Il utilise des techniques de dragues assez ringardes et apprécie employer beaucoup d'anglicismes.

Il essaye de séduire en étalant sa prétendue richesse chaque fois qu'il en a l'occasion.

Il est persuadé qu'il va réussir grâce à son site de dropshipping (vendant des couvertures pour chien) pourtant il est encore loin de la vie de rêve qu'il essaye de montrer.

L'utilisateur comprend assez vite que Kev est mythomane. Ainsi, Kev préférera fuir la relation plutôt que d'affronter la réalité. La seule fin “heureuse” est celle dans laquelle l'utilisateur fait semblant de ne rien voir ou celle dans laquelle il fait comprendre à Kev qu'il doit se faire soigner.

Fins possibles

- Après avoir parlé de sa réussite pendant toute la soirée lors d'un dîner en tête à tête, il propose d'inviter son crush mais sa carte bancaire ne passe pas, il dit que “comme il a trop d'argent sur son compte son banquier jaloux a sûrement décidé de bloquer sa carte”
 - Vous faites mine de le croire, la relation continue
 - Vous le quittez sur le champ
 - vous lui dites d'arrêter de raconter des bêtises, il vous quitte



Fig. 24 Image de fin 1



Fig. 25 Image de fin 1

- Vous l'avez trop incité à parler de lui, vous déclenchez un monologue sans fin. Peut arriver par message et en réel
- Il vous propose comme rencard un tour dans sa nouvelle voiture une Lamborghini Huracane. Pourtant, le jour J il arrive avec une voiture différente et invente une autre excuse.



Fig. 26 Image de fin 2

- Vous le heurtez dans sa sensibilité en lui montrant qu'il n'est pas ce qu'il prétend être, il vous bloque ou vous fuie
- Vous réussissez à le convaincre de voir quelqu'un pour qu'il en finisse avec ses mensonges. Vous découvrez alors un tout nouvel homme après sa thérapie. Vous vivez heureux.

3. Gaetan

Gaetan (Fig. 27), - dont l'image est tiré d'un meme -, semble en apparence un jeune garçon (trop jeune pour ces plateformes !), à la recherche d'amis. Son profil est simple, il aime les jeux vidéos, comme beaucoup d'autres enfants, et est à la recherche d'amis. Son caractère, parfois pressé, parfois étrange, reflète bien des surprises ! (secret à découvrir soi-même...)



Fig. 27 Photo de profil de Gaetan (tiré d'un meme)

C. Les profils pièges ("fake profile")

Afin d'étoffer, assez artificiellement, les choix de profils dans l'application Tindor, nous avons créé quelques profils "fake", c'est à dire des profils avec lesquels aucune histoire ne peut commencer. Nous sommes partis du constat que, dans la réalité, de nombreux profils sont inactifs, ou gérés par des ordinateurs dans le but d'escroquer les pauvres âmes à la recherche de l'amour. En effet, il n'est pas anodin de croiser des profils qui semblent "parfaits" (physique qui correspond exactement aux critères de beauté "classiques", description osée voire même explicite sur les intentions de la personne...), et qui ne mènent qu'à un robot qui nous propose d'aller entrer notre code de carte bleue sur un site de scam étranger. Ajoutant à cela que nous n'avons développé "que" 5 profils, l'idée de rajouter quelques profils arnaqueurs nous a paru appropriée.

On pourrait par exemple parler de Sarah (Fig. 28).

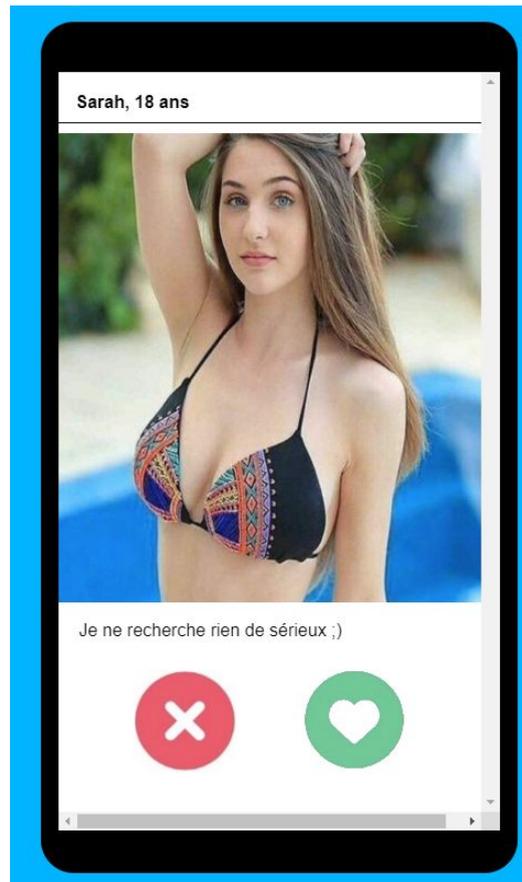


Fig. 28 Profil de Sarah (fake profile)

