

— Projet SI28 —



LE Tu Ho Nguyen
LUONG Huyen Thuc Tran
NGUYEN Ho Bao Khang

Sommaire

Introduction	3
Note d'intention	4
Concept	4
Public cible	4
Objectifs	4
Cahier de charges	5
Besoin et contraintes	5
Degrés d'interactivité	5
Choix techniques	5
Scénario	7
Personnages	7
Résumé général	7
Schéma de structure de l'histoire	8
Analyse du scénario	8
Conclusion	10
Annexe	12

Introduction

Nous avons tous les trois choisi ce semestre de suivre le cours d'écriture interactive et multimédia. Cette UV nous a permis de se familiariser avec des logiciels tels que Twine (création d'histoires interactives), HTML/CSS et les outils de traitement de l'image (Inkscape, Gimp), du son (Audacity) et de la vidéo (Shotcut). Grâce à ces logiciels, nous avons créé un projet interactif et multimédia de nos idées initiales - "Entre nous".

Avec notre passion commun qui est le roman policier, nous nous sommes retrouvés derrière la volonté de concevoir un projet qui amène une ambiance détective et thriller. Notre but est de mener les utilisateurs dans une histoire à l'intérieur de laquelle on essaie de trouver le tueur et prévenir un crime.



Note d'intention

Concept

Le but de notre jeu est d'accrocher l'utilisateur, de le mener dans une histoire à l'intérieur de laquelle on essaie de trouver le tueur et prévenir un crime. Nous avons pour cela misé sur le concept Escape Game: un jeu immersif où le but est d'utiliser sa logique, son sens d'observation et son esprit de déduction pour trouver le tueur le plus rapidement possible.

Dans notre scénario, un groupe de 6 gamers (comprenant le joueur) a décidé de se réunir après avoir joué ensemble à des jeux en ligne. Ils ont organisé une fête dans une villa de montagne et c'est là que le crime a commencé...

La simplicité du concept en fait son succès: face à une image fixe sur son ordinateur, le joueur doit cliquer à différents endroits pour trouver des éléments à combiner entre eux pour résoudre l'énigme principale. Le joueur-détective devrait collecter des indices par une fouille minutieuse de chaque chambre des participantes et en résolvant des énigmes, en trouvant des mécanismes, en manipulant des objets.

Public cible

Le public visé par ce projet est les adolescents d'âge supérieur à 14 ans souhaitant prendre part à cette aventure unique. On devrait limiter l'âge accessible du jeu parce que les propos ou les images peuvent heurter la sensibilité des plus jeunes.

'Entre-nous' - le nom du jeu est déjà très curieux pour le joueur. Il a donc besoin de continuer à rentrer en détail du jeu; le joueur attendra une histoire fascinante avec de nombreux détails intéressants. De plus, notre jeu est de type 'Visual Novel', le joueur a donc droit de créer sa propre histoire en cliquant sur les choix différents.

Objectifs

Ce jeu permet au joueur de se déguiser en détective et d'essayer de trouver les réponses pour les mystères. Étant un détective, le joueur devrait vivre des sensations fortes inattendues mais rester calme afin de raisonner logiquement. Des choix différents du joueur conduisent à des résultats différents; cela permet au joueur de découvrir plusieurs fins.

En travaillant sur ce projet, nous utiliserons le logiciel Twine, HTML/CSS et les applications de retouche photo pour construire les scénarios du jeu et créer les interactions avec le joueur. L'écriture de scénario est également l'une des compétences que nous apprendrons dans ce projet.

Cahier de charges

Besoin et contraintes

Nous avons fait le choix de mêler deux styles différents. Dans un premier temps, nous avons créé une histoire basée sur le concept de roman policier. Notre histoire est constituée de plusieurs scénarios intéressants, souvent accompagnée d'images et de son, racontant une histoire, ou le lecteur a souvent la possibilité d'intervenir sur le déroulement de l'histoire grâce aux choix textuels. Le joueur devrait prendre les décisions qui ont des impacts sur le résultat à la fin du jeu.

De plus, nous avons décidé de croiser notre histoire policier avec un système de Escape game qui est un jeu d'énigme dans lequel le joueur doit collecter des indices pour "s'échapper" et trouver le plus rapidement possible le tueur.

