

Lights Out - Rapport projet SI28

Membres du projet

Prénom	Nom	branche
Van Triet	NGUYEN	GI04
Cécile	ASSELIN	HU05
Yanlin	ZHU	MT01
Laurine	HAMARD	GI01

Note d'intention

Le concept

- Nom : "Lights Out"
- Type : jeu dans le noir / jeu escape / enigmes
- But : retrouver la lumière disparue
- Support : Site internet
- Technologies : Twine, HTML/CSS, (Unity)
- Description : Le joueur se réveille dans une pièce, dans le noir. Il doit se déplacer à travers plusieurs environnements (chambre, salon, ville, forêt...) à l'aide d'indices sonores et visuels ainsi qu'en résolvant des énigmes. Le but du jeu est de retrouver la lumière et de comprendre la cause de sa disparition.
- Scénario de disparition de la lumière (à découvrir par l'utilisateur) : Le monde fictionnel dans lequel notre jeu se situe possède plusieurs dieux /esprits. Un d'entre eux (Apollon) a volé la lumière pour faire une farce / petite leçon aux hommes. Pour récupérer la lumière, il faut passer tous les challenges du dieu, qui est le narrateur du jeu. Les challenges contiennent des questions, des missions, etc. A chaque étape du jeu, le joueur découvre un indice qui lui permet de progresser dans son enquête.

L'ensemble de l'expérience devrait durer entre 5 et 10 minutes.

Le public-cible

- Que sait-il par rapport au sujet ?

L'utilisateur sait qu'il est face à un jeu. Il connaît le but du jeu (rallumer la lumière), et quelques modalités du jeu (il est dans le noir et doit se guider à travers plusieurs lieux grâce à des indices : sonores, visuels, énigmes).

- Quelles sont ses attentes ?

Avec Lights Out, nous proposons de répondre aux attentes ludiques de l'utilisateur (amusement, challenge des énigmes, surprise au travers des étapes). Notre objectif est de proposer une expérience de jeu nouvelle : se laisser guider dans un nouveau monde "visuel et sonore".

- Quels sont ses modes de consultation ?

Le mode de consultation principal est le clic. C'est grâce à cela que l'utilisateur accédera à des indices sonores et visuels, qui le guideront à travers les différents lieux. Le déplacement de la souris est également mobilisé pour donner une répercussion visuelle aux actions du joueur, et lui permettre d'accéder à tous les coins de l'environnement. Le scrolling permet aussi de zoomer, dézoomer.

- Quel est le mode de navigation ?

Le mode de navigation est immersif : nous voulons permettre au joueur de se plonger totalement dans l'univers de jeu que nous lui proposons, de s'emparer de la quête de lumière, et qu'il puisse s'identifier au protagoniste du jeu. (Nous ne donnons d'ailleurs aucune représentation de ce personnage principal, et très peu de détails. Le but est que chaque utilisateur puisse facilement incarner ce joueur principal qui parle à la première personne).

- Quel type de public ?

Au départ nous voulions pouvoir adapter notre jeu à différents âges, en proposant des parcours aux complexités de résolution variables. Cependant, à la hauteur de ce semestre, et par soucis de simplicité nous n'avons mis en place qu'un unique parcours qui s'adresse plutôt à des personnes à partir de 12 ans environ (âge auquel nous estimons qu'en général le joueur sera en mesure de bien comprendre les énigmes et y répondre de manière appropriée). Il n'y aura donc pas de contenu personnalisé pour chaque segment de ce public.

- Quels objectifs ?

Nous rêvons de donner au joueur une nouvelle expérience virtuelle du jeu escape. En effet, il existe de nombreuses versions web de ce jeu, et nous voulions en proposer une nouvelle qui sorte des attentes communes dans le domaine. Pour cela, nous proposons au joueur d'apprendre à naviguer avec des sens réduits (notamment son sens "principal", la vision). Il devra s'en sortir majoritairement grâce aux sons.

Le scénario est aussi une source de démarcation, en effet le joueur évolue linéairement dans quatre environnements différents. Son objectif n'est pas de s'échapper d'un lieu comme dans la plupart des escape games, mais de s'échapper de l'obscurité. Il découvre au fur et à mesure pourquoi il s'est retrouvé plongé dans cette obscurité (contrairement à la plupart des jeux escape dans lesquels la raison de l'enfermement n'est souvent pas importante).

Enfin, le ton humoristique fait partie de l'expérience nouvelle proposée. L'enfermement dans l'obscurité est une farce qui participe à l'ambiance dans laquelle nous immergeons le joueur, ambiance que nous ne voulons pas pesante, stressante, ou angoissante.

