

Projet Interactif et Multimédia

Thomas Bordes – Lisa Favaretto – Etienne Morambert
Jacques Sicard & Antoine Sommier



Résumé

Arras, 1640, vous incarnez un personnage un peu simple, un campagnard peu évolué, bref... un gueux ! Vous avez été appelé pour renforcer les troupes françaises au cours du siège de la ville. Durant cette aventure, vos décisions pourront avoir un impact significatif sur l'issue de la guerre. Vous aurez l'occasion d'aider les Français, mais aussi de les trahir. Où vous mèneront vos choix ? Serez-vous à la hauteur de cette mission ? L'histoire nous le dira...

I. Introduction : Un peu de contexte

L'histoire que vous allez découvrir s'est déroulée il y a fort fort fort fort longtemps non loin de notre contrée de Compiègne, à Arras durant le siège de la ville en **juin 1640**.

En effet, ce conflit à lieu dans le contexte de la guerre de Trente Ans (1618-1648) opposant de nombreux royaumes européens, à savoir d'un côté les Habsbourg d'Espagne et du Saint-Empire Romain Germanique et de l'autre les États allemands protestants, auxquels étaient alliées les Provinces-Unies, les pays scandinaves, ainsi que la France.

Louis XIII avait lancé une campagne de reconquête des provinces du Nord et notamment la ville d'Arras, dont le siège s'est déroulé du 13 juin au 9 août 1640 et s'est terminé par une victoire française. Suite à la prise d'Arras, d'autres places fortes du nord ont été prises, permettant l'avancée des troupes françaises. Et au final la France sera la grande gagnante de la Guerre de Trente Ans.

La défense de la ville est dirigée par **le colonel O'Neill** et est formée de deux mille hommes. Face à eux se présentent quatre corps d'armées : deux français commandés par **le maréchal de Châtillon** et le maréchal de Chaulnes et deux originaires des Provinces-Unies (les actuels Pays-bas) commandés par le duc de La Meilleraie et le prince d'Orange. Le 13 juin 1640, vingt-trois mille fantassins et neuf mille cavaliers sont aux abords de la ville. Les troupes de Ferdinand d'Autriche venues de Lille s'installent à l'ouest d'Arras. Elles décident non pas d'attaquer les troupes françaises mais plutôt de les affaiblir en interceptant les convois de ravitaillement en nourriture et munitions. Le roi de France et le cardinal de Richelieu organisent un convoi de ravitaillement lancé depuis Amiens et escorté par 18 000 hommes composés entre autres des cadets dont faisaient partie (à la fois dans la réalité et la fiction) **Cyrano de Bergerac** et D'Artagnan.

Les Espagnols croyaient Arras imprenable, c'est pourquoi ils avaient inscrit sur une de ses portes : « Quand les Français prendront Arras, les souris mangeront les chats ». Après leur victoire, les Français ont conservé l'inscription en effaçant le p du mot "prendront" pour donner : « Quand les Français rendront Arras, les souris mangeront les chats ».

II. Note d'intention

Concept

Le concept à l'origine de notre projet multimédia est la mise en place d'un récit interactif et fictif s'intégrant dans un événement historique. Il s'agit donc pour l'utilisateur d'entrer directement dans l'Histoire en incarnant un personnage dont le parcours croise celui de figures historiques. Nous avons choisi d'explorer le terrain de bataille du siège d'Arras, tel qu'il est décrit par Cyrano de Bergerac dans la pièce d'Edmond Rostand. Le joueur incarnera un personnage quelconque et sans histoire, mais dont chacun des choix aura un impact direct sur le déroulement de la bataille et sur la fin du récit.

Le récit fictif, réalisé grâce au logiciel Twine, sera accompagné d'un support physique qui prendra la forme d'une carte du champ de bataille et qui servira d'interface de déplacement dans le récit. C'est en déplaçant une figurine du personnage principal dans l'espace 2D de la carte que le joueur aura accès à de nouveaux espaces de la bataille et à de nouvelles branches du récit. Ce support de jeu nous permettra de penser une dimension transmédia à ce projet, et de proposer une seconde forme d'interactivité en manipulant le dispositif. Cet outil, conçu et connecté au récit avec le logiciel Arduino, aura un équivalent numérique, accessible de l'interface du projet, afin d'avoir accès à l'expérience interactive en cas d'absence de la carte physique (pour des utilisateurs extérieurs).

Public Cible

Nous avons choisi de cibler un public assez large, ne possédant et ne nécessitant pas de connaissances préalables sur le siège d'Arras ou la période dans laquelle il s'inscrit. Un ton assez décalé sera employé durant le récit afin de permettre à toute tranche d'âge de découvrir cette partie de l'histoire. Le public cible peut donc prendre deux formes :

- Des utilisateurs ayant une connaissance des faits historiques, qui seront séduits par l'approche humoristique et immersive de l'Histoire
- Des utilisateurs en découverte du sujet qui peuvent profiter de la dimension ludique mais qui auront aussi à leur disposition un complément d'informations sous forme de liens hypertextes qui leur permettra de se renseigner sur les figures et événements historiques.

Le récit sera accessible sur PC. Le récit sera tourné principalement pour des joueurs ayant plus de 12 ans, dans la mesure où le récit traite d'une bataille réelle et peut comporter des scènes ou propos violents.

Objectifs

Les objectifs sont multiples. Le but principal est de divertir le joueur tout en menant une démarche de vulgarisation historique au travers de l'histoire du siège d'Arras qui est aujourd'hui peu connue. Nous avons choisi cet événement car il s'intègre dans l'histoire de la région des Hauts de France. Il y a donc une double visée : pédagogique et ludique. Le récit sera à la fois surprenant, amusant et instructif pour le public. D'autre part, l'idée de la carte physique a pour but de permettre au joueur d'être mieux intégré à l'aventure à laquelle il prend part. Ceci vise à accentuer la dimension immersive du récit.

III. Cahier des charges

A. Ressources médias utilisées

Notre histoire sera essentiellement racontée sous forme de texte que l'utilisateur aura à lire pour dans un second temps faire des choix le menant à la suite de l'histoire.

Dans un souci de cohérence sémiotique, il y aura également des images statiques en fond. Celles-ci permettront à l'utilisateur de mieux comprendre dans quelle pièce il se trouve et à qui il est en train de parler.

Au cours de la réalisation du projet nous nous sommes penchés sur la possibilité d'enregistrer les dialogues entre les personnages du récit afin de leur faire prendre vie. Pour cela nous avons prêté notre voix à différents personnages et incarné leurs accents et personnalités.

Enfin, pour rendre l'expérience d'autant plus intéressante et attractive, des fonds sonores seront présents. Ces musiques d'ambiances ont été trouvées sur Youtube et permettent une bonne complémentarité avec les images étant adaptées au contexte.

Tous ces supports ont pour but de rendre l'expérience de l'utilisateur plaisante et ceux-ci se complètent pour créer une atmosphère de champ de bataille.

B. Structure et navigation

Le projet se base sur une structure proposée par Twine, qui relie des passages autonomes mais dont la compréhension est non indépendante. En effet, notre projet est scénarisé et il permet au joueur d'emprunter différents parcours dans l'histoire. Ainsi, la structure participe directement au déroulé de l'histoire et sera développée dans la présentation du scénario.