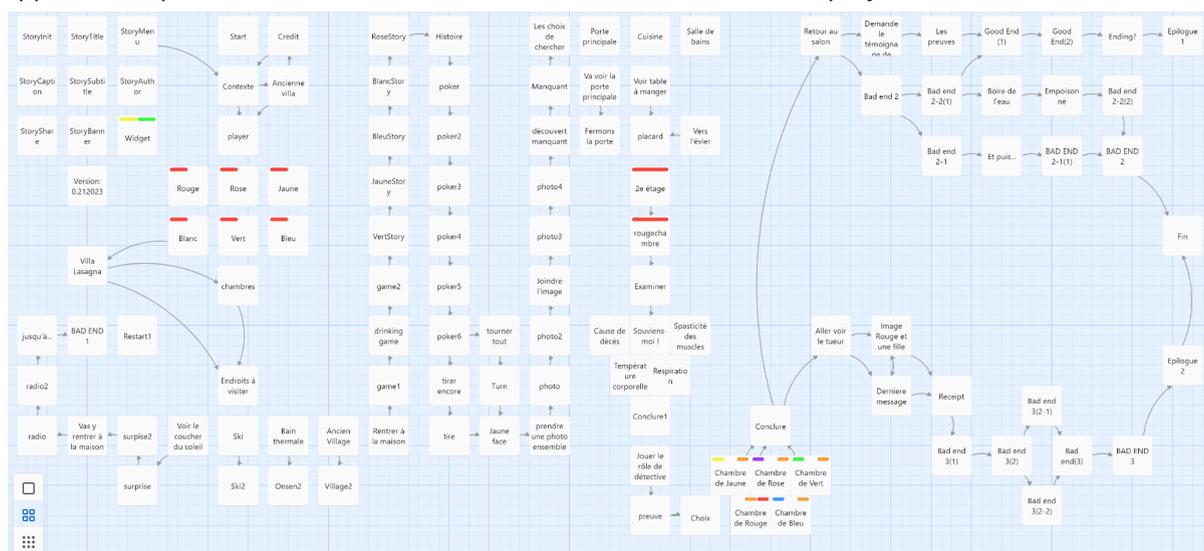
Degrés d'interactivité

L'interactivité du projet existe par les multiples choix qui conduisent les différents endings proposés à l'utilisateur. L'utilisateur réalise des choix quant à sa volonté de découvrir l'histoire et de trouver le coupable. Le joueur est amené à chercher des indices présentés dans les images fixes pour mobiliser des aptitudes d'analyse.

Lors du dénouement avant la scène finale, le joueur renseigne le nom de la personne qu'il pense être le coupable une fois arrivé à la fin du scénario.

Choix techniques

Afin de croiser ces deux types de narration, nous avons utilisé principalement Twine pour pouvoir apporter l'implication du lecteur dans le déroulé de l'histoire à notre projet.



En plus, nous avons utilisé les logiciels suivants qui nous ont permis de modifier les éléments graphiques de notre projet :

- Inkscape (logiciel d'édition et de vectorisation d'image): ce logiciel nous permet de modifier les images sur Internet à celles qui nous conviennent. Par exemple : la modification de couleurs des personnages Among Us, le changement du fond arrière.
- Adobe Photoshop (logiciel d'édition et de retouche d'image): nous avons utilisé cet outil pour éditer la majorité des images, retoucher la lumière, ou ajouter des éléments sur les images libres de droit.
- Audacity et Reaper (logiciels d'enregistrement et d'édition de sources audio numériques)
- Shotcut et Powerpoint: le trailer de notre projet a été créé grâce à ces deux logiciels.

Scénario

Personnages

Rouge : son vrai nom est Roman, il est copain de Rose. Il est mon meilleur pote

Rose : copine de Rouge, une belle fille qui a organisé le voyage

Jaune : Le plus vieux dans le groupe, il s'appelle Jérôme, un homme très gentil

Vert : Valentin, un gros garçon qui aime bien la cuisine

Bleu : Benoît, un mec très dynamique en ligne mais timide en réalité

Blanc : le joueur (moi) et aussi le leader du voyage, je suis un grand fan de Sherlock Holmes, j'aime bien les aventures

