



Alert Frozenheit

RAPPORT SI28

A22

MARIANA BLANDO
ROXANE BRUNIAUX
LE ANH QUAN PHAM

Table des matières

I. Note d'intention	2
A. Concept	2
B. Public cible	3
C. Notre Objectif	3
II. Cahier de Charges	4
A. Ressources médias	4
B. Structure et navigation	5
C. Formes et degrés d'interactivité	6
D. Choix graphiques et d'interface	7
E. Choix techniques	9
III. Scénario	10
A. L'univers	10
B. Les personnages	11
1. Personnages jouables	12
2. Personnages non jouables	12
C. Trame générale	15
a. Déroulement du jeu	15
b. Autres fins possibles	16
c. Variables du jeu	17
IV. Conclusion générale	18
V. Conclusions personnelles	20

I. Note d'intention

A. Concept

Le projet que nous proposons est un jeu interactif qui se déroule dans un univers fictif, où la Terre est plongée dans un Hiver Volcanique Éternel. Le gel soudain a coûté la vie à des milliards de personnes. Pour ceux qui sont restés, leur mode de vie ne sera plus jamais le même. Un an après la catastrophe, les habitants de la ville de Compiègne se sont réunis et ont construit le Grand Générateur. Son feu toujours brûlant a depuis été le symbole de l'espoir pour le peuple - le cœur de la dernière demeure de l'humanité.



Notre histoire commence dans la 15ème année de l'Hiver, quand nos personnages principaux découvrent la nouvelle d'un destin imminent : la destruction du Générateur - et avec elle la chute de la ville - en seulement 2 jours.

Avec la possibilité de s'incarner en 2 personnages différents - Alain et Carmine, le joueur doit enquêter afin de comprendre la cause de la catastrophe et tenter de la résoudre. Chacun de ces personnages a une mission principale à réaliser et les deux doivent réussir pour sauver la ville. Le jeu demande au joueur d'être prudent dans chaque choix qu'il fait, car l'action d'un personnage peut avoir une influence directe ou indirecte sur la morale générale de la ville, les interactions avec d'autres personnages ou les choix disponibles pour l'autre personnage jouable.

B. Public cible

Ce jeu s'adresse à une audience âgée d'au moins 12 ans car certains éléments du jeu comme la violence et la mort le rendent inadapté à un public plus jeune. Le jeu se basant sur la récolte de pistes, les joueurs devront être capable de les assimiler et de les combiner pour pouvoir finir le jeu.

C. Notre Objectif

Notre objectif est de créer une histoire captivante et riche en détails, afin de proposer un réel défi au joueur.

Cette richesse sera atteinte par plusieurs niveaux :

- A travers l'histoire de fond : Nous voulons permettre aux joueurs de découvrir l'univers du jeu de manière naturelle - à travers des détails qu'ils peuvent trouver tout au long du jeu. De cette manière, le joueur peut être guidé par sa propre curiosité et son désir de mieux comprendre le monde dans lequel il se trouve, plutôt que d'être contraint de lire un mur de texte expliquant le contexte du jeu.
- A travers les personnages jouables : ceux-ci ont différents niveaux de capacités dans différents domaines. De plus, leurs relations sont plus ou moins complexes. Ainsi, le joueur devra savoir comment exploiter les liens et les talents de chacun des personnages pour avoir le plus d'indices, le plus rapidement possible.
- A travers les personnages secondaires : ceux-ci possèdent aussi leur propre caractère et ils apportent de la profondeur à l'histoire. L'interaction avec eux révèle également des connaissances sur le scénario et sur les autres personnages.
- A travers les choix graphiques, qui seront détaillés dans la partie II.
- Les notions d'espace et de temps permettent aussi une expérience plus captivante car le joueur peut voir les reflets de ses choix sur son environnement.

Ainsi, nous suscitons la curiosité et la réflexion du joueur à travers l'exploration de cet univers fictif. Et comme pour toute grande histoire, faire les bons choix ne sera pas toujours facile