• Quels questionnements, quelles émotions voulez-vous provoquer ?

Le joueur pourra se sentir challengé, curieux et intéressé quand il joue. Il pourra se sentir aussi parfois un peu nerveux face à la difficulté des énigmes qui est élevée. Il pourra également avoir peur de perdre sa vision (au début) et sera heureux de retrouver la lumière.

Finalement notre jeu repose sur un accord tacite entre un utilisateur devant son ordinateur, qui n'a pas vraiment perdu la lumière mais accepte de se prendre au jeu et au mystère pendant quelques minutes. Le mystère n'est pas insoutenable, il est plutôt humoristique et instructif : nous guidons le joueur tout au long de sa progression vers un message écologique.

En effet, la disparition de la lumière a pour cause les dérives dans les modes de consommation et de production des hommes. Le narrateur et auteur du vol de la lumière est un dieu farceur, dont le pouvoir se place au-dessus des hommes et donc du joueur. Le message écologique ne se veut pas moralisateur, mais le ton humoristique de la farce du dieu pourra permettre au joueur de s'interroger sur les répercussions de son mode de vie.

Cahier des charges

Ressources médias utilisées

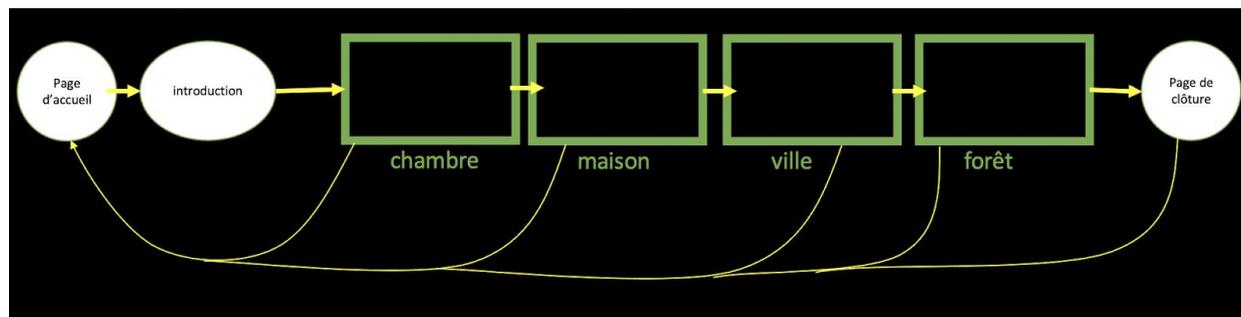
Des fichiers sonores sont exploités : principalement comme support d'énigmes, mais aussi créateurs d'ambiances sonores, et pour permettre au joueur de se repérer dans son environnement.

Les images et icônes restent discrètes pour garder l'obscurité générale des scènes. Ce sont encore une fois le support d'énigmes, ou des fonds d'écran participant à l'ambiance générale et au scénario. En fin de projet, un gif animé permet de visualiser le retour de la lumière.

Enfin, les paroles du narrateur sont représentées par un texte à l'écran. Ce texte a toujours le même style, et s'affiche de manière cinématique afin de guider le joueur au mieux et qu'il distingue bien les paroles du narrateur de ses propres pensées.

Structuration du contenu

La structure est séquentielle : le joueur suit l'ordre logique du scénario linéaire, sans pouvoir revenir en arrière. (Il peut cependant revenir à la page d'accueil quand il le désire).



— chemins de navigation possibles entre les différentes pages —

Outils et principes de navigation

La navigation est linéaire (on passe à l'étape supérieure du jeu une fois l'énigme ou le défi remporté). Nous avons mis en place un indice graphique de suivi de la progression. Ce dernier permet au joueur de savoir quels indices il a déjà récoltés, et où il en est dans son enquête pour retrouver le coupable du vol de la lumière.

Voici ce qu'il indique quand le joueur est à l'étape maison et a déjà récolté l'indice "J'ai volé la lumière" dans l'étape chambre.



— état de l'indicateur de progression à la page maison —

Formes et degrés d'interactivité

L'interactivité de notre jeu repose principalement sur l'interactivité de navigation : on clique sur des liens hypertexte, des boutons, des zones de l'écran, des touches du clavier ...

Le degré d'interactivité est élevé : le clic, le mouvement du curseur, et l'entrée de caractères / manipulation de flèches au clavier sont les outils de jeu permettant à l'utilisateur de remporter des énigmes et défis.

