

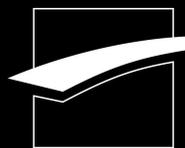
# *Le Manoir Lusio*

~

## Rapport SI28 - A22

Responsable d'UV :  
Serge BOUCHARDON

Yanis BELAZIZ  
Léo CHACHUAT  
Hugo MARTIN  
Robin MONJE  
Charles SPIESSER



utc

---

# SOMMAIRE

---

<b>NOTE D'INTENTION</b>	<b>2</b>
Concept	2
Public-Cible	2
Objectifs	2
<b>CAHIER DES CHARGES</b>	<b>3</b>
Ressources média utilisées	3
Structure du contenu	6
Principes de navigation et interface	7
Formes et degré d'interactivité	10
Choix graphiques	10
Choix techniques	12
<b>SCÉNARIO</b>	<b>14</b>
Les personnages	14
Le manoir	16
Les cartes	16
L'histoire	17
<b>CONCLUSION</b>	<b>19</b>
<b>CONCLUSIONS PERSONNELLES</b>	<b>20</b>

## NOTE D'INTENTION

---

### *Concept*

Notre projet est un jeu vidéo PC du genre point & click, aux graphismes 2D minimalistes (traits blancs sur fond noir). Le jeu propose de faire de nombreux choix, notamment moraux, qui vont influencer le cours des événements et mener à plusieurs fins différentes.

En plusieurs occasions, le/la joueur-euse a également la possibilité d'utiliser des cartes "surnaturelles" permettant d'altérer le scénario. Ces cartes sont inspirées de procédés scénaristiques (ellipse, flashback, voice over, etc) et sont ramassables dans le jeu. L'action se situe dans un ancien manoir abandonné. Ce manoir a une influence sur ses occupants, principalement des SdFs, ainsi que sur le/la joueur-euse. Ils sont comme hypnotisés voire drogués par le manoir. Les SdFs se laissent mourir sur place dans un état de béatitude. Le point de départ du scénario est la rencontre avec le gardien du manoir qui propose 4 cartes au joueur et l'invite à pénétrer dans le manoir.

### *Public-Cible*

Notre jeu se veut accessible au plus grand nombre. Cependant, par soucis de temps, nous ne serons probablement pas en mesure de réaliser un tutoriel complet et nous supposons que le/la joueur-euse est déjà familier-ère avec les mécaniques très simples des jeux point & click. D'autre part, les thèmes abordés et l'ambiance sombre de l'intrigue demandent une certaine maturité pour pleinement les apprécier, une approche qui ne convient pas forcément au plus jeune public. Nous visons donc des personnes de plus 14-15 ans

### *Objectifs*

Notre jeu se veut tout d'abord divertissant, c'est pourquoi l'immersion du joueur sera notre priorité. Il pourra notamment s'identifier au personnage qu'il incarne de par son interaction avec les objets, les personnages, et le scénario dont il sera co-auteur. Chacun pourra donc écrire sa propre histoire en fonction de sa personnalité et de ses valeurs morales. En plus de cela, nous souhaitons que le/la joueur-euse vive une expérience artistique atypique. Les graphismes et les musiques d'ambiance que nous utiliserons aideront alors à appuyer l'atmosphère pesante que nous voulons véhiculer. Enfin, les sujets abordés dans notre jeu étant pour la plupart tragiques, nous souhaitons que les actions du joueur soient punitives afin de l'inviter à réfléchir sur le sens de ses actions, ainsi que sur les thèmes du jeu.

---

# CAHIER DES CHARGES

---

## *Ressources média utilisées*

### **Les Images**

Notre jeu vidéo étant un point & click en 2D, les images sont le premier vecteur d'information et d'interaction avec le/la joueur-euse. Nous utilisons donc ces "sprites" pour faire comprendre au joueur ce qu'il se passe dans la scène. Par exemple, nous pouvons répartir les images que nous utilisons dans notre jeu en quatre catégories :

~ L'interface utilisateur

Cela comprend tous les sprites destinés à la navigation, les inventaires et le menu du jeu. Plus de détails seront présentés dans une partie dédiée aux principes de navigation et à l'interface.

~ Les scènes



Les scènes sont des images fixes dans lesquelles se situeront les personnages et les objets interactifs. Il était très important pour nous qu'elles soient détaillées car le principe d'un point & click est que le/la joueur-euse observe ces scènes pour y trouver des objets ou des indices utiles à sa progression.

## ~ Les personnages



Les images des personnages sont utilisées en premier plan lorsque le/la joueur-euse entre dans une nouvelle pièce du manoir. Elles indiquent donc qui est présent dans la pièce et informent de la possibilité de discuter avec cette personne. De plus, ces images sont animées, c'est-à-dire qu'elles alternent entre deux sprites légèrement différents, ce qui donne de la vie et des émotions à ces personnages. Le délai d'alternance entre deux images animées peut aussi changer en fonction du personnage. Par exemple, la personne ici présentée est assez âgée et a des difficultés à se déplacer, son animation est donc plus lente que pour d'autres personnages.

## ~ Les objets

Dans chaque scène, il existe des objets interactifs (par exemple le parapluie dans la scène présentée ci-dessus). Ces objets sont eux-aussi animés, ce qui permet au/ à la joueur-euse de comprendre qu'il peut cliquer dessus pour en apprendre plus. Parfois, ils peuvent même être ramassés et être conservés dans l'inventaire. A ce moment-là, un autre sprite représente l'objet pour que le/la joueur-euse comprenne mieux ce qu'il représente.



