

Paul NIVOIX
Louis WAHART

RAPPORT DE PROJET



SI28 P21 – Écriture interactive et multimédia

Table des matières

Note d'intention	3
Concept	3
Public-cible	3
Objectifs	3
Cahier des charges	5
Premières idées de scénario	6
Résultat final	8
Ressources média :	8
Choix graphiques et d'interface :	8
Personnage :	8
Exemples de scènes :	8
Choix techniques :	10
Scénario final	11
Conclusions personnelles	14
Paul	14
Louis	15
Remerciements :	16
Annexes	17

Note d'intention

a) Concept

Il s'agit d'un jeu dans lequel l'interaction entre le joueur et le narrateur est au centre de l'intrigue. Au début du projet, nous avions en tête les idées suivantes : si le narrateur semble n'être que le conteur de l'histoire, celui-ci va finalement se révéler être l'antagoniste principal de l'aventure, qu'il nous faudra vaincre pour finir le jeu. Cependant, il n'hésitera pas à user des pires pirouettes scénaristiques pour nous mettre des bâtons dans les roues et nous empêcher d'arriver jusqu'à lui. Nous voulions également essayer de mélanger la dimension du jeu, fictive, avec le milieu réel au travers des interactions entre le narrateur et le joueur qui pourraient dépasser l'écran et se dérouler dans la vie réelle.

Aujourd'hui, en fin de projet, cette idée que nous nous étions faite du jeu a changé. En effet, nous nous sommes plutôt retrouvés autour du fait que notre jeu n'allait pas laisser beaucoup de choix au joueur, afin de participer au côté chaotique et loufoque de notre humour, et que bien que des choix semblent être proposés au joueur, certains n'ont aucun impact sur le déroulement de l'histoire. Nous avons réfléchi à deux antagonistes qui sont finalement les deux développeurs fictifs du jeu.

b) Public-cible

Le jeu se veut tout-public (dès lors que le joueur est capable de tenir une manette dans ses mains), mais ne sera pleinement apprécié que par les vétérans du jeu vidéo qui reconnaîtront les nombreuses références aux grands classiques du genre. Quelques mécaniques du jeu se sont avérées plus compliquées que ce que nous avons imaginé au début de notre réflexion, ce qui finalement restreint le public à des joueurs assez à l'aise avec ce genre de "difficultés".

L'intrigue et la narration étant au cœur de l'expérience, la progression dans le jeu se vaudra à la portée de n'importe qui, afin de permettre à n'importe quel joueur (peu importe son expérience) de connaître la fin de l'histoire.

c) Objectifs

Notre jeu n'a pas de but profond, il ne vise qu'à proposer une expérience vidéoludique amusante et intéressante, mais aussi frustrante, tant grâce à sa narration qu'à sa jouabilité. Il amène le joueur aguerris à une réflexion sur les codes du jeu vidéo et particulièrement ceux du jeu d'aventure, notamment en termes de narration et de liberté d'action.

Nous avons établi, assez tôt dans le semestre, une division des tâches :

Tâche	Attribution	Priorité
Audio Manager (script)	Louis	++
Dialogue Manager	Paul	++
Conception des niveaux	Louis (+Paul)	+
Ressources visuelles (environnements)	Paul	++
Ressources visuelles (personnage(s))	Paul	++
Mouvement joueur	Paul	+++
Implémentation des choix	Louis	+
Tir avec une arme	Louis	+++
Armes supplémentaires	/	-
Sélection de l'arme	Paul	-
Écriture du script	Louis	++
Enregistrement des répliques	Louis	-
Enregistrement des sons	/	--
Enregistrement de la musique	/	--
Menu principal	Paul	-
Options (volume sons, musique, voix)	Paul	-
Pause	Paul	-

Au cours du semestre, notre jeu a beaucoup évolué, et il nous paraît important de montrer cette évolution au travers de ce que nous avons écrit au fil du temps.