Choix graphiques et interfaciques

L'écran de jeu (correspondant à un canva délimité par des bordures vertes) est entièrement noir. Tous les éléments de lumière sont de l'ordre du support de jeu (boutons de navigation, paroles du narrateur, fonds d'écrans et indicateurs de progression, indices sonores et visuels).

Le texte se fait toujours contraste entre lumière et obscurité. La police choisie participe à l'ambiance générale dans laquelle nous voulons immerger le joueur ; elle aide aussi à distinguer le narrateur du joueur. Pour le narrateur nous choisissons une police classique, avec empattements. En revanche pour les boutons nous avons prévu une police plus originale, en cohérence avec l'univers mystérieux de notre jeu.



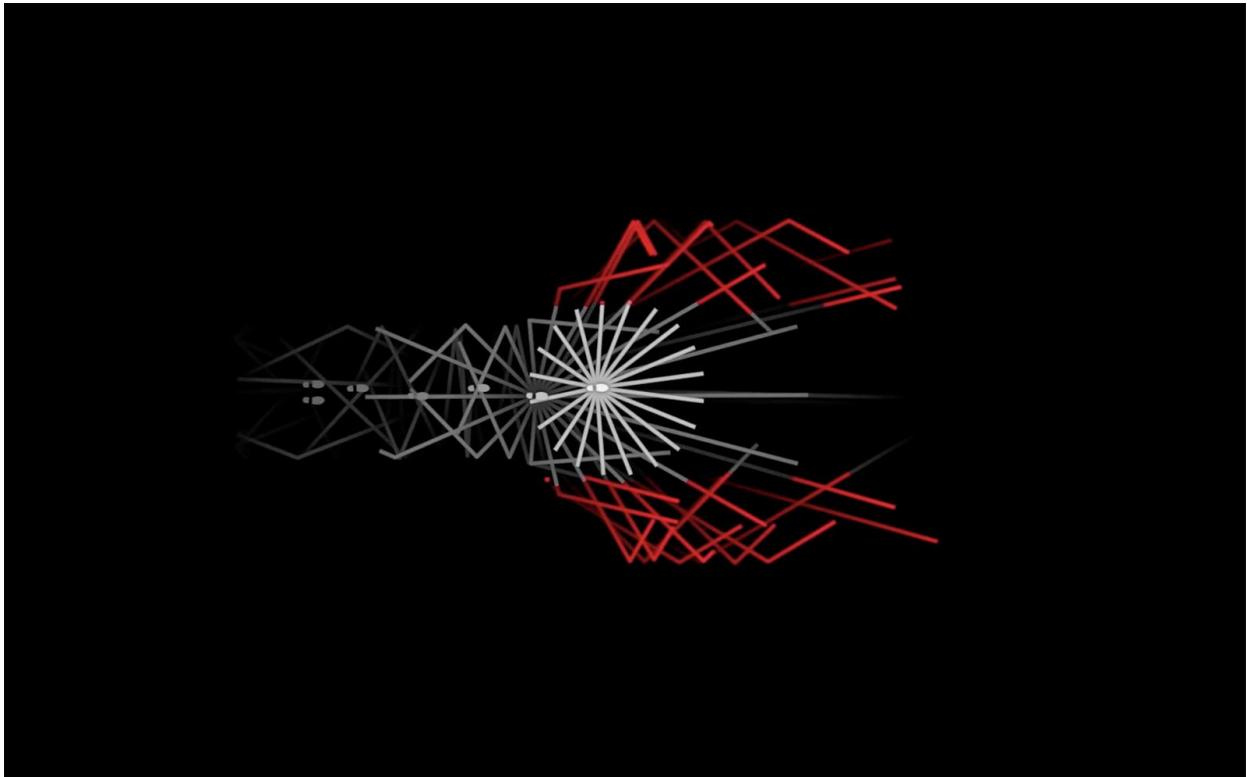
— différence de police entre les paroles du narrateur et les boutons —

Notre interface est en 2D pour que le joueur n'ait pas trop de mal à se situer. Nous utilisons aussi des animations graphiques pour les indices visuels. Nous voulons que ces animations restent discrètes et n'illuminent l'écran que de manière limitée.