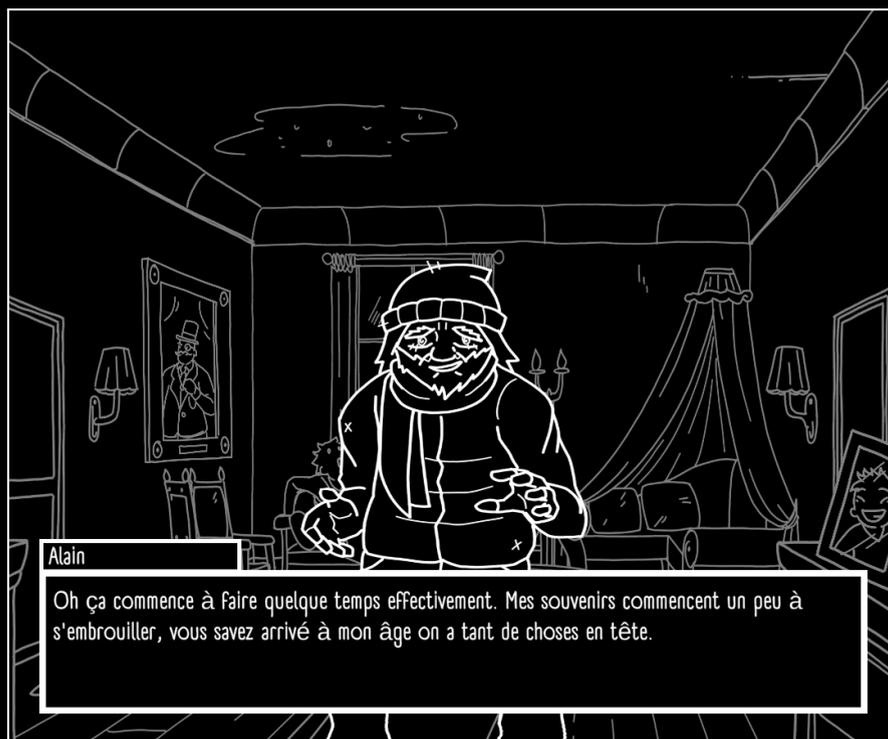
Objet dans la scène



Objet dans l'inventaire

**Le Texte**

Ce jeu comporte beaucoup de textes. Nous voulions que les joueurs puissent se représenter les états d'âme de chacun des personnages. Nous avons donc pris la décision de bien développer leurs personnalités dans les dialogues. Ces derniers s'affichent dans la boîte de dialogue présentée ci-après. Le nom du personnage qui parle s'affiche en haut à gauche de cette boîte de dialogue.



Nous n'avons d'ailleurs pas exclu le fait que le personnage incarné par le/la joueur-euse (Inacio Lusio) puisse parler. Il prend généralement la parole suite à un choix narratif que le/la joueur-euse aura réalisé. Ce choix s'effectue directement à partir de la boîte de dialogue et aura la plupart du temps des conséquences sur l'histoire du protagoniste.



## Le Son

Notre jeu comporte des sons d'ambiance propres à chaque scène. Ces sons sont présents pour renforcer l'immersion du joueur dans l'atmosphère qui pèse dans le manoir. A cela, nous avons aussi ajouté des sons spécifiques à certains objets ou évènements qui peuvent se dérouler au cours de l'histoire. On peut par exemple citer un bruit de trousseau lorsque l'on ramasse des clés ou un bruit de verre brisé.

## Structure du contenu



Lorsque le/la joueur-euse ouvre le jeu, iel tombe sur un menu assez classique. Ce dernier lui permet de lancer l'histoire, de régler les options, de visionner les crédits ou bien de quitter le jeu. Si iel décide de jouer au jeu, l'introduction se lance et le/la joueur-euse se retrouve sur la première scène : l'entrée du manoir.

Après avoir terminé un tutoriel rapide, iel a la possibilité de se déplacer où iel le souhaite via une carte du manoir. Iel peut ainsi parler aux différents personnages dans l'ordre qu'iel veut, mais certains vont nécessiter de progresser plus en profondeur dans l'histoire pour que le/la joueur-euse soit en mesure d'approfondir sa relation avec eux. De même, toutes les pièces ne seront pas accessibles dès le début du jeu. Le/La joueur-euse sera amené-e à les débloquer en trouvant des objets ou en interagissant avec les personnages. Le/La joueur-euse est donc libre de ses actions, mais tout de même limité-e par le scénario.

## Principes de navigation et interface



Nous avons essayé de rendre l'utilisation de l'interface la plus simple possible. Pour cela, nous avons opté pour un style épuré de toute information superflue. L'interface utilisateur se décompose en quatre parties :

### ~ La scène principale (1)

Comme nous l'avons vu plus haut, la scène principale affiche le lieu où se situe le/la joueur-euse, les objets présents dans la pièce ainsi que les personnages qui s'y trouvent. Tout ceci est au centre de l'écran dans un format 4/3. C'est ici que le/la joueur-euse aura le plus d'actions à réaliser, c'est donc pour cela que la scène principale prend le plus de place dans l'écran.

