

# Rapport de Projet SI28 – A21

## OUTSIDE THE BOX



Hugo BULTE

Arthur WACQUEZ

Yann BOUCHER

Augustin PITRE

Pour Serge

Par Serge

Avec Serge

Starring Serge as Serge

## Sommaire

Sommaire	2
Cahier des charges	3
Scénario	5
Personnages	6
Le Jeu	7
Entrée dans le jeu	7
Niveau 1 : Niveau 1	7
Niveau 2 : Le laboratoire	10
Niveau 3 : La chaîne de montage	11
Niveau 4 : Tiled / Unity	12
Niveau 5 : L'export du jeu	14
Niveau 6 : Le choix	14
Conclusion	17
Conclusions personnelles	18

# Note d'intention

## Concept

Le projet que nous vous proposons est un jeu interactif à niveaux où le but sera de jouer avec le concept de fenêtre ainsi qu'avec les certitudes du joueur. Vous entrerez dans un univers où la fenêtre incarne une prison pour un personnage coincé à l'intérieur. Vous devrez ainsi l'aider à en sortir.

Nous partons de la considération usuelle de la fenêtre pensée comme un objet qui cloisonne l'univers du programme à son environnement extérieur, le système d'exploitation et la machine de l'utilisateur. Les certitudes cognitives de l'utilisateur seront bousculées avec des actions contre-intuitives réalisées par la machine, remettant en question le contrôle habituel que l'utilisateur a sur sa machine et ses programmes. Pour avancer, il devra faire preuve d'adaptabilité et remettre en question ses habitudes numériques en matière d'ergonomie, et la manière dont il interagit avec les formes d'interactivité numérique usuelles (autant dans les jeux que dans les formulaires ou pop-ups qu'il peut rencontrer au quotidien).

## Public-cible

Le jeu s'adresse à des joueurs (intermédiaires et experts) plus ou moins à l'aise avec les jeux vidéo (notamment sur PC) et de plus de 12 ans. Le but sera de déboussoler les gamers comme les cybernautes occasionnels. L'appréciation de notre titre sera globalement proportionnelle à la connaissance du milieu du jeu vidéo. En effet, nous souhaitons jouer avec les habitudes du joueur et les bousculer, notamment en matière d'ergonomie, de conventions et dans la manière d'interagir avec le jeu. Plus le joueur aura ces habitudes, plus leur distorsion sera efficace. Le projet sera accessible sur ordinateur de bureau exécutant le système d'exploitation Windows.

## Objectifs

Notre but va être de sortir l'utilisateur de sa « zone de confort » numérique en le prenant à contre-pied. Flouter cette frontière entre l'intérieur de la fenêtre et l'environnement, brouiller le concept d'un univers coincé dans la fenêtre en suscitant de l'empathie entre l'utilisateur réel et le personnage emprisonné. Nous espérons aussi susciter une réflexion par rapport à notre propre condition : qu'est-ce qui fait que nous sommes plus réels que ce personnage ? Sommes-nous aussi, sans le savoir, enfermés dans la fenêtre de "quelqu'un" ?

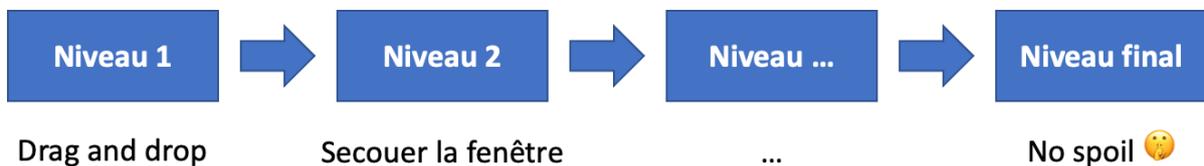
Il s'agit d'insister sur le concept de fenêtre, non pas comme objet appartenant à l'environnement extérieur au jeu, mais comme véritable article interactif, manipulable et interagissant avec l'univers du jeu. Nous avons pour objectif d'inciter l'utilisateur à penser "*outside the box*" et à résoudre des énigmes et des problèmes avec une approche nouvelle et une prise de recul. En résumé, faire réfléchir l'utilisateur sur l'importance des conventions et jusqu'à quel point elles deviennent gravées dans la mémoire collective via l'impact de leur absence et manipulation.

# Cahier des charges

## 1. Structure et navigation

Notre jeu possède une structure narrative linéaire pour progresser dans l'histoire. Notre histoire est découpée en plusieurs niveaux qui sont des épreuves devant être résolues par le joueur en utilisant une navigation alternative, non-conforme aux standards du jeu vidéo (redimensionnement de la fenêtre, interaction avec l'environnement de Windows...). Au début, on découvre un univers classique de jeu de plateforme ainsi que les personnages qui le composent (un personnage principal qui a pour but de sauver une princesse kidnappée par des méchants et un narrateur : le poisson rouge). Une trame se met en place dès lors que la princesse disparaît. Le but va être de passer tous les niveaux afin d'atteindre le niveau final et de libérer cette dernière.

