

# AMNÉSIE

Rapport Si28 - A22



**Gwenaelle Bastin**

**Liam Brisson**

**Wenqi Niu**

**Maxime Vaillant**

**Benjamin Vivat**

## Sommaire

<b>AMNÉSIE</b>	<b>1</b>
Sommaire	2
Note d'intention	3
Cahier des charges	3
Ressources médias	3
Structuration et navigation	3
Formes et degré d'interactivité	4
Choix graphique et d'interfaces	4
Choix techniques	5
III. Scénario	6
IV. Capitalisation d'expérience : apprentissages et difficultés rencontrées	7
Conclusion	7
Conclu générale :	7
Conclusions personnelles:	8

## I. Note d'intention

### Concept

Le joueur intègre un personnage qui se réveille un matin dans sa maison. Le personnage va explorer sa maison et au fil des pièces, il découvre peu à peu l'existence d'une personne qui a été très importante dans sa vie mais dont il n'a aucun souvenir. Des indices sont dispersés ici et là dans la maison, permettant au personnage et au joueur de savoir qui était cette personne et comment elle a disparu sans qu'il n'en ait le souvenir.

### Public cible

Si le jeu tourne autour d'un thème assez grave, la disparition d'un proche, l'approche du jeu est néanmoins mi-sérieuse mi-comique. En effet, certains indices ont été conçus pour avoir une approche plus humoristique, bien que cela joue parfois sur de l'humour noir. C'est pour cela que le jeu s'adresse à un public assez mature (+ 15 ans) et apte à prendre le jeu au second degré.

### Objectif du jeu

L'objectif du jeu est de pouvoir reconstituer une histoire vécue antérieurement. L'amnésie donne un côté mystérieux. La possibilité des choix est multiple et donne au joueur beaucoup de possibilités pour explorer l'histoire.

## II. Cahier des charges

### 1. Ressources médias

Tout d'abord, nous avons voulu réaliser un jeu non-linéaire où la scène n+1 pour le joueur correspond au passé de la scène précédemment vécue du personnage, tout en couplant ce principe à une amnésie. Or nous nous sommes rendus compte que mélanger le non-linéaire à un principe d'amnésie pouvait facilement porter confusion au joueur, et que cela rendait également difficile la réalisation du scénario du jeu.

### 2. Structuration et navigation

Le joueur se déplace de pièce en pièce et d'éléments en éléments en faisant des choix sur Twine. Par exemple, en cliquant sur "aller vers le salon", il arrivera directement au salon. Nous avons voulu intégrer des vidéos pour faire une transition plus naturelle pour les

déplacements, mais cela prenait trop de temps pour convertir les vidéos dans un format compatible et de faire les montages nécessaires pour rendre réaliste ces déplacements.

Attention aux fausses pistes ! Le jeu a été conçu afin que le personnage soit mené à croire différentes versions de l'histoire avant d'arriver à la vérité finale. De plus, tous les indices ne sont pas révélés au premier jeu, il est possible d'avancer dans la quête de la vérité sans découvrir tous les indices proposés, certains étant plus importants que d'autres. Il est possible de jouer le jeu plusieurs fois pour découvrir de nouveaux indices qui auraient échappé au joueur au 1er jeu.

### 3. Formes et degré d'interactivité

L'interactivité se situe dans les situations à choix multiples construits à partir de Twine, à la manière de l'épisode *Bandersnatch* de Black Mirror.

En cliquant sur un choix on accède directement à une possibilité : se rendre dans la pièce voulue, faire un gros plan sur certains objets, etc. Le déplacement est libre dans la limite des possibilités définies par le scénario.

A noter que nous voulions à l'origine une interaction beaucoup plus directe avec les objets, ce qui aurait été possible avec Unity (par exemple, saisie directe des objets dans les mains, ou encore possibilité de jouer au piano pour reconstituer une mélodie). Malheureusement ces interactions n'étant pas possibles sur Twine, nous avons dû procéder autrement et changer certaines scènes pour nous adapter aux possibilités offertes sur Twine.

### 4. Choix graphique et d'interfaces

Nous avons choisi de faire des plans à partir des prises de vue photo réalisées à l'intérieur de l'appartement construit sur Sweet Home 3D.

Nous avons ensuite ajouté ces plans sur notre Twine. Ainsi à chaque étape, nous avons le plan qui s'affiche en plein écran. Si nous choisissons d'explorer ou de voir certains objets en particuliers, ces objets s'affichent également en grand.

Certains objets et certains plans ont dû être retravaillés avec un logiciel de photomontage (Gimp dans notre cas) pour mieux correspondre à notre scénario, ajouter de la vraisemblance ou encore ajouter une touche d'humour à l'histoire.