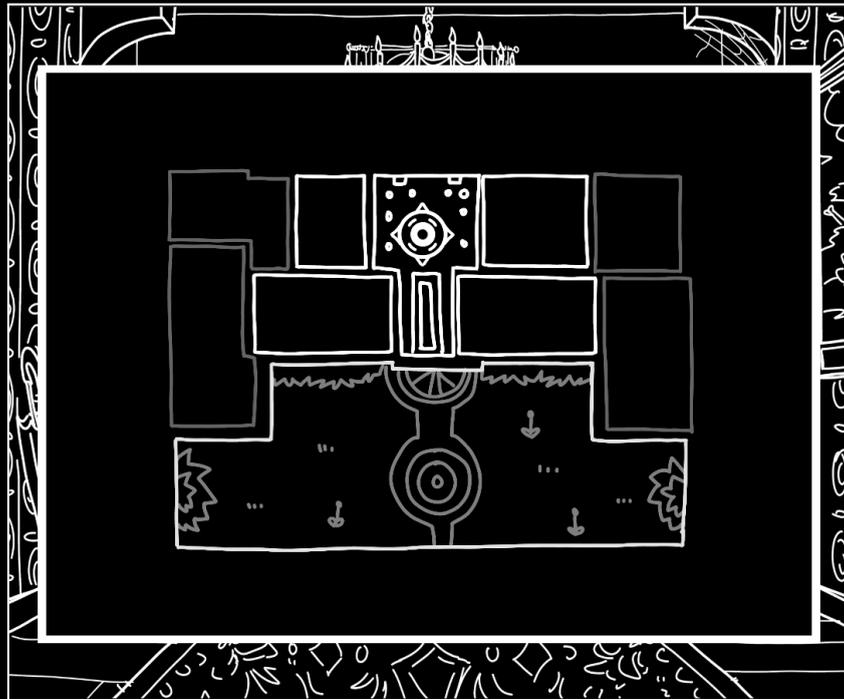
### ~ La zone de choix des actions (2)

Lorsque le/la joueur-euse entre dans une pièce, iel à le choix entre trois actions.

Iel peut tout d'abord **discuter** avec le personnage présent dans la pièce. S'iel sélectionne ce bouton, le personnage apparaîtra s'il n'est pas déjà présent et un dialogue commencera. Si personne n'est dans la pièce, un message type informera le/la joueur-euse.

Ensuite, le/la joueur-euse peut décider d'**explorer** la pièce. Si un personnage était affiché, il disparaîtrait pour laisser place à la scène. le/la joueur-euse peut alors interagir avec les objets du décor. Les objets interactifs sont animés lorsqu'ils sont survolés à l'aide de la souris. Cela met bien en évidence les différentes possibilités que le/la joueur-euse a à sa disposition.

Enfin, le/la joueur-euse peut choisir de changer de lieu et sélectionner le bouton **carte**. Cela ouvre la carte du manoir et lui permet de se déplacer dans une pièce adjacente dont l'accès n'est pas bloqué. Les pièces disponibles sont affichées en blanc alors que celles indisponibles sont plus foncées. Une fois qu'une pièce a été visitée, le contenu de la pièce s'affiche sur la carte pour que le/la joueur-euse se souvienne de ce qu'il a vu dans chaque pièce. Cela évite de mettre du texte qui surchargerait l'interface.



### ~ L'inventaire d'objets (3)

L'inventaire sert à stocker tous les objets que le/la joueur-euse aura pu ramasser au cours de son aventure. Chacun des objets peut être sélectionné par un click souris, et s'animera une fois choisi. Cela permet à ces objets d'être utilisés au cours de l'histoire. Il y a alors deux façons d'utiliser un objet.

La première est d'utiliser un objet sélectionné depuis l'inventaire sur un objet du décor. Par exemple, le/la joueur-euse peut être amené à utiliser des clés qu'il aurait ramassé sur une porte pour la déverrouiller. Pour cela, il lui suffit d'être en mode exploration, de cliquer sur l'objet qu'il souhaite utiliser dans l'inventaire, puis de cliquer sur l'objet sur lequel il souhaite l'utiliser. Si le mauvais objet est utilisé, la boîte de dialogue s'affiche pour en informer le/la joueur-euse avec un message type.

La seconde méthode est d'utiliser un objet au cours d'un dialogue pour débloquent une nouvelle possibilité. Lorsque cela est possible, une case avec le texte "Utiliser un objet" s'affiche dans la boîte de dialogue, informant ainsi le/la joueur-euse qu'il peut utiliser un objet. Ce dernier peut alors sélectionner celui de son choix dans son inventaire, et ensuite cliquer sur la case d'utilisation d'objet. Si le mauvais objet est utilisé, l'objet retourne dans l'inventaire et rien ne se passe. Sinon, la suite du dialogue est lancée.



~ L'inventaire de cartes (4)

Enfin, l'inventaire de cartes permet au/à la joueur-euse de savoir quelle quantité de cartes iel a en sa possession. Iel peut aussi à tout moment sélectionner une carte depuis son inventaire, et la carte et son descriptif s'affiche à la place de la zone de choix des actions (2).

Les cartes sont utilisables uniquement au cours d'une phase de choix d'un dialogue. Toutes les phases de choix n'autorisent pas forcément l'utilisation de cartes, mais lorsque c'est le cas, les cartes jouables que le/la joueur-euse possède dans son inventaire s'affichent à l'écran sous la forme d'une main de carte. Iel/la joueur-euse peut alors sélectionner une carte et cette dernière s'affiche à la place de la zone de choix des actions (2). En plus de cela, deux choix s'offrent au joueur, soit utiliser la carte. Dans ce cas, un événement survient. Soit ranger la carte et choisir de faire autre chose.