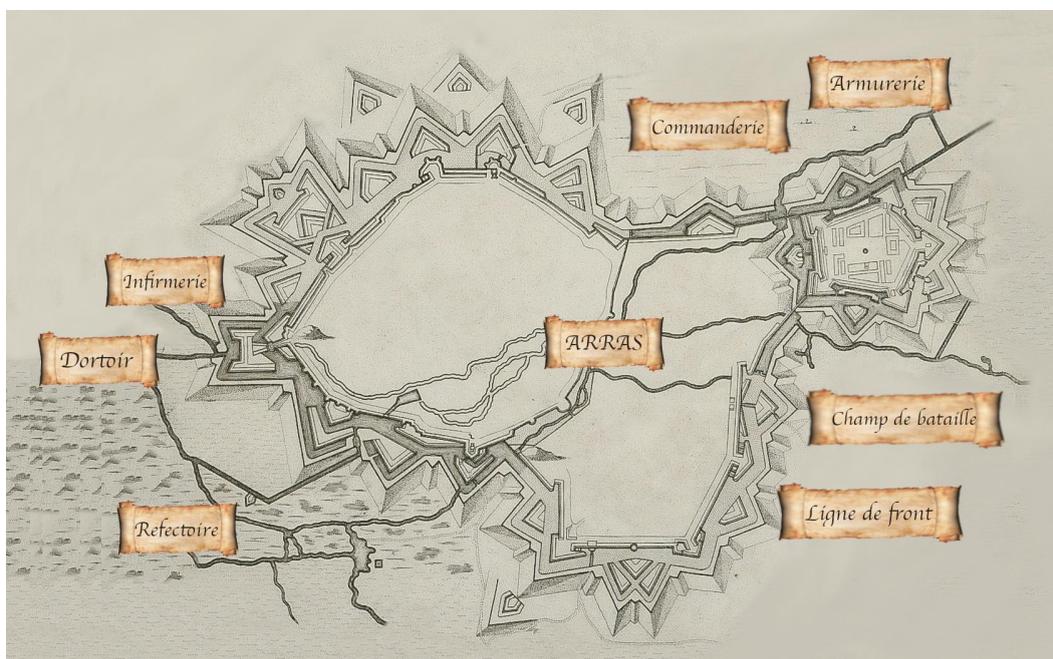
Nous avons choisi de ne pas nous baser sur une structure linéaire dont les choix fermentaient des passages qui sont représentés par différents endroits :

- Le champ de bataille
- La ligne de front
- L'infirmierie
- Le logement des généraux
- Le réfectoire
- Le dortoir
- L'armurerie
- Le village
- La ville d'Arras



De gauche à droite : L'armurerie, le village et la tente du commandant

Chacun de ces endroits sera accessible via une carte qui est l'interface de déplacement. Cette carte est comme le carrefour de déplacement de notre projet, il s'agit de l'interface principale une fois le jeu commencé.



Interface de la carte : chaque parchemin est un bouton cliquable qui permet de rejoindre ce lieu

La navigation s'effectue via des liens hypertextes, afin d'aller de lieu en lieu et effectuer des choix déterminants pour le reste de l'histoire. Nous souhaitons intégrer une dimension transmédia au projet en intégrant des liens hypertextes dans le récit qui apportent un complément d'information sur l'histoire (par exemple la recette de la tourte au pigeon dans la cuisine ou sur les personnages historiques comme le maréchal de Châtillon).

C. Formes et degrés d'interactivité

Nous avons choisi d'exploiter deux degrés d'interactivité. En premier lieu, nous voulons mettre l'accent sur la navigation dans le récit. Il s'agit d'une navigation hypertexte à l'intérieur du récit, à la fois entre

les différents espaces de narration mais aussi entre les différentes fins du récit car chaque choix de lien hypertexte mène le joueur à des possibilités d'action différentes.

La navigation se fait aussi à l'extérieur du récit car le joueur peut accéder à des compléments d'information sur des sites extérieurs et découvrir la vie de personnages ayant réellement existé ou de personnages fictifs issus de la pièce *Cyrano de Bergerac* d'Edmond Rostand. De plus, pour poursuivre sa découverte de l'histoire de la Bataille d'Arras, certains passages permettent au joueur de rentrer dans le récit en découvrant par exemple la recette pour cuisiner lui-même sa tourte au pigeon.

D. Choix graphiques et d'interface

Notre interface a pour but d'être simple et efficace. A la suite du texte expliquant la situation, il y aura un ou plusieurs choix pour aller à l'interface suivante. L'utilisation de Twine rend d'ailleurs notre interface d'autant plus intuitive. Une fois le choix fait, l'histoire continue et le choix est irréversible, une mauvaise décision pouvant amener notre héros à la mort. Cependant, repasser au même endroit plusieurs fois mènera à la répétition du même discours. Pour aller d'un endroit à un autre, l'utilisateur fera donc des choix et aura pour lieu décisif central la carte.

Au niveau des choix graphiques pour l'interface nous avons décidé de rester dans un thème médiéval qu'il s'agisse de la police d'écriture, des fonds sonores ou des images d'illustration. Ces derniers ont été réalisés grâce à une Intelligence Artificielle (Midjourney) dans un style de peinture médiévale. En effet, nous ne voulions pas générer des images dans un style trop réalistes car le but de notre histoire n'est pas de plonger l'utilisateur dans une réalité mais plus dans un imaginaire prenant place dans l'Histoire de France.

La palette de couleurs utilisée pour illustrer notre histoire reste dans des teintes plutôt sombres pour illustrer la noirceur de la guerre et des champs de bataille. Nous avons également fait le choix de rester dans une spatialisation 2D de l'image car nous ne voulions pas créer une ambiance totalement immersive mais plus ludique et agréable.

E. Choix techniques

Afin de mener à bien notre projet, nous avons choisi de nous appuyer sur 3 solutions techniques :

- Un fichier Twine enrichi d'une feuille de style CSS :

Le logiciel Twine nous fournit une interface pour combiner les éléments et médias de l'interface : graphismes, sons, textes et hypertextes qui agissent comme des boutons pour naviguer entre les différentes pages de notre projet. Nous avons choisi ce logiciel car il est gratuit, son interface est facile de compréhension et d'accès pour des étudiants sans formation en informatique et il nous permet d'avoir une vision d'ensemble sur notre scénario.

- Une intelligence artificielle open-source :

Afin de faciliter la réalisation des graphismes, nous avons sollicité une intelligence artificielle réalisant des graphismes dont l'interface se trouve sur Discord. Cette IA nous permet de créer une

cohérence sur nos graphismes en choisissant des paramètres constants comme “medieval”, “realistic”. Le format des images a été contrôlé avec la variable `~` ar 16:9 afin de correspondre à l'écran d'un ordinateur.

- Enregistrement et traitement du son avec Audacity

Nous avons choisi d'enregistrer les dialogues de notre récit interactif avec un micro et de les retraiter avec le logiciel Audacity pour harmoniser les volumes, rajouter des effets sonores et des bruits d'ambiance.

- Montage avec Shortcut

Nous avons réalisé un trailer pour notre projet interactif avec le logiciel Shortcut. Nous avons choisi de plonger le futur joueur directement dans l'histoire en jouant les personnages et en lui faisant découvrir le monde du jeu par les yeux du gueur.

F. Gestion des versions

Afin de pouvoir travailler de façon collaborative nous avons élaboré un fichier de gestion des versions pour tracer les dernières modifications et le fichier TWINE à jour. Chaque version a été nommée de façon à avoir un historique des versions de la façon suivante : SI28_Arras_JJMM_1

IV. Scénario

L'ensemble des textes du récit interactif (trop volumineux pour être présenté ici) est disponible dans le document *Scénario Final - Récit complet* en annexe.

Personnages :

Au cours de son aventure, notre ami le gueux rencontre un grand nombre de personnages en tout genre. Mais certains visages et noms nous parlent et semblent sortir directement des livres d'Histoire, certains sont peut être même le fruit de l'imagination d'autres conteurs ...

Rencontrez les personnages de cette folle aventure !



Christian de Neuvillette

- Une grande gentillesse et une beauté remarquable mais l'intelligence c'est une autre question
- Un grand sentimental dont le cœur est brisé car la femme qu'il aime ne veut pas de lui
- Légèrement mort
- D'humeur assez solitaire, il ne souhaite pas d'aide et n'est pas un grand bavard
- Inspiration : Il s'agit d'un personnage issu de la pièce *Cyrano de Bergerac* d'Edmond Rostand. Il perdra la vie au cours du siège d'Arras.