Cahier des charges

Cahier des charges initial, établi 2 mois avant la finalisation du projet :

- Ressources média :
 - 100% du contenu multimédia du jeu sera "fait-maison" (environnements, personnages, effets sonores, musiques, voix...).

- Choix graphiques et d'interface :
 - D'un point de vue graphique, nous partons sur un style 2D en "pixel art" de moyenne fidélité. Le style sera rétro-futuriste (style années 1980). Chaque phase du jeu aura sa palette de couleur : si la première phase sera plutôt dans des teintes joyeuses et chaudes (orange/vert/bleu-ciel), la phase 2 sera plus sombre et froide (bleu-gris/rouge-rouille). En ce qui concerne la phase 3, l'ambiance visuelle dépendra des choix effectués par le joueur au cours de son aventure dans les phases 1 et 2.

- Structure et navigation :
 - Le jeu s'articule en une succession de niveaux plus ou moins longs qu'on arpente dans l'ordre. La mécanique du choix étant au centre du jeu, le joueur sera parfois amené à choisir entre plusieurs chemins possibles.
 - Le jeu est composé de trois grandes parties distinctes regroupant chacune plusieurs niveaux. Lorsque le joueur arrive dans la deuxième phase du jeu, il a le choix entre suivre le chemin "classique" et continuer l'aventure, ou prendre le second chemin, qui le fait sortir du monde dans lequel il était plongé au départ. La troisième phase voit le joueur s'aventurer par la voie qu'il a choisi de ne pas suivre au début de la phase 2. Les actions du joueur pendant la phase 2 influent sur le chemin qu'il va arpenter en phase 3, en changeant les ennemis, les plateformes, l'ambiance générale...
 - Finalement, nous avons fait le choix de faire parcourir un monde assez basique au joueur pendant quelques niveaux, puis de l'initier à un deuxième monde, plus sombre, qui est la clé pour finir le jeu.

- Formes et degrés d'interactivité :
 - Le jeu se centre autour de la mécanique du choix. Il sera souvent demandé au joueur de choisir entre deux propositions : que ce soit un chemin à suivre, un personnage à aider, ou une action à réaliser. Certains choix faits par le joueur à différents moments de son aventure ont une grande influence sur la suite de l'histoire, et la fin dépend directement du choix fait au début de la phase 2.
 - De plus, nous souhaitons mettre l'interaction joueur-narrateur au cœur du jeu. Leur relation va énormément évoluer au fil de l'aventure.

Premières idées de scénario

Dès la première séance, nous avons mis en commun nos idées avec Paul, et voici leur évolution au fil du semestre :

On s'est mis d'accord sur un jeu plutôt style plateforme à la Mario. Au début de l'histoire, le narrateur nous aide et nous fait suivre un chemin pour "sauver une princesse" (l'histoire de sauver la princesse on pourrait innover)

Narrateur : demande le nom au début du jeu mais n'en prend pas compte retient un nom aléatoire au final.

Narrateur a deux personnalités (?) : un côté instable et un autre côté plus gentil,

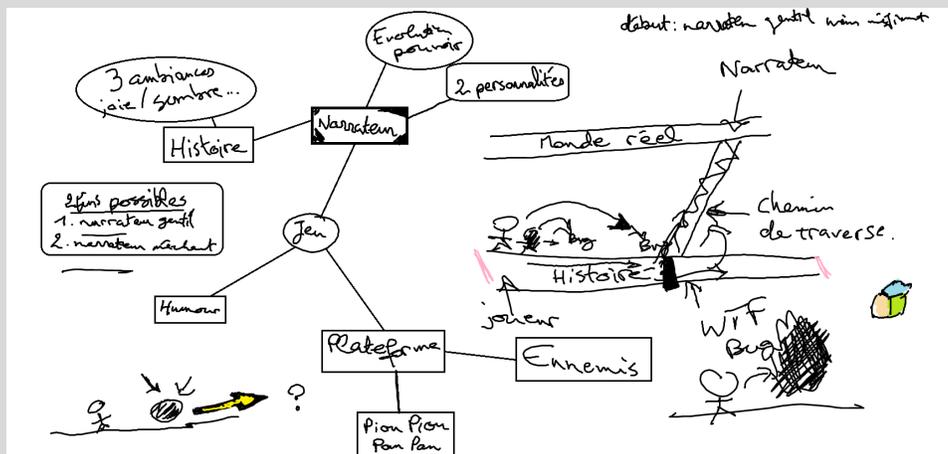
Panneaux "don't trust him" : on pense qu'il ne faut pas faire confiance à la partie méchante du narrateur alors qu'au final cette partie est gentille