## *Formes et degré d'interactivité*

L'interactivité est au cœur de notre jeu. L'idée initiale est un jeu fortement scénarisé avec des choix moraux impactant directement l'histoire. Chaque joueur-euse ne vit pas la même expérience en fonction des choix de dialogue et d'exploration qu'il fera.

L'autre idée forte du jeu est l'emploi des "cartes scénarios". Nous rendons visibles les procédés scénaristiques de l'histoire et nous invitons le/la joueur-euse à directement casser la linéarité du jeu. Au cours des dialogues, le/la joueur-euse aura régulièrement la possibilité d'utiliser ses cartes pour éclairer ses choix et peut-être prendre une tangente auquel iel n'aurait pas pensé initialement. Le fonctionnement des cartes est décrit dans la section Scénario de ce rapport.

L'interactivité se retrouve aussi dans le style de jeu que nous avons sélectionné, le Point & Click. Dans cette catégorie, le/la joueur-euse peut altérer son environnement, s'appropriier l'espace. Iel peut observer l'environnement, changer de lieu, récupérer des objets au sol. Iel a une forme de liberté dans l'enchaînement des actions qu'il veut effectuer. Cette appropriation de l'espace par le/la joueur-euse lui permet aussi de devenir acteur-ice de son histoire.

Le/La joueur-euse doit aussi gérer les objets qu'il a pu ramasser. Iel doit avoir l'idée de les employer au bon moment pour changer le cours de l'histoire. Les objets peuvent s'utiliser au cours des dialogues ou sur d'autres éléments du décors. Les objets sont parfois explicitement demandés par les personnages ou les éléments du décor. Parfois, il faudra que le/la joueur-euse soit astucieux-se et attentif-ve pour savoir quel est l'objet adapté à la situation.

## *Choix graphiques*

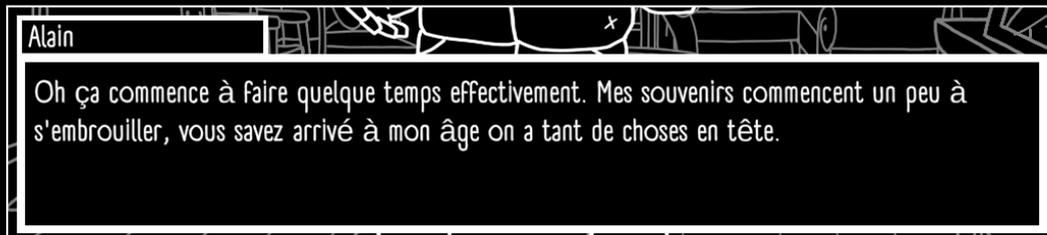
Les choix graphiques se sont basés sur deux axes majeurs, la faisabilité et la cohérence vis-à-vis des thèmes et de l'ambiance du jeu. Excepté la police d'écriture, tous les assets graphiques ont été produits à la main pour coller au maximum aux intentions que nous avions.

Nous avons 2 polices d'écriture, celle du titre du jeu et celle présente dans les dialogues et les boutons de l'interface. La première devait véhiculer la grandeur surannée d'un manoir datant du XVII<sup>ème</sup> ou XVIII<sup>ème</sup> siècle. Il fallait que cela donne une idée d'élégance mais aussi d'un âge passé. Le/La joueur-euse doit pouvoir sentir que le manoir est un bel édifice qui saurait faire rêver quiconque y entre.



*Le Manoir Lusio*

L'autre police d'écriture, la principale, a dû être un peu plus passe-partout et classique. Nous la voulions lisible. Nous avons opté pour du sans-serif, un type de police largement utilisé dans les interfaces graphiques de jeux vidéo et de sites internet. Cependant, un des grands thèmes du jeu étant la perte de pied avec la réalité, nous voulions aussi que la police véhicule une forme de bizarrerie ou d'originalité. Les lettres ne sont pas de tailles totalement régulières et leurs contours sont peu tranchés et peu droits.



En termes de couleurs, nous avons fait un choix radical puisque le jeu est monochrome. Cela répondait à une contrainte majeure, la faisabilité de tous les assets graphiques. Le projet est ambitieux dans la variété de décors, d'animations et de personnages créés de toutes pièces et il fallait réduire au maximum le temps de production de ces assets. Le noir et le blanc rappelle en outre quelque chose de très littéraire puisque ce sont les tons que l'on retrouve sur tous les livres et journaux imprimés. C'est très à propos pour un jeu basé fortement sur le scénario et la lecture de dialogues. Nous avons aussi une volonté initiale forte de nous écarter d'un scénario à choix manichéens. Le rappel du noir et du blanc rappelle ainsi l'opposition entre le Bien et le Mal, le Yin et le Yang, l'équilibre que devra trouver le/la joueur-euse en faisant ses choix. Choisir de mettre du blanc sur fond noir participe aussi à rendre l'ambiance plus sombre, d'une part car le jeu se déroule en une nuit, d'autre part pour respecter nos thèmes.

Puisque nous n'avions qu'une seule couleur, il a fallu discerner l'interface sur les bords de l'écran de la scène principale de l'action au milieu. L'interface simple et aérée sur les bords est ergonomique et fonctionnelle et ne se perd pas dans les détails. Au contraire, là où l'attention du/de la joueur-euse doit se focaliser, au milieu de l'écran, il y a un jeu sur l'épaisseur des traits et la concentration en éléments. Ce qui est au premier plan a des traits plus épais et plus d'espacement entre les lignes contrairement aux éléments plus éloignés. Nous appliquons aussi des filtres semi-transparents pour faire ressortir les personnages lors des discussions.

