
SI28 - Écriture Interactive et Multimédia
Rapport de Projet



Simul'UT

I) NOTE D'INTENTION	2
CONCEPT	2
OBJECTIFS	2
PUBLIC-CIBLE	2
II) NOTE DE CLARIFICATION	3
RESSOURCES ET MÉDIAS	3
IMAGES	3
SONS	5
TEXTES	5
VIDÉO	6
RAPPORT IMAGES, SONS, TEXTES	6
STRUCTURE ET NAVIGATION	6
RÉCIT COMPOSÉ DE QUATRE PHASES	6
COURS	9
ACTIVITÉ JOURNÉE + ACTIVITÉ SOIRÉE	9
FORMES ET DEGRÉS D'INTERACTIVITÉ	10
CHOIX GRAPHIQUES ET D'INTERFACE	10
CHOIX TECHNIQUES	11
MIRO, GOOGLE SHEET : TRAVAIL COLLABORATIF	11
GOOGLE FORM : SONDER LES PRINCIPAUX CONCERNÉS	12
TWINE, HTML, CSS : L'IMPLÉMENTATION	13
ILLUSTRATOR : TRAVAIL SUR L'INTERFACE GRAPHIQUE	15
SCÉNARIOS	16
III) CONCLUSION	17
IV) ANNEXE	18

I) NOTE D'INTENTION

CONCEPT

Le projet est un jeu de simulation et de gestion de vie étudiante à l'UTC. Le joueur devra faire face à différents choix durant tout un semestre. Mais chacune de ses actions ne sera pas sans conséquences et impactera le déroulé de ce dernier. Pour voir ces impacts, le joueur possédera différents items représentant sa vie étudiante. De plus, notre jeu sera doté d'un humour tranchant qui pourra surprendre l'utilisateur.



Document 1 : Les différents items du joueur, dans leur état initial

OBJECTIFS

Décrire la vie étudiante de l'UTC de façon humoristique. Nous aimerions que le joueur s'identifie dans notre jeu. Pour nous, l'important est de proposer une liberté totale des choix pour que l'utilisateur puisse découvrir les conséquences de ses actions et essayer différents chemins.

PUBLIC-CIBLE

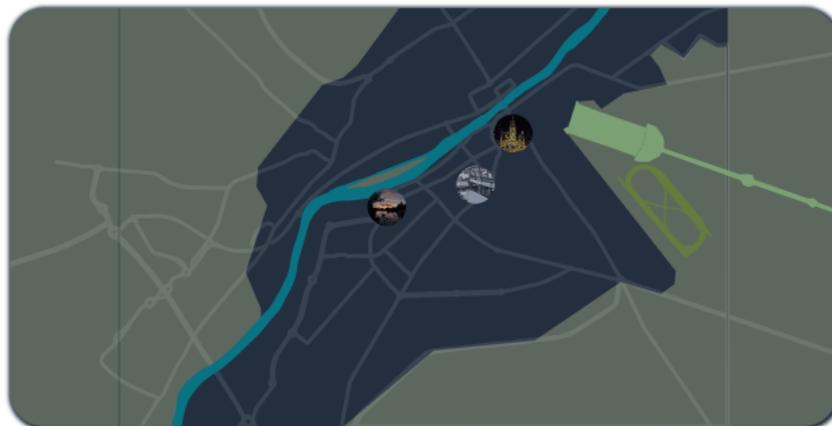
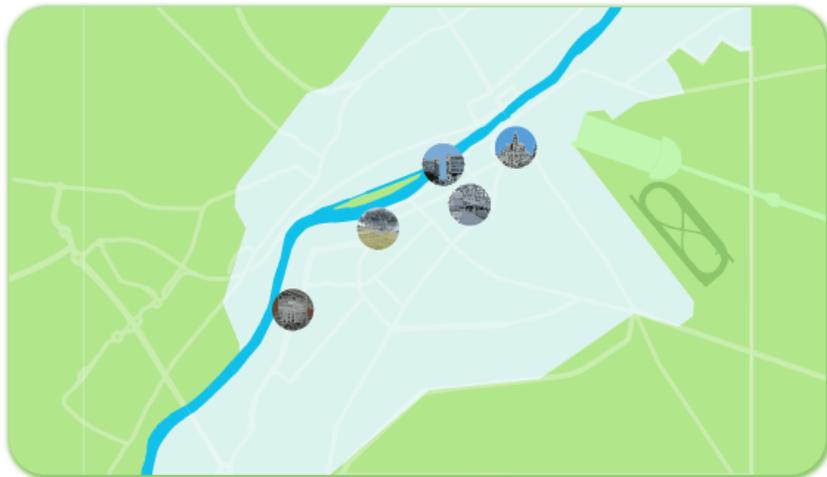
Le public visé est les étudiants de l'UTC. Le personnel pourra également se prêter au jeu même si tout ne sera pas compris. Beaucoup de termes sont propres à notre école et ne sont pas forcément compréhensibles par des personnes extérieures.