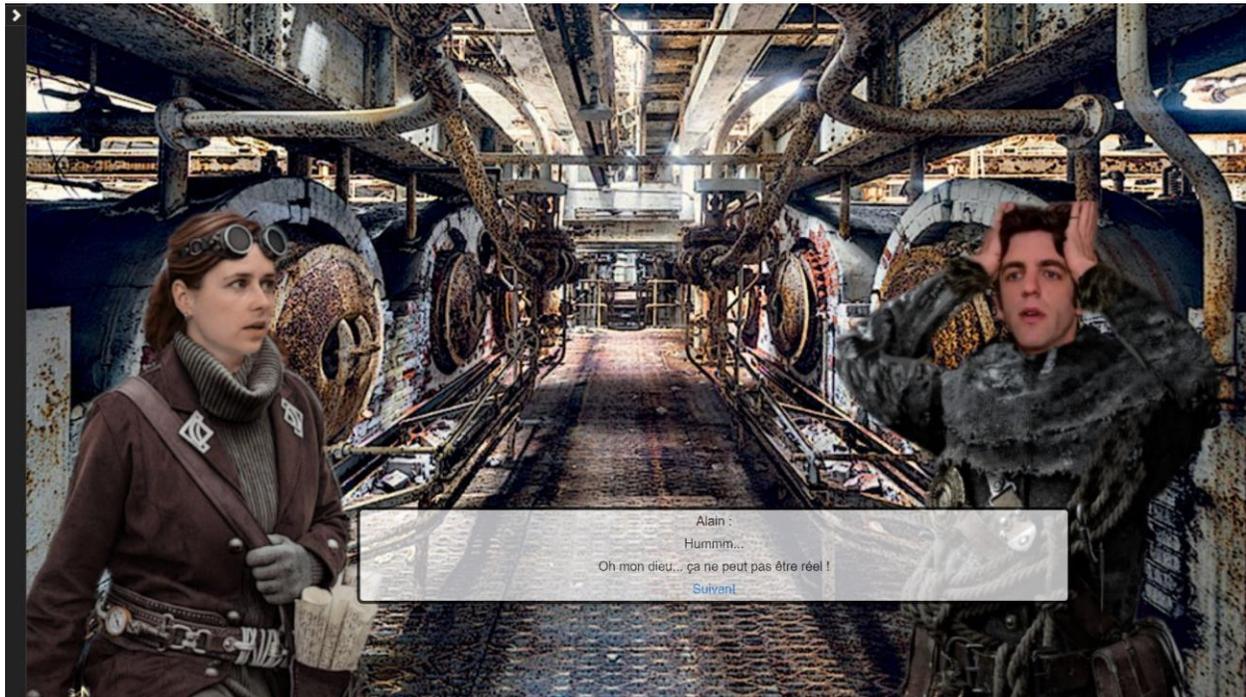
II. Cahier de Charges

A. Ressources médias

Notre projet utilise 3 types de médias principaux : les textes, les images et la dimension sonore.

Les textes sont présentés sous forme de dialogue, de narration ou de notes explicatives.

Notre histoire s'appuie aussi fortement sur les images, qui vont constituer tout le support, où se déroule l'histoire.



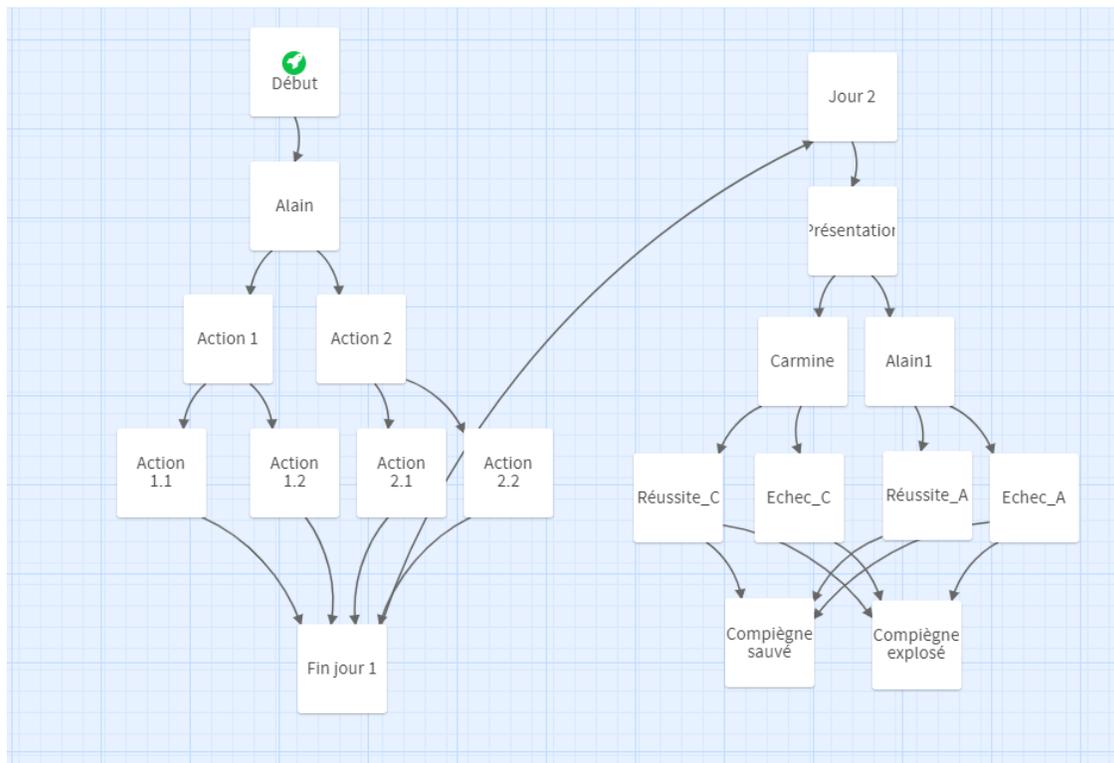
Finalement, nous nous appuyons sur une dimension sonore pour rendre l'expérience plus immersive. Nous utilisons principalement des bruitages de fond, des musiques et les expressions des personnages qui complètent ce que le joueur vit déjà à travers les dialogues et les images. Nous choisissons de ne pas ajouter les voix des

personnages car il pourrait exister un décalage entre la vitesse de lecture du joueur et le débit de l'acteur, ce qui dégraderait la dimension immersive.

B. Structure et navigation

Notre jeu interactif est développé sur Twine, il est donc structuré par les arborescences de passages.