Hercule Savinien de Cyrano de Bergerac

- Ne vous moquez surtout pas de son nez ou vous risquez de passer un sale quart d'heure !
- Un bon général qui s'y connaît et veut aider les jeunes soldats,
- Stratège, il sait quand attaquer et ne se précipite pas dans le tas.
- Pas très beau mais costaud !
- Assez drôle, des petites blagounettes de temps en temps.
- Inspiration : Dans la pièce *Cyrano de Bergerac* d'Edmond Rostand, le personnage éponyme participe au siège d'Arras



Le soldat espagnol

- Anonyme
- Espion envoyé par les espagnols pour recueillir des informations précieuses
- A été capturé et attaché en attendant son jugement
- Malicieux, beau-parleur, sait appuyer sur les points sensibles
- Intérieurement c'est un vrai patriote, mais essaye de soudoyer notre héros en disant qu'ils ne sont tous les deux que des soldats
- Comme tout bon espagnol qui se respecte, il a les cheveux bruns, porte une moustache et a surtout un gros accent !



Gaspard III de Coligny, Duc de Châtillon

- Maréchal de France, c'est un chef militaire expérimenté

- Orgueilleux, sûr de lui et parfois hautain, notamment envers des soldats
 - Déteste être contredit, mais sait reconnaître l'audace de son interlocuteur
 - A un grand sens de l'honneur, préfère mourir dans la gloire au combat
 - Il a à cœur de se venger de ses défaites passées dans les Flandres
-
- Inspiration : le maréchal de Châtillon a vraiment existé et c'est notamment grâce à lui que les français ont reconquis Arras



Gertrude, l'infirmière

- Infirmière du camp
- Ne comprend pas la folie des hommes quant à la guerre
- Fait tout pour sauver les hommes à l'infirmierie et n'as pas peur de se salir les mains
- C'est grâce à elle que l'infirmierie tourne rond



Louise, votre tendre épouse

- Femme de notre héros, elle est sans enfants
- Elle travaille aux champs avec son époux
- Aurait sûrement été aussi efficace (si ce n'est plus) que le gueux sur un champ de bataille
- Aime bien les ragots (et les ragoûts !)



Celindra, maître d'arme

- Maître d'arme des troupes françaises
- Très douée dans son art, elle ne fait qu'un avec son épée
- Froide et rude au premier abord, mais elle a un peu pitié du héros
- Rapide comme une flèche, elle part quand ça fait trop longtemps qu'on lui parle



Lothaire, le cuisinier

- Se considère comme un artiste culinaire
- Mais sait-il vraiment cuisiner ? Ce pâté de lièvre était suspicieux...
- Un peu trop gentil pour son propre bien
- Se comporte un peu comme votre grand-mère, ne laisse personne quitter de la cuisine sans le nourrir de force
- Son amour fou pour Celindra pourrait lui faire traverser des montagnes



Owen Roe O'Neill

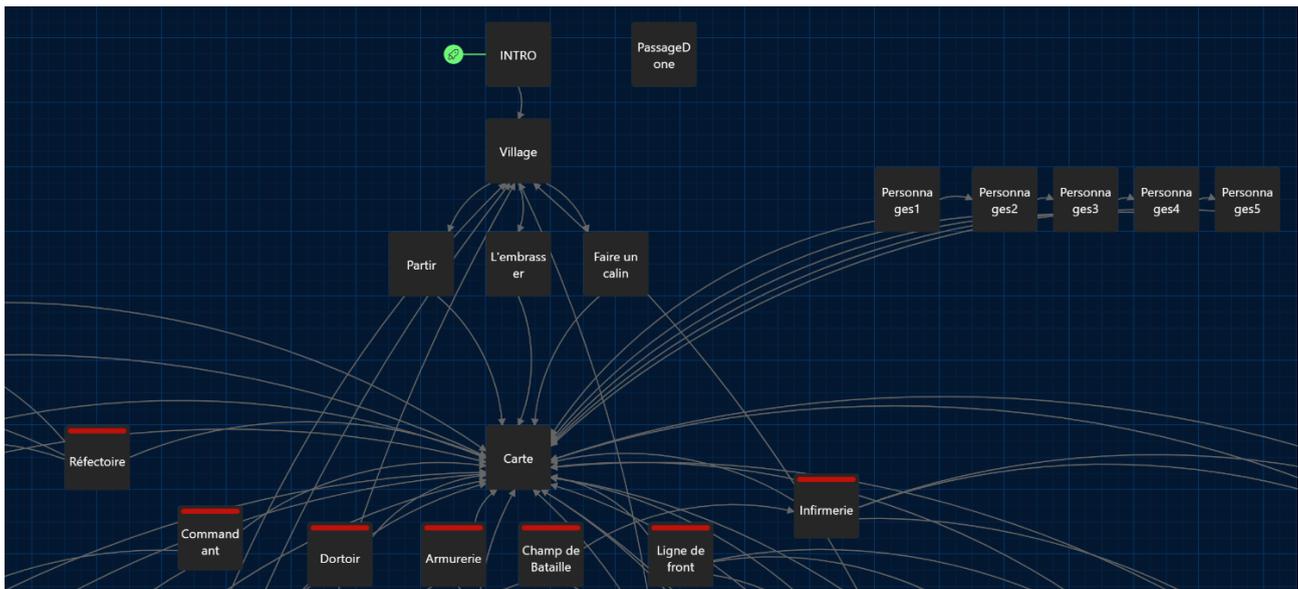
- Commandant en chef de l'armée espagnole
- A des origines irlandaises (d'où son accent !)
- Perspicace et méthodique
- Pour lui tous les moyens sont bons pour gagner la guerre

- Inspiration : Le colonel O'Neill est un véritable personnage historique et a combattu au service des Espagnols

Situation initiale :

C'est la matin, nous sommes reveillé par notre femme qui nous explique que nous devons aller sur le siège d'Arras pour se battre avec les français. En effet, nous sommes en 1640, et nous incarnons un personnage d'origine très modeste, un campagnard peu éduqué... bref un "gueux" ! Dans le cadre de la Guerre de Trente Ans, le roi de France Louis XIII a entrepris la reconquête de l'Artois et des Flandres alors au mains des Pays-Bas espagnols, et nous faisons partie des soldats appelés pour renforcer les troupes françaises.

Nous prenons nos affaires et nous voilà en direction d'Arras ! Là-bas nos actions auront des conséquences et amèneront à des fins différentes. On aura l'occasion de rencontrer de nombreux personnages de la Grande et de la petite histoire avec lesquels nous pourrions interagir et qui nous proposeront des choix d'action. Il y aura une multitude de manière d'aborder et de vivre l'aventure que ce soit en restant fidèle à la France, en la trahissant, ou tout simplement en essayant de rester en vie, et donc une multitude de fins possibles.



Capture d'écran du fichier Twine : passage d'introduction et structure de la carte

Première fin disponible : Notre héros meurt

Tout d'abord, nous pouvons faire mourir notre héros. Il existe différentes façon pour cela, qui dépendent des choix qu'on aura fait au cours du jeu :

- Votre femme fait de votre vie un enfer : Si avant son départ, le héros refuse de faire un câlin à sa femme et de l'embrasser, alors, même s'il parvient à survivre à la guerre, lorsque le gueux rentrera chez lui, il se fera tuer par celle-ci. En effet, la rancune et la longue attente l'auront décidée à se venger de son mari irrespectueux.

Si \$calin = 0

- Se prendre une balle perdue : si on décide d'aller directement sur le champ de bataille, en dehors des moments de batailles, on se fera repérer par des éclaireurs espagnols qui nous abattront sans se poser de question.

1er passage=1

- Essaye de désertir mais se fait surprendre par les autres personnages : notre gueux pourra amener les différents personnages sur différents lieux du siège. S'il décide de désertir sans faire cela, il se fera surprendre par d'autres soldats. Il sera arrêté puis exécuté en public pour avoir tenté de désertir.

\$prevenir_marechal = 0 ou \$lettre_amenée = 0

- Mort en héros : s'il décide de se donner à fond dans la bataille finale, il finira par mourir en se sacrifiant. Son nom sera alors connu

\$dodo=1 et \$manger=1

Deuxième fin disponible : Notre héros est vivant et porté en héros ! (si **prevenir_commandant**)

Si notre héros n'est pas trop en forme, il tire au hasard sur le champ de bataille et tue un haut gradé espagnol. Il deviendra héros de la bataille malgré lui.