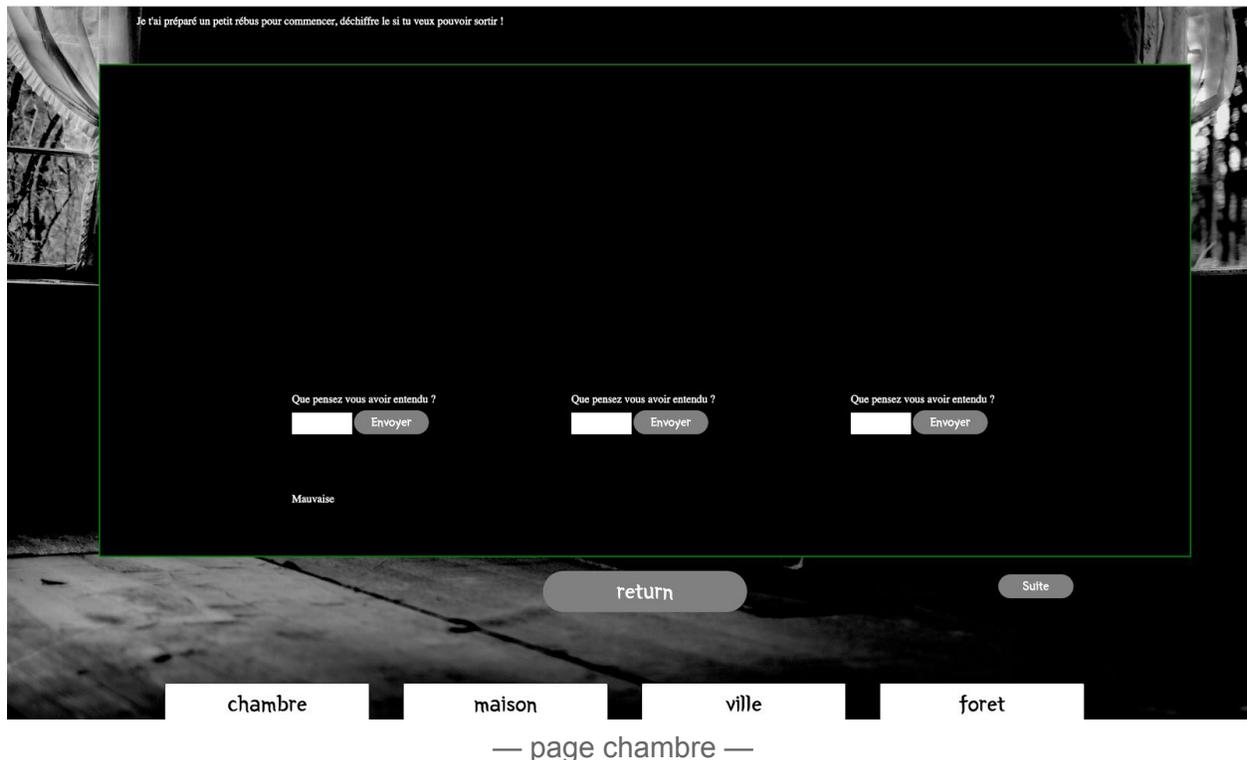
— page maison —

Pour cela nous nous sommes inspirés du jeu *Dark Echo*, que Yanlin connaissait, et dont nous aimions particulièrement l'ambiance visuelle.



— capture d'écran du trailer de Dark Echo —

L'interface est relativement simple : l'écran est divisé en différentes zones (zone de jeu dans l'obscurité / interface générale). Le rendu se veut cohérent car l'ensemble doit "représenter" une pièce, une rue ou une forêt. La zone de jeu reste noire car l'utilisateur a pour but final de retrouver la lumière, en revanche on suggère au joueur le milieu dans lequel il se trouve grâce à une image de fond.



Le fonctionnement de la zone de jeu n'est pas celui d'une interface prévisible car comme il est plongé dans le noir, le joueur ne sait pas sur quoi il va cliquer, et quel réponse il va déclencher en terme d'image et de son. Il va découvrir petit à petit son environnement, et les instructions du narrateur sont là pour le guider, et qu'il puisse profiter pleinement de l'effet immersif.

Choix techniques

Les technologies que nous avons décidé d'utiliser sont HTML, CSS, JavaScript. Ce sont des technologies web que nous ne connaissons pas, mais sur lesquelles nous nous sommes formés au cours du semestre. Nous avons choisi ce support technique, car il permettait de créer des contenus web complexes, avec de nombreuses possibilités assez rapidement. L'élément Canva du DOM Html nous a semblé un outil graphique intéressant à exploiter pour la zone de jeu. Il n'était pas facile à manipuler car il répond à des règles qui diffèrent de la plupart des éléments html. Cependant, la richesse de Javascript nous a permis de travailler avec ce canva et créer des animations autour.