Le jeu est divisé en 2 journées et possède trois arborescences principales. La première représente la première journée, vécue du point de vue d'Alain. La deuxième journée est constituée de deux arborescences. La première constitue le point de vue de Carmine (la deuxième protagoniste de l'histoire) et la deuxième est le vécu d'Alain sur cette deuxième journée.



Au premier jour, le joueur incarne Alain pour se familiariser avec le monde et la situation d'urgence qui se présente à lui. Les choix faits dans cette première journée impactent de façon mineure les choix du jour suivant.

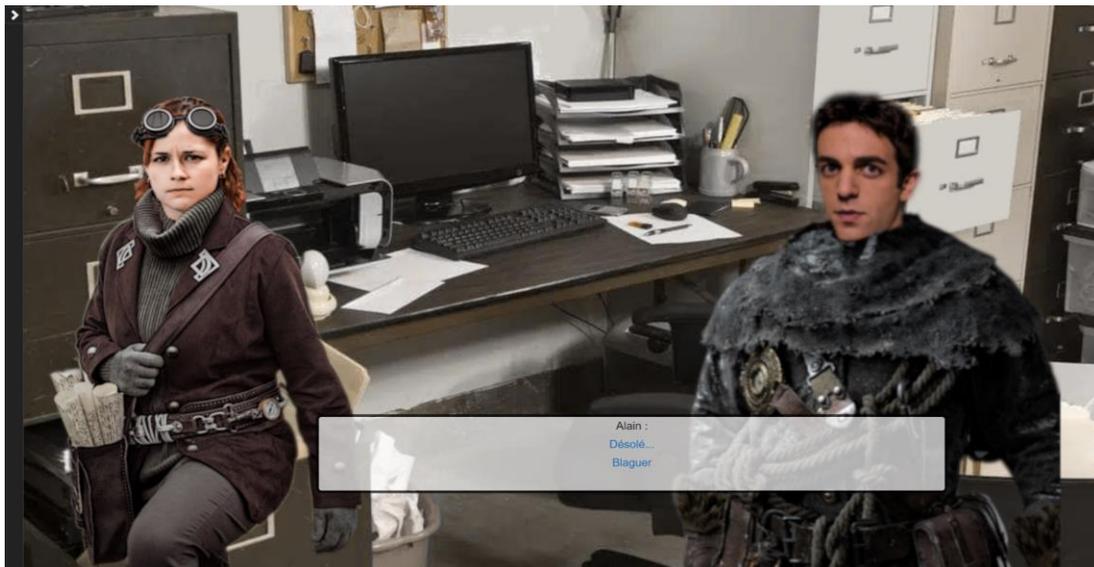
Le jour 2, l'utilisateur incarne 2 personnages : tout d'abord, il incarne Carmine (présentée dans la partie scénario). Puis, une fois la journée terminée, le joueur pourra revivre la journée du point de vue d'Alain. Les choix faits par Carmine sont non seulement

significatifs pour la réalisation de ses missions, mais aussi pour le moral des habitants de la ville - exprimé à travers le niveau de panique. Ce niveau de panique aura une conséquence sur les choix et les situations vécues par Carmine, mais aussi par Alain. Chaque décision doit donc être prise avec une attention particulière.

Le joueur peut revivre le deuxième jour autant de fois que nécessaire pour comprendre le fonctionnement du jeu et pour sauver Compiègne.

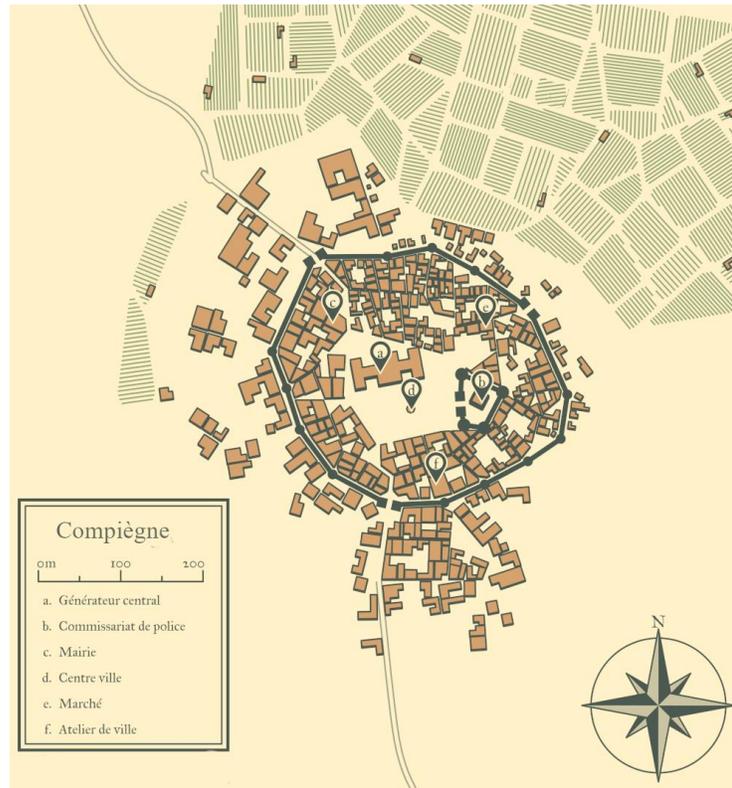
C. Formes et degrés d'interactivité

La principale forme d'interactivité de ce jeu réside dans la navigation et la possibilité de faire des choix parmi les propositions dans les conversations ou la prise de décision.