II) NOTE DE CLARIFICATION

RESSOURCES ET MÉDIAS

IMAGES

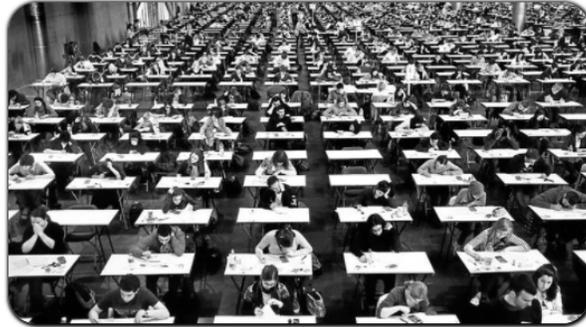
Notre premier objectif avec l'utilisation des images était de permettre à l'utilisateur de retrouver la vie à l'UTC. Pour cela, nous avons premièrement décidé de représenter visuellement Compiègne et les lieux que privilégient les Utcéens. Rien de mieux pour cela qu'une carte où l'utilisateur aura la possibilité de naviguer dans sa ville en un clic.



Document 2 : Cartes interactives de Compiègne

Nous avons également souhaité illustrer une phase importante de la vie à l'UTC qui n'est autre que les examens. Cette image nous semblait la meilleure pour cela, car elle nous rappelait beaucoup les finaux à la Halle Des Sports.

EXAMENS



Document 3 : Représentation des Examens dans Simul'UT

D'autres images ont pu être utilisées, dans un premier temps pour aider le lecteur à mieux comprendre les différentes phases du jeu, mais aussi pour égayer notre interface.

•Trois différents moments :

-Cours :



-Activité journée :



-Activité soirée:



•Un repère du temps qu'il te reste :



Document 4 : Pictogrammes des différents moments du jeu ainsi que de la temporalité

SONS

La partie sonore a surtout été utilisée en tant que “fond sonore”. Cela permet alors de distinguer quatre parties différentes : la partie questionnaire, la partie des péripéties, la partie des examens et enfin, les résultats du joueur.

- **partie questionnaire** : nous avons décidé de choisir une musique rigolote pour donner du contraste avec les propos un peu crus du narrateur. Cette musique nous rappelle également les débuts de jeux vidéos où nous devons créer notre personnage et cela est en parfaite adéquation avec notre partie questionnaire.
- **partie péripétie** : pour cette partie, nous avons à nouveau utilisé notre expérience dans les jeux vidéos pour choisir la musique. Elle ressemble beaucoup à des musiques de fond représentant le moment où le joueur est libre de se déplacer où il veut et de faire les actions qu’il souhaite.
- **partie examens** : il était assez facile pour nous de choisir : il nous fallait une musique lourde et pesante qui met tout de suite dans l’ambiance stressante des examens.
- **partie résultats** : nous avons choisi d’utiliser une musique plutôt second degré pour se moquer à nouveau de notre utilisateur, surtout lorsque ses résultats ne sont pas glorieux. Sur internet, cette musique est connue pour être associée à la fin d’un film et cela nous semblait bien de l’associer à la fin de notre jeu.

TEXTES

Le texte est le contenu principal de notre récit, il y a donc un travail conséquent sur ce dernier. Nous avons essayé de rendre chaque aventure unique et nous avons donc proposé un panel très vaste de scénarios. Un travail sur la personnalisation du texte est effectué à l’aide de nombreuses variables, pour donner au joueur, l’impression d’un jeu qui lui ressemble. Toute l’histoire tourne autour de la vie étudiante à l’UTC, il y a donc de nombreuses références propres à l’UTC. L’humour et le second degré sont des aspects que l’on voulait mettre en avant dans notre jeu. Nous avons essayé de faire rire l’utilisateur en étant un narrateur plutôt cru.

START



+ Balise pasfini

```
<<set $amitie to 2>>
<<set $sante to 50>>
<<set $stems to 45>>
<<set $moment to 0>>
<<set $prenom to ">>
<<set $etudes to ">>
<<set $sexe to ">>
<<set $scrush to ">>
<<set $prenomcopain to ">>
<<set $prenomcopine to ">>
<<set $clan to ">>
<<set $momentetudes to 1>>
<<set $amourintelligent to false>>
<<set $prenomcopineintelligente to "Emilie">>
<<set $prenomcopainintelligent to "Emile">>
<<set $prenamamour to "testamour">>
<<set $cheerleader to false>>
<<set $prenomspectatrice to "Lily">>
<<set $prenomspectateur to "Léo">>
<<set $mibadminton to false>>
<<set $prenommibadminton to "Benjamin">>
<<set $fatigue to false>>
<<set $amtafter to false>>
<<set $prenomamtafter to "Mélissa">>
<<set $prenomamtafter to "Maxence">>
<<set $momentcours to 0>>
<<set $amitp to false>>
```

Document 5 : Grand nombre de variables

VIDÉO

Nous avons pu utiliser une vidéo dans un but bien précis : se moquer à nouveau de notre utilisateur. Cette vidéo a été utilisée pour une blague de fin, dans le but de faire ce que l'on appelle un "rickroll", qui est un phénomène internet qui s'est développé autour de cette vidéo. (cf annexe)

RAPPORT IMAGES, SONS, TEXTES

Les images, le son et les textes dépendent les uns des autres, pour une expérience agréable du jeu. Les images et le son aident le joueur à savoir dans quelle phase il se trouve et le texte permet de savoir ce qu'il s'y passe.