Nous avons adopté un format 4/3 sur la scène centrale pour trois raisons. La première est pratique, les écrans actuels étant en 16/9, passer en 4/3 libère de l'espace sur les bords pour avoir notre interface de Point & Click. La seconde est que, comparé au 16/9, le 4/3 est plus en hauteur qu'en largeur, comme les êtres humains. Ce format est connu pour mettre en valeur les personnages. Comme le jeu consiste à aider et discuter avec des personnages, il est préférable qu'ils soient au cœur de nos considérations. La dernière raison est que ce format rappelle les désuets écrans cathodiques. Cela rappelle encore une fois la grandeur passée du manoir.

Le style de dessin des personnages, des décors et de l'interface suivent encore une contrainte de faisabilité. Il n'y a pas de hachures pour créer des ombres, de textures

complexes, etc. Tout est très défini de sorte à ce qu'il n'y a qu'à se concentrer sur le tracé des lignes. Le style est très proche de la BD franco-belge. Cela permet de rapidement caractériser un personnage par son design. Il faut que les personnages soient mémorables tant par les dialogues que par leur image correspondante. Nous sommes d'abord partis de leurs designs et du grand thème qu'ils incarnent pour ensuite écrire leur persona, leurs axes scénaristiques, puis les dialogues.

Le style graphique permet aussi de produire des décors assez riches pour avoir un Point & Click intéressant. Tout est simple et lisible mais il reste possible d'avoir une profusion de détails si nécessaire, par exemple pour perdre le/la joueur-euse lors de la recherche d'objets cachés à récupérer ou pour diriger son attention là où on veut.

Enfin, concernant les animations, elles permettent évidemment de rendre le jeu vivant et attrayant. Elles sous-entendent l'interactivité des éléments en jeu. Elles sont aussi toutes décomposées en deux frames, que ce soient les personnages, les boutons ou les objets cliquables. Une animation en deux frames est ce qu'il y a de plus rapide à produire. La première frame des animations est toujours plus précise, plus détaillée. C'est l'image fixe que l'on voudrait toujours voir. En terme pratique, c'est aussi le dessin sur lequel on s'est le plus appliqué. La deuxième frame des animations est toujours plus déformée, plus étrange, comme si ce qu'on voit cache quelque chose de plus irréaliste, à l'image du manoir. Le dessin est exécuté plus vite pour ne pas perdre de temps à créer une frame que l'on verra moins souvent.

## *Choix techniques*

Nous pouvons évoquer dans cette partie certains des choix techniques les plus importants que nous avons effectués. Tout d'abord, nous pouvons évoquer le choix du moteur de jeu Unity 2D pour notre projet. Cela nous a semblé évident d'utiliser cet outil car il était gratuit pour les étudiants, facile d'accès et performant.

Au cours du développement du jeu, la question du stockage des dialogues s'est aussi posée. Il fallait trouver un moyen de stocker les nombreux dialogues du jeu pour qu'ils soient facilement accessibles et modifiables. Nous ne pouvions donc pas les écrire en dur dans le programme du jeu. Nous avons donc décidé d'utiliser une structure bien précise que nous avons créé pour l'occasion. Voici un exemple de dialogue écrit avec cette structure qui permet de gérer toutes les fonctionnalités que nous avons mises en place (choix conditionnels, utilisation d'objets, événements, ...) :

```
[Dialogue={AlainArriveeManoir6}
Name='''Alain'''
Text='''Je me souviens encore d'une chose...'''
Card={Flashback}
Set={({FlashbackState}=2)
Card={VoiceOver}
Set={({VoiceOverState}=2)
Choice='''Lui demander si tout va bien'''->{AlainArriveeManoir1-0}
Choice='''Le laisser continuer'''->{AlainArriveeManoir2-0}
Choice=IF({FlashbackEventAlainBoudoir}=1):''Interroger Alain sur la scène que vous venez de voir'''->{AlainLui0}]
```

Nous avons ensuite développé un outil permettant de collecter automatiquement tous les dialogues du jeu et de les charger en mémoire. Cela nous a permis de mieux organiser l'arborescence de nos fichiers texte et de mieux s'y retrouver dans les dialogues. A cela s'ajoute la possibilité future de proposer notre jeu dans une autre langue sans trop de difficulté.

Nous avons aussi dû choisir un moyen de travailler en parallèle sur le même projet Unity. Nous avons choisi de créer un "repository" GitHub, permettant d'avoir un système de contrôle de version et de travail collaboratif. Nous travaillions chacun de notre côté sur des scènes et des branches différentes, en ajoutant petit à petit nos implémentations sur la branche et la scène principale, permettant à l'autre d'y avoir accès. Nous nous retrouvions régulièrement pour faire le point sur ce que chacun avait implémenté depuis la dernière fois, et pour apporter des explications sur comment fonctionne chaque système implémenté.

Nous avons également fait de nombreux choix au sein de Unity. Nous avons par exemple choisi de placer tous les objets dans un objet Canvas (habituellement uniquement utilisé pour le HUD et les éléments d'UI) de Unity, puisque le jeu (en tant que point and click) peut être résumé à un ensemble d'images et de boutons cliquables. Nous avons également choisi d'utiliser une librairie de code C#, DOTween, permettant d'effectuer rapidement via du script des animations dans Unity, au lieu d'utiliser le système d'animation de Unity qui présente une complexité inutile pour un jeu 2D de ce type.