Si on suit l'histoire, la partie gentille gagne sans soucis

Si on passe par le bug, alors on rentre finalement dans le piège de la partie du narrateur qui donnait l'impression d'être gentille.

Au final si on passe par le chemin de traverse/bug alors on se rapproche du monde réel, dans lequel se trouve le narrateur.

(Paul avait mis nos idées sous la forme d'un schéma :))



Le personnage prendra la forme d'un héros relativement musclé avec une veste en cuir de couleur rouge. Il sera connu de tous dès le début du jeu et armé d'un fusil ou d'un pistolet avec lequel il peut tuer ses ennemis.

Au début du jeu, le héros est endormi et se réveille au son de la voix du narrateur.

Le narrateur lui dit "hey you, you're finally awake?" avec un fondu noir -> couleur pour faire référence à Skyrim.

Commandes : se déplacer, sauter, tirer, wall jump

3 phases : l'histoire de base , le chemin vers l'au-delà (qui permet de rejoindre le monde réel), puis une exploration de la zone non explorée à la fin.

Début : quelques plateformes pour la prise en main des commandes.

Touches secrètes qui ouvriraient des portails ou donneraient des items/kdos

PNJ donneraient des indices quant aux touches secrètes (genre insert, personne ne va penser à appuyer sur des touches randoms comme ça)

Croiser des PNJs qui nous donneront des indices sur le fait que le narrateur est un peu particulier (changements de personnalités).

Le narrateur guide le joueur petit à petit, lui explique les commandes du jeu qui sont relativement simples

Le joueur rentre dans un village après le "tuto", les habitants tentent de le mettre en garde par rapport au narrateur.

Choix (d'une durée de 5 secondes pour forcer le joueur à réfléchir rapidement) sont sous la forme d'une division de l'écran en plusieurs parties.

Résultat final

- Ressources média :
 - Même si nous avons au départ dans l'idée de réaliser l'intégralité des ressources média du jeu nous-même (sprites, animations, effets sonores, musiques...), nous avons finalement été obligés d'incorporer des ressources extérieures, notamment en termes de musiques et d'effets sonores, faute de temps (liens vers les différentes ressources en annexe).

- Choix graphiques et d'interface :