Si \$dodo= 0 ou \$manger = 0

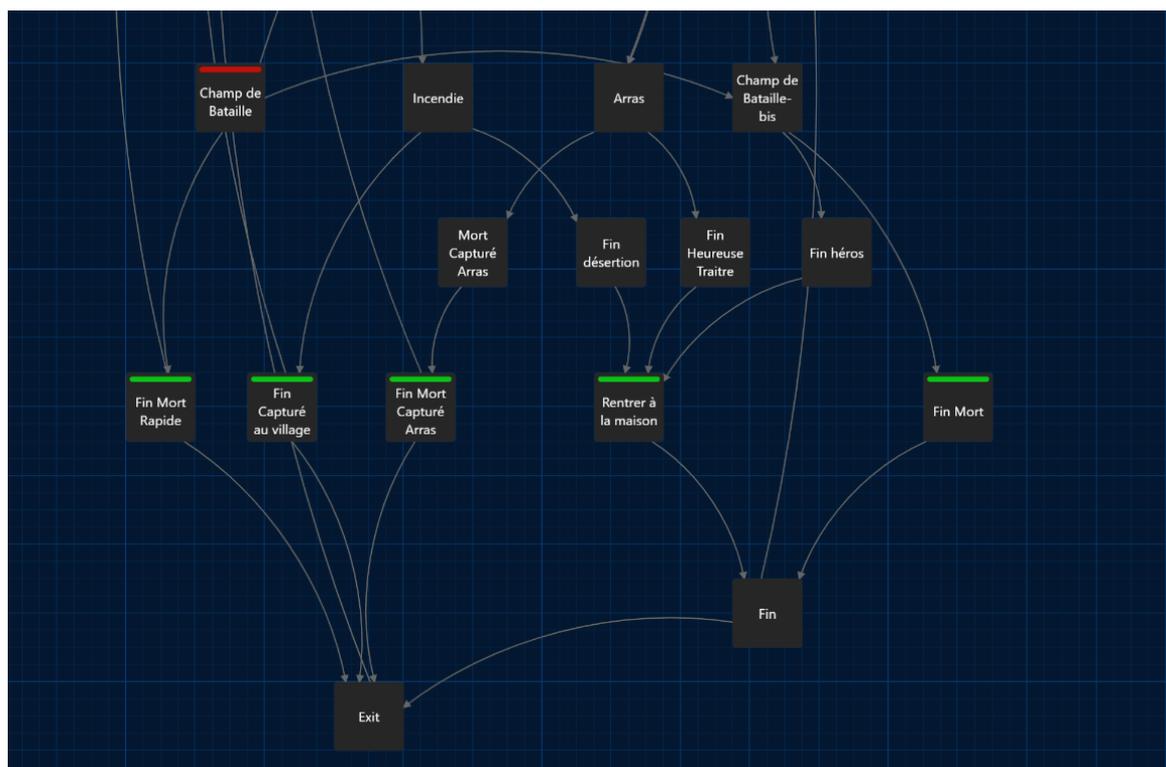
Troisième fin possible : Trahison (si vexé_cyrano =1)

Au cours de son aventure, notre héros rencontrera un soldat espagnol. Celui-ci lui propose de trahir les français... S'il accepte, deux choix seront possibles et mèneront à des fins différentes.

- Tuer l'espagnol (possible si \$couteau=1)
- Mettre le feu à l'armurerie : si le héros est animé par un désir de vengeance suite à des disputes avec d'autres personnages, notamment Cyrano de Bergerac et le maréchal de Châtillon (un des principaux chefs militaires de l'armée française), il décide de nuire aux français. Ceci aura des conséquences dramatiques et précipitera la défaite française et le repli des troupes.
- Suivre l'espagnol à Arras : attention ! Si notre héros porte un couteau (choix à faire) alors il se fera tuer en arrivant à Arras, car les espagnols pourront croire qu'il est un agent double et qu'il essaie d'infiltrer leur camp afin de fournir des informations aux français.

Dernière fin possible : Désertion inf_absente=1

Il sera possible à certains moments de l'aventure de désertir. Mais attention, il faudra veiller à ne pas se faire repérer. Si on arrive à emmener tous les personnages sur le champ de bataille, on pourra alors désertir sans problèmes et rentrer chez nous pour retrouver notre femme bien-aimée. Dans le cas contraire, l'exécution pour désertion nous est promise.



Capture d'écran du fichier Twine : Les différentes fins possibles

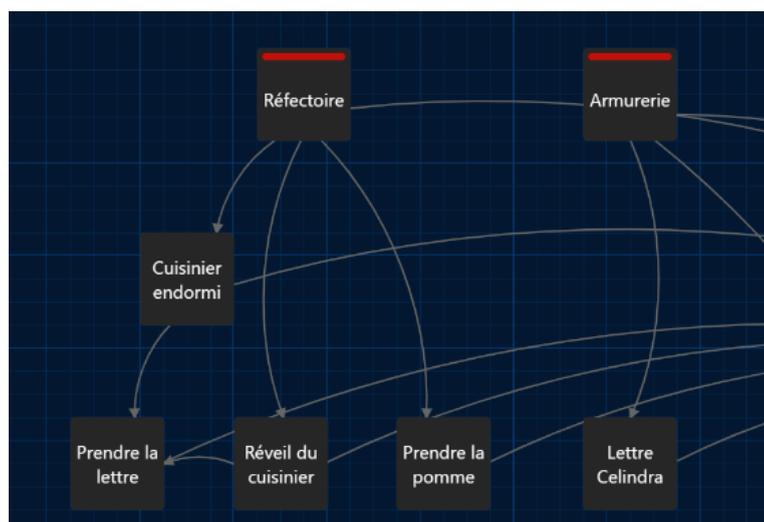
Les intrigues parallèles :

Les différentes fins décrites précédemment dépendent des choix effectués lors des différentes intrigues parallèles qui ont lieu lors du siège.

- **Celindra et le cuisinier :**

Lors de son passage aux cuisines, le héros sera amené à discuter avec le cuisinier. Celui-ci lui racontera comment il s'est engagé dans l'armée par amour pour l'armurière française : la belle Celindra. D'ailleurs, il lui demandera de lui porter une lettre d'amour. Si on accepte, le cuisinier nous donnera une ration de nourriture supplémentaire en guise de remerciement. Ceci pourra s'avérer utile dans la suite de l'aventure afin de reprendre des forces

Celindra, quant à elle, est plutôt rude au premier abord, mais on sera amené à la prévenir de la mort de Christian pour la faire quitter l'armurerie (et éventuellement en profiter pour désertre).



Capture d'écran du fichier Twine : Passages avec le cuisinier et Celindra

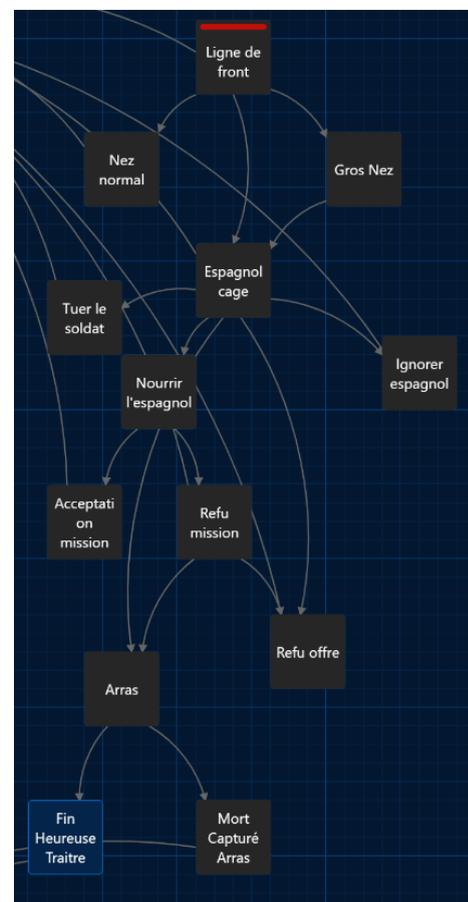
- **Cyrano de Bergerac et Christian :**

Comme dans la pièce d'Edmond Rostand, on aura l'occasion de rencontrer le célèbre Cyrano de Bergerac et d'échanger avec lui. Seulement, il faudra faire attention à ne pas le vexer sur son nez, sinon on risque de s'attirer ses foudres et de vivre une humiliation en public (avec la tirade des nez).