STRUCTURE ET NAVIGATION

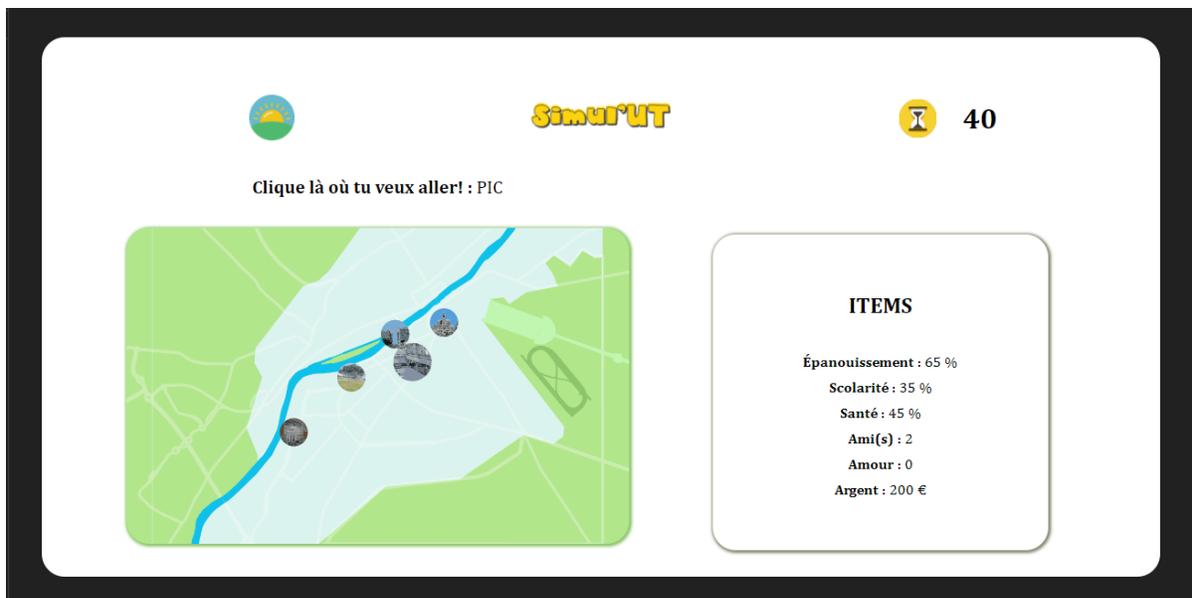
RÉCIT COMPOSÉ DE QUATRE PHASES

- **L'introduction** : permettra de récolter des informations sur l'utilisateur afin de personnaliser son aventure, ainsi que de lui introduire le déroulement du récit



Document 6 : Exemple de page de la partie introductive

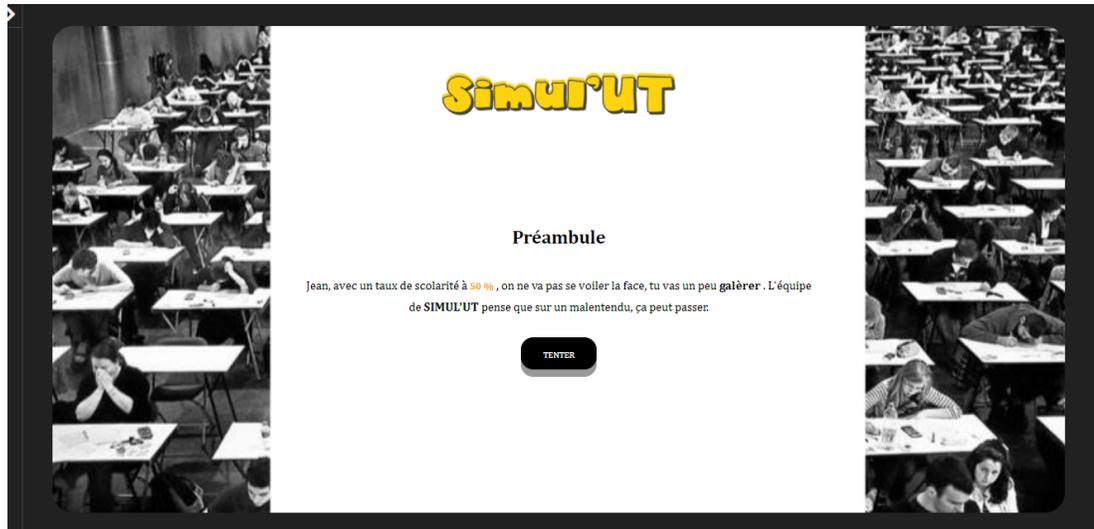
- Les **péripéties** : les différents événements et aventures qui peuvent arriver à notre joueur au cours de sa vie étudiante



Document 7 : Exemple de page de la partie péripétie

- Les **examens** : la réussite aux examens sera en fonction de ce qui s'est passé durant les péripéties. En effet, un niveau final de scolarité entre 0 et 30 entraînera des examens très durs, entre 30 et 65 un examen moyen et enfin pour ceux qui obtiennent une scolarité supérieure à 70, un examen plus abordable. Nous avons

également essayé de faire différents types de question, en fonction de la branche du joueur. Il y a également des questions de “culture utcéenne”.