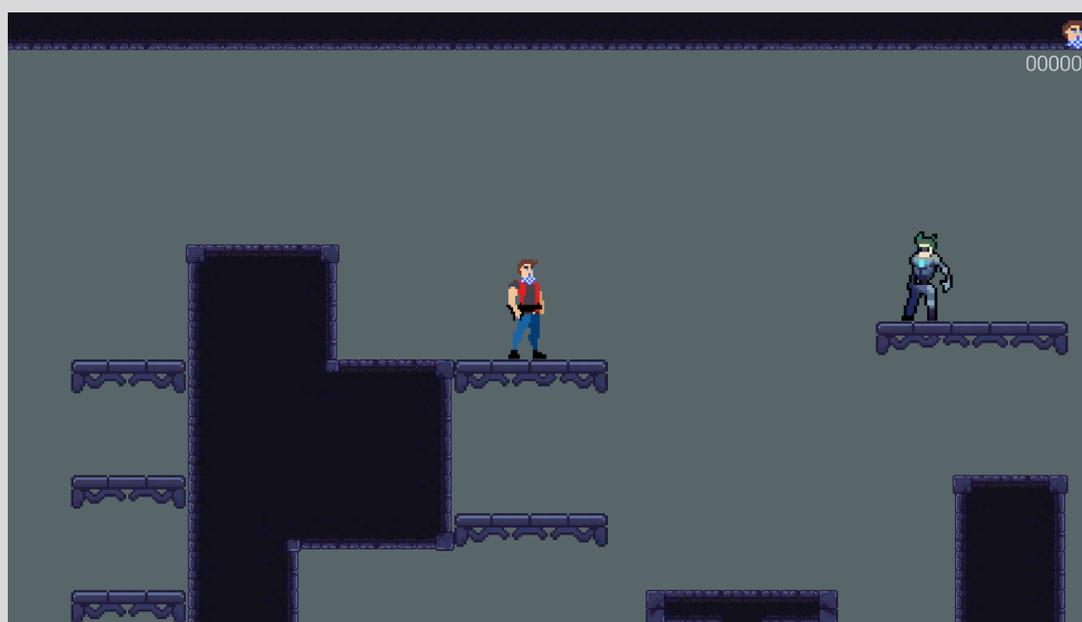
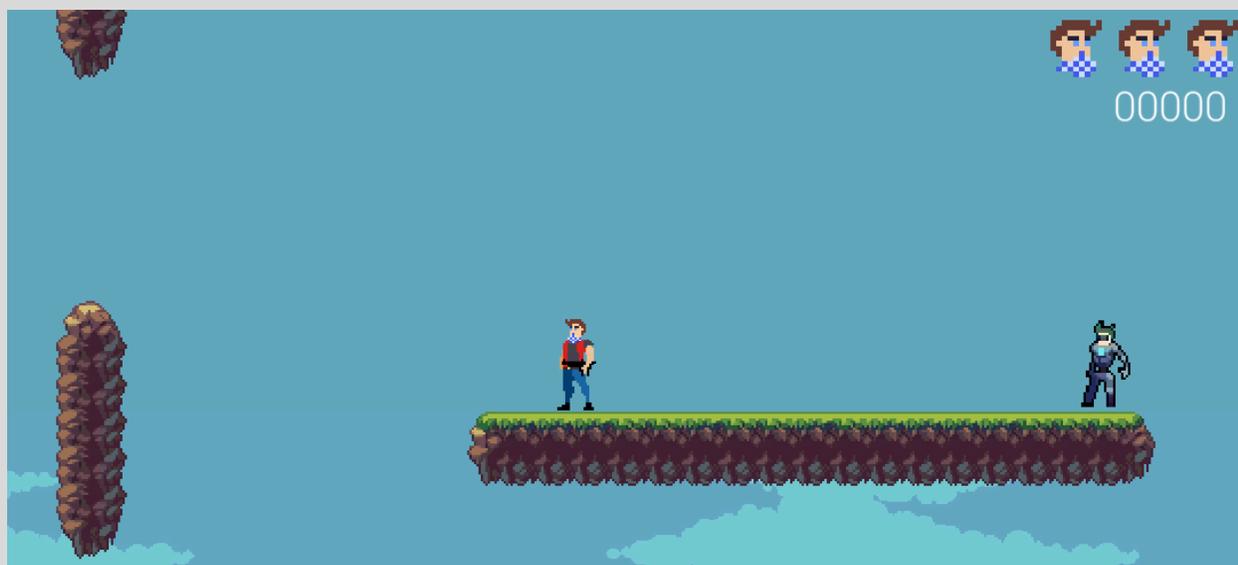
Personnage :

- Nous avons gardé cette image du héros avec un style rétro-futuriste / pixel-art, ainsi que des scènes/backgrounds d'abord ensoleillées, puis plus sombres :



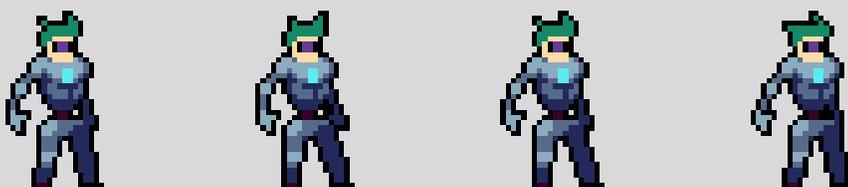
Exemples de scènes :