D'autre part, Christian qui se lamente de ne plus être aimé par Roxane apparaîtra dans le scénario. Même s'il nous parle peu, il entreprendra une attaque suicide, qui va créer le trouble au sein des troupes. Ce sera peut-être l'occasion d'en profiter pour vous échapper sans être surpris. Ceci ne fonctionne que si on a discuté avec l'espagnol (**\$trahison_incendie**), si on a amené la lettre à Celindra (**\$lettre_amenée**) et si on a prévenu le maréchal de la mort de Christian (**\$prevenir_marechal**). Sinon, on se fera prendre en flagrant délit et on finira exécuté.

- **L'Espagnol : si vexé_cyrano = 1**

Lors d'un tour de garde, on rencontre un soldat espagnol blessé sur le champ de bataille. Celui-ci nous supplie de l'aider. On a la possibilité de l'achever (si **\$couteau**), ou bien de l'aider (si **\$pomme** ou si **\$cereales**) ou de fuir (dans tous les cas). Dans ce cas, il nous expliquera comment il en est arrivé là et tentera de nous convaincre de trahir la France en nous prenant par les sentiments (il évoque notre famille qu'on a pas vu depuis longtemps pour nous inciter à faire en sorte que la guerre finisse plus vite). En fonction des réponses que l'on donnera, on pourra trahir notre pays par action de sabotage (mettre le feu à l'armurerie) ou bien rejoindre les troupes espagnols en traversant le front.



Capture d'écran du fichier Twine : Passages avec Cyrano de Bergerac et l'espagnol

- **Le maréchal de Châtillon et la bataille finale :**

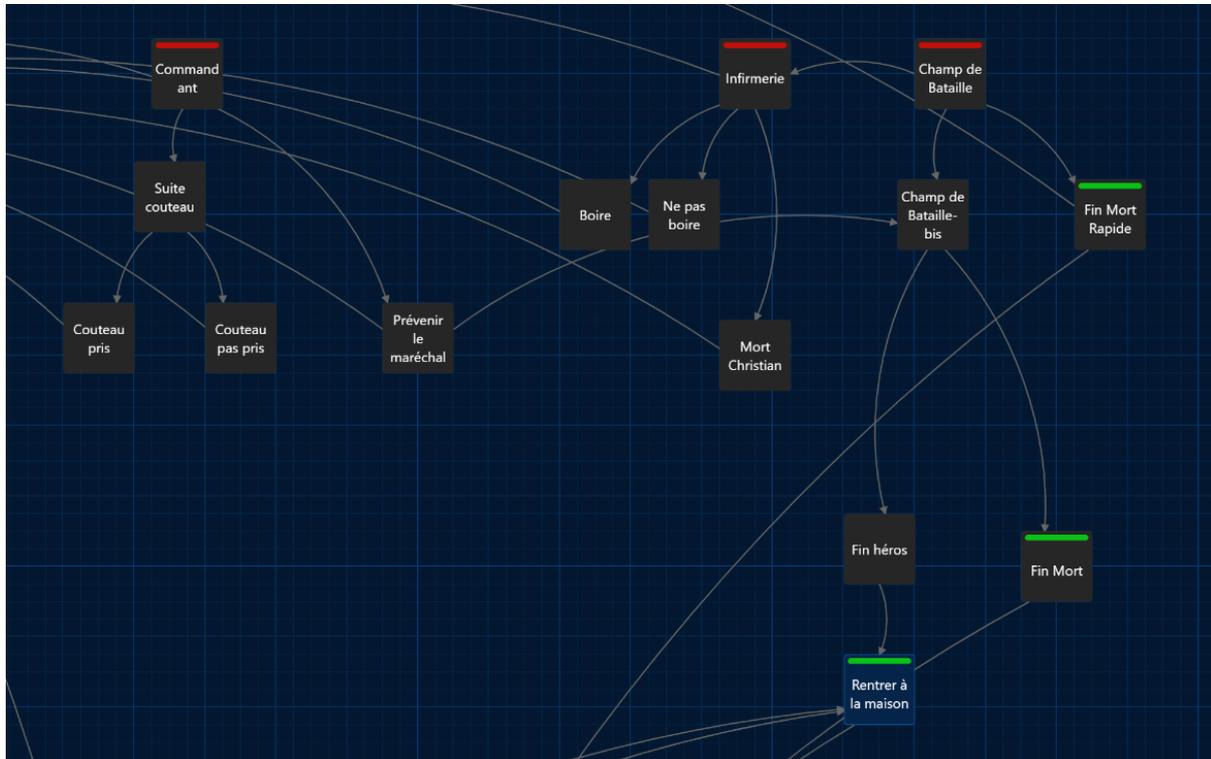
Le maréchal de Châtillon est un des principaux chefs militaires français lors du siège d'Arras.

Si \$mort_christian et annonce :

Face à la démoralisation des troupes suite à la mort de Christian, il tiendra un discours pour leur remonter le moral et annoncer une opération risquée qui selon lui pourrait provoquer la victoire. Si on décide de protester ou de la contredire, le maréchal s'emportera et nous prendra en grippe.

De plus, il fera tomber son couteau par inadvertance, et on pourra le ramasser discrètement. Ce choix aura une influence non négligeable sur le reste de l'aventure. En effet, il nous permettra de tuer l'espagnol si on le souhaite, mais si on le suit, posséder le couteau nous portera préjudice car les espagnols en reconnaissant les motifs sur son manche, penseront qu'on est en réalité bien fidèle à notre pays et qu'on est un espion envoyé par le maréchal.

Lors de la bataille finale menée par Châtillon on aura également différentes approches possibles qui influenceront sur notre fin : mourir en héros ou bien sans gloire, ou alors survivre en passant inaperçu, voire même devenir un héros de guerre par le plus grand des hasards.



Capture d'écran du fichier Twine : Passages dans la tente du maréchal, de la mort de Christian et de la bataille finale

Glossaire des variables utilisées sur Twine :

- \$calin : mis à 1 lorsqu'on embrasse ou on fait à câlin à notre femme
- \$cereales : notre femme nous donne des céréales si on décide de l'embrasser
- \$passage : vaut 1 dès qu'on visite un lieu autre que le champ de bataille
- \$refectoire_passage : compte le nombre de passages au réfectoire.
- \$réveil_cuisinier : indique si on a réveillé le cuisinier.
- \$lettre_prise : vaut 1 si on a pris la lettre du cuisinier.
- \$lettre_amenée : vaut 1 si on donné la lettre à Celindra.
- \$pomme : lorsque l'on prend la pomme dans la cuisine.
- \$manger : lorsque le cuisinier nous fait manger après avoir donné sa lettre.
- \$discours_commandant : indique si on a assisté au discours du maréchal de Châtillon.
- \$couteau : est mis à 1 quand on a ramassé le couteau du maréchal.
- \$dodo : vaut 1 lorsqu'on fait une sieste dans le dortoir.
- \$passage_Armurerie : indique si on est déjà venu à l'armurerie.
- \$cyrano : est mis à 1 si on a parlé à Cyrano.
- \$vexe_cyrano : vaut i si on fait remarquer à Cyrano qu'il a un gros nez.

- \$passage_offre : indique si l'espagnol nous a proposé de le suivre à Arras.
- \$trahison_incendie : indique si on a choisi de suivre les conseils de l'espagnol.
- \$mort_espagnol : si on décide de tuer l'espagnol.
- \$ligne_de_front_passage : si on est déjà allé sur la ligne de front.
- \$mort_christian : est mis à 1 lorsque après le passage où Christian meurt au combat.
- \$prevenir_marechal : indique si on a prévenu le maréchal de la mort de Christian

Toutes ces variables sont amenées à être incrémentées ou non et servent à définir la suite des événements en fonction des choix du joueur.

V. Retours personnels sur le projet

Thomas :

J'ai beaucoup aimé travailler avec Lisa, Etienne, Jacques et Antoine. Chacun a su apporter sa plume à la création de notre "Gueux d'Arras" avec des compétences scénaristiques, graphiques, traitement du son... Twine offre en effet un panel de fonctions et une aisance quant à la création d'un récit interactif. Donner vie à ce projet en codant fut très satisfaisant et enrichissant. J'ai beaucoup appris à prendre le temps d'observer et analyser les éléments interactifs que les objets du numérique peuvent nous apporter.