Nous avons travaillé les images sur Photoshop, notamment en créant une image pour la page d'accueil et de conclusion, et une page animée avec une image en format GIF (l'écran "s'allume" sur la forêt à la fin du jeu quand le joueur gagne).



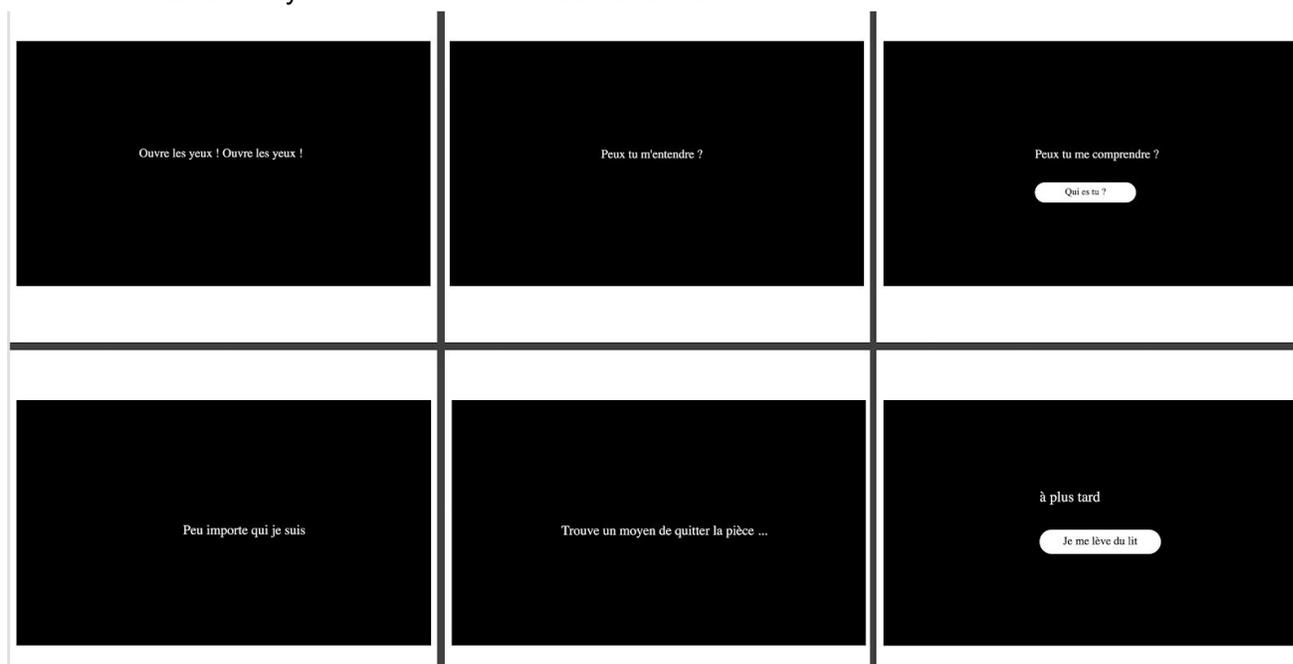
— logos d'accueil et de conclusion —

Nous avons également travaillé les extraits sonores (sur Audacity entre autres), et Figma nous a permis un espace de dialogue sur la cohérence graphique et interfacique globale.

Scénario

Introduction

Avant que le jeu ne démarre, une scène introductive immerge le joueur dans le noir. Un narrateur mystérieux (c'est Apollon, le coupable du vol de la lumière) l'incite à se mettre en action et éclaircir le mystère de l'obscurité autour de lui.



— extraits de la scène introductive —

A. Chambre

Dans la chambre, le joueur doit comprendre que la lumière ne s'est pas éteinte toute seule, elle a été éteinte intentionnellement par quelqu'un. Un rébus à déchiffrer lui permettra d'avoir cette information : "J'ai volé le feu".