Nous proposons donc à l'utilisateur de se raconter l'histoire à sa façon. Les choix que font les joueurs peuvent affecter certains indices comme le niveau de panique des gens, ou l'état d'esprit des personnages non jouables. Ces indices ont un impact non négligeable sur le déroulement de l'histoire.

De plus, au cours de la deuxième journée, le joueur a accès à une carte avec les points d'intérêt pour l'aider à découvrir la ville et pour avancer l'histoire en cliquant sur l'endroit où il veut aller.



Étant un jeu interactif principalement basé sur Twine, la navigation est faite par des liens hypertexte, pour accéder d'une scène à l'autre. Quelques exemples sur les interactions possibles sont :

- Sous formes de choix dans les conversations ou des décisions dans différents scénarios
- Sur des objets, pour donner l'illusion de manipulation : zone cliquable
- Sur la carte, pour que le joueur choisisse l'endroit à explorer

D. Choix graphiques et d'interface

Notre jeu a été fortement inspiré du jeu à succès Frostpunk de 2018, tant dans son concept que dans sa construction de son monde. Le jeu se déroule dans une ville post-apocalyptique au style steampunk sombre, où l'humanité a été forcée de prendre du recul avec la technologie. C'est pourquoi une grande partie des illustrations utilisées dans notre jeu sont des illustrations du jeu Frostpunk, ainsi que des stock photos qui correspondent au même thème. Toutes les photos utilisées ont été retouchées non

seulement pour s'adapter à notre scénario mais aussi afin d'assurer une cohérence dans le thème.



Les personnages sont basés sur les arts conceptuels du jeu Frostpunk, avec en plus l'expression corporelle et faciale des acteurs de la série américaine The Office. Cela permet une large gamme d'expressions faciales déjà disponibles qui, autrement, seraient difficiles à recréer uniquement en retouchant les images.



Inspirés de nombreux jeux RPG célèbres des années 2000 sur les consoles Gameboys, nous avons décidé de monter l'ensemble de notre jeu en 2D vue à la troisième personne. Dans ce même style, il n'y aura pas d'animation ou de voix off, mais plutôt des changements dans l'expression du personnage et les effets sonores éventuels.

C'est purement un choix de style, mais cela nous aide également à éviter les problèmes techniques avancés. Ne pas faire la voix off est également un grand choix car une voix off bien faite peut rendre le jeu beaucoup plus captivant, mais un mauvais travail endommage considérablement l'ambiance du jeu.

E. Choix techniques

Tout d'abord, au niveau de la structure de l'histoire, nous utilisons Twine de par sa simplicité de prise en main pour réaliser des histoires interactives, avec les langages HTML et JavaScript. Le langage CSS est utilisé en complément de Twine pour l'édition des styles.

Au niveau du graphisme, comme mentionné ci-dessus, toutes les photos utilisées ont été retouchées non seulement pour s'adapter à notre scénario mais aussi afin d'assurer une cohérence dans le thème. De plus, la création de la carte a été faite à l'aide de Watabou, une application en ligne qui permet de générer les cartes du style moyen age.

Pour les musiques d'ambiance du jeu, nous avons utilisé certaines des musiques à thème de Frostpunk, ainsi que des musiques gratuites de fidélité qui correspondent

également au thème du jeu. Quant aux autres effets sonores, ils ont presque tous été trouvés sur freesound.org et édités avec Audacity par la suite.

III. Scénario

A. L'univers

C'était l'année 2012, l'avenir semblait si brillant pour l'humanité. C'était comme si c'était hier, que nous faisons encore tourner les roues du progrès. Jusqu'à ce que le gel arrête tout. Soudain, sans avertissement.

À ce jour, nous ne savons toujours pas ce qui a causé les éruptions enchaînées des nombreux super volcans et l'assombrissement du soleil. Ce que nous savons, c'est qu'il a causé un hiver volcanique éternel. Cela a entraîné à son tour une mauvaise récolte généralisée, une pandémie mondiale et la mort de milliards de personnes.

Notre histoire se déroule 15 ans après cette catastrophe. Le souvenir de la catastrophe est encore frais, mais après 15 ans, les personnes commencent à s'adapter, à saisir le rythme de leur nouveau mode de (sur)vie austère. Les seules choses qui poussent encore sont les algues et les champignons, ils sont devenus la principale source de nourriture. La grande forêt qui entoure la ville est morte, mais elle reste une source de matière première nécessaire - le bois. La viande est extrêmement rare, car la chaleur est à peine suffisante pour les gens et la plupart ne peuvent pas se permettre de l'épargner pour les animaux.



La seule source d'énergie est le Grand Générateur, qui fonctionne jour et nuit pour maintenir la chaleur vitale. Tout l'aspect de la vie des gens tourne donc autour de lui.

Le peuple est encore capable de tenir une société structurée avec des élus et des forces de l'ordre. Cet équilibre durement acquis est cependant fragile et il est difficile de dire ce qui se passera si le chaos s'ensuit.



Notre histoire tourne autour d'un groupe de personnes qui travaillent au générateur, ce sont eux qui ont trouvé le problème et aussi les seuls qui peuvent le résoudre. Le destin de la dernière ville sur Terre repose sur leurs mains, et à son tour sur vous - le joueur.