Lisa :

Le travail que nous avons réalisé au cours de ce semestre a été source de grande satisfaction. Ce projet a beaucoup évolué au cours de notre découverte des outils à notre disposition et des suggestions de nos camarades. En effet, les séances de travail collectives nous ont permis de pousser plus loin la réflexion sur l'interactivité de notre jeu et sa facilité d'accès. Elles nous ont en outre donné l'idée très intéressante de réaliser l'ensemble des graphismes grâce au serveur Midjourney. Cela nous a permis de créer des fonds graphiques dont nous pouvons être fiers et une interface agréable pour l'utilisateur. J'ai particulièrement apprécié réaliser les graphismes car ils permettent au joueur de mieux connaître les endroits, les personnages et de se plonger dans notre histoire.

Le partage du travail que nous avons mis en place ainsi que le suivi des graphismes et des versions ont été efficaces. Cela nous a permis d'avoir une vision d'ensemble sur le projet et de bien voir le travail qu'il reste à effectuer.

Nous nous sommes rendu compte de la difficulté de mise en place d'une carte physique interactive. Cette idée reste à mon avis pertinente, il serait intéressant de la creuser plus en profondeur pour donner plus de dimensions à notre jeu. De plus, le jeu pourra dans le futur être étoffé et amélioré avec de nouveaux arcs narratifs, de nouveaux événements déclenchés avec le timer etc. Le support Twine est en effet très pertinent pour explorer de nouvelles fonctionnalités.

Jacques :

Durant ce semestre, nous avons travaillé en groupe de projet sur une histoire interactive en lien avec le siège d'Arras. Finalement, chacun a apporté sa contribution pour la création de l'histoire. Lisa s'est occupée des graphismes, ce qui a ajouté une dimension et une profondeur visuelle à notre histoire. Thomas a travaillé sur

la partie Javascript de Twine, ce qui a permis d'ajouter des éléments interactifs à notre histoire, Etienne et Antoine, ont quant à eux, travaillé sur le scénario, ce qui a donné une trame solide au tout.

J'ai personnellement apprécié travailler avec Twine car il a été facile à utiliser et offre de nombreuses possibilités de personnalisation qui ont pu nous être utiles durant ce semestre.

En résumé, j'ai eu une expérience très positive en SI28 et notre groupe de projet a vraiment été productif durant ce semestre.

Antoine :

C'est avec grand plaisir que j'ai abordé ce projet au cours du semestre. J'ai tout de suite été séduit par l'idée, proposée par Thomas, de créer un récit interactif permettant de jouer avec les événements de la grande Histoire. En effet, j'avais moi-même eu une idée de ce type. Par la suite, au moment de définir le sujet, c'était très satisfaisant de voir que nous étions tous sur la même longueur d'onde quant au thème, à l'importance du récit et de l'humour dans le projet. J'ai donc tout de suite senti que ça allait être une bonne expérience !

Nous avons, certes, dû faire face aux limites des technologies employées, à l'image du travail sur Twine qui ne pouvait pas être avancé simultanément par plusieurs personnes. Heureusement, le travail ne se limitait pas seulement à la programmation, mais aussi à la rédaction du scénario, la création des supports visuels et sonores, etc... si bien que nous avons pu nous répartir les rôles. Finalement, je pense que chacun a pu apporter sa pierre à l'édifice et y trouver son compte. En tout cas c'est vrai pour moi, notamment pour la partie scénario effectuée avec Etienne.

J'avoue avoir quelques regrets par rapport à notre idée initiale de fabriquer une carte interactive physique, mais vraisemblablement cela aurait été très difficilement réalisable sur un travail d'un semestre seulement. Néanmoins, l'idée est à creuser pour une éventuelle version 2.0 ! De plus, nous avons su trouver d'autres idées intéressantes comme l'enregistrement des voix, qui n'était pas nécessairement prévu à l'origine mais qui s'est avéré être un vrai plus (au-delà de nous avoir procuré quelques fous rires !).

Enfin, d'une manière générale j'ai trouvé l'expérience très enrichissante car elle m'a permis de mieux connaître les outils numériques tels que Twine, Gimp... avec lesquels j'étais assez peu familier.

C'est pourquoi je souhaite remercier tous les membres du groupe pour ce super projet, et bien entendu M. Bouchardon pour ses conseils et son enthousiasme inébranlable.

Etienne :

C'est avec grand plaisir que j'ai pu réaliser ce projet interactif en compagnie de mes camarades. Le projet de raconter une histoire sur le thème de la guerre m'a tout de suite séduit. Étant très fan d'histoire j'ai pu en apprendre davantage sur cette période peu connue.

J'ai eu également la chance de partager ce projet avec des camarades très motivés. En effet nous nous sommes bien réparti les tâches par rapport à ce qu'on connaissait le mieux. J'ai donc pu m'occuper de la partie audio et du trailer. Je suis passionné par le théâtre et par le doublage et donc participer à ce genre de projet est une belle expérience. J'ai pu aussi en connaître plus sur le logiciel twine qui pourrait je pense me servir plus tard pour par exemple raconter des histoires à mes futurs enfants ahah ! Je tiens aussi à remercier Antoine pour sa

participation au scénario à mes côtés. A nous deux nous avons pu construire une histoire solide qui a bien aidé Thomas, Jacques et Lisa à faire leur partie du travail.

Je remercie donc Mr Bouchardon pour son aide, ainsi que Hugo Feneuil pour son expérience qui m'a bien poussé à vouloir faire plus. Je tiens aussi à remercier tous les élèves ayant participé aux tutoriels qui nous ont vraiment aidé pour la réalisation qui est pour moi le meilleur projet que j'ai pu faire à l'UTC.

Le Gueux d'Arras

Scénario Complet

Voici le scénario complet du récit interactif *Le Gueux d'Arras*. Vous trouverez ici les dialogues ayant lieu dans le jeu ainsi que les différentes conditions qui mènent à leur apparition. Les éléments écrits en couleur n'apparaissent pas dans le texte du récit. Il s'agit de variables, de conditions et de précisions nécessaires à la compréhension de l'enchaînement des scènes. Les passages en jaune ont été joués à voix haute et intégrés au jeu. L'enchaînement des passages n'as pas d'ordre fixe et est déterminé par les décisions du joueur.

I. Introduction

Bienvenue dans notre récit interactif : *Le Gueux d'Arras* .

Votre aventure commence en juin 1640, vous allez incarner un personnage un peu simple, un campagnard peu évolué, bref... un gueux qui a été appelé pour renforcer les troupes françaises au cours du siège d'Arras.

En effet, ce conflit à lieu dans le contexte de la guerre de Trente Ans (1618-1648) opposant de nombreux royaumes européens, à savoir d'un côté les Habsbourg d'Espagne et du Saint-Empire Romain Germanique et de l'autre les États allemands protestants, auxquels étaient alliées les Provinces-Unies, les pays scandinaves, ainsi que la France.

Louis XIII avait lancé une campagne de reconquête des provinces du Nord et notamment la ville d'Arras, dont le siège s'est déroulé du 13 juin au 9 août 1640 et s'est terminé par une victoire française. Suite à la prise d'Arras, d'autres places fortes du nord ont été prises, permettant l'avancée des troupes françaises. Et au final la France sera la grande gagnante de la Guerre de Trente Ans.

Cependant, cela n'est qu'une version de l'Histoire. Peut-être que votre histoire et vos décisions auront un impact significatif sur l'issue du siège. Vous aurez l'occasion d'aider les Français, mais aussi de les trahir.

Où vous mèneront vos choix ? Serez vous à la hauteur de cette mission? L'histoire nous le dira...

Crédits :

Serge Bouchardon pour son accompagnement et sa pédagogie

Midjourney pour sa grande intelligence (artificielle)

Edmond Rostand pour son personnage de Cyrano

Charles Aznavour pour sa carrière

Source des images : Gallica - Bnf carte du siège d'Arras

II. Discussion avec notre femme :

● Première discussion

...

...