(à ce stade, le joueur n'est pas censé pouvoir faire le lien entre le narrateur, dont il ne connaît pas l'identité, et le coupable du vol dont il ne connaît rien non plus)

B. Maison

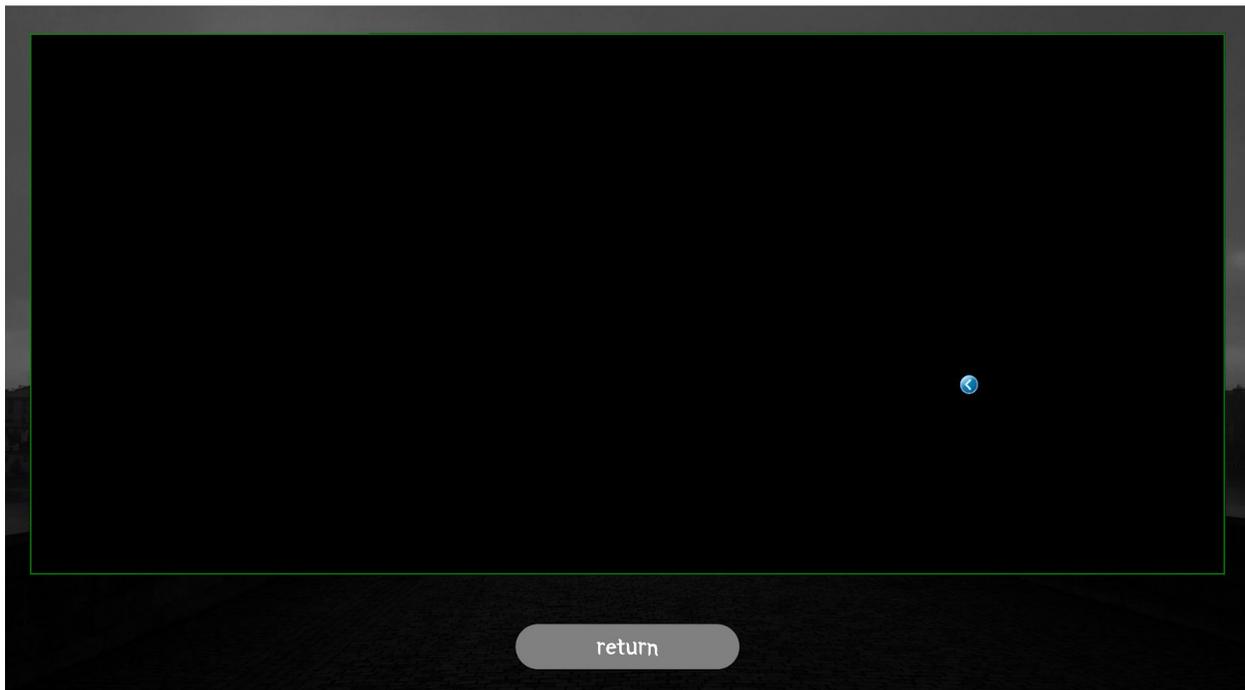
Dans la maison, le joueur doit comprendre que le vol de la lumière a un lien avec la mythologie grecque. Il se retrouvera dans une pièce avec plusieurs radios, mais une seule aura des informations importantes : "récemment un temple grec a été profané : il a été endommagé par l'explosion d'une usine d'électricité à proximité".

Les instructions "allume la radio, peut être que ça t'éclairera", couplées à l'animation lumineuse à l'écran lorsque le joueur écoute la seule chaîne de radio qui contient un indice,

doivent permettre au joueur de distinguer les chaînes radios inutiles / utiles, et ainsi de récupérer l'indice que le coupable a un lien avec la mythologie grecque (C'est même le dieu dont le temple a été profané, qui, pour se venger de manière farceuse, a décidé de priver les hommes d'électricité. En effet, la production d'électricité est la source de profanation de son temple ; ainsi il donne une petite leçon aux hommes)