Document 8 : Exemple de page de la partie examen

- La **fin** : le bilan de la partie du joueur, à l'image de notre jury de suivi sur l'ENT. Il est personnalisé en fonction des résultats aux examens, de la branche ainsi que de tous les autres items.

Résultats du semestre de lou

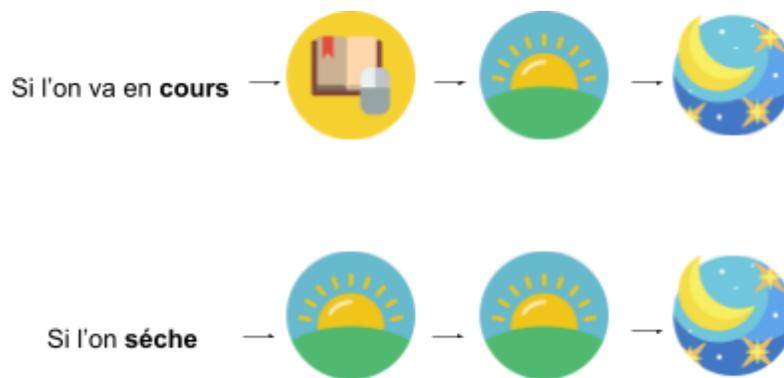
CS	TM	TSH	Informations									
<table border="1"> <tr><td>SY02</td></tr> <tr><td>E</td></tr> <tr><td>6</td></tr> </table>	SY02	E	6	<table border="1"> <tr><td>LO21</td></tr> <tr><td>F</td></tr> <tr><td>6</td></tr> </table>	LO21	F	6	<table border="1"> <tr><td>SI28</td></tr> <tr><td>E</td></tr> <tr><td>4</td></tr> </table>	SI28	E	4	<p>Convocation au jury de suivi</p> <p>A noter : Avec une moyenne de 25 %, tu as lamentablement échoué ce semestre. Tu n'as même pas de nouveaux amis, même si tu restes toujours accompagner de luc et icie. En plus de tes résultats pourris, tu n'as même pas trouvé l'amour, tu es toujours célibataire.. Un point positif : tu n'es pas trop fauchée avec 200€ sur ton compte. Ton moral n'est pas au plus bas, mais il a connu des jours meilleurs, 50 % d'épanouissement, c'est pas non plus l'éclate. Même la santé tu as réussi à être moyen.. 50 %, pas trop ouf.</p>
SY02												
E												
6												
LO21												
F												
6												
SI28												
E												
4												
<table border="1"> <tr><td>NF16</td></tr> <tr><td>F</td></tr> <tr><td>6</td></tr> </table>	NF16	F	6	<table border="1"> <tr><td>MI01</td></tr> <tr><td>F</td></tr> <tr><td>6</td></tr> </table>	MI01	F	6	<table border="1"> <tr><td>LA13</td></tr> <tr><td>D</td></tr> <tr><td>4</td></tr> </table>	LA13	D	4	
NF16												
F												
6												
MI01												
F												
6												
LA13												
D												
4												
<p>TC PCB ou PCH PSF ou PSH B1 B2 Provisoire Annulé </p>												

Document 9 : Exemple de page de la partie finale

Le format de notre histoire est le reflet de l'organisation d'un semestre à l'UTC : introduction, péripétie, examens, fin. Une fois cette séquence finie, le joueur peut décider de jouer à nouveau et l'histoire recommencera donc de zéro.

DÉROULEMENT DES PÉRIPÉTIES

Premièrement, le joueur est supposé aller en cours. Cependant, on lui propose de pouvoir s'échapper. Dans le cas où il s'échappe, il aura une activité de temps libre en plus, mais il perdra -20% en scolarité. S'il va en cours, il aura une activité de journée en moins, mais il ne perdra pas d'office 20% en scolarité. (Cela dépendra de ses choix dans le scénario du cours)



Document 10 : Déroulement de la partie péripétie

COURS

Le joueur se retrouve face à une situation qui est un minimum adaptée à sa branche (nom des UVs par exemple). Il n'y a pas de notions d'aléatoire ici. Cependant, le scénario est différent si la veille le joueur est allé en soirée, nous prenons en compte le fait qu'il soit très fatigué. Les choix entraînent alors des conséquences sur les items.

ACTIVITÉ JOURNÉE + ACTIVITÉ SOIRÉE

Le joueur se retrouve face à la carte de Compiègne, il devra alors sélectionner un de ses lieux favoris comme par exemple la BU, le PIC... Deux cartes sont alors disponibles selon le moment de la journée : une de jour et une de nuit. Une fois sur le lieu sélectionné, l'utilisateur se retrouve à choisir entre différentes actions. Chacune de ses actions amènent aléatoirement à un scénario qui a des conséquences positives, négatives ou neutres. Cette notion d'aléatoire permet d'éviter que le joueur choisisse toujours la même action et connaisse à l'avance les conséquences de ses choix. Ces derniers entraînent alors le changement de valeurs des items.