B. Les personnages

Le jeu suit un groupe de scientifiques et d'ouvriers au générateur, dont deux sont jouables. Le joueur pourra incarner Alain et Carmine tout en découvrant la relation entre leurs personnages et les autres afin d'avoir une meilleure compréhension de l'univers et d'avancer davantage dans l'histoire.

1. Personnages jouables

a. Alain - Ingénieur mécanique



Alain travaille au générateur en tant qu'ingénieur mécanique. Il connaît le générateur mieux que soi-même. C'est grâce à lui que le problème est découvert. Il est très bon dans la réparation et assemblage de pièces, c'est pourquoi il décide de reconstruire une partie manquante du générateur.

b. Carmine - Ouvrière de générateur



Carmine est chargée de la gestion des déchets du générateur. Elle est très expressive et sympathique, les gens ont tendance à l'apprécier.

En tant que personnage jouable dans la journée 2, sa mission sera de retrouver des pièces rares cachées quelque part dans la ville. Et pour cela, il faudra qu'elle parle avec un nombre de personnes...

2. Personnages non jouables

a. Markus - Ingénieur mécanique



Markus travaille avec Carmine et Alain à la centrale. Il a une relation proche avec Alain et Misty, pour qui il représente une figure paternelle. Il est dans le jeu pour nous faire découvrir qui est la personne coupable de la catastrophe.

b. Misty - Informaticienne



Misty est une jeune informaticienne qui gère les stocks des pièces dans le générateur. Fatiguée de vivre sous la crainte d'une possible famine ou d'un dysfonctionnement du générateur, elle décide de prendre les choses en main et de voler des pièces du générateur pour provoquer son explosion. Les gens pourraient mourir, mais au moins ils ne souffriront pas.

c. Ivana - Chef de la police



Ivana travaille au commissariat de police. Elle est chargée de maintenir l'ordre dans la ville. Même si elle semble froide et distante, elle peut se montrer sympathique et collaborative lorsque l'on fait les bons choix. Ivana est aussi intelligente: il ne faut pas se moquer d'elle. Si elle suspecte que l'utilisateur ne lui dit pas la vérité, elle peut devenir hostile et ne plus nous donner des informations.

Le rôle d'Ivana est de nous révéler qu'on peut trouver des pièces dans le sous-sol du commissariat. Elle doit également nous dire que le maire possède le code et nous donner une autorisation écrite pour aller la chercher.

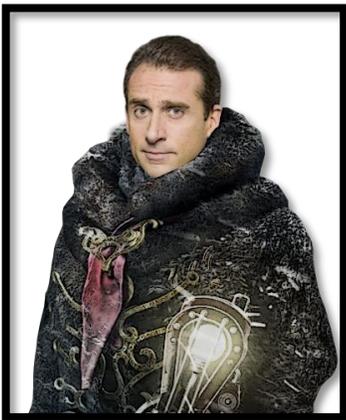
d. Robert - Le mécanicien de la ville



Robert est très agréable et serviable tant qu'il n'est pas dans une situation stressante. Il panique beaucoup et très vite dans des situations assez délicates. Le joueur devra faire attention aux informations qu'il lui révèle.

Robert pourra donner des indices à Carmine sur la localisation des pièces, si elle va le voir. Cependant, le rôle principal de Robert est d'aider Alain à construire l'assemblage du générateur.

e. Le Maire



Le maire est une personne très occupée. Son comportement envers le joueur dépend totalement de l'état d'esprit des habitants de Compiègne. Plus la population panique, moins de patience il montrera envers les personnages incarnés par l'utilisateur.

C. Trame générale

a. Déroulement du jeu

Le jeu se déroule sur deux jours, comme expliqué dans la partie II.

Le premier jour, l'utilisateur incarne Alain: le but de découvrir le monde qui nous entoure et de connaître le problème qu'il faudra résoudre.

Le deuxième jour, le joueur assiste à la réunion entre Alain, Misty, Carmine et Markus, qui se répartissent des tâches pour essayer de réparer le générateur. Alain est chargé de construire un assemblage avec Robert, le mécanicien de la ville. Markus et Misty doivent rechercher dans la base de données d'autres pièces plus rares, nécessaires aussi pour réparer le générateur. Carmine pourra choisir sa mission.

1. Journée de Carmine

Après la réunion, le joueur incarne Carmine, qui peut choisir entre deux missions:

- Aller chercher du bois pour alimenter le générateur (possibilité débloquée par le choix d'Alain de la fin du premier jour): cette mission est toutefois incorrecte, elle mène à l'échec de la mission principale de Carmine.
- Proposer à Misty de l'aide pour trouver les pièces: Carmine ira chercher dans la ville les informations sur les pièces rares, afin de maximiser la chance de les trouver.

Comme présenté plus haut, l'utilisateur aura besoin de la carte pour se déplacer dans les différents endroits de la ville, mais il existe tout de même un chemin qui mène au succès de la mission.

La solution la plus rapide consiste à aller au commissariat de police puis expliquer vaguement le problème à Ivana - chef de police. Ainsi, Ivana nous dira que les pièces que nous cherchons se trouvent dans le sous-sol du commissariat, dans un coffre-fort. Ivana conseille donc à Carmine d'aller à la mairie, et en plus, elle lui donnera une lettre, nécessaire pour la suite du jeu.