- Les ennemis rencontrés régulièrement au cours de l'aventure ont une apparence robotique à la Terminator. L'interface se veut minimaliste : un nombre de cœurs affichant les points de vie du joueur, son score, et son nombre de vies restantes. La partie inférieure de l'écran est dédiée aux dialogues. Enfin, le jeu se veut être jouable à la fois à la manette ou au clavier/souris.

Design des ennemis :





- Choix techniques :
 - Pour donner naissance à ce jeu, nous utilisons le moteur de jeu Unity3D et le langage de programmation C# pour la partie scripting. La partie visuelle est faite avec les logiciels Aseprite et Krita, et les effets sonores ainsi que les voix sont enregistrés avec Audacity.

Scénario final

Narrateur : “Hey you, you’re finally awake”

Effet de blink comme si la personne clignait des yeux et se réveillait

Hero : “What happened? Where am I?”

Narrateur : “You’re probably wondering : -What happened? Where am I? I found you there, lying on the ground. I thought you were dead at first. Do you remember your name?”

Input le nom du joueur

Narrateur : “Damn, that’s a really bad name. Did your parents have something against you when you were born? Nevermind, I’m gonna call you Janitor. You seem to be very strong. We could use a strong person like you in such dire times...”

Tout un tutoriel sur les quelques mécaniques du jeu...

Dans le tutoriel : les boules lumineuses mènent vers une chute ou le joueur meurt.

A partir de maintenant, N1 représente le premier narrateur, tandis que N2 représente le deuxième.

N1 : “Wait, that was not supposed to happen... It has to be this fucking clown... I knew I should have fired him.”

N2 : “What do you mean fire me? You would be nowhere without me.”

N1 : “Now is no time for your childish arguments. Leave us alone! So I was saying, “Here's a powerful sword to kill the enemies!”

N2 : “Psst, psst. Don’t you think that a sword is a bit too lame? Wouldn’t you rather have a gun?”

N1 : “Don’t listen to him, he’s a bad influence...”

Choix : arme à feu ou d’épée, avec une musique intense.

Au final tu prends le pistolet dans tous les cas mais :

Si choix épée : N2 : “woops no more swords left, guess you're gonna have to take the gun...”

Si choix gun : N2 : “ ah, a surprise to be sure but a welcome one”

N2 : “ You didn't really think that I was gonna let you take a sword didn't you?”

N1 : “NOW THATS TOO MUCH. N2 I hereby banish you from this game !”

N2 : “You can't do th...”

“Poof”

N1 : “ So where were we? Ah yes, the tutorial. Finish it fast, you got the drill... Be careful though, he might have planted other traps here and there for you to fall into.”

Quelques niveau, difficulté croissante, quelques pièges, évitables cette fois

Arrivée au village :

Narrateur : “We finally arrived at the village! It is one of the only safe zones nowadays. The robots have taken over most of our land. It's been 300 years since we were deprived of peace. I suspect N2 to be working with them to make my job more difficult”

on voit donc au bout de ce niveau une barricade marquant l'entrée au village de Isla

Choix OK/OK

Changement de niveau

N1 : “Here's the king of Isla, whose daughter is said to be the messiah that will deliver us!”

King : “My daughter is right around the corner, let's do the presentations !”

Scène d'après : on voit la princesse se faire enlever par des méchants.

N1 : “Oh no, they kidnapped the princess...”

King : “Please save her, she's my only reason to live.”