Document 11 : Impact sur nos items

Le joueur part avec un 45 crédits de temps. Chaque phase (cours,jour,nuit) lui en fera alors perdre 5. Ainsi, comme il y a 3 phases/jour, le joueur pourra vivre 3 jours avant d'arriver à ses examens, soit 9 actions.

FORMES ET DEGRÉS D'INTERACTIVITÉ

Pour interagir avec l'utilisateur, nous avons trouvé différents moyens. Premièrement, il y a une forme de navigation puisque l'utilisateur est amené à cliquer sur des liens hypertexte. L'utilisateur est continuellement confronté à des choix. Il doit donc réfléchir et contribue ainsi à sa propre histoire. Une forme de manipulation est elle aussi existante, le joueur peut se balader sur la carte de Compiègne. Nous interagissons également avec les données que le joueur nous transmet au départ.

CHOIX GRAPHIQUES ET D'INTERFACE

Le style graphique est plutôt simple et minimaliste, mais nous le pensons efficace.

Nous avons essayé d'harmoniser les différents dessins, leurs couleurs et leur style. Pour un rendu visuel homogène, nous avons par exemple donné à tous nos indicateurs temporels une forme circulaire. Pour les choix des couleurs, nous avons en majorité utilisé le jaune, couleur plutôt représentative de l'UTC. Nous avons utilisé un thème plus sombre pour ce qui est de la partie examen. Le thème des résultats a été fortement inspiré de notre interface de résultats sur l'ENT de l'UTC.

Nous avons essayé d'amener des effets d'animations pour rendre l'expérience plus vivante, avec par exemple les boutons qui grossissent lorsque l'on passe la souris dessus ou encore le nom des lieux qui s'affichent lorsque l'on se déplace sur la carte.

La simplicité de notre interface permet une mode intuitif, cohérent et attrayant. Chaque tableau comporte un texte dont la taille permet de garder cette simplicité de jeu. La façon dont nous avons implémenté notre projet devrait permettre au joueur de comprendre rapidement comment jouer.

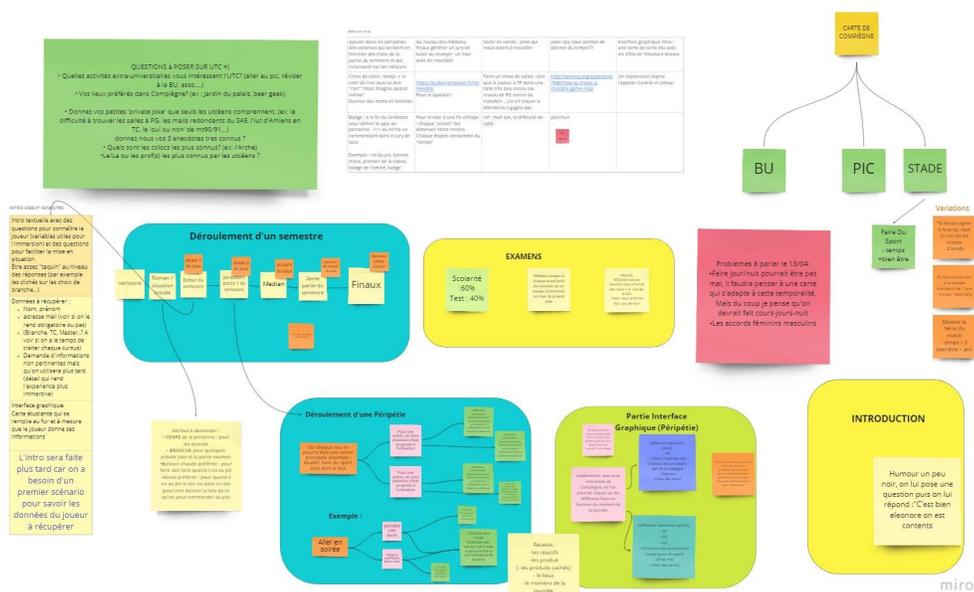
Nous ne faisons pas preuve de réversibilité, c'est-à-dire que le joueur ne peut pas annuler d'action. Cela aidera à lutter contre le fait que l'utilisateur puisse prévoir des conséquences, qui représente donc un aspect que nous voulons éviter.

CHOIX TECHNIQUES

Pour la partie technique de notre projet, nous avons principalement utilisé le logiciel Twine. Nous nous sommes également servis de nos compétences en HTML, CSS et une petite partie de JavaScript. Pour la partie visuelle, nous avons utilisé Illustrator.

MIRO, GOOGLE SHEET : TRAVAIL COLLABORATIF

Pour notre projet, la première partie était l'échange de nos avis. Pour mettre en ordre toutes ces idées qui fusaient, nous avons utilisé **MIRO**, pour pouvoir collaborer, organiser et se mettre d'accord sur notre travail.