## 2. Formes et degrés d'interactivité



Le degré d'interactivité de notre jeu variera à chaque niveau. Elle passera par la manipulation, qu'elle soit à l'échelle du clic, du clavier, des mouvements de la souris ou encore de ceux de la fenêtre elle-même. Le joueur va être amené à réfléchir et à tester plusieurs manipulations (pas forcément intuitives) pour accéder aux niveaux suivants.

## 3. Choix graphiques et d'interface

Style graphique 2D pixel art : évoque les codes des *platformers* classiques à travers les âges du jeu vidéo (de la NES aux jeux indés d'aujourd'hui)

Pixel art style 16-bit avec une palette de couleurs assez simple : facilité de trouver des ressources en ligne

## 4. Choix techniques

Unity 2D comme moteur pour pouvoir utiliser les fonctionnalités de physique, d'édition de niveaux, de gestion des ressources, pour un prototypage facile.

Utilisation d'un éditeur de niveau (Tiled) pour permettre une conception facile sans nécessité trop de compétences vis-à-vis de Unity.

Edition de ressources graphiques : Photoshop, Aseprite.

## 5. Scénario et histoire

Dans notre jeu, le personnage principal, Serge, avance dans les entrailles du jeu pour retrouver sa princesse. En plongeant dans les profondeurs du jeu, il réalise petit à petit qu'il n'est qu'un programme informatique emprisonné au sein de la fenêtre Windows qui le contient. Sa prise de conscience va-t-elle influencer son évolution ? Jouez pour le découvrir !

## Scénario

Dans cette antépénultième partie du rapport, le but est de vous présenter le déroulement de ce magnifique jeu de manière complètement exhaustive. Le *spoil* portant fortement préjudice à l'expérience qu'est *Outside The Box*, nous vous conseillons évidemment de lire cette partie après le test et une fois le cheminement de l'histoire avec votre Serge terminé.

Car oui, c'est bien de cela qu'il s'agit. Nous allons vous présenter la quête de cet incroyable héros qu'est ce petit bonhomme bleu du nom de Serge - **toute ressemblance avec des personnes existantes serait purement fortuite** – à travers six niveaux indépendants.

Avant de vous décrire chacun de ces différents niveaux, nous allons vous présenter les différents protagonistes que vous croiserez en jouant à *Outside The Box*.

## Personnages



### - Serge :

Serge est notre héros, c'est ce personnage qu'incarne le joueur tout au long du jeu. N'étant pas conscient d'être un programme informatique, Serge interagit avec Fishou et l'environnement du jeu tout au long de l'aventure pour découvrir sa véritable identité.



### - Princesse Sergette :

Princesse héritière du royaume de Sergeland, Sergette est la raison pour laquelle Serge part à l'aventure.



### - Fishou :

Taquin et plutôt décontracté, Fishou est initialement le narrateur de notre histoire. Cependant, il changera rapidement de rôle pour devenir le compagnon de Serge dès lors que les premiers problèmes apparaissent. Sa conscience d'être un programme informatique lui confère du recul par rapport à l'aventure que poursuit Serge mais engendre parfois des situations où lui et notre héros ne se comprennent pas.



### - Les méchants :

Tout au long de l'aventure, vous allez pouvoir rencontrer des méchants dont leurs principales intentions sont la capture de la princesse et la mort de Serge. Pourquoi ? Bah parce qu'ils sont méchants pardi !

# Le Jeu

## Entrée dans le jeu

Vous entrez dans l'univers *Outside The Box*. La première page qui s'ouvre à vous est l'interface d'entrée dans le jeu. Vous pouvez entrer dans le jeu en cliquant sur « Jouer » ou régler le son du jeu en cliquant sur « Options ». Une première petite manipulation se cache sur cette interface. La boîte du logo « Outside the Box » située en haut de la fenêtre s'ouvre lorsque vous passez votre souris dessus.

On demande au joueur de choisir le nom qu'il veut donner au personnage qu'il utilisera. Peu importe sa requête, le message « Êtes-vous sûr de vouloir appeler votre personnage Serge ? » lui sera renvoyé avec le choix de répondre par l'affirmative ou la



négative. Peu importe sa réponse, le nom de son personnage sera bel et bien Serge. On perçoit les premières singularités de ce jeu qui ne sera pas un *platformer* classique.

## Niveau 1 : Niveau 1



défile avec des bruitages qui simulent la voix de Fishou, de Serge, de la princesse ou des méchants.