Résumé général

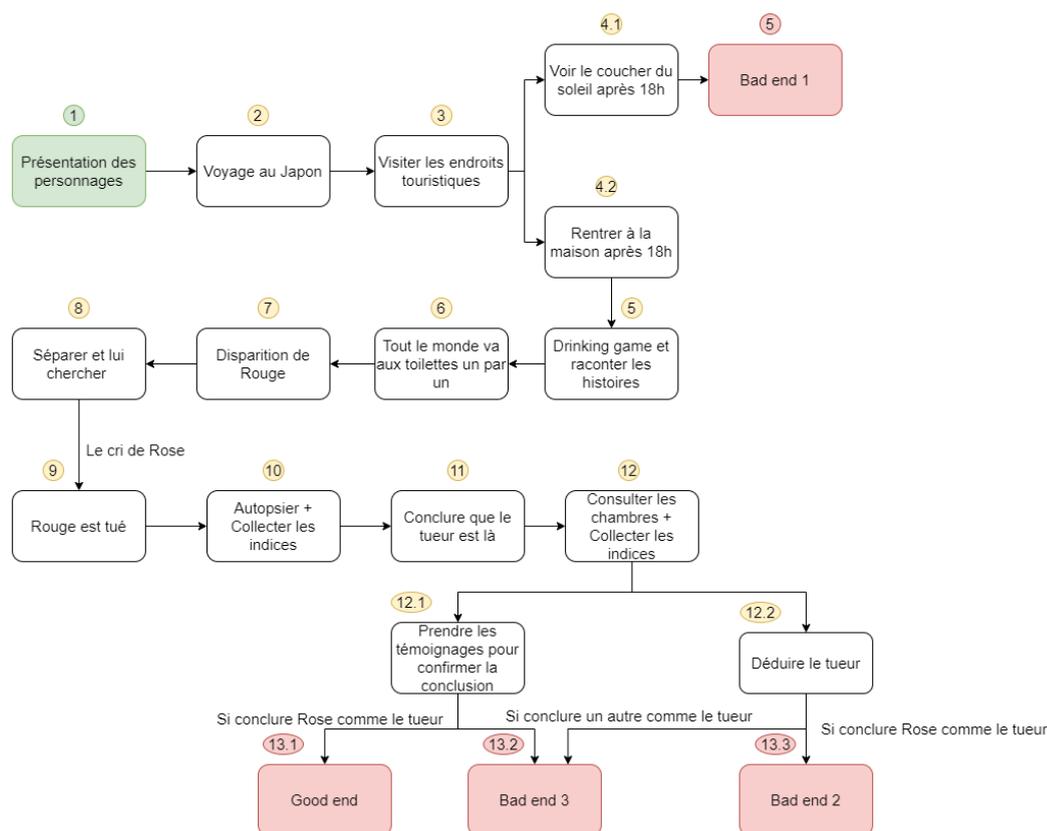
Un groupe de 6 amis qui jouent souvent aux jeux en ligne mais ils ne se rencontrent jamais en réalité. Après avoir joué, ils chattent souvent, ils se racontent leurs histoires.

Un jour comme les autres, ils décident de jouer "Among us". Après le jeu, **Rose** annonce qu'elle vient de gagner un voyage pour 6 personnes à la montagne neige au Japon et qu'elle voulait inviter tous ses 5 amis. Heureusement, ils sont tous d'accord à une telle invitation, c'est également une occasion pour qu'ils se rencontrent !

Les 6 amis séjourneront dans une ancienne villa très calme à Furano. Ils ont passé une journée agréable en visitant les endroits touristiques connus. Après une longue journée de visite, ils sont rentrés à l'hôtel pour se reposer. En jouant à des jeux ensemble, ils se comprennent de plus en plus. Soudain, l'un des amis a disparu. C'est alors qu'un crime a eu lieu...

L'objectif du joueur est de collecter tous les indices afin de conclure la coupable.

Schéma de structure de l'histoire



Analyse du scénario

Le scénario est divisé en plusieurs parties et sous-parties numérotées (cf schéma de structure de l'histoire). Dans cette partie, nous allons analyser ces parties du scénario un par un.

1. Présentation des personnages *(Voir Annexe 1)*

Cette partie aide les utilisateurs à se familiariser avec les personnages ainsi que leur personnalité. Nous avons utilisé les noms simples qui se base sur les couleurs comme Rouge, Rose, Jaune, Blanc, Vert et Bleu pour que les utilisateurs puissent les distinguer plus facilement.

2. Voyage au Japon

Nous avons planifié un voyage au Japon pour que les 6 membres puissent se voir et cela est le début d'une longue histoire.

3. Visiter les endroits touristiques *(Voir Annexe 2)*

Grâce à ce jeu, nous avons pu introduire les places touristiques connues au Japon aux utilisateurs. L'utilisateur peut choisir de visiter 3 endroits : ski, ancien village, bain thermal.

4. Voir le coucher au soleil après 18h ou rentrer à la maison après 18h *(Voir Annexe 3)*

Ici, les utilisateurs devraient choisir une sur deux décisions : voir la coucher au soleil après 18h ou rentrer à la maison après 18h.