Document 12 : Élaboration de notre projet

Lorsque nous sommes passés à la partie écriture des scénarios, nous avons utilisé **Google Sheet**. Cela nous semblait important car chaque style d'écriture est unique et nous ne souhaitons pas que le joueur remarque une différence de narrateur. Cela nous a permis une écriture plus harmonisée, de pouvoir rebondir sur des scénarios écrits par d'autres, ainsi que de pouvoir s'en inspirer. Il était important également de préciser le changement des items pour que l'on soit tout cohérent au niveau des pertes et des gains. (cf annexe pour le document complet)

The image shows a Google Sheet spreadsheet with a grid layout. The columns are labeled 'ITEMS' and 'SCÉNARIOS'. The rows are labeled 'SCÉNARIO 1', 'SCÉNARIO 2', and 'SCÉNARIO 3'. The cells contain text, some of which is repeated across multiple cells, suggesting a collaborative writing process or a template. The text is somewhat blurry but appears to be a mix of French and English words and phrases.

Document 12 : Écriture collaborative des scénarios

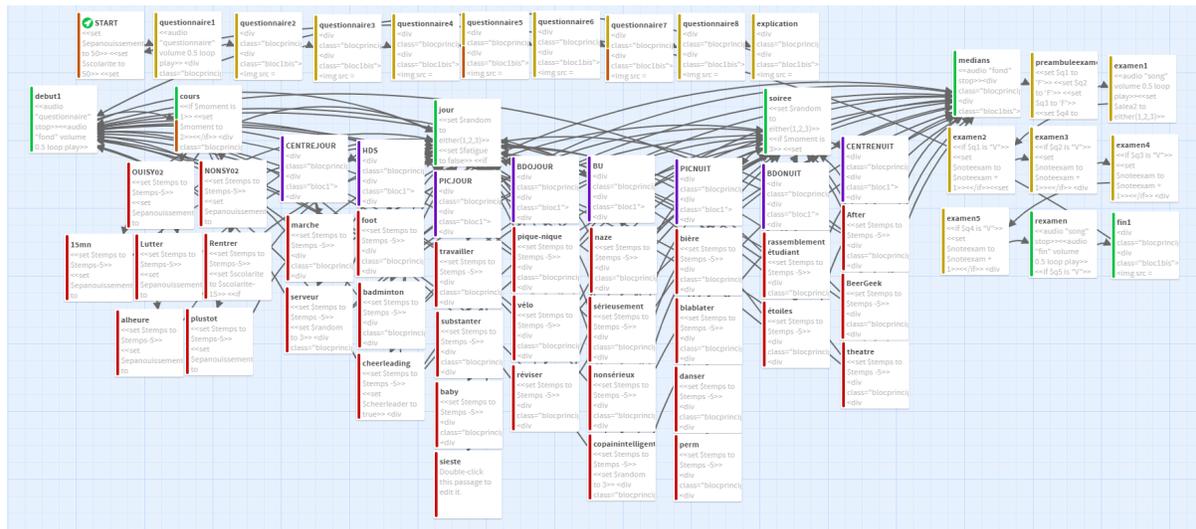
GOOGLE FORM : SONDER LES PRINCIPAUX CONCERNÉS

Notre public cible étant principalement les utcéens, nous avons décidé de les questionner pour avoir une vision plus générale que la nôtre. Nous nous sommes ainsi intéressés aux lieux principaux que fréquentent les étudiants. Cela nous a permis de savoir quels lieux étaient à mettre sur notre carte. Nous avons également demandé des anecdotes et des privées jokes, ce qui nous a permis de nous inspirer dans l'écriture du projet.

Voici le lien où vous pourrez trouver les réponses que l'on a collectées :

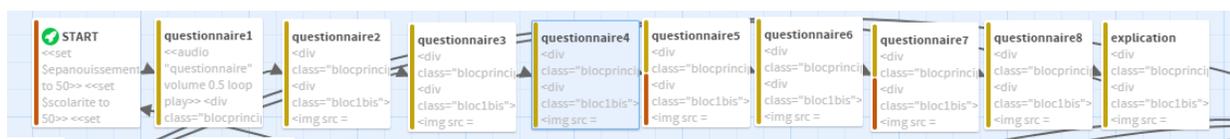
[+ Si28 reponses questionnaire](#)