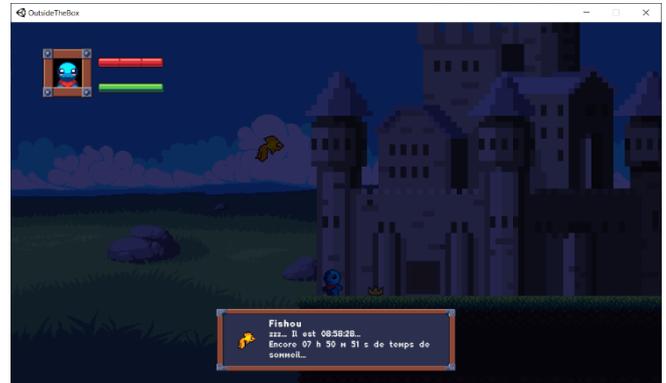
Le premier niveau apparaît dans la fenêtre. Il ressemble fortement à un design classique de jeu de plateforme comme 'Mario'. On perçoit un château, un paysage de verdure et un ciel bleu avec des nuages qui défilent. Les dialogues apparaissent dans le sol (terre) et

Une première cinématique est jouée. Le narrateur (Fishou) présente le contexte pendant qu'on voit Serge et la princesse sortir du château. On passe à un dialogue comique entre ces deux personnages. Serge retourne dans le château pour aller chercher un aliment oublié pour leur pique-nique. Les grands méchants font alors une entrée fracassante dans le jeu avec une arrivée du ciel. On en compte trois qui capturent la princesse et s'enfuient par la droite. Fishou a assisté à toute la scène. Serge ressort alors du château et se rend compte que sa princesse a disparu, sa couronne étant tombée lors de sa capture. Fishou s'adresse alors directement à Serge qui ne comprend pas bien qui il est. On perçoit déjà une distorsion entre la conscience que Serge a de lui-même et la vision omnisciente qu'ont le narrateur et le joueur. Une première allusion « méta » aux développeurs du jeu est également faite.

Serge comprend qu'il va devoir passer ce premier niveau pour retrouver sa princesse. Les contrôles sont alors laissés à l'utilisateur. Cependant, les directions sont volontairement inversées pour bouleverser les habitudes du joueur. Serge se rend compte que ça ne tourne pas normalement et Fishou précise qu'il peut réparer les contrôles. La relation de dépendance de Serge envers Fishou est elle aussi introduite. Cependant Fishou se sait

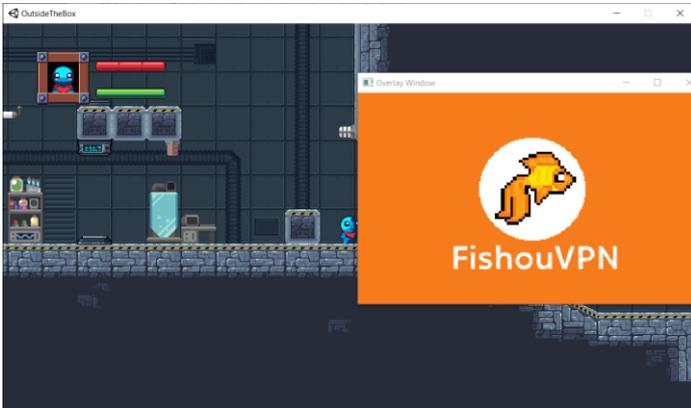
dépendant des développeurs du jeu ce qui va encore une fois perturber volontairement le joueur.

Les contrôles reviennent à la normale mais Fishou va alors décider de faire sa sieste. L'écran va s'assombrir et Serge comprend qu'il va devoir attendre 8h avant de pouvoir avancer. Le joueur doit alors intervenir en changeant l'heure de son PC



dans les réglages pour accélérer la sieste de Fishou et pouvoir continuer le niveau. Il va ensuite découvrir les contrôles (assez basiques) à connaître pour se déplacer et sauter. Un premier ennemi se présente devant lui, Fishou explique à Serge - et donc informe le joueur - qu'il est muni d'un laser pour le tuer. Seulement, la portée de ce laser est bien trop faible et Fishou explique qu'il doit le régler pour le prochain combat. On peut sauter sur l'ennemi pour le tuer. À la fin du niveau, deux ennemis et un ennemi géant se présentent face à Serge en tenant la princesse en otage. Ils disposent d'une barre de vie qui sort de la fenêtre (premier signe de la singularité d'*Outside The Box* concernant la fenêtre). Si Serge semble bien trop faible, un coup de laser suffit à les éliminer en référence à la précédente remarque de Fishou. Serge repart avec sa princesse au château. Fishou décide alors de lancer le générique. Ce dernier remonte vers le haut de la fenêtre et emporte la princesse et le château. La princesse finit par se retrouver en dehors de la fenêtre et le château tombe à la renverse. Un .jpg de la princesse se retrouve sur le bureau du joueur qui va devoir la "drag and drop" dans la fenêtre du jeu pour la faire réapparaître. Seulement, une corbeille apparaît au moment où elle sera lâchée dans la fenêtre et la princesse disparaît. La trame du jeu est lancée, Serge va devoir franchir d'autres niveaux pour la retrouver.