## 5. Choix techniques

Après avoir rencontré des difficultés liées à l'utilisation d'Unity (que nous préciserons dans la partie "Capitalisation d'expérience"), nous avons choisi de réaliser un jeu à choix multiple sur Twine. L'arborescence permet en effet d'avoir une vision claire des possibilités offertes au joueur et des conditions pour accéder à l'étape n+1 du jeu.

Nous avons choisi ensuite de réaliser l'appartement du personnage sur le logiciel Sweet Home 3D. En plus d'être intuitif, ce logiciel open source destiné aux architectes d'intérieur et aux promoteurs immobiliers offre un panel de possibilités gratuites très large. Nous pouvons tracer librement des murs et ainsi constituer un appartement, puis le meubler à notre goût. Il y a d'ailleurs des bibliothèques de mobilier en open source sur internet. Sweet Home 3D permet également de choisir la décoration, en modifiant les motifs et couleurs de l'appartement. Le logiciel permet de faire des prises de vue photos et vidéos depuis l'intérieur de l'appartement, comme une visite virtuelle.

Enfin, les montages photos réalisés à partir des prises de vue photo ont été réalisés sur Gimp et le montage de la bande-annonce a été réalisé sur iMovie.

### III. Scénario

#### Phase 1 : Le personnage pense que sa compagne l'a trompé - **Pièce chambre**

Réveil du personnage (au même lieu où il s'endort à la fin)

##### **Indices dans la pièce :**

- photo de lui + compagne déchirée au sol (on peut la ramasser et après l'avoir vu, le personnage la relâche au même endroit)
- L'alliance de sa femme trouvée quelque part (poubelle de bureau, vase)
- Un livre ouvert 'Comment réapprendre à vivre seul?'
- Sortir de la pièce  
→ La chambre mène au couloir

#### Phase 1.2. : **Pièce couloir**

- Lettre dans le couloir du voisin, très ambiguë car il manque des mots où des larmes sont tombées et qui pousse le personnage à croire à la tromperie.
- Le personnage pleure (ce qui explique les larmes sur la carte mais aucun mot nouveau ne s'efface, comme par hasard) et relâche la lettre au même endroit
- Il ouvre son facebook, sur son profil et dans la case relation c'est écrit "c'est compliqué", le personnage le change sur "célibataire". Quelqu'un commente "encore??".

#### Phase 2 : Le personnage découvre que sa compagne est morte - **Pièce salon**

- Message de messagerie téléphone fixe - "C'est déconnant, t'es pas venu à l'enterrement de XX. ...Bon en même temps, vu les circonstances on peut comprendre"
- Mettre le profil fb sur "c'est compliqué"
- Un fax d'un voisin qui lui propose d'empailler son chien -> aller voir le chien
- Un mail sur l'ordinateur qu'il a commencé à écrire à sa mère "...je souhaite vendre ma maison et ne plus jamais me souvenir de cette soirée là, je partirais peut-être en Papouasie quand la police en aura fini..."

#### Phase 3 : Le personnage découvre qu'il l'a tuée - **Pièce bureau**

- Piano avec possibilité de jouer et on écrit le message j'ai tué ma femme

#### Phase 3.2 : **Pièce porte d'entrée**

- Les ombres des voisins qui fuient
- Une lettre devant la porte d'entrée déjà ouverte qui indique que notre permis a été retiré (qui indique toutes les conséquences qui s'applique sur qq qui commet un homicide involontaire en voiture)

#### Phase 4 : Le personnage découvre comment il l'a tuée - **Pièce garage**

- Traces de sa compagne sur le sol (2) et au mur (1), et trace du chien type ce que fait la police avec les crimes
- Sur la voiture traces entourées de la police

- Déclenche un souvenir auditif d'une voix qui crie fort pour se faire entendre par dessus le moteur (lui-même) "chéri.e tu es rentré.e? Je gare la voiture et j'arrive" - bruit de recul, aboiement, choc et chute

#### Phase finale

- Phase narrative où le personnage titube jusqu'à son lit et avale une pilule d'amnésie 24h (ou juste un zoom sur la boîte à côté du lit) => on revient à la même scène qu'au début du jeu

## IV. Crédits

Musique : Michelle Bordas - Ma femme est morte. 1935

## V. Capitalisation d'expérience : apprentissages et difficultés rencontrées

Dans un premier temps, nous avons choisi de simplifier le scénario initialement imaginé en début de semestre. L'histoire mélangeait l'amnésie du personnage, le retour dans le temps et surtout une temporalité allant en sens inverse. Cela nous a semblé plus tard bien trop complexe, et aurait été très compliqué à rendre compréhensible et interactif.