---

## SCÉNARIO

---

### *Les personnages*



**Nestor** est intrinsèquement lié au destin du manoir. Très vieux, il a toujours vécu dans le manoir, d'aussi loin qu'ils puissent se souvenir. Il est né de parents qui étaient déjà au service de la famille Lusio. Il a donc grandi dans le manoir et a pu aider ses parents aux tâches domestiques dès l'enfance. Il a très peu d'amis et passe souvent le clair de son temps à vadrouiller dans les couloirs ou le jardin du manoir Lusio.

---



Les **urbex kids** est un groupe d'enfants composés de **Tim, Léa, Zoé** (dans l'ordre de l'image, de gauche à droite).

Ce sont des jeunes ados plein d'énergies et de courage qui partent à l'exploration du manoir Lusio le soir de notre arrivée, à l'exception de Léa qui s'est faite entraînée de force dans cette aventure.

---



Après avoir servi plusieurs années dans l'armée, **Vladislav** perdit une jambe lors d'un déploiement à l'étranger. Réformé, il n'eut d'autre choix que de laisser derrière lui ses camarades, handicapé par sa jambe et son manque d'éducation il ne parvient pas à retrouver une vie normale. Subsistant maigrement de sa pension il dérive jusqu'au manoir où il réside depuis maintenant 6 mois.

---



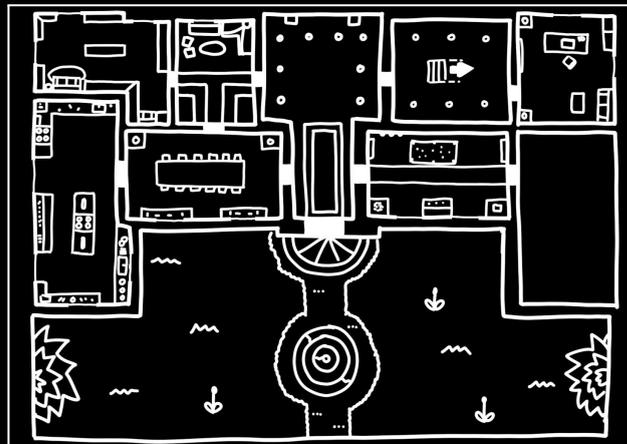
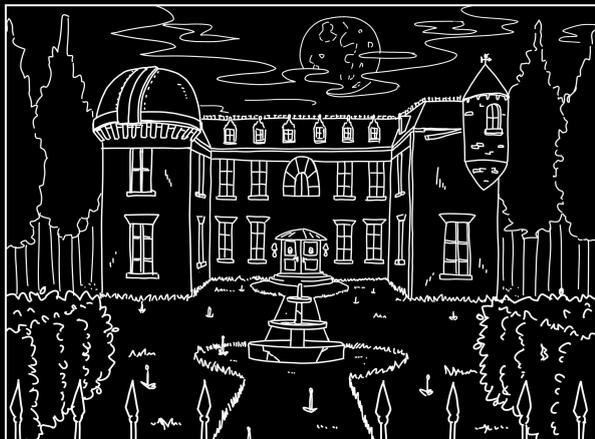
**Alain**, un ancien ouvrier dans une usine de voiture, a vécu dans la rue durant quelques mois. C'est alors qu'il fût abordé par un étrange personnage, le Gardien du manoir, qui lui proposa de le rejoindre dans un manoir habité par des personnes dans le besoin. N'ayant pas d'autres solutions, il préféra accepter l'offre de l'homme. En arrivant, il put avoir une pièce à lui tout seul ainsi qu'un peu de compagnie. Cela fait maintenant 5 ans qu'il y réside.

---

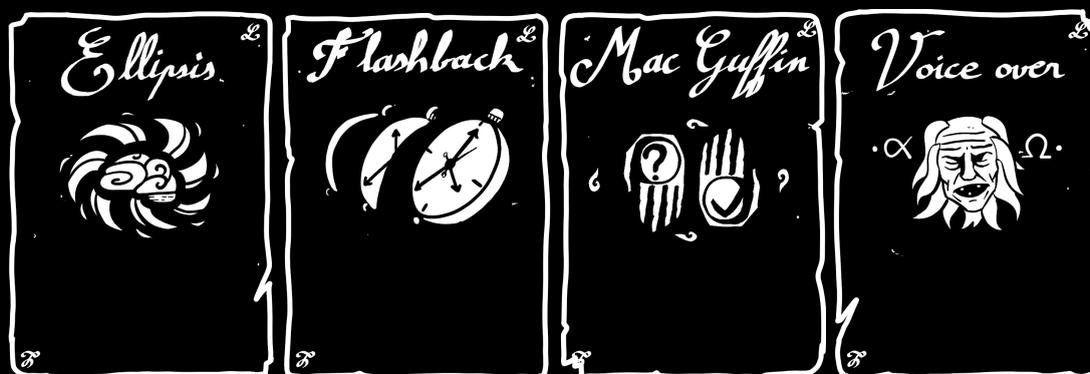


La nuit où se déroule le jeu, **Judith** fait son coming-out lesbien à ses parents. Son père explose de colère et exige d'elle de quitter immédiatement la maison. Judith s'était préparée à cette éventualité et avait entendu parler du manoir en discutant avec le vieux gardien un jour où elle faisait un saut à la supérette. Elle entre dans le manoir par effraction en brisant une des vitres de la bibliothèque. Elle est encore secouée de sa dispute avec ses parents lorsque nous la rencontrons.