Ensuite, l'utilisateur doit aller à la mairie. S'il a fait tous les bons choix, le maire donnera directement le code pour le coffre-fort. Carmine peut donc retourner à la station de police pour récupérer les pièces pour accomplir sa mission principale et terminer sa partie d'histoire.

Si le joueur fait de mauvais choix, la tâche de Carmine sera plus difficile. Ces mauvais choix sont paramétrés par des variables, que l'on présentera dans la sous-partie suivante.

2. Journée d'Alain

Lorsque Carmine finit sa mission, le joueur recommence la journée du point de vue d'Alain. Celui-ci doit aller chez le mécanicien de la ville pour reconstruire l'assemblage du générateur. Cependant, Alain se rend compte qu'il manque encore une pièce dans l'assemblage. Il décide donc de revenir au générateur pour chercher la pièce. Alain peut aussi se dévier et faire un tour dans la ville. Les choix faits avec Carmine et avec Alain vont affecter directement l'état dans lequel se trouvent les Compiégnois qui sont dans le marché, devant la mairie et au centre-ville.

Une fois revenu au générateur, Alain entend Markus parler avec Misty. Il se rend compte que cette dernière a des informations par rapport à la disparition des pièces du générateur. L'utilisateur devra choisir d'aller lui parler et de la contrarier un peu, pour la faire sentir coupable.

Puis, Alain va voir Markus pour lui demander de l'aide avec l'assemblage. Les deux repartent chez le mécanicien, puis ils décident de revenir au générateur pour rejoindre les autres. Cependant, ils n'ont toujours pas la pièce finale de l'assemblage...

Quand ils retrouvent les autres dans le cœur du générateur et qu'ils mettent ensemble les pièces de Carmine et l'assemblage d'Alain, une pièce est encore manquante. Il faudra donc continuer de mettre de la pression sur Misty, qui révèle avoir provoqué toute cette catastrophe. Markus, qui est une figure paternelle pour elle, la convainc de retourner la pièce manquante. C'est ainsi que tout Compiègne est sauvé.

Il faut donc que les deux personnages réussissent leurs missions pour gagner le jeu. Il est aussi important de noter que le joueur ne saura pas si son personnage a réussi sa mission qu'à la fin du jeu.

b. Autres fins possibles

Si l'utilisateur ne fait pas les bons choix, il est possible que la fin ne se montre pas la plus favorable.

- Si Carmine n'a pas réussi à ouvrir le coffre-fort : le générateur explose
- Si Alain reconstruit mal l'assemblage : c'est aussi la fin de Compiègne

- Si les deux ont réussi leurs missions, mais Misty ne leur rend pas la dernière pièce : le générateur semble stable, mais pour combien de temps? A-t-on vraiment sauvé Compiègne?

c. Variables du jeu

Le déroulement de l'histoire et le comportement des personnages secondaires et de fond dépendent de la valeur de plusieurs variables de jeu.

- Panique : commence au niveau zéro et augmente de dix en dix. Elle représente la quantité d'information que la population détient sur l'état du générateur.
 - Panique = 0 : La population ne se doute de rien. L'utilisateur obtient de façon quasi-directe les solutions des problèmes rencontrés.
 - Panique = 10 : La population a entendu des rumeurs par rapport à un dysfonctionnement du générateur. Quelques obstacles empêchent l'accomplissement des missions. Cependant il est toujours possible de les réaliser
 - Panique > 20 : La population connaît parfaitement la situation. Il est impossible de faire quoi que ce soit, tout le monde est en panique.
- Mécanicien : mesure le niveau de panique de Robert pendant le jour 2.
 - Panique : Robert a très peur de ce qui peut lui arriver. Il ne collabore pas beaucoup avec Carmine ou Alain
 - Pas_panique : Robert ne se doute de rien et fait ce qu'on lui demande sans se poser de questions.
- C_ivana : représente l'état de la chef de police.
 - Norma I: Ivana ne se doute de rien, il est possible d'obtenir la lettre.
 - Rage : Ivana a connu la vérité de la mauvaise façon et elle en veut Carmine. Il est impossible d'accomplir la mission si Ivana est furieuse contre notre personnage.
 - Méfiance : Ivana se doute que quelque chose ne va pas. Il faut faire attention aux choix dans ce cas-là. Une mauvaise réponse peut faire basculer Ivana de la méfiance à la rage.

- Méfiance_peu : Ivana se doute qu'il se passe quelque chose, mais elle donne à Carmine les informations nécessaires.
- Partie : Ivana connaît toute la situation. Elle est tellement terrifiée qu'elle abandonne son poste. Il est impossible que Carmine accomplisse sa mission si Ivana est partie.
- C_solution: détermine si Carmine sait qu'il faut aller à la mairie pour trouver le code.
 - Si la variable vaut "oui", il est plus facile de parler avec le maire, mais la possibilité d'un mauvais choix existe toujours.
 - Si la variable vaut "non": il est possible d'obtenir le code, mais ce sera plus compliqué.
- C_lettre: Indique si Carmine possède l'autorisation écrite de la police. Elle lui donne accès au code, donné par le maire.
- Assemblage : indique si l'assemblage a été correctement construit par Alain. S'il est mal construit, Alain échoue sa mission directement.