Dans un second temps, nous aurions voulu réaliser le jeu sur Unity. Or il s'est avéré que le Mac de **Maxime** n'était pas assez puissant pour accueillir une maison équipée réalisée sur Sketchup. Plutôt que de nous reposer sur Benjamin pour tout l'aspect informatique, nous nous sommes donc tournés vers une solution plus collaborative, Twine. Cela nous a permis de nous découper les tâches de façon très équitable tout le long du projet. Chacun a élaboré le scénario d'une pièce de l'appartement, et de ce fait chacun a pu réaliser sa pièce sur Sweet Home 3D et son arborescence sur Twine comme il l'a souhaité.

Finalement, l'abandon d'Unity au profit de deux logiciels plus intuitifs et accessibles a permis à tout le groupe de participer à la construction du jeu (scénario + réalisation) de façon homogène.

Pour finir, nous avons décidé de fonctionner avec des images fixes plutôt que par vidéos et images fixes comme décidé initialement. Dans le temps que nous avons, cela a permis d'augmenter la fluidité du jeu et de diminuer la frustration du joueur.

## Conclusion

### Conclusion générale :

Nous avons choisi de donner à notre jeu *Amnésie* le seul but de divertir. Aucune sensibilisation ne se cache entre les lignes. Nous avons souhaité initialement développer un jeu qui ait un ton sérieux, dans la même ambiance que le film *Memento* de Christopher

Nolan, mais au fur et à mesure de la réalisation, un ton plus second degré s'est trouvé de lui-même.

Notre histoire se rapproche d'un film interactif. En effet, L'histoire se dévoile au fur et à mesure, et le joueur ne peut pas en changer le cours, ni avoir d'impact sur les éléments ; ceux-ci resteront à la même place qu'avant que le joueur n'interagisse avec eux.

La création de ce jeu nous a permis de toucher à de nombreux logiciels, d'en tester les limites et les avantages. Par exemple, nous avons découvert la non-interactivité de Twine et contourné celle-ci en intégrant à la main les histoires partagées. Nous avons également découvert les nombreuses fonctionnalités très intuitives et utiles de Sweet Home 3D ; l'importation de nombreux meubles et textures, les prises de vue à exporter, les vidéos de déplacements d'un point de vue à l'autre.

Ce projet a été très enrichissant, tant du point de vue des connaissances multimédia acquises que de l'expérience du développement d'un projet créatif de A à Z. Nous souhaitons remercier Monsieur Bouchardon pour nous avoir guidé tout au long du semestre et nous avoir donné l'opportunité d'exprimer, presque sans limites, notre créativité à travers *Amnésie*.

## Conclusions personnelles:

### Liam

J'ai bien aimé travailler dans ce groupe sur notre projet *Amnésie* car nous avons réussi à réaliser ce que nous voulions. Ce projet m'a permis d'utiliser différents outils tels que twine, gimp, Imovie ...

J'ai apprécié travailler sur ce projet car nous étions organisé et nous avons réussi à terminer ce projet dans les temps pour avoir un rendu se rapprochant de ce que nous souhaitions obtenir en début de semestre.

### Wenqi

Ce projet m'a plu par l'originalité du scénario que nous avons obtenu et également par la diversité des tâches pour le réaliser : l'écriture du scénario, le choix des images et des sons, etc., le tout formant un ensemble cohérent, c'était très satisfaisant de travailler sur le projet et d'obtenir un tel résultat. D'autant qu'en utilisant Twine, tout le monde dans le groupe a pu contribuer à une partie de l'histoire aussi bien d'un point de vue scénario que pour la construction du jeu en tant que telle.

### Benjamin

Amnésie est un projet incroyable créé dans le cadre de l'UV SI28, mais qui aura largement dépassé ce cadre. Il nous aura surtout permis d'élaborer un projet à part entière au sein d'un groupe en or : que ce soit la collaboration au niveau des idées, de la conception, ou de la réalisation, ce fut toujours un plaisir de travailler en équipe. De plus, ce projet m'aura permis de maîtriser un nouveau logiciel. En effet, à l'origine prévu comme un jeu monde ouvert sur Unity, j'ai tout de suite été conquis par l'idée de passer vers un moteur de jeu bien plus en vogue aujourd'hui : Twine.

### Gwen

Ce projet a été une grande découverte. Une découverte de cette fabuleuse équipe. Une découverte du processus créatif d'un jeu. Une découverte de la musique de Michelle Bordas, et de nombreux supports multimédias. J'ai été surprise par la fluidité du travail, qui s'est réellement réparti tout le long du semestre et par le projet qui s'est façonné étape par étape.

**Maxime**

Trop content du projet et de la team! :)