Zoom sur une porte cachée : la porte mène dans une scène que le 2e narrateur a créé

N2 : “Gngngn oh no save my daughter. Aren't you tired of all these cliché scenarios? Don't you want to live a real adventure? Come in my world and you'll experience something far more interesting. N1 banished me because he could not stand the fact that my ideas were better ”

N2 : “Ok so what we're gonna do is : ”

Choix entre continuer avec N1 ou suivre N2

N2 : “Heck, I mixed up the choices so I'm not sure about the result”

après le choix : N2 : “ its not like i was gonna let you play his stupid video game so i'll just assume that u want to stay here”

il faut un fond sonore assez rythmé je pense

Donc la on rentre dans un monde plus sombre : d'abord une cave puis avant d'être lancé dans cette jungle :

N2 : "You might need some explanations for the shitshow you've just seen. Most of the time, when playing a video game, you don't really want to be treated like that and that's understandable. But this video game is more complex than it seems. N1 and I are both developers who share the same passion for video games. So a few years ago, we decided to team up to create games together. But after a few of them, he became a bit stale, and I felt like he didn't have the same passion for games as he did once. He wanted to do the exact same games every time and I told him that the trend had changed and that we needed to do it differently, but he didn't like my ideas. One day, we fought harder than usual and in the middle of the fight, it got physical, to the point where we were both pushing each other, and we stumbled on an ethernet cable and poof we got sucked into the game we were making at that moment. I need your help to give back the passion N1 once had, and for that I need you to look at your computer and yell as hard as you can. Come on, it's for the better of everyone, scream at your monitor ! Did you do it? How naive are you? You thought that was for real? Hahaha what a dumbass. Let's go, we got a developer to save. I specifically created this dimension so that we could access his brain and change a few things so that he becomes happy like before. I needed a smart person like you to breach through all the security though."

Pendant le monologue un peu longuet, on propose des choix comme : continuer d'écouter / s'en aller.

Cela se finit par le combat d'un boss final qui permet d'accéder à la fin du jeu : après ce boss final, voici ce que l'on souhaitait faire : une grosse porte magique qui mène à l'esprit du N1, dans lequel on appuie juste sur des boutons, pour lui redonner envie de faire des bons jeux, et de raviver la flamme en lui. On appuie là dessus et là on a droit à une vidéo dans le monde réel, avec les deux narrateurs, en chair et en os, qui se réveillent du sol et qui se réconcilient.

Conclusions personnelles

Paul

Cette expérience est pour moi une franche réussite, et je suis très fier de ce que nous avons réussi à réaliser en si peu de temps (d'autant plus que nous avons de nombreux autres projets dans d'autres UVs ce semestre). Il s'agissait de mon premier "gros" projet de jeu vidéo, malgré plusieurs petits jeux développés dans mon temps libre depuis quelques années, et cela m'a permis de m'intéresser à toutes les facettes du développement vidéoludique. Une bonne partie du temps que j'ai consacré au projet a été réservée à la partie graphique. En effet, je ne suis pas du tout un créatif, et c'est à chaque fois la partie la plus limitante lorsque j'essaie de créer un jeu. Ce projet a donc été pour moi l'occasion de me mettre à niveau en terme d'art graphique, même si cela voulait dire passer énormément de temps sur cette partie (Aseprite m'affiche actuellement 69h de travail depuis le début du projet, rien que sur les sprites et les tilesets). L'autre moitié du temps que j'ai passé sur le projet a été consacrée à Unity et à l'implémentation des différentes fonctionnalités du jeu. Heureusement, j'ai réussi à être relativement efficace et rapide, grâce à mes précédents projets qui m'ont donné de solides bases. J'ai ainsi pu implémenter le mouvement du personnage, la gestion des dialogues et de l'audio et les animations en seulement quelques semaines, ce qui m'aurait pris plusieurs mois il y a encore quelques années. J'ai cependant été obligé, en plein milieu de la phase de développement, de repenser intégralement l'architecture du jeu et des scripts qui le composaient. En effet, l'implémentation que j'avais faite au départ n'était pas suffisamment évolutive, et j'avais tendance à me retrouver coincé à l'ajout de nouvelles fonctionnalités. J'ai donc, au lendemain de la présentation de mi-projet, complètement repensé cette architecture, pour chacun des scripts que j'avais écrits. Une semaine plus tard, le jeu était au même point, mais avec une architecture bien mieux pensée, et bien plus évolutive, ce qui nous a permis d'accélérer le développement ultérieur.