IV. Conclusion générale

Nous avons décidé de créer un jeu interactif pour ce projet SI28 car nous voulions donner naissance à un univers riche et intéressant. Nous souhaitons travailler sur un projet qui sort de la vie de tous les jours et de notre époque actuelle.

Ainsi, nous avons choisi de traiter d'un monde post-apocalyptique complexe, pour permettre au joueur de s'échapper un court moment de la réalité. Le joueur peut d'ailleurs prendre part lui-même au récit, grâce aux nombreux choix qui lui sont proposés, et à l'impact que ses actions ont sur la suite de l'histoire, ce qui, nous l'espérons, lui permettra de s'investir dans notre scénario et notre univers.

Mener à bien ce projet nous a apporté des compétences dans de nombreux domaines : en premier lieu, nous avons découvert de nombreux logiciels que nous n'avions jamais utilisés auparavant, comme Twine, Audacity ou encore Gimp. Nous avons ainsi appris à utiliser ces logiciels, qui pourront éventuellement nous servir

également pour notre vie future. Il nous a fallu aussi développer des compétences en CSS et HTML, très utiles pour faire fonctionner Twine comme nous le souhaitions.

Au-delà des compétences techniques, ce projet nous a également appris à mener un projet de sa conception jusqu'à sa mise en œuvre finale. Nous avons travaillé en équipe, parfois tous les trois ensemble, parfois en se répartissant des tâches à faire, bien que cela ne soit pas facile avec un logiciel non collaboratif comme Twine.

Par ailleurs, comme notre projet comprenait une grande part d'écriture d'un scénario, nous avons aussi pu développer des compétences dans le domaine de la narration : nous devons penser à tous les détails de l'histoire, pour faire en sorte que cela reste cohérent, tout en laissant un minimum de suspense quant à la conclusion. Il nous a aussi fallu travailler différents personnages, leur histoire, leur design ainsi que les dialogues qu'ils échangent.

Finalement, ce projet nous a appris à revoir nos objectifs à la baisse. En effet, au cours du semestre, nous avons dû modifier notre projet pour le rendre moins difficile à réaliser et chronophage, car nous avons dû faire face à quelques difficultés. Nous étions bien évidemment très déçus de devoir en arriver à ce point, mais ce projet nous a aussi permis de nous rendre compte que parfois, il est impossible de réaliser les choses comme on aurait voulu qu'elles soient et qu'il nous faut faire des concessions pour avancer et réussir à terminer le projet.

Pour conclure, la réalisation de ce projet fut une expérience très enrichissante qui nous a permis de développer de nombreuses compétences qui nous seront sûrement très utiles dans notre vie et notre futur métier, c'est pourquoi nous tenons à remercier grandement M. Bouchardon pour nous avoir donné l'opportunité de travailler sur un tel projet et pour nous avoir apporté son aide et son soutien tout au long du semestre.

V. Conclusions personnelles

Roxane

Au début du semestre, lorsque nous avons dû choisir le projet sur lequel nous allions travailler au cours de l'UV SI28, l'idée de Mariana m'avait interpellée. Elle proposait de réaliser un jeu vidéo narratif que l'on pourrait rejouer pour comprendre tous les tenants et les aboutissants de l'histoire. Aimant beaucoup les récits en général, l'idée d'en réaliser un moi-même, qui plus est un récit dans lequel le joueur pourrait avoir un impact sur son déroulement, m'a tout de suite beaucoup plu.

Je suis heureuse de constater que je ne me suis pas trompée dans mon premier choix : j'ai beaucoup aimé travailler sur ce projet.

Premièrement car c'est un projet assez inhabituel, surtout dans les études. J'ai apprécié avoir une UV qui sort un peu du cadre des matières très scientifiques telles que les maths. Deuxièmement car j'ai aimé l'aspect conception de l'univers, des personnages, du scénario entier... Nous étions libres d'inventer le récit que nous avons toujours rêvé de lire et j'ai trouvé ce sentiment de liberté grisant. Troisièmement, ce projet m'a permis de prendre en main des logiciels et des ressources qui, je pense, me seront très utiles dans ma vie future, que ce soit dans ma vie professionnelle ou pour des projets personnels.

Mais travailler sur ce projet m'a également appris une chose que je trouve très importante : savoir réviser ses objectifs et faire des concessions pour le bien du projet. En effet, lorsque l'on réalise un projet de la sorte en un temps limité, et à plusieurs, il y a en fait deux projets : celui que l'on imagine, le projet parfait selon nous, et le projet qui sera réalisable en prenant en compte les idées, envies, compétences de chacun et le temps imparti pour sa réalisation. Parfois, ces deux projets sont très différents, je m'en suis rendu compte au cours du semestre. En effet, nous avons dû changer notre projet presque du tout au tout pour rester dans les temps et avoir un projet fini à présenter lors de la soutenance. De ce fait, nous avons dû abandonner certaines de nos idées, ainsi que toute une partie de notre scénario pour arriver à ce résultat.

J'ai été très déçue par ce revirement, mais je pense que je rencontrerai de nombreuses situations similaires à l'avenir donc ce n'est pas une mauvaise chose d'y être préparée et de savoir que ça peut arriver. Malgré ce petit bémol, nous avons su garder la motivation nécessaire pour modifier notre projet et faire en sorte qu'il soit tout de même à la hauteur de nos attentes.