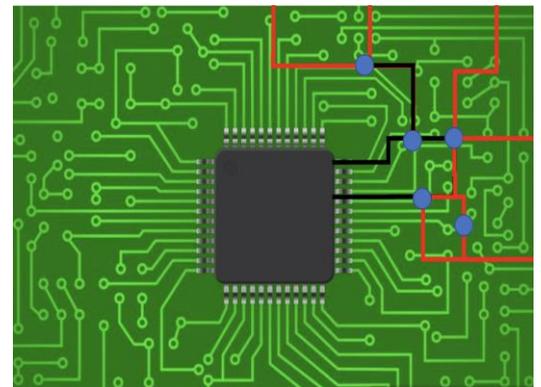
## Niveau 2 : Le laboratoire



Serge est projeté dans un vortex spatio-temporel. Il atterrit dans le laboratoire, le décor est complètement différent. Serge voit son quotidien et ses habitudes complètement bouleversés. Paniqué, il s'en remet à Fishou. Ce dernier lui explique qu'il est dans le

laboratoire avec le sarcasme et l'humour qui vont le caractériser au fil du jeu. On peut alors jouer un niveau de gameplay classique où le joueur se balade avec le personnage principal dans le laboratoire. Il passe alors sur une plateforme qui fera office d'ascenseur mais qui est désactivée la première fois qu'on passe dessus. Le personnage doit se rendre au fond du premier étage en évitant des pièges (lasers, scies) et en éliminant des ennemis. Cependant, des fenêtres pop-up à l'effigie de Fishou apparaissent de temps en temps sur le chemin en tant que réels objets physiques qu'on ne peut contourner. Le joueur doit manipuler ces fenêtres pour les fermer et continuer à avancer. Une fois arrivé dans la salle du levier, le joueur doit trouver un moyen de l'activer. Une carte à puce est en fait présente et il va falloir l'utiliser pour rétablir le courant. Il faut que le joueur ramène l'énergie vers le centre de la carte pour réussir l'énigme. Pour cela, il doit connecter des portes logiques pour faire passer le courant des bords jusqu'au centre.

Une fois l'ascenseur activé, le joueur peut accéder au deuxième étage. Il va alors passer devant un tableau bleu où il apparaît quatre fois, aux côtés de quatre princesses Serge. Il va alors se questionner sur ce qu'il a en face des yeux. On comprend que Serge n'est pas qu'un simple personnage mais qu'il est doté d'un minimum de conscience.



Fishou se rend alors compte que Serge ne sait pas où il se trouve. Serge ne se questionne pas plus longtemps, il avance vers la dernière salle du niveau : l'incubateur. Pour ouvrir la porte et sortir du laboratoire, le joueur doit fusionner deux des trois fioles qui apparaissent en dehors de sa fenêtre et les droper dans cet incubateur. Quoi qu'il choisisse, les deux premières combinaisons seront erronées et un ennemi sortira de l'incubateur. À la dernière combinaison de fioles, l'incubateur générera un nouveau Serge, inerte. Ce dernier sera déposé sur un tapis roulant et transporté vers la droite de la fenêtre. Notre personnage principal ne comprend pas bien ce qu'il vient de se passer. Fishou lui annonce alors que c'est ici qu'il a lui-même été créé. Déboussolé, Serge lui demande qui l'a donc créé... Fishou lui annonce que la réponse est derrière la porte qui vient de s'ouvrir derrière Serge.

### **Niveau 3 : La chaîne de montage**

Nous arrivons ainsi dans un niveau bien particulier : la chaîne de montage. S'il ne comporte que très peu de jouabilité, ce dernier est essentiel pour la trame d'*Outside The Box*. En effet, trois usines sont présentes dans le jeu avec un décor industriel en arrière-plan. La première usine est l'usine Gimp qui représente l'endroit où les personnages et les décors seront créés, première étape dans la création du jeu. La deuxième usine réunit les logiciels Tiled et Unity. Elle représente l'assemblage des personnages, des décors et des manipulations. Enfin, la troisième usine est celle du site de l'UTC. Elle représente l'export du jeu une fois qu'il a été conçu entièrement dans les deux usines précédentes.



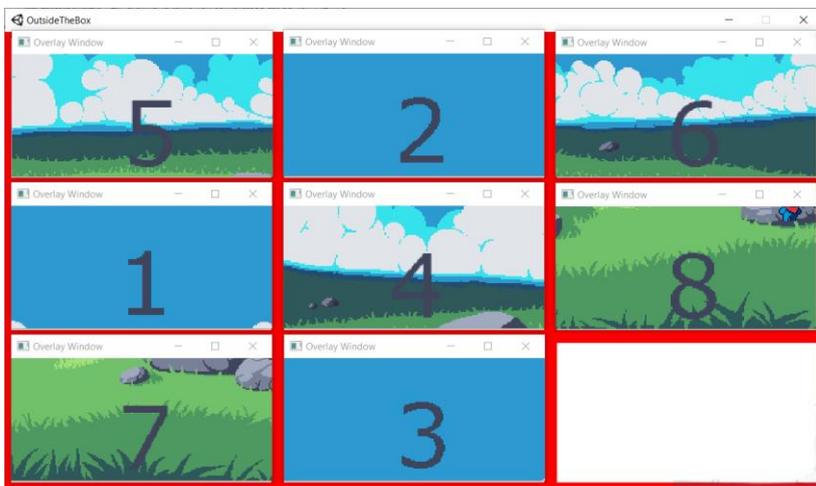
Ce niveau est entièrement narratif et ne contient aucune manipulation à proprement parler. Le personnage va y retourner à trois reprises, après le niveau Gimp, après le niveau Tiled/Unity puis après le niveau de l'export. En plein doute, notre

personnage principal va continuer à questionner Fishou pour savoir ce qu'il fait dans cette chaîne de montage.