4.1 Si le joueur choisit de voir le coucher au soleil, ça implique le "bad end". Vu qu'il y a un blizzard qui devient de plus en plus fort, les membres ont eu un accident de voiture.

4.2 S'ils choisissent de rentrer à la maison après 18h, le flux d'histoire va continuer.

5. Drinking game et raconter les histoires (Voir Annexe 4)

Après avoir dîné, les membres ont commencé à jouer au drinking game. Et c'est le moment où tout le monde a raconté leurs propres histoires. Cette partie permet au joueur de mieux comprendre les personnalités des personnages.

6. Tout le monde va aux toilettes un par un

Chacun va aux toilettes un par un donc tout le monde est suspect dans le crime qui aura lieu par la suite.

7. Disparition de Rouge (Voir Annexe 5)

Après avoir joué aux jeux, tout le monde a décidé de prendre une photo pour garder le souvenir. Et ils se rendent compte qu'il manque Rouge qui est parti depuis un certain temps.

8. Se séparer et le chercher (Voir Annexe 6)

Afin de faciliter la recherche de Rouge, les amis décident de se séparer. C'est également une occasion pour que le tuteur puisse cacher l'arme du crime.

9. Rouge est tué (Voir Annexe 7)

Après les cris de Rose, Rouge a été retrouvé tué dans sa chambre. L'histoire devient plus dramatique lorsque la disparition se transforme en meurtre.

10. Autopsier + collecter les indices (Voir Annexe 8)

Cette étape permet de conclure que Rouge ne se suicide pas et de déterminer à quel moment Rouge est tué.

11. Conclure que le tueur est là

La conclusion que le tueur est l'un des membres dans le groupe va surprendre le joueur. Cela amène le joueur à fouiller la chambre de chaque membre pour collecter les indices.

12. Consulter les chambres + Collecter les indices (Voir Annexe 9)

Les preuves trouvées peuvent être des indices pour accuser l'auteur ou tromper le joueur. Le joueur doit donc faire attention.

12.1 Le joueur devrait prendre les témoignages de personnages afin de confirmer le tueur. Si le joueur choisit Rose comme le tueur, il va gagner, sinon cela conduira à une mauvaise fin.

12.2 Une mauvaise fin s'est produite ici, n'importe quel choix du joueur. Le joueur ne méritait pas de gagner parce qu'il a été trop hâtif dans son choix...

Conclusion

Le projet Entre-nous a été l'occasion pour nous d'écrire et produire une expérience interactive policière dans le cadre de l'UV SI28. Notre répartition du travail reposait sur les compétences et atouts de chacun. En effet, notre équipe étant composée d'un IM, d'un GP et d'une GB. Nous avons aussi eu une longue réflexion concernant le flux d'histoire et les outils que nous allions utiliser pour notre projet. La problématique était que toutes les membres du groupe ne maîtrisait pas le langage de programmation, nous étions donc d'accord d'utiliser Twine pour avoir la version de rendu final la plus fidèle possible à nos espérances.

De plus, une autre principale difficulté que nous avons rencontrée était liée à la différence entre notre langue maternelle et la langue française. Mais avec des efforts d'adaptation, et surtout en s'appuyant sur les profils variés de notre groupe, nous avons su faire face aux difficultés que nous avons rencontrées. Ce projet nous a permis de développer de multiples compétences et d'apprendre à travailler en équipe.

Nous pouvons alors donner chacun une brève conclusion de notre expérience en SI28.

Nguyen :

"Ce projet est une expérience très intéressante pour moi. En créant ce jeu, j'ai pu apprendre beaucoup de choses, par exemple : je connais comment utiliser Twine, comment retoucher les images en utilisant Inkscape. À mon avis, le scénario du jeu est ce qui détermine son succès, le scénario ne doit pas être trop simple mais aussi pas trop compliqué pour attirer les joueurs.

En travaillant sur le trailer avec Tran, j'ai également trouvé une méthode pour créer un trailer très efficace, mais assez simple en utilisant Powerpoint principalement. La variation des animations de Powerpoint nous a permis de présenter les images, les vidéos de manière très vivante.

Enfin comme le A22 est mon dernier semestre à l'UTC, personnellement je trouve que SI28 est l'une des meilleures UV de TSH que j'avais fait, je l'ai beaucoup apprécié !"