Pour finir, ce que j'ai le plus apprécié pendant la réalisation de ce projet, a été de pouvoir penser à la dimension narrative d'un jeu vidéo. Nous avons eu beaucoup de mal à trouver un terrain d'entente sur ce que devait être le jeu et son scénario, et même si j'ai encore quelques regrets sur le scénario, qui aurait mérité encore un peu plus de travail, je suis très content d'avoir enfin été confronté à ce genre de défis, car jusque là, je ne m'étais toujours intéressé qu'à la partie gameplay des jeux vidéos, et très peu à leur partie narrative.

Louis

Ce projet a été une expérience très enrichissante. Tout d'abord, j'ai pu faire face à des difficultés que je n'avais jamais rencontrées auparavant. Par exemple, lors des premières séances, quand il fallait se mettre d'accord sur le scénario, Paul et moi avions des idées assez différentes. Nous avons donc eu du mal à nous accorder sur les détails de l'histoire au début du projet, mais cela a finalement permis de mieux comprendre ce que nous voulions faire en commun et de trouver une idée qui était fidèle à notre vision.

Ensuite, j'ai pu apprendre énormément de nouvelles notions, notamment des bases en C# et son entrelacement avec Unity ainsi que de nombreuses astuces

La réalisation d'un script m'a obligé à être créatif et respecter l'atmosphère loufoque qui nous plaisait tant, tout en essayant de garder une certaine cohérence

J'ai aussi pu apprendre à utiliser Audacity pour le traitement de ma voix, dans le cadre de la narration. J'ai également remarqué que le milieu de la conception de jeux vidéo est très intrigant et cette expérience m'a donné une nouvelle vision de ce domaine. Dès à présent, j'ai tendance à réfléchir au travail qu'il y a derrière chaque jeu que je vois et ça me fait imaginer à de nouvelles façons de les concevoir.

En tant qu'étudiant en génie informatique, ce projet m'aura permis d'avoir un projet concret dans lequel on peut voir directement le résultat de la programmation informatique de derrière le rideau et de mettre tout cela en lien avec ma passion. Je me rends maintenant compte de la difficulté de développer un jeu vidéo entier, entre le développement de scripts, la partie graphique ainsi que la partie scénaristique.

Dans le cadre de ce projet, j'ai trouvé que l'idée de vouloir bousculer les codes des jeux vidéos classiques était une bonne manière de proposer un point de vue amusant sur la difficulté de créer un jeu totalement nouveau, qui respecte les codes des jeux vidéo classiques et en même temps ne donne pas l'impression d'avoir déjà été fait.

Il m'est important de préciser que j'aurais aimé avoir un peu plus de temps à passer sur le projet, en dehors du cadre scolaire afin d'aller au bout de nos idées et de vraiment pouvoir faire un jeu complet et perfectionné. Cependant, je suis très satisfait de ce que nous avons produit et je pense continuer à travailler dessus après la fin du semestre.

Je souhaiterais remercier Paul pour sa pédagogie et sa patience. Je n'aurais pas appris autant sans son aide et sa passion pour le game development.

Remerciements :

Nous souhaitons remercier Monsieur Bouchardon pour sa passion pour l'écriture interactive, ainsi que son soutien dans toutes les initiatives que nous avons pu prendre au cours de ce semestre, qui fut tout aussi enrichissant qu'agréable.

Nous souhaitons également remercier tout le groupe de SI28, qui a pu nous donner un avis extérieur et nous donner de nouvelles idées.

Annexes

Musiques : [LonePeakMusic](#)

[Pixel Fantasy Caves by Szadi art](#)

Pixel Art Platformer Tileset : [Free Pixelart Platformer Tileset by aamatniekss \(itch.io\)](#)