TWINE, HTML, CSS : L'IMPLEMENTATION



Document 13 : Arborescence Twine

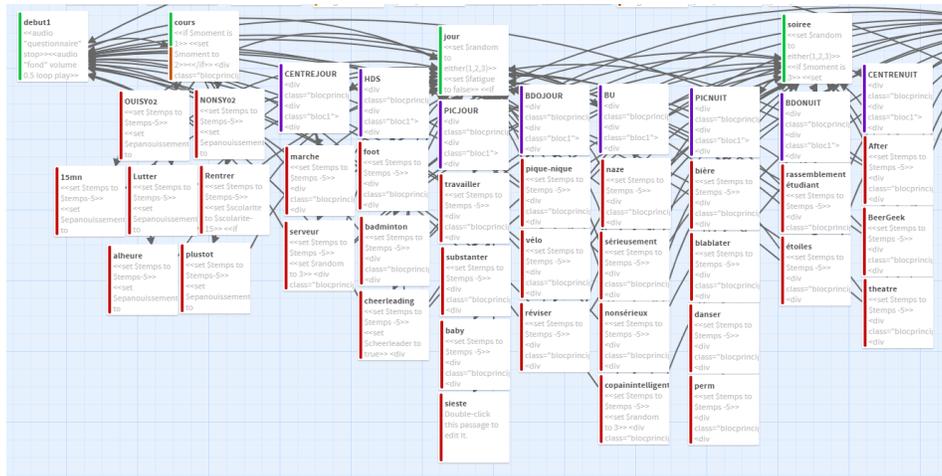
La partie questionnaire est une partie linéaire où l'on initialise nos premières variables. Nous récupérons le genre de la personne, pour que les scénarios soient correctement accordés, Nous nous intéressons également à son orientation sexuelle pour que le genre de son amour soit le bon. Pour un récit personnalisé, nous récupérons sa branche, son prénom le prénom de ses deux meilleur.e.s ami.e.s.. Une fois la partie initialisée, nous faisons une explication rapide des règles.



Document 14 : Arborescence de la partie questionnaire

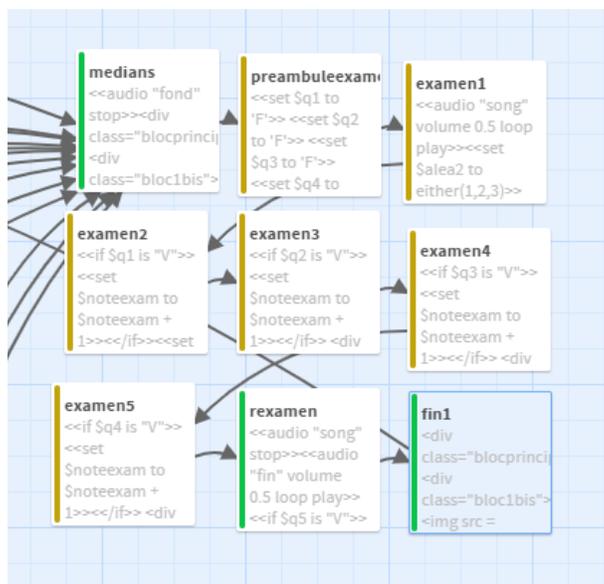
La partie péripiétie était la plus complexe à écrire et à instancier. C'est la partie où nous avons dû le plus réfléchir, dans un premier temps pour l'écriture des scénarios mais aussi dans la structure du code. Finalement ce ne sont que de nombreuses conditions "if" et "else" et des initialisations aléatoires de variables. Comme nous tenions à un scénario personnalisé, nous avons dû être minutieux au niveau des accords et du genre des amours. Ainsi à l'intérieur des scénarios, nous avons utilisé à nouveau de nombreux "if" et "else". De même pour les rencontres, nous avons utilisé de nombreuses conditions

pour pouvoir rencontrer l'amour ou pour pouvoir se faire larguer. Nous avons également joué avec la fatigue des soirées qui entraînent une difficulté le lendemain à suivre les cours.



Document 15 : Arborescence des péripéties

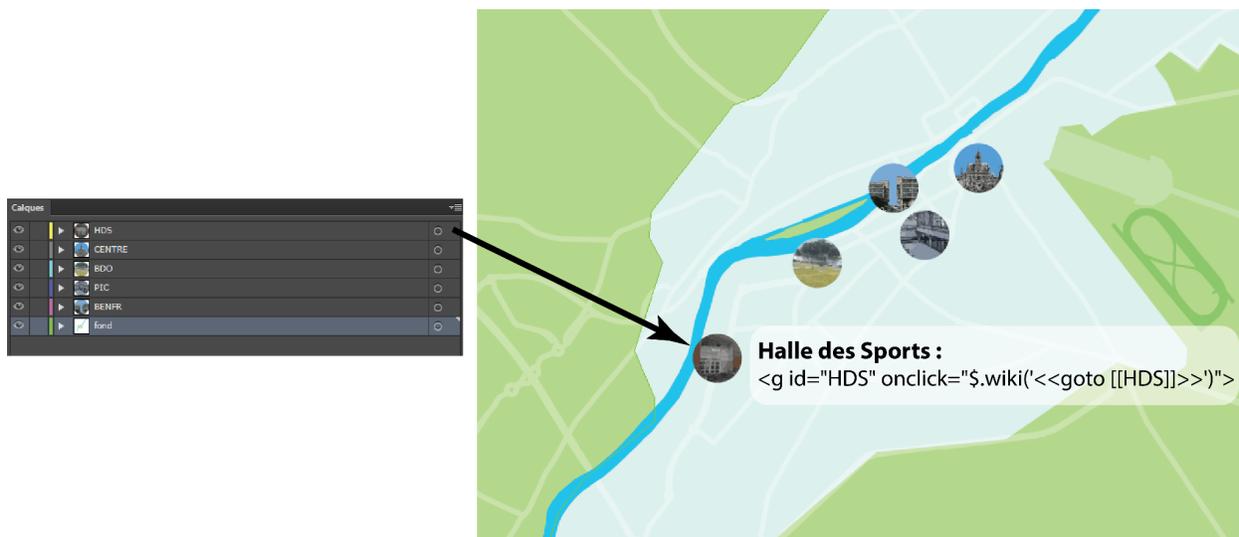
Et enfin la partie examen, qui de nouveau est une partie linéaire. Nous avons à nouveau utiliser de l'aléatoire pour les questions, et nous nous sommes également servis des informations renseignées au début (branche). Notre dernier passage de fin nous amène vers le start pour pouvoir recommencer l'histoire.