Ce dernier lui apprend que toute sa réalité, ce qu'il connaît, a été conçue de toute pièce dans cet endroit inconnu pour lui. En pleine crise existentielle, Serge va passer par plusieurs étapes caractéristiques du deuil, la première étant le déni. Il n'oublie pas le but de sa quête à lui qui est de retrouver sa princesse, bien qu'il se doute qu'il entre dans une quête plus profonde, bien plus grande que cela... Mais pour avancer, il doit s'accrocher à ce qu'il connaît, Fishou lui dit qu'il doit réparer cette chaîne de montage pour retrouver la princesse. Le processus de création du jeu est en fait cassé et Serge est envoyé en mission pour le réparer. À l'instar de l'allégorie de l'âne et de la carotte, Serge, lui, avance pour sa princesse.

## Niveau 4 : Tiled / Unity

Le joueur peut alors faire entrer son personnage dans l'usine Tiled/Unity. Ce sera la première étape dans le processus de réparation de la chaîne de montage. Ce niveau est très simple. Le décor est industriel et ne dispose que d'un levier rouge et d'une porte métallique. Ce levier, le joueur l'a déjà croisé au niveau du laboratoire, il sait qu'il va devoir l'actionner. Ce niveau se démarque par une manipulation originale, le "taquin des fenêtres". Lorsque Serge va se rendre au levier pour l'actionner, la fenêtre du jeu va se briser en 9 morceaux. La manipulation (assez déboussolante pour le joueur) sera de résoudre le jeu du taquin avec ces morceaux de fenêtre. Cela permettra de réparer cette partie de la chaîne qui s'est en fait brisée lorsque Serge et Fishou sont entrés dans le niveau. Une fois la manipulation réussie



par le joueur, Fishou explique à Serge qu'il vient de réparer le moteur du jeu, l'endroit où sont combinés le son, la physique et le graphisme du jeu. Serge semble comprendre, il acquiesce avant de demander à Fishou de continuer l'aventure.

Le joueur revient à nouveau dans la chaîne de montage, par la porte de sortie de la deuxième usine. S'en suit un dialogue clé du jeu entre Fishou et Serge. Ce dernier lui demande le réel but de sa propre existence, il veut savoir la vérité. Fishou lui rétorque :

- *Nous sommes des personnages d'un jeu vidéo. Je suis le narrateur et tu es le héros. Si nous avons été créés, c'est pour divertir un joueur qui, à travers toi, vit une aventure. En réalité, tu ne devrais pas posséder de libre-arbitre. Mais il semble que le lien entre le jeu et toi se soit dégradé depuis le début de l'aventure. Au départ, je pensais qu'il s'agissait d'un bug mais je n'en suis plus si sûr maintenant.*

*Peut-être qu'en te créant, les développeurs ont décidé de te laisser ta liberté de choix. Nous en saurons plus en avançant...*

- *Pourquoi m'infliger ça ? Me laisser ma liberté de choix dans une prison virtuelle... L'ignorance aurait été moins douloureuse.*