Je suis tout à fait satisfaite du rendu final de notre projet et je tiens à remercier Quan et Mariana pour ce semestre passé à travailler ensemble. Nous avons très bien réussi à coopérer, même lorsque nous étions face à des difficultés, et je vous remercie pour le travail génial que vous avez fourni pour donner vie à ce projet. Je souhaite également remercier encore une fois M. Bouchardon, grâce à qui j'ai passé un excellent semestre dans l'UV SI28, qui est toujours disponible et qui se démène pour nous venir en aide. Je garderai un très bon souvenir de cette UV et de ce projet !

Quan

Personnellement, j'ai beaucoup aimé travailler sur ce projet. Cela ne ressemble à aucun des projets sur lesquels j'ai eu la chance de travailler durant mes études à l'UTC, cela m'a permis d'exprimer mon côté créatif et artistique, que j'ai beaucoup apprécié.

Imaginer une histoire originale et captivante était vraiment un défi, mais au final c'était sans doute une expérience unique. Personnellement j'ai beaucoup travaillé sur le concept du monde et ses visuels, ainsi que tous les personnages et l'aspect sonore du jeu. L'introduction des nombreux logiciels au cours du semestre a sans doute été utile pour peaufiner l'aspect graphique du jeu, ce qui a été une vraie difficulté au début du projet. Finalement, je suis très satisfait de l'ambiance sombre et semi-réaliste que nous avons créée pour le jeu, tout comme nous l'avons imaginé.

Cependant, j'aimerais avoir plus de temps pour poursuivre ce projet plus loin, les difficultés techniques et le peu de temps nous ont quelque peu empêché de réaliser pleinement le potentiel de nos idées. En effet, nous avons dû modifier une grande partie de notre histoire, initialement très ambitieuse, en une version plus courte afin d'avoir un prototype proprement fonctionnel à la fin du projet. Cela dit, je suis très fier du produit final que nous avons pu réaliser. Avec le temps, j'aimerais continuer à travailler là-dessus en tant que projet parallèle personnel à l'avenir. J'ai commencé SI28 comme juste un autre UV mais à la fin j'ai peut-être trouvé une nouvelle passion :)

Enfin, je tiens à remercier tous les membres de mon groupe pour l'excellent travail qu'ils ont accompli et pour n'avoir jamais abandonné face à de grands défis, ainsi que pour le plaisir que nous avons passé à travailler dessus. J'aimerais également vous remercier vous, monsieur Bouchardon, pour votre soutien tout au long du semestre et pour nous avoir continuellement inspirés par votre merveilleux enseignement et votre enthousiasme.

Mariana

Ce projet de SI28 s'est révélé être un défi très différent que ceux que j'ai rencontrés avant à l'UTC.

En effet, dès le début du projet je voulais créer un jeu différent, innovant, ambitieux et original. Difficile à exécuter, mais dont je pourrais être fière. Je ne peux pas cacher que je me suis cognée contre un mur imaginaire lorsque j'ai appris que sans compétence informatique, il serait difficile de réaliser un jeu aussi compliqué que j'imaginai. Lorsque nous avons décidé de réaliser « encore un autre » jeu narratif sur Twine, j'étais très inquiète et triste surtout, car je pensais que le jeu ne serait pas assez attrayant.

Malgré ce sentiment de regret que j'éprouvais, j'ai continué avec mes camarades à concevoir l'univers et les personnages du jeu. Nous avons écrit un scénario dont j'étais fière : les personnages avaient tous une histoire, un motif, une personnalité. Notre trame avait des hauts et des bas. Nous avons prévu également de prendre en compte plusieurs variables dans le jeu : la panique, l'entente entre les personnages, la quantité de ressources du générateur et même le temps passé à faire certaines actions. J'étais très satisfaite du scénario que nous avons inventé « malgré » le support qui n'offrait pas l'originalité que je voulais dans le jeu.

Lorsque nous nous sommes rendus compte du temps nécessaire pour trouver les images, les sons et les mettre en place sur Twine, nous avons réalisé très vite que notre scénario initial serait impossible à réaliser pour la fin du semestre. Cela a provoqué chez moi une déception car non seulement le jeu n'aurait pas le « je ne sais quoi » spécial que j'espérais au départ, mais en plus, la dimension narrative complexe que nous avons imaginée serait impossible à mettre en place dans les temps.

Cependant, la version courte de l'histoire que nous avons créée possède les éléments essentiels qui caractérisaient notre jeu idéal : le jeu se déroule sur plusieurs jours, nous vivons l'histoire à travers plusieurs points de vue et les variables que nous avons choisies rendent le jeu plus compliqué et intéressant. Les graphismes et la dimension sonore choisis sont idéaux pour notre histoire.

Donc, même si je doutais du projet au début, aujourd'hui je suis très contente du résultat. Derrière ce projet il y a une complexité et un travail de groupe qui font toute la richesse de ce jeu. La bienveillance de monsieur Bouchardon envers nous et sa vision positive pour notre projet ont sans doute été très encourageantes pour moi. De même,

Quan et Roxane ont été pour moi les bons camarades de groupe. Nous avons réussi à nous coordonner et à travailler en harmonie sur Twine, alors que ce n'est pas un logiciel collaboratif.

Je tiens donc à les remercier tous les trois pour ce projet, que j'aime beaucoup finalement.