Hein quoi ?

Louise : “Allez, allez il faut se réveiller c’est maintenant et tu le sais ! Que je suis fière de voir mon tendre époux pouvoir se battre fièrement pour notre belle région !”

Vous vous levez pour préparer vos affaires et manger la délicieuse tarte au concombre, spécialité de votre “tendre” épouse.

Louise : “Tu penseras à m’écrire HEIN ? Tu oublieras pas de manger HEIN ? Et puis n’oublie pas tes pulls, tes grosses chaussettes en laine, il fait froid la nuit sur le champ de bataille... Ablala que je me fais du souci, on dit que l’ennemi est puissant et bien préparé. J’espère que toi aussi tu t’es bien entraîné “

Bien entraîné ? Vous ? Pour traire les vaches et ramasser les patates oui vous êtes entraîné... Mais aller au front pour affronter la terrible armée espagnole qui a pris d’assaut la ville... Vous n’avez pas eu d’autre choix que de vous engager dans l’armée. Il vous reste à prier pour ne pas finir en chair à canon désormais ...

Louise : “Vite vite les soldats arrivent, tu as même pas fini ton bol de lait !! Ooooh j’ai honte hein ...”

On entend toquer à la porte , vous vous apprêtez à partir mais

Louise : “QUOI ? Même pas un câlin, pas un au revoir pour moi ta femme?”

Vous vous retournez et vous hésitez ...

Les choix possibles :

- <faire un câlin>

Le câlin lui fait du bien, vous partez avec votre femme émue qui espère vous revoir vite

(\$câlin=1)

(\$céréales=0)

- <l’embrasser>

Votre femme est au bord des larmes, elle glisse quelques céréales dans votre poche. Parfait pour tenir la forme !

(\$câlin=1)

(\$céréales=1)

- <Partir sans vous retourner, c'est un peu la honte d'embrasser votre femme devant les autres soldats ... >

Louise : "ESPÈCE DE SALE POURRITURE INGRATE, SI TU NE MEURS PAS LA BAS, C'EST MOI QUI VAIS TE TUER"

Vous la reconnaissez mieux ainsi ! Vous fuyez vers la porte, face à sa colère le champ de bataille vous semble presque attirant.

(\$calin=0) (\$céréales=0)

Dans tous les cas, vous arrivez au champ de bataille

III. Discussion avec Cyrano

La ligne de front est sinistre et terne... Les soldats paraissent tous plus apeurés les uns que les autres. Mais au milieu de cette débâcle, un géant à la démarche majestueuse et la tête coiffée d'un magnifique chapeau s'approche de vous.

*Cyrano : "Oh doux soldat
Est-ce vous qui venez au combat ?
Les ennemis ne sont pas très loin
Vite prenez ce casque dans le coin"*

Vous n'en croyez pas vos yeux... Et oui c'est bien lui Cyrano de Bergerac !!! Ce grand poète et combattant que vous admirez tant juste devant vous

*Cyrano : "Alors soldat, que se passe-t-il ?
Est-ce ma venue qui vous rend si fébrile?"*

Quelle que chose vous intrigue, vous voyez une tache de boue sur son nez.. Cette tâche pourrait glisser sur son visage et le peiner dans la bataille, il faudrait le prévenir non ?

<Le prévenir, cela pourrait vraiment causer sa perte>

Il se vexe, vous fait la tirade des nez, vous saoule

*Cyrano : "Quoi ?? Qu'entend-je ?? Qu'ouïs-je ?
Toi ?? Petit ange ?? ça te dérange ?*

*T'insinues qu'il est si grand
Que n'importe quelle tâche tombe dedans ?
Ah non je suis déçu monsieur
Vous auriez pu faire mieux*

*Allez mon gueux, je vous aide ?
Voilà comment on procède :*

*Agressif : « Moi, monsieur, si j'avais un tel nez,
Il faudrait sur-le-champ que je me l'amputasse ! »
Amical : « Mais il doit tremper dans votre tasse
Pour boire, faites-vous fabriquer un hanap ! »
Descriptif : « C'est un roc ! ... c'est un pic ! ... c'est un cap !
Que dis-je, c'est un cap ? ... C'est une péninsule ! »
Curieux : « De quoi sert cette oblongue capsule ?
D'écritoire, monsieur, ou de boîte à ciseaux ? »
Gracieux : « Aimez-vous à ce point les oiseaux
Que paternellement vous vous préoccupez
De tendre ce perchoir à leurs petites pattes ? »
Truculent : « Ça, monsieur, lorsque vous pétenez,
La vapeur du tabac vous sort-elle du nez
Sans qu'un voisin ne crie au feu de cheminée ? »
Prévenant : « Gardez-vous, votre tête entraînée
Par ce poids, de tomber en avant sur le sol ! »
Tendre : « Faites-lui faire un petit parasol
De peur que sa couleur au soleil ne se fane ! »
Pédant : « L'animal seul, monsieur, qu'Aristophane
Appelle Hippocampéléphantocamélos
Dut avoir sous le front tant de chair sur tant d'os ! »
Cavalier : « Quoi, l'ami, ce croc est à la mode ?
Pour pendre son chapeau, c'est vraiment très commode ! »
Emphatique : « Aucun vent ne peut, nez magistral,
T'enrhuber tout entier, excepté le mistral ! »
Dramatique : « C'est la Mer Rouge quand il saigne ! »
Admiratif : « Pour un parfumeur, quelle enseigne ! »
Lyrique : « Est-ce une conque, êtes-vous un triton ? »
Naïf : « Ce monument, quand le visite-t-on ? »
Respectueux : « Souffrez, monsieur, qu'on vous salue,
C'est là ce qui s'appelle avoir pignon sur rue ! »
Campagnard : « Hé, arde ! C'est-y un nez ? Nanain !
C'est quequ'navet géant ou ben quequ'melon nain ! »*

Militaire : « Pointez contre cavalerie ! »

Pratique : « Voulez-vous le mettre en loterie ?

Assurément, monsieur, ce sera le gros lot ! » »

Quelle honte...Voilà que tout le monde vous regarde maintenant... Les regards méprisants des autres soldats ne vous laisseront pas indifférent... Comment se permet-il de vous parler de telle sorte alors que vous l'avez gentiment aidé ?

Cyrano : “Bref, on m’appelle autre part

Au revoir, jeune cafard”

Les autres soldats rient...

Mais alors que Cyrano s’en va vous voyez derrière lui une étrange silhouette attachée sur un poteau... Qui est cet homme?

vexe_cyrano=1

<Vous ne dites rien, ce serait impoli>

Cyrano : “Et bien mon brave vous n’êtes point bavard

Au moins ça vous évite de mettre le bazar

Allons soldat continuons l’entraînement

Et vous ne mourrez pas bêtement”

IV. Discussions avec le cuisinier :

- **Premier passage**

Un doux parfum embaume soudainement vos narines.

Oui c’est sûr, vous êtes bien arrivé à la cuisine !

Cet endroit vous semble d’abord bien désert... mais après s’être adaptés au désordre de la pièce, vos yeux distinguent un petit homme rondlet endormi entre deux tourtes au pigeon.

<https://www.femina.fr/recette/tourte-aux-pigeons>

Serait-ce le cuisinier ? Il pourrait sûrement vous prêter quelques victuailles ...

<Le réveiller>

Vous vous approchez tout doucement du cuisinier endormi.

Il a l’air en plein cauchemar, vous l’entendez chuchoter :

Je ne veux pas partir, NON ! je ne veux pas ...” De quoi peut-il bien parler ?

Vous prenez pitié de lui et le libérez de son sommeil.

Le cuisinier : Ah l’ami ! je te suis reconnaissant de m’avoir tiré de ce mauvais rêve, tu es bien serviable !

Par le plus grand des hasards, aurais-tu quelque temps pour m'aider ? Je sais bien que j'abuse de ton amabilité mais vois-tu... j'ai quelques soucis de cœur.

J'ai rencontré il y a de cela quelques semaines déjà, avant le début de cette guerre sans intérêt, une dame si douce, si belle et si intelligente que j'en suis tombé fou amoureux.

Hélas ! elle partit pour le siège !