## Niveau 5 : L'export du jeu

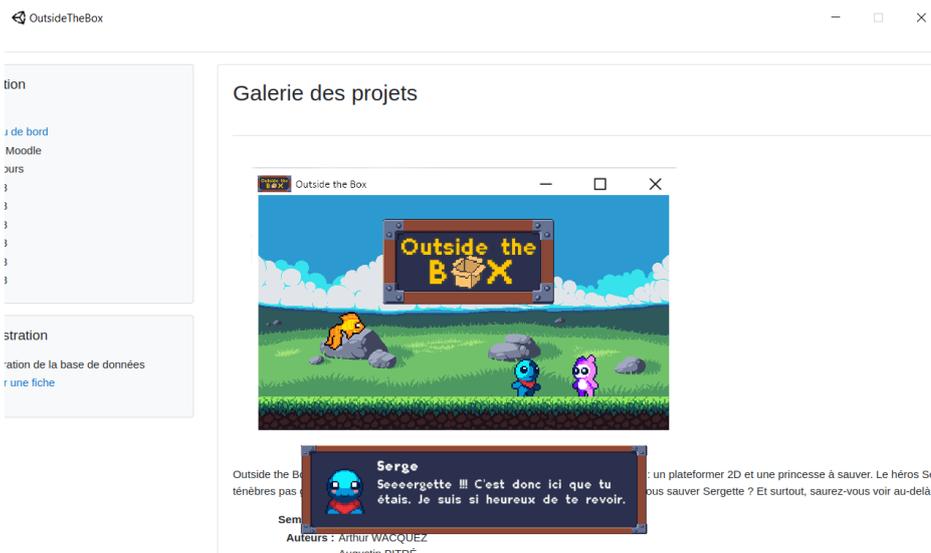
Le joueur entre alors dans la dernière usine de la chaîne de montage. Le processus d'export du jeu vidéo. Encore une fois, c'est un niveau doté d'un background industriel, avec ce même levier et une porte métallique. La manipulation fait la singularité de ce niveau, comme dans l'usine précédente. Lorsqu'il va actionner ce levier, le joueur va voir la fenêtre du jeu rétrécir pour se focaliser sur Serge, à droite de son écran d'ordinateur, des virus informatiques vont lancer des lasers qu'il va devoir éviter, tout en lançant des boules de feu pour les exterminer. L'originalité de ce niveau repose encore une fois sur la perception des différentes fenêtres qui composent le PC. La fenêtre du jeu est de très petite taille tandis que le jeu se joue en fait sur tout l'écran. *Outside the Box* joue à nouveau avec les codes et la perception que nous avons d'une interface de jeu vidéo fixe, et de l'utilisation des fenêtres. Une fois les virus vaincus, la fenêtre retrouve sa taille initiale. Fishou annonce que le système est totalement réparé et qu'il peut retrouver la trace de la princesse. Elle se trouve en fait sur le serveur des créateurs du jeu, l'espace Moodle de l'UV SI28. Un nouveau portail s'ouvre et Serge se fait absorber.

## Niveau 6 : Le choix

Serge arrive alors dans le niveau final, celui du choix. Son environnement sera celui du niveau 1 mais en vérité, c'est juste l'illustration du jeu sur Moodle. Serge retrouve donc la princesse

dans l'environnement qu'il connaît, mais tout a changé... Il lui annonce qu'ils peuvent reprendre leur vie, avant de se rappeler qu'il n'est qu'un programme informatique. Complètement perdue, la princesse apprend la vérité par Serge. Le jeu arrive touche à sa fin et le joueur va devoir faire un choix crucial à la question suivante posée par Serge :

- *Est-ce que tu peux nous ramener chez nous ?*



Le joueur peut alors sélectionner la réponse OUI ou la réponse NON et deux fins distinctes sont alors possible.

### Si le joueur répond OUI :

Serge s'exprime : "Désolé joueur, mais ce choix sera le mien". Avant que le curseur ne sélectionne la réponse NON. Serge embarque ensuite la princesse et sort tout seul de la fenêtre, sans que le joueur ne puisse le contrôler. Un fichier Serge\_et\_Sergeette.png est alors généré sur le bureau du joueur. Serge a décidé de ne pas accepter son sort de personnage de jeu vidéo, et ne souhaite pas recommencer sa vie aux côtés de la princesse puisqu'il sait qu'il ne posséderait pas de libre-arbitre. Le joueur se retrouve seul avec Fishou qui conclura :

- *Il semblerait qu'il ne reste plus que moi ici. Je te remercie d'avoir joué à ce jeu. J'espère que les minutes passées en notre compagnie t'ont plu. Allez, il est temps pour moi de finir ma sieste. Au revoir...*

### Si le joueur répond NON :

Serge s'exprime : "Désolé joueur, mais ce choix sera le mien". Avant que le curseur ne sélectionne la réponse OUI. Le jeu se relance alors tout seul, et l'interface du début du jeu apparaît à l'écran. Serge a en fait choisi d'accepter son sort de personnage de jeu vidéo et souhaite vivre aux côtés de sa princesse, tout en sachant qu'il ne possède pas de véritable libre-arbitre.

## Conclusion

Nous sommes tous les quatre des fans de jeux vidéo depuis longtemps. *Outside the Box* est notre contribution, modeste certes, à ce milieu qui déchaîne les passions depuis bientôt des dizaines d'années.

Ce projet SI28 aura vraiment été pour nous tous une expérience très enrichissante. Développer un jeu vidéo semble être totalement hors de portée pour le commun des mortels. Les outils sont complexes, il faut beaucoup de temps pour les maîtriser et il faut posséder des compétences dans des domaines très variés : code, graphisme, level-design, sound-design, écriture de scénario etc. De plus, même des jeux pouvant paraître simple au premier abord, notamment des jeux 2Ds aux graphismes simplistes, demandent une quantité de travail impressionnante.

Pour autant et bien que nous étions des amateurs complets dans le développement de jeu et bien que nous ne possédions pas des compétences dans tous les domaines nécessaires, comme les graphismes ou le sound-design, nous avons réussi au fil du semestre à avancer dans ce projet, petit bout par petit bout. Nous avons très vite pris conscience que nous ne serions pas capable de produire tous les assets nécessaires au jeu par nous-même. Nous avons donc exploité un certain nombre de ressources disponibles sur Internet, principalement graphiques et sonores.