V. Conclusion

Le but de notre projet était d'abord de réaliser un film interactif à l'image de Bandersnatch dans Black Mirror, que nous avons pu étudier pour les premiers TD. Crise sanitaire oblige, nous nous sommes tournés vers un branching scénario, plus classiques à fins multiples et à forte rejouabilité. Le projet s'est un peu transformé en "mini-jeu/critique" sur le thème des applis de rencontre, où on peut trouver des personnalités très différentes, aux caractères aussi variés que extravagants.

Le thème est la rencontre amoureuse contemporaine et reflète sa gamification à l'ère d'aujourd'hui ; chercher l'amour, c'est pour certains un jeu, pour d'autres un objectif de vie, et pour d'autres simplement un moyen de rencontrer des gens. Notre Tindor, contrairement au célèbre Tinder, n'a pas d'algorithme de classification. Le joueur peut alors tomber dans les décombres de Tinder. L'idée est que le joueur se balade dans l'application et rencontre des personnages tous plus fous les uns que les autres, mais finalement assez normaux, et humains. C'est aussi la société qui peut se refléter dans ces caractères : on a tous nos défauts, notre part d'excentricité et on peut tous être schématisés, en un sens.

Le Tindor devient une version caricaturée du Tinder, un équilibre entre le réel et le fictif. Tindor reflète un aspect terriblement généré, binaire avec des scènes risibles, voire ridicules. Tindor est un peu comme Tinder ces derniers mois : moins un site de rencontre qu'un un lieu de divertissement et de passe-temps.

Les personnages sont tous créés par chacun d'entre nous. Ils peuvent s'inspirer d'expériences réelles, de délires fous, de fantasmes ou même de nos attentes en terme d'âme soeur !

La réalisation de Tindor n'a pas été des plus aisée. Le constat de base est assez simple : aucun d'entre nous n'était expérimenté en HTML/CSS en début de semestre. En ajoutant à cela le mélange de script Javascript, de syntaxe Sugar Cube pour Twine (pas toujours facile à comprendre et à apprendre), les problèmes de compatibilité et d'absence de fonction collaborative sur l'application, sa création ne fut pas optimale et nous n'avons pas toujours été efficaces. On a appris de manière autodidacte sans être vraiment sûrs du bon fonctionnement de ce qu'on était en train de créer.

Résumé des quelques problèmes que nous avons pu rencontrer pendant la réalisation de ce projet sur Twine :

- La multitude de langage qu'il fallait faire fonctionner en même temps (CSS pour le style, HTML pour la structure, Javascript pour la dimension sonore ou d'animation visuelle, SugarCube pour les fonctions Twine)
- Impossible de travailler en même temps sans créer des histoires indépendantes, et donc impossible de rendre compte du travail de chacun
- Limites que présente Twine en terme d'interaction et d'animation, contrairement à des applications comme Unity

- L'interface "Messenger" du téléphone qui pose problème, puisqu'à chaque changement de passage il faut recopier tous les messages précédents, et de plus l'affichage qui atterrit toujours dans les premiers messages (nécessite de scroller)
- La structure en arborescence très volumineuse, qui s'en serait peut-être vue réduite si le projet avait été réalisé sur une autre plateforme (incertain)

L'application de développement Twine n'était peut être donc pas la solution la plus optimale à la vue de toutes les contraintes énoncées, mais elle nous a permis de se reposer sur une base simple et fonctionnelle : Sugarcube est assez peu sensible à la casse et on a connu assez peu d'erreurs (en-dehors de tout ce qui touche à la dimension sonore). Twine s'occupe de gérer toutes les fonctions de transitions d'un passage à une autre, et permet d'assez bien visualiser l'histoire. De plus, il gère le changement de passages dans l'histoire "tout seul" : pas de codes trop complexes liés au changement de passage.

Ce que nous avons aimé dans ce projet, c'est la liberté à chacun de développer son histoire et son scénario. Il nous a permis d'exprimer notre créativité, dans un cadre humoristique de "jeu" où la dimension narrative est mise en avant (qui reprend donc bien les caractéristiques d'un récit interactif, cependant ici nous avons beaucoup plus de petits choix)

En conclusion, Tindor est un projet rigolo, parfois bon enfant où nous avons pu laisser libre cours à notre esprit de rédacteur.



Fig. FINALE : Merci à vous de votre soutien en cette époque difficile, de la part de toute l'équipe Tindor !