Document 16 : Arborescence de la partie examen

ILLUSTRATOR : TRAVAIL SUR L'INTERFACE GRAPHIQUE

Pour chaque activité, le joueur doit au préalable choisir le lieu dans Compiègne où il doit se rendre. L'interface de la carte nous a tout de suite semblé être la meilleure idée pour mimer le déplacement. D'un point de vue technique, cette carte est une simplification de données ouvertes vectorielles obtenues sur OpenStreetMap. Les différentes couches de vecteurs ont été modifiées à l'aide d'un logiciel de dessin vectoriel. Le choix d'Illustrator est très intéressant, car il permet de fabriquer des fichiers SVG, directement interprétables dans Twine. En effet, dans le code d'un fichier SVG, les différents calques utilisés dans Illustrator se traduisent par une classe l'élément `<g>` en HTML/CSS du même nom. Cela facilite grandement la modification des différents éléments à partir de commande CSS mais aussi leur interprétation dans Twine.



Document 17 : La gestion des calques dans Illustrator

Gérer les images de la sorte nous a permis de fabriquer un élément interactif plus attrayant qu'une liste textuelle de liens et simple à comprendre. En effet, les bulles des différents lieux sont des photographies vectorisées et recadrées. Elles contrastent avec les aplats de couleur de la carte et leur agrandissement quand le curseur les survole rappelle qu'il existe une action par le clic. Enfin, pour marquer une nouvelle fois la transition entre les activités de jours et celles de nuits, nous nous sommes inspirés du changement de couleur sur les GPS lorsque la luminosité baisse sur la route.



Document 18 : Palette de couleurs

SCÉNARIOS

Nos scénarios principaux des péripéties se trouvent ici : [📄 Chemins Jour/Nuit](#)

Nos scénarios principaux des cours se trouvent là : [📄 Chemins Cours](#)

III) CONCLUSION

Ce projet nous a permis d'enrichir nos connaissances que ce soit sur la partie technique, la partie gestion de projet ou encore la partie écriture.

Nous avons pu nous questionner sur notre projet et faire un parallèle avec les notions vues en cours. Notre projet est un récit interactif qui, pour nous, est plutôt orienté récit hypertextuel avec ce côté d'accès aux informations mais qui se rapproche également du récit cinématique, avec cette notion de manipulable, de simulation et de jeu. Pour interagir avec l'utilisateur, nous lui proposons donc les actions "accéder" et "manipuler", qui reposent sur les formes sémiotiques que nous avons utilisées. La structure de notre projet est un mélange de boucles et de linéarité, selon les différentes phases. L'avantage du récit interactif est que l'on peut jouer sur la frontière entre le lecteur et le personnage : ils ne font plus qu'un.

Une des forces de notre groupe était nos compétences différentes mais qui étaient complémentaires. La création des cartes, le code et le design, étaient trois piliers de notre projet et nous avons pu travailler main dans la main en apportant nos connaissances aux autres.

Nous avons beaucoup aimé passer du temps sur ce projet, nous avons pu donner des idées plus loufoques que d'autres et nous rappeler de bons souvenirs en cette période de crise sanitaire.

Nous aurions apprécié avoir plus de temps, ce qui nous aurait permis de perfectionner notre projet, en apportant par exemple :

- une écriture des cours et des examens pour lesquels nous aurions aimé plus de diversité
- Un travail sur le graphisme du jeu, par exemple pour chaque lieu, implémenter un décor qui lui ressemble
- Un travail sur la partie sonore, ajouter des sons en fonction du scénario
- Plus de conséquences dans les scénarios, en fonction des rencontres par exemple
- Et toujours plus de scénarios, parce qu'il n'y en a jamais assez

Pour finir nous aimerions remercier M.Bouchardon, pour avoir enrichi nos connaissances et pour la qualité de ses cours, dont c'était toujours un plaisir d'y assister. Nous remercions également les étudiants de notre TD, pour les conseils et leurs idées qui ont pu apporter une valeur ajoutée à notre projet.

IV) ANNEXE

- RickRoll : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Rickroll>
- Tableau des scénarios :
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1s2V2FXPBma_m_RVHBuGJ4YN2Ma6HuLVxBHJtqShc8Dc/edit?usp=sharing
- Code Twine :
https://drive.google.com/file/d/1ZN1Klrmx2nPLxeB2-AmXn_r0Ef2TnnL/view?usp=sharing