L'utilisation de ces ressources nous a permis de nous concentrer sur les aspects principaux du projet et sur les domaines que nous maîtrisons : le scénario et le développement. Nous avons pris très vite la décision de se répartir en 2 pôles : la conception des niveaux et du scénario par Hugo et Augustin, et le développement de ces derniers par Arthur et Yann. Cette répartition en 2 équipes aura permis à chacun de s'investir dans le projet et d'exploiter au maximum ses compétences tout en permettant de répartir et de paralléliser plus facilement la charge de travail.

Malgré tout, il est toujours difficile de concilier les attentes et buts d'un projet avec la réalité de son déroulement. Si à la base nous avons prévu un niveau de plus dans la chaîne de montage, le manque de temps nous à fait revoir nos ambitions à la baisse et nous avons dû supprimer ce niveau. Malgré tout, l'adaptation du scénario permet de pallier la suppression de ce niveau et évite que le produit final semble juste incomplet.

Enfin, nous aimerions proposer quelques pistes d'amélioration pour le projet. Bien que les assets graphiques trouvés sur Internet soient de grande qualité, nous trouvons qu'ils manquent un peu de personnalité, puisque nous n'avons pas pu les concevoir nous-même. Travailler avec des graphistes pour concevoir une direction artistique nous correspondant et correspondant vraiment au jeu serait une vraie amélioration. Pour les mêmes raisons, pouvoir composer ou faire composer des musiques et bruitages serait un vrai plus.

# Conclusions personnelles

## Yann

Je n'ai aucun doute que je parle pour tous les membres du groupe en affirmant que SI28 se dresse au panthéon des UV qui m'ont le plus marqué de mon parcours UTCéen. J'ai pu étendre mes horizons artistiques, et mieux comprendre ce que j'aime au sein du numérique. Et qu'est la théorie, sans beaucoup de pratique ?

Cela va de soi, j'ai beaucoup aimé travailler sur ce projet au long du semestre. À l'aide de la créativité folle et des talents d'Hugo, Augustin et Arthur, j'ai pu mélanger deux domaines qui me passionnent, le *demomaking* technique et les jeux narratifs. Notre projet a été semé d'embûches, d'inquiétudes, de pression, et même si le jeu n'est pas aussi parfait qu'il l'était dans nos têtes, tous les efforts valent le plaisir d'avoir vu M. Bouchardon rire pour la première fois sur notre premier niveau, ou l'étonnement de nos camarades face aux cœurs du premier boss dépassant le cadre de la fenêtre. En ce sens, voilà ma conclusion : notre mission est accomplie !

SI28 devrait durer une année entière, 6 mois c'est si peu pour les projets dont l'enthousiasme de M. Bouchardon donne un tel sens. Mille mercis donc encore à Arthur, Augustin et Hugo, et à Serge Bouchardon.

## Hugo

« Si tous les projets pouvaient être aussi amusant que celui-ci, le monde serait un peu meilleur » - Lao Tseu.

Si au début du projet, notre structuration a été un peu difficile car nous avions beaucoup d'idées éparpillées. Fixer les premiers éléments de design et le scénario du premier niveau nous a permis d'y voir plus clair. Dès lors, nos rôles se sont assez naturellement répartis car notre groupe était assez équilibré. Yann et Arthur « les GIs » au développement puis Augustin et moi-même « les IMs » au design et scénario. Je pense d'ailleurs que c'est de cet équilibre entre les branches qu'est né ce jeu si particulier. Par exemple, avoir un scénario accès autour d'une chaîne de montage est inspiré de connaissances de l'industrie mécanique alors que l'utilisation de la fenêtre comme élément du jeu est inspirée de connaissances du secteur de l'informatique et du jeu vidéo.

Honnêtement, je ne pensais pas qu'il était possible de réaliser un jeu vidéo avec un gameplay si décalé. Je ne vous cache pas mon étonnement quand j'ai vu qu'il été possible de faire dépasser les cœurs de la fenêtre notamment 😊. Savoir qu'il y avait deux magiciens derrière le code du jeu nous a permis de se lâcher sur le scénario en faisant des propositions audacieuses qui ont pu être réalisées par la suite (désolé Yann et Artur 😊).

Comme Lao Tseu le dit plus haut, ce projet m'a vraiment plu car en plus de notre dynamique de groupe qui été vraiment agréable et du scénario qui été vraiment amusant à écrire, j'ai pu réellement monter en compétences. En effet, j'ai pu pour ce projet réaliser toutes sortes de design sur Gimp et Tiled afin qu'ils soient implémentés. De plus, voir comment Arthur et Yann ont réalisé le projet sur Unity à vraiment « débunker » ma façon de percevoir le jeu vidéo

comme étant totalement inaccessible. Je n'ai pas de doutes que ces nouvelles connaissances me seront utiles plus tard (Hop dans le CV).