*Le manoir*

Le/la joueur-euse arrive devant le manoir, image de gauche, un soir d'octobre. C'est une grande demeure appartenant à la famille Lusio. On y rencontre le gardien dès le début de l'histoire, Nestor, le gardien du manoir qui nous invite à rentrer. Ce manoir étant maintenant la propriété du/de la joueur-euse, étant directement légué suite au décès de notre grand oncle.

*Les cartes*

Dès notre arrivée au manoir, Nestor nous remet des cartes aux propriétés magiques. le/la joueur-euse ne sait pas comment le gardien à mis la main sur ces artefacts magiques, du moins au début de cette aventure... Ces cartes, utilisables à certains moments de l'histoire, nous permettent d'influencer et de changer le cours des événements.

*Ellipse* : Changez l'action actuelle pour une nouvelle situation. Peut-être sera-t-elle plus à votre avantage ?

*Flashback* : Apprenez-en plus sur l'histoire de ces lieux. Le savoir est source de pouvoir !

*Mac Guffin* : Peut-être trouverez-vous un objet utile pour écrire votre histoire ?

*Voice Over* : Quelle est cette étrange voix ? Faut-il l'écouter, ou bien l'ignorer ?

## *L'histoire*

L'histoire se décompose en trois grandes phases. La première phase est elle-même décomposée en plusieurs sous étapes. Nous voulions que le/la joueur-euse ait une liberté totale. Cependant offrir l'accès à tout le manoir d'un coup posait un grand nombre de problèmes scénaristiques et techniques. Pour résoudre cela nous avons créé des zones qui se débloquent en fonction de l'avancée du joueur dans l'histoire. Chaque zone permettant l'exploration et la découverte de nouveaux personnages. A la fin de cette première grande phase tous les personnages ont été rencontrés et une branche de leurs histoires respectives développées (voir exemple Twine de la partie personnage).

Dans la deuxième partie, le/la joueur-euse découvre ensuite une salle secrète révélant les secrets du manoir.

Enfin, dans la troisième partie, le/la joueur-euse retourne voir les résidents du manoir afin de les avertir de ses découvertes et de ses conséquences terribles.

Le but du jeu est d'imposer des choix moraux gris au joueur. Fuir la réalité et se bercer d'illusions est parfois la meilleure des solutions pour continuer à vivre heureux. Faire sortir les personnages du manoir ou les laisser dans leurs état léthargiques tel est le dilemme que le/la joueur-euse va devoir affronter.

### *Première phase : l'exploration du manoir*

Tous les personnages sont rencontrés en explorant les différentes pièces du manoir.



En interagissant avec ces derniers, le joueur avance sur les arbres à choix propre à chaque individu. Il scelle donc le destin du personnage au fur et à mesure de l'avancée de l'histoire. Les cartes ont été pensées comme étant des bonus, ou des passerelles permettant de naviguer plus simplement vers d'autres branches.

3 branches principales ont été imaginées, le joueur influence les décisions du personnage de long de l'interaction en lui suggérant ;

- ~ de quitter le manoir et qu'il cesse de rester dans ce lieu qui a une mauvaise influence
- ~ de rester dans le manoir, c'est un lieu qui convient à son mode de vie loin de la société
- ~ ou en ne s'impliquant pas davantage

### *Deuxième phase : la révélation*

Lorsque tous les scénarios ont abouti. Léa, une des urbex kids se retrouve bloquée sous des débris dans les escaliers du 1er étage. A la fin de l'interaction avec les enfants, un nouveau passage est découvert. Une nouvelle salle se dévoile au joueur, dans laquelle de nombreux écrits sont présents et racontent l'histoire du manoir et des différents gardiens. Une petite malle fermée au centre de la pièce est également présente

On y découvre que le fondateur du manoir actuel, un homme riche un peu perdu dans sa vie, est tombé amoureux du site. Il y a fait construire sa maison et, à la manière de Nestor, est devenu complètement fou du manoir. Il a entrepris des recherches sur l'histoire du terrain et a pu remonter assez loin bien que les origines réelles du lieu n'aient pas été atteintes. Toutes ses notes sont archivées dans cette pièce et ont été complétées par Nestor et les autres gardiens.

Le joueur-euse découvre toute l'histoire du manoir en lisant les différents articles et journaux cliquables dans cette pièce. Il y apprend également que les cartes ont comme pouvoir de déformer la réalité dans cet espace délimité. Le lieu a ensuite été réutilisé par plusieurs personnes, les cartes étant perdues et retrouvées au fil des propriétaires. La contrepartie à ce pouvoir magique, à la création d'une nouvelle carte, le manoir doit prendre l'âme d'un des ses invités. Dans la malle est présente une dernière carte, la carte cœur. C'est cette même malle qui permet la génération des cartes.

Après toutes ces révélations, Nestor apparaît de nouveau devant le/la joueur-euse et lui demande de faire un choix : Devenir le nouveau gardien et laisser les résidents dans leurs état, ou détruire le manoir en déchirant la carte cœur trouvée.

### *Troisième phase : La décision*

Lors de cette troisième et dernière phase, le joueur-euse peut/doit retourner voir dans chaque pièce les différents personnages avec qui il a interagi précédemment.

En fonction des interactions précédentes, ceux-ci sont imbriqués plus "solidement" dans une branche. Cependant avec ce qu'il a appris lors des révélations, le joueur-euse pourrait avoir envie de faire changer d'avis les résidents du manoir. S'ensuit un dialogue plus court que précédemment afin de sceller définitivement leur sort funeste, ou non.