C. **Ville**

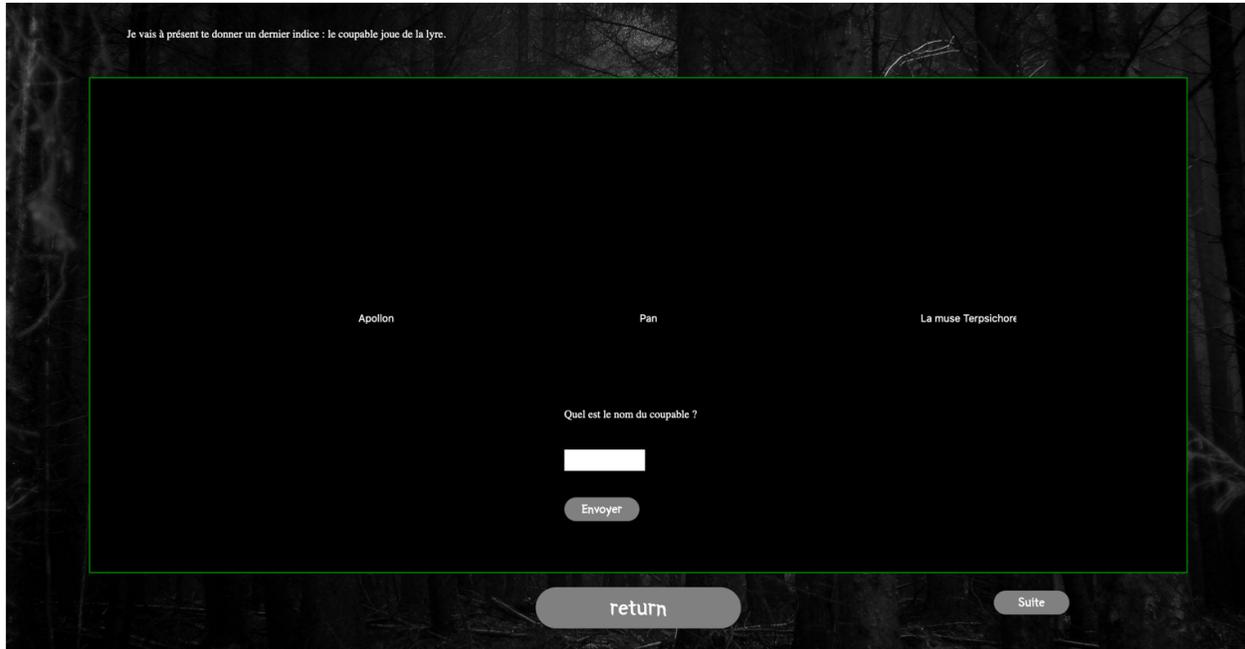
Une fois dehors, le narrateur (c'est-à-dire le voleur), donne un défi au joueur. Il lui demande d'essayer de le suivre et lui donne une suite de directions que le joueur doit tenter de mémoriser puis reproduire avec les flèches du clavier. S'il réussit, le narrateur lui indique le chemin vers la forêt (où se trouve notre narrateur coupable).



— page ville —

D. **Forêt**

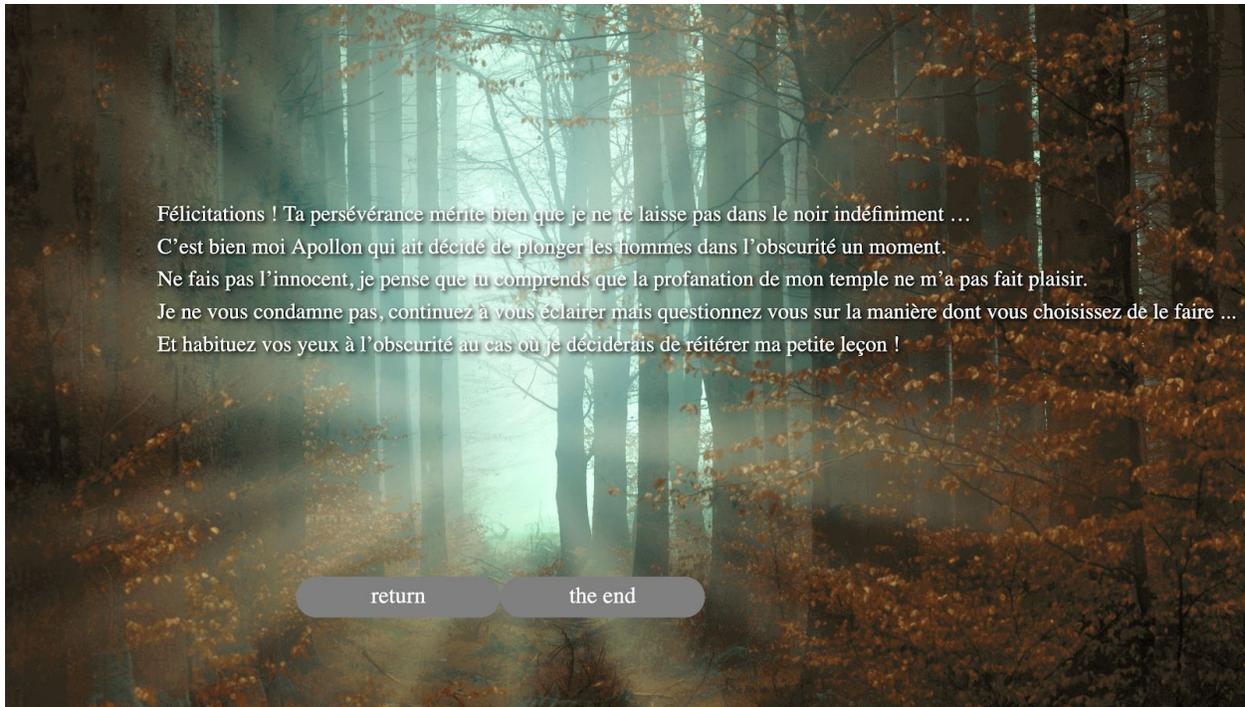
Dans la forêt, le joueur doit découvrir qui est le vrai coupable du vol, parmi trois coupables potentiels. Pour cela le narrateur lui donne un indice "je joue de la lyre". Trois figures mythologiques se tiennent devant lui et lorsque le joueur clique sur l'une d'entre elles, elle joue de son instrument. Il y a la muse Terpsichore qui joue du violon, le dieu Pan qui joue de sa flûte et enfin Apollon (le coupable) qui joue de la lyre. Le joueur devra écouter chacun des instruments puis proposer une réponse.