Pour conclure, j'ajouterai uniquement que j'aurais souhaité avoir plus de temps pour pouvoir peaufiner le jeu. Mais qui sait ? Peut-être que d'autres étudiants inspirés en feront une suite 🐶.

## Augustin

Nous voilà arrivés à la fin de cette année 2021 et Serge et Fishou sont sur le point d'être découverts par qui le souhaite. S'ils sont désormais familiers pour Yann, Arthur, Hugo et moi-même, je trépigne évidemment d'impatience d'avoir des retours sur ce jeu totalement à part. Lorsque Arthur a proposé l'idée d'un jeu alternatif au départ, l'idée m'emballait mais j'étais bien loin d'imaginer que nos idées saugrenues allaient pouvoir être intégrées dans une trame qui sert ce jeu aux mécaniques si singulières. C'est pour cela que je remercie chaleureusement mes trois collègues avec qui cela était un véritable bonheur de travailler tout au long de ce semestre. Un projet comme celui-ci, aussi farfelu qu'il soit, nécessite une grande rigueur dans la répartition de la charge de travail. Comme le dit bien Hugo juste au-dessus, notre quatuor était très complémentaire ce qui nous a permis de toujours être au courant des avancées de chacun puisqu'il a toujours existé une interdépendance de nos travaux.

Plus généralement, SI28 a été la TSH qui m'a demandé le plus de travail et paradoxalement, celle sur laquelle j'ai l'impression de ne jamais avoir travaillé. Je tiens à remercier M. Bouchardon pour cette incroyable unité de valeur qui a servi ma culture autant que mes compétences dans de nombreux logiciels. Et merci à Hugo, Yann et Arthur pour leur travail incroyable sur *Outside The Box*, jeu que je relancerai sûrement tout au long de ma vie, par nostalgie ^^.

## Arthur

C'est mon dernier semestre à l'UTC, et en 5 ans j'ai pu en faire des projets. Je sais que je veux faire de l'informatique depuis mes tous débuts à l'UTC et c'est un domaine dans lequel les projets sont très très présents. L'intérêt d'un projet dépend généralement beaucoup de la qualité du sujet. Aussi, il est un peu ironique que le projet le plus sympa que j'ai eu à faire soit un projet sans aucun sujet précis, sans aucune réelle consigne précise. Si je devais le résumer avec mes mots : « Faites quelque chose de sympa et qui vous plaise ! »

Je suis passionné de jeux vidéo depuis tout petit et je ne pensais pas avoir l'occasion de me mettre au développement lors de mes études à l'UTC, mais en prenant SI28, je me suis dit que c'était l'occasion. J'ai toujours aimé les jeux et expériences un peu alternatives, et la fusion de ces idées avec celle de la fenêtre de jeu de Yann était pour moi une excellente idée. Le résultat que nous avons pour *Outside the Box* dépasse ce que j'avais imaginé à l'origine. Un jeu alternatif qui joue avec les fenêtres certes, mais avec des dialogues et une écriture qui en font presque pour moi une parodie de jeu vidéo !

SI28 est de loin la TSH qui m'a demandé le plus de travail, et je suis content de l'avoir prise lors de mon dernier semestre à 5 UVs. Pour autant, ce projet (tout comme le reste de l'UV d'ailleurs) aura vraiment été génial à travailler et je n'en regrette aucune minute. Je tiens à laisser un petit mot pour mes collègues, à Yann qui m'impressionne à faire de la magie avec les librairies systèmes Windows et à Hugo et Augustin qui nous ont pondu un scénario et des dialogues avec un génie scénaristique digne des plus grands. Et je tiens évidemment à remercier M. Bouchardon pour cette UV, peu d'UVs méritent autant leur note UVWeb que SI28 !

# Annexes

## Statistiques fantastiques :

- Lignes de code : ~6500
- Fichiers : 4847
- Heures de sommeil de Fishou : 1723,475h
- Nombres de slides du storyboard : 73
- Environ 265 heures de travail cumulées
- Nombre de fois où le mot ‘interactif’ a été prononcé par M. Bouchardon : beaucoup
- Nombre de morts de Serge : beaucoup beaucoup
- Nombre de tutos YouTube regardés : beaucoup beaucoup beaucoup

## Biblio rigolo :

### Ressources graphiques :

- <https://craftpix.net/product/platformer-game-kit-pixel-art/>
- <https://itch.io/game-assets/free>
- <https://craftpix.net/freebies/>
- <https://www.shutterstock.com/search/factory+game+background>
- <https://pixabay.com/fr/images/search/game%20background/>

### Musiques :

- Phoenix Wright : Ace Attorney – Pursuit (Cornered)
- <https://maou.audio>
- Donkey Kong Country - Fear Factory
- Professor Layton and the Curious Village

### Effets sonores :

- Pokémon Version Diamant
- Pokémon Version Émeraude
- <https://freesound.org>