Tran :

"Pour moi, SI28 fut une très bonne expérience, autant dans la collaboration de groupe, que dans la construction de ce projet. J'ai vraiment beaucoup apprécié suivre cette UV et également beaucoup appris, notamment mes compétences sur photoshop, nouveaux outils comme Shotcut mais aussi des outils de collaboration. De plus, notre groupe de travail était assez complémentaire et nous avons pu nous répartir facilement les tâches. Nous étions tous très motivés par le projet ce qui a été particulièrement agréable. Je suis très satisfaite du rendu et ce fut une très belle découverte."

Khang :

" Pour moi, SI28 est une super expérience. Grâce à cette matière, j'en ai appris davantage sur l'interaction multimédia. Je suis très reconnaissant à M. Bouchardon de m'avoir donné l'opportunité d'acquérir plus d'expérience du travail d'équipe, d'améliorer mon imagination et de m'améliorer.

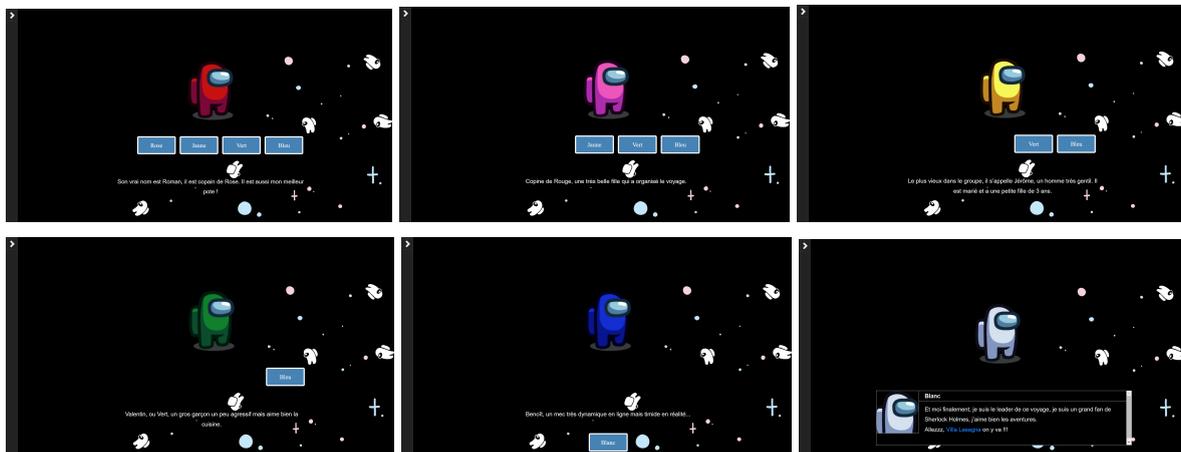
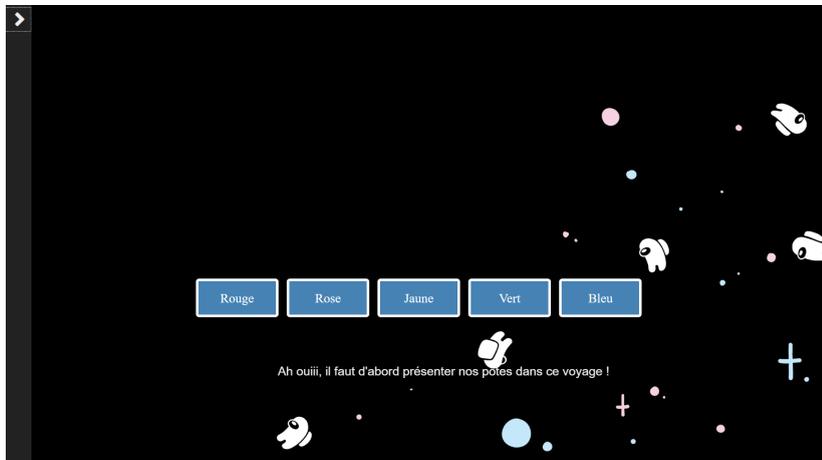
Notre projet est un jeu interactif sur les concepts de roman policier et d'Escape game. Et donc, il faut créer deux choses : l'histoire du jeu et le programme qui permet aux joueurs de bien s'amuser avec notre jeu. Nous avons conçu les personnages ensemble, de la personnalité à l'apparence, et avons échangé des idées pour affiner l'histoire du jeu. Cette superbe collaboration m'a donné envie de compléter la lacune de notre groupe dans ce sujet : Programmer le jeu avec Twine, vu qu'il n'y a pas de GI dans le groupe et nous trois n'avons pas de compétence et connaissances de HTML/CSS.