## CONCLUSION

---

Si nous devons résumer ce que le projet nous a apporté, nous dirions que c'est de la fierté. Nous sommes tous sortis d'une manière ou d'une autre de notre zone de confort pour développer ce jeu. Certains ont acquis de nouvelles compétences techniques en programmation. D'autres n'avaient jamais réellement écrit une histoire complète de bout en bout et voilà qu'ils écrivent un scénario mêlant 9 personnages évoluant dans un vaste manoir avec un développement narratif satisfaisant. Finalement, nous avons un jeu cohérent, interactif, techniquement complexe et esthétiquement agréable. Tous ces éléments aident à la construction d'un univers et d'un propos général que nous défendons. Nous n'aurions pas honte si notre jeu sortait du cadre de SI28 pour être joué par un plus large public.

Ceci étant dit, à la fin de ce semestre A22, le jeu n'est pas totalement fini. Il nous reste encore une certaine quantité de dialogues à écrire et de ressources graphiques à dessiner. Nous avons la majeure partie de la structure du jeu et une assez longue démo jouable. Nous avons ainsi prévu de finir le jeu en dehors du cadre de l'UTC car nous avons à coeur de voir le jeu tel que nous l'avons pensé.

Pour nous avoir donné un cadre de travail, pour nous avoir permis de créer un jeu vidéo durant notre cursus universitaire, pour nous avoir transmis sa passion et ses connaissances, pour nous avoir donné son avis éclairé, nous tenons à remercier sincèrement Monsieur Serge Bouchardon.

---

## CONCLUSIONS PERSONNELLES

---

*Léo*

Je suis très fier de notre réalisation qui, avec d'avantage de temps, pourrait constituer un vrai jeu commercialisable et primé (si on se permet de rêver un peu) ! Ce fut une expérience enrichissante avec un groupe de camarades sympathique et stimulant dans lequel chacun s'est investi peu importe ses compétences en informatique et programmation, ce qui était ma principale crainte en abordant cette UV. J'ai été impressionné par l'apparente facilité de certains pour produire des résultats aussi aboutis, notamment grâce aux idées originales et intéressantes inspirées des exemples vus en cours, des projets des autres groupes et des apports de chacun.

*Hugo*

J'ai beaucoup aimé travailler sur ce projet, puisque cela faisait longtemps que j'avais envie de participer au développement d'un jeu narratif. Par ailleurs, cela m'a permis de m'améliorer dans l'utilisation de Unity, en particulier dans un cadre collaboratif avec Charles. Cela a demandé beaucoup de travail mais comme nous tous je ne regrette aucune heure passée sur ce projet, en espérant continuer son développement et améliorer cette production par delà l'UV SI28.

*Charles*

Mon but en faisant SI28 était de réaliser un projet complet et ambitieux au cours duquel j'allais m'investir et collaborer avec mes camarades. Je pense que cet objectif est atteint... voire même dépassé. La réalisation de ce jeu m'a beaucoup apporté. Sur le plan technique, j'ai notamment découvert comment était conçu un jeu vidéo à l'aide de Unity, quels étaient les outils permettant de créer et visualiser facilement une histoire cohérente, et quelles sont les compétences demandées pour ce genre de projet. Je trouve aussi que l'ambiance de travail du groupe était très agréable. Tout le monde était investi dans le projet et la bonne humeur était toujours au rendez-vous. J'aimerais tous les remercier pour cette expérience, on peut être fiers du résultat ! Même si le semestre se termine, je pense qu'il serait intéressant d'aller jusqu'au bout de nos idées et d'ajouter la fin du scénario à notre jeu pour en faire un produit abouti.

*Yanis*

Pour mon dernier semestre à l'UTC j'ai eu la chance d'avoir découvert SI28, une UV qui m'a permis de travailler sur ce projet très intéressant. Ayant participé à la partie scénario, j'ai pris conscience de la difficulté de produire du contenu interactif et à choix multiples. Ce n'était pas toujours simple de créer un univers riche et cohérent tout en donnant une

véritable liberté d'action. C'était cependant très gratifiant de voir notre projet grandir et évoluer au fil du semestre.

Je peux finalement affirmer avoir pris beaucoup de plaisir à travailler avec ce groupe qui m'a appris pleins de nouvelles choses. J'ai été bluffé par leurs compétences techniques mises en avant dans la création de ce jeu. Encore un grand merci à vous pour cette expérience !

*Robin*

Ayant déjà fait IC06 et participé à des projets de jeux amateurs, le projet de SI28 m'a permis de faire un jeu où la partie scénaristique prenait une place plus importante que dans mes précédentes réalisations. La production du "Manoir Lusio" a mêlé beaucoup des passions que je cultivais déjà et ça a été un vrai plaisir de construire brique par brique un nouvel univers, d'autant plus que cet univers sert un propos qui me plaît.

Ça a été aussi très plaisant d'échanger nos idées en équipe, voir tout le monde faire sa part pour ajouter leur personnalité et leurs compétences. J'ai eu la chance de tomber dans un groupe de personnes intéressantes et motivées, soucieuses des tâches qu'elles avaient. Grâce à tous, plus on s'est approché de la fin et plus tout ce qu'on avait conçu en amont devenait palpable. C'était un sentiment grisant. Nous avons encore un peu de travail pour finaliser totalement le jeu et je ne le vis absolument pas comme une contrainte.

C'est une chance que l'UTC propose de suivre une UV qui permet de réaliser des projets aussi stimulants. Je n'ai pas compté le temps que j'y ai passé (peut-être un peu avec les examens quand même).