— page forêt —

Fin du jeu

Si le joueur trouve la bonne réponse, l'écran "s'allume" sur une belle forêt : l'utilisateur comprend qu'il a gagné le jeu.



— retour de la lumière quand le joueur a gagné —

Conclusion

Parti d'un brainstorming dans lequel chacun exprimait ses idées et rêves de jeu escape, le projet Lights Out était ambitieux. L'idée de départ était ; avec la contrainte forte de la perte de la vue symbolisée par l'écran noir ; de recréer une interaction en s'équilibrant sur des indices sonores, et des subtilités graphiques. Tout ceci en proposant au joueur de s'immerger dans un monde fictif, développé au long de notre scénario imaginaire.

Au fur et à mesure du semestre nous avons parfois dû ajuster nos objectifs pour s'adapter à nos compétences sur le moment, ou celles que nous nous sentions capables d'acquérir. Les possibilités offertes par les technologies choisies étaient également des contraintes, mais des contraintes créatrices qui nous ont donné des idées de réalisation concrète pour notre jeu.

Nous avons finalement réussi à développer une intrigue progressive, en essayant de maintenir un équilibre entre clarté des règles pour le joueur ; et mystère et subtilité de l'expérience. L'interaction proposée est donc la clé de l'enquête : le joueur récolte progressivement des indices grâce à ses différentes interactions, ce qui lui permet d'aboutir à l'explication finale du scénario.

Les difficultés principales que nous rencontrons sont de l'ordre de l'adaptation de notre projet entre concepteurs et utilisateurs. Nous avons eu tendance à partir sur des idées compliquées au départ, que nous nous sommes toujours efforcés de simplifier que notre jeu soit adapté à un grand nombre de joueurs. Nous avons notamment modifié notre scénario de départ afin que l'histoire reste cohérente, compréhensible, et que le jeu soit réalisable dans le temps imparti.

Retour d'expérience

Van Triet

Ce projet m'a donné beaucoup d'inspiration dans le monde multimédia, surtout le jeu vidéo. Etant un étudiant de GI, je peux apprendre, améliorer et maîtriser le langage javascript, css, html ainsi comprendre l'expérience utilisateur via ce projet et les conseils du professeur.

Yanlin

Je suis très heureux d'avoir cette opportunité de partager ma créativité. Et je suis très contente de travailler avec Cécile, Laurine et Triet. C'est un plaisir de travailler avec eux, tout le monde est sympathique et à forte capacité. Ce cours est vraiment utile et peut nous apprendre beaucoup de logiciels. Le contenu de la classe est également très intéressant, et les commentaires hebdomadaires nous permettent d'élargir nos horizons.

Laurine

Ce projet m'a beaucoup apporté. En effet c'est la première fois que je travaillais sur un projet entièrement libre et cela m'a donc poussé à développer ma créativité tout en me forçant à me poser des limites. De plus j'ai pu développer mes connaissances techniques notamment en apprenant le langage javascript ce qui me sera utile pour mon GI. Enfin j'ai eu l'opportunité de travailler avec deux coéquipiers peu francophones ce qui est formateur.

Cécile

Je suis très contente que Laurine, Yanlin, Triet et moi ayons pu mener ce projet à bout. Dans le contexte de ce semestre ce n'était pas facile, mais nos idées et compétences différentes étaient un point très positif. Cela nous a permis de prendre du recul sur nos objectifs pour le jeu, et de toujours avoir quelqu'un sur qui compter quand une compétence semblait manquer. A la fin du semestre, je peux dire que ce projet m'a beaucoup apporté.