À partir de l'intrigue affinée, nous avons créé un jeu interactif simple avec Twine, uniquement des dialogues, des liens cliquables. Avec Twine, l'interactivité de notre jeu a beaucoup augmenté, ouvrant de nombreuses idées qui pourraient rendre notre jeu encore meilleur. Et avec html/css, notre jeu devient plus accrocheur, plus sophistiqué, plus excitant. Afin de concrétiser nos idées, j'ai passé beaucoup de temps à apprendre, pratiquer et expérimenter notre jeu, car avant cela je n'avais aucune connaissance en programmation html ou css. Après de nombreux essais, erreurs et debugs, j'ai réussi à concrétiser les idées de mon équipe et à les intégrer à notre jeu. Je suis vraiment heureux de voir notre produit fini.

Merci Nguyen pour une bande-annonce dramatique et des sons extrêmement vivants. Merci Tran pour les idées de script uniques et les photos minutieusement raffinées. Merci à vous deux de m'avoir donné de nombreuses nuits de rire. Et enfin, merci, monsieur Bouchardon, pour cette merveilleuse expérience."

Annexe

Annexe 1

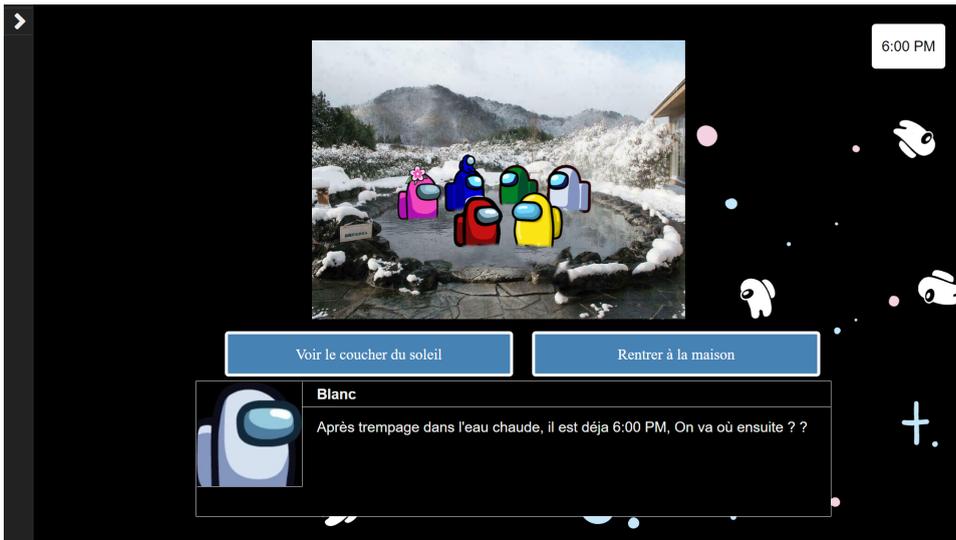


Annexe 2

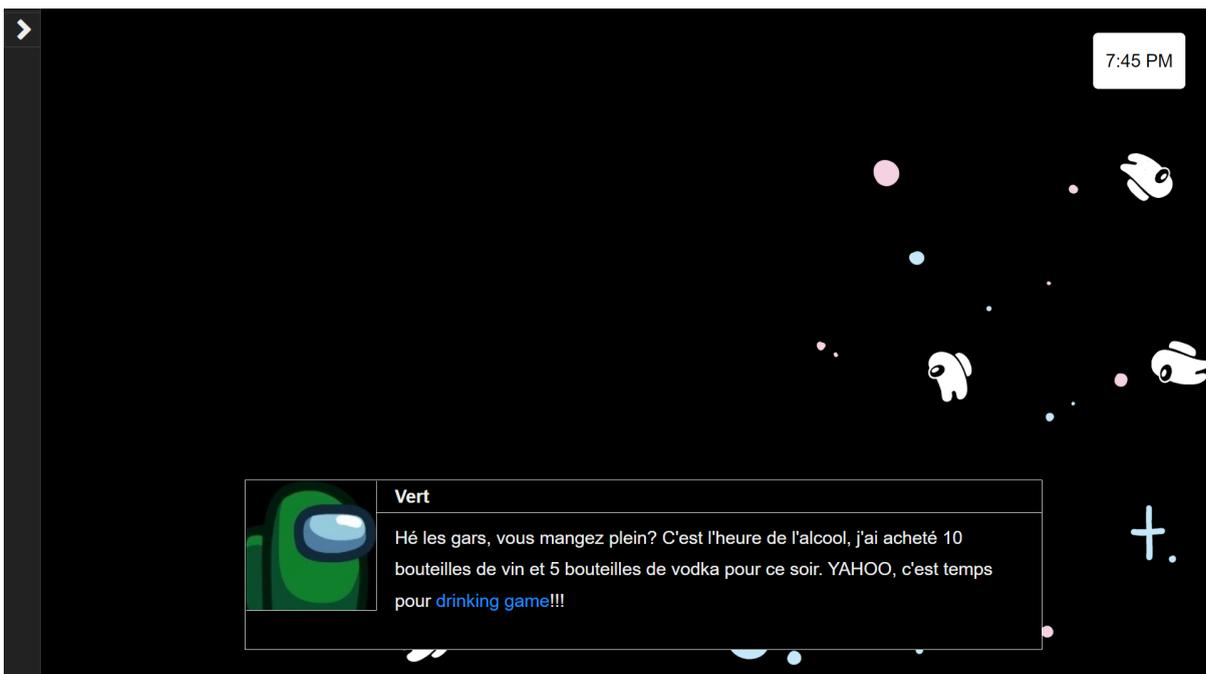




Annexe 3

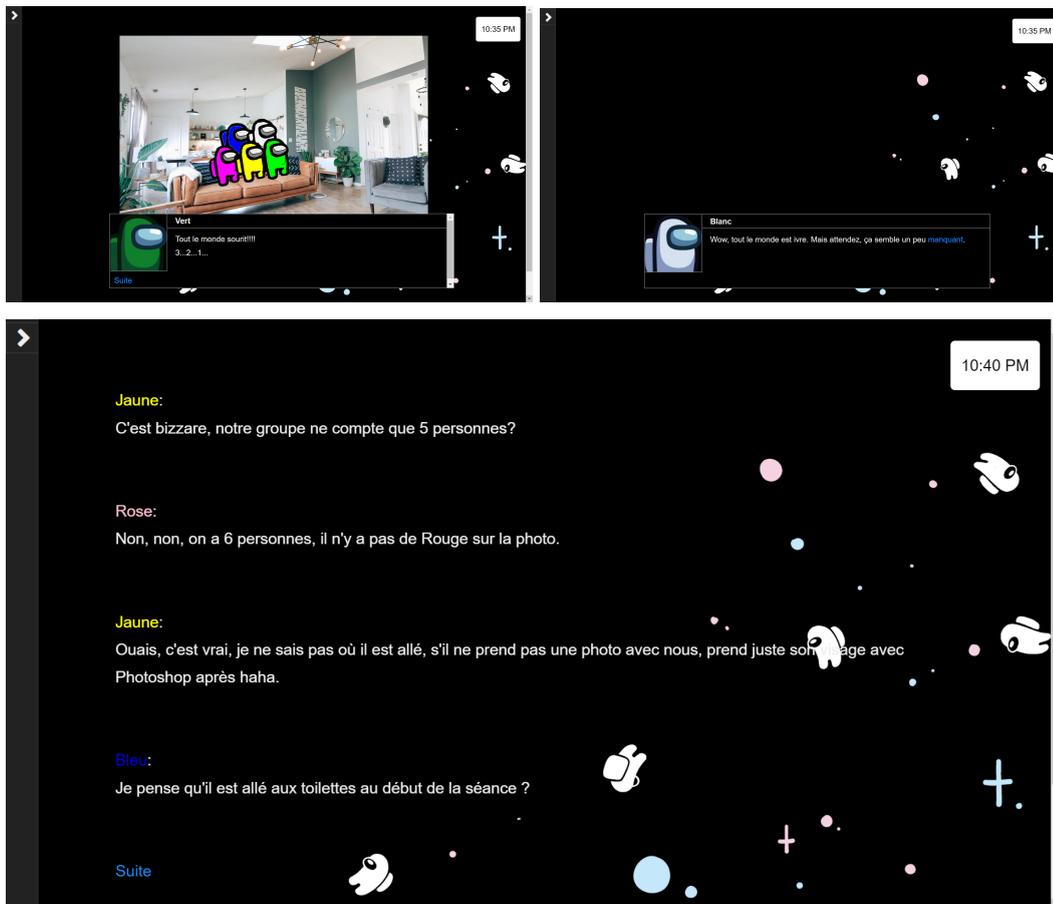


Annexe 4

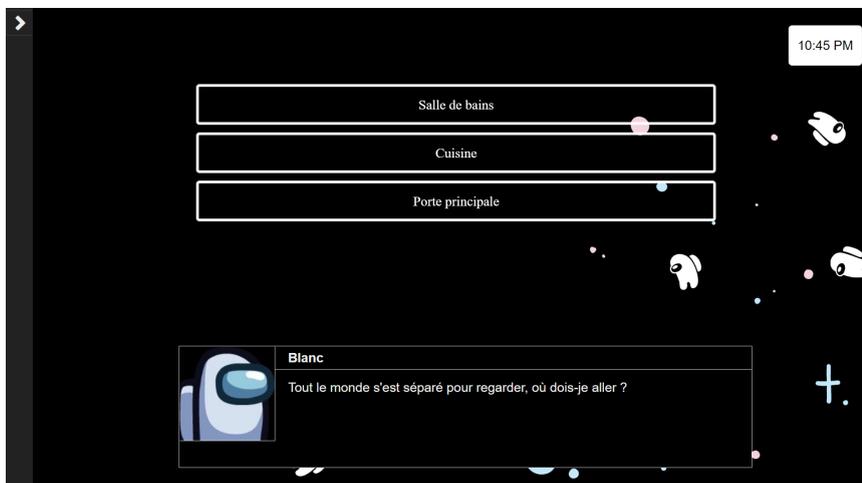
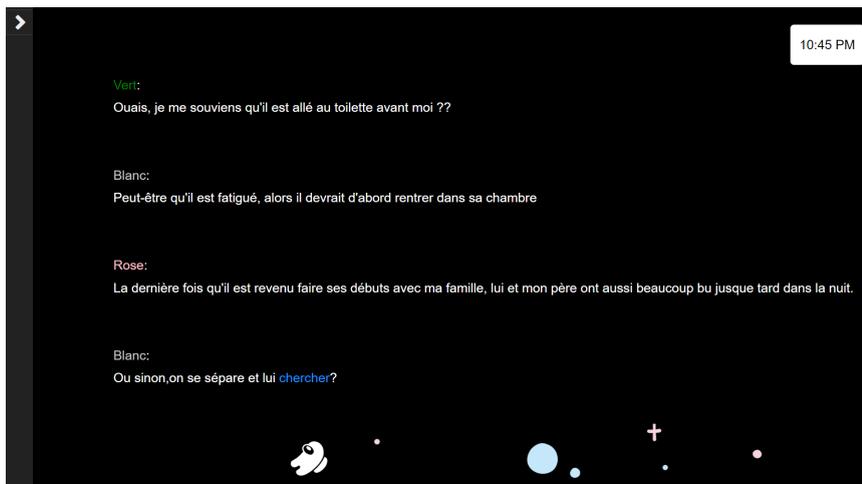




Annexe 5



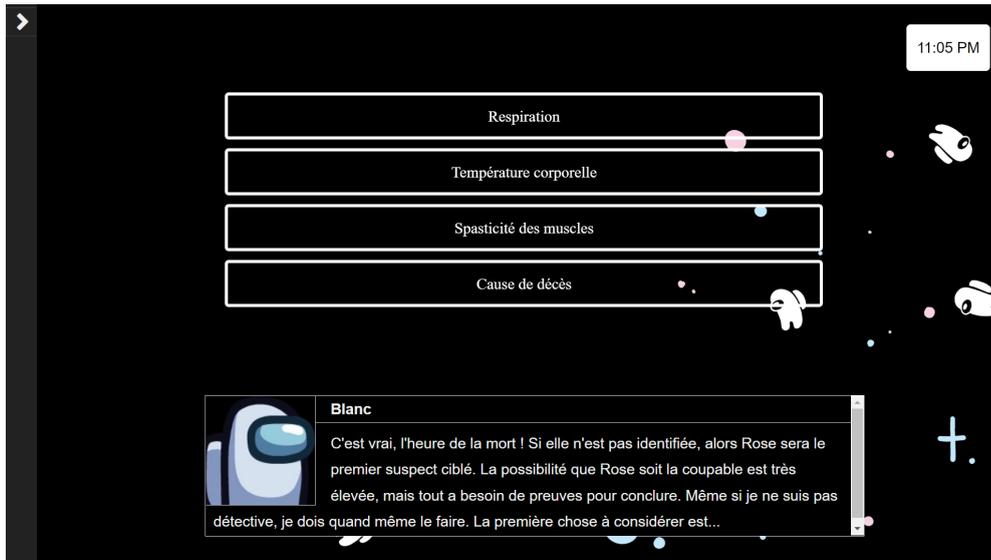
Annexe 6



Annexe 7



Annexe 8



Annexe 9