Je suis donc venu ici pour suivre sa trace et lui déclarer ma flamme. C'est ainsi que j'ai atterri dans cette cuisine, moi qui n'avait jamais touché à une gamelle de ma vie !

Mais pour elle, Oh charmante Celindra, j'irais n'importe où !

J'ai cru ouïr qu'elle se trouvait à l'armurerie. Saurais-tu toi, mon ami, lui porter cette missive ?

Je saurais te remercier à ta juste valeur !

Choix possibles :

- Il n'a pas l'air méchant le bougre ... et qui sait, vous pourriez bien en tirer quelque chose <oui>
- C'est hors de question ! Vous avez tout de même mieux à faire que de régler les affaires d'un cuisinier trop sentimental <vous quittez la cuisine>

<Le laisser dormir>

Vous choisissez de vous retirer doucement pour ne pas le tirer de son sommeil, il a l'air si paisible ...

...

...

...

BOUM Vous trébuchez sur un tas de saladiers et finissez dans un pâté de sanglier à l'odeur suspicieuse.

D'un bon le cuisinier se lève et vous fait face, armé d'une poêle en cuivre. Il n'est pas bien intimidant mais vous avez appris à vous méfier des poêles, surtout dans les mains de votre femme. Il vous interpelle :

Le cuisinier : *“Toi ! Qui es-tu ? Un autre de ces chapardeurs qui rodent près de ma cuisine ?*

Si tu ne veux pas que je te dénonce au maréchal, tu ferais mieux de m'aider. J'ai rencontré il y a de cela quelques semaines déjà, avant le début de cette guerre sans intérêt, une dame si douce, si belle et si intelligente que j'en suis tombé fou amoureux.

Hélas ! elle partit pour le siège !

Je suis donc venu ici pour suivre sa trace et lui déclarer ma flamme. C'est ainsi que j'ai atterri dans cette cuisine, moi qui n'avait jamais touché à une gamelle de ma vie !”

Il s'emporte, fou d'amour

Le cuisinier : *“Mais pour elle, Oh charmante Celindra, j'irais n'importe où !*

J'ai cru ouïr qu'elle se trouvait à l'armurerie. Porte lui cette missive, c'est bien la moindre des choses après avoir écrasé ce pâté, que dis-je ce chef-d'oeuvre culinaire !"

- Il n'a pas l'air méchant le bougre ... et qui sait, vous pourriez bien en tirer quelque chose <oui>
lettre = 1
- C'est hors de question ! Vous avez tout de même mieux à faire que de régler les affaires d'un cuisinier trop sentimental <vous quittez la cuisine>
lettre = 0

- Deuxième passage

Si **lettre** amenée à Celindra (**si lettre=2**)

→ Repas **manger=1**

Le cuisinier : "Merci jeune soldat pour ton aide !"

Sinon (**si lettre=0**)

Il n'y a personne ici ...

Vous apercevez une belle pomme rouge et luisante sur la table. La cuisine est déserte ... c'est votre chance de vous mettre quelque chose sous la dent !

<voler une pomme ce n'est rien ...> (**set pomme=1**)

<ne rien prendre>

- Troisième passage

Le cuisinier est en train de préparer la soupe pour ce soir, l'air rêveur. Il est probablement en train de penser à Celindra, sa bien-aimée. Aussi, vous ne voulez pas le déranger.

V. Discussion avec Celindra

L'armurerie est immense ! Vous n'auriez jamais dû mettre les pieds ici, si quelqu'un voyait un gueux tel que vous dans cet endroit, ce serait une catastrophe...

"HE TOI ! Qu'est-ce que tu fais là ?"

Une main s'abat sur votre épaule, vous êtes pris au piège et ne pouvez faire demi-tour

Vous tentez de vous retourner avant que cette main ne vous brise le cou. En regardant vos pieds, vous osez demander à cette ombre intimidante si Celindra est dans les parages.

Celindra : "Tu cherches Celindra morveux ? Tu penses vraiment que la maître d'arme en chef de cette bataille a du temps à t'accorder ?"

<Vous faites demi tour, ça n'en vaut vraiment pas la peine ... > (lettre = 0)

<Vous lui parlez de la lettre du cuisinier>(lettre =1)

- Si on lui donne la lettre

Celindra : Le cuisinier ? Donne moi cette lettre immédiatement !

En levant les yeux vous découvrez votre interlocutrice. C'est une femme d'une grande beauté, aux traits durs et fins mais le bleu de ses yeux s'adoucit à votre mention du cuisinier. C'est elle Celindra ? Le cuisinier serait-il donc amoureux de cette brute ? Quel drôle de couple ils feraient... Elle est absorbée par la lettre et ne vous porte plus aucune attention. Il serait judicieux d'en profiter pour vous éclipser.

VI. Discussions avec l'Espagnol :

Ce passage est possible seulement si $\$vexe_cyrano = 1$

Vous êtes troublé par l'humiliation que vous venez de subir. Vous marchez sans savoir où vous allez quand soudain, des gémissements vous interpellent. En effet, vous entendez des gémissements provenant d'un coin sombre à l'écart du tumulte de la ligne de front. « Aaaahh ! De l'aide par pitié... ». Votre curiosité vous pousse à jeter un coup d'œil... Il s'agit d'un soldat attaché à un poteau. Il est dans un sale état et semble affaibli.

- 1) <si pomme = 0 > :

Vous passez à côté du prisonnier sans lui porter plus d'attention. Qu'est-ce que vous iriez faire à parler à un traître ?

[Retour à la carte](#)

- 2) Si le joueur a la pomme on a le choix entre :

- l'ignorer ($discussion_espagnol = 0$) => renvoie au 1)

- essayer de lui parler ($discussion_espagnol=1$)

Votre curiosité vous pousse à jeter un coup d'œil... Il s'agit d'un soldat attaché à un poteau. Il est dans un sale état et semble affaibli.

Choix possibles

1) <si (pomme=1 ou céréales=0) et le couteau=1> on a le choix entre :

lui donner la pomme/céréales (a)

achever le soldat (tuer_espagnol = 1) (b)

Vous sortez votre couteau de votre poche

« Non, non ! Je suis un ami, je peux t'aider... » mais trop tard vous lui enfoncez la lame dans le torse et il s'écroule.

Vous vous écarterez discrètement, vous n'avez pas trop envie qu'on sache que vous assassinez des prisonniers sans raison.

2) <si (pomme=0 et céréales=0) > : l'ignorer(c) ou lui donner la pomme/céréales (a)

a) On décide de donner la pomme/céréales

"Oh ! Merci beaucoup !"

Il avale la nourriture et se redresse « hmm, je me sens revivre ! »

Une fois qu'il a fini de manger, vous lui demandez ce qu'il lui est arrivé.

"J'étais sur le point de traverser le front pour porter un message. Hélas, j'ai certainement dû me faire repérer par vos éclaireurs. Ils ont ouvert le feu et m'ont touché à la jambe, puis ils m'ont amené ici et attaché comme un chien. J'aurais sans doute préféré qu'ils m'achèvent."

Vous restez debout sans dire mot.

"Pour revenir à ce que je te disais, tu m'a l'air d'un brave qui ne sait pas trop pourquoi ni pour qui il se bat. Et justement, ce n'est absolument pas pour toi, mais pour les intérêts des seigneurs qui n'ont pour toi aucune considération à l'image du Maréchal de Châtillon, ou même de ce fameux Cyrano de Bergerac."

L'espagnol se redresse. Il semble avoir repris du poil de la bête et s'exprime de façon convaincante.

"De mon point de vue, plus vite la guerre sera terminée, plus vite nous serons de retour chez nous. Et en somme, j'ai entrepris de rendre service à un camp pour précipiter la chute de l'autre. En effet je monnaie des informations stratégiques contre ma survie : les généraux espagnols en sont très demandeurs. D'ailleurs des gens comme toi pourraient les intéresser. Si tu veux en faire autant de ton côté, les actions de sabotages sont très efficaces. Par exemple, un incendie accidentel serait certainement très déstabilisant pour l'armée française. Et qui sait, peut-être que ça te permettrait de désertir sans te faire repérer..."

Vous faites le tour de vos pensées. C'est vrai, votre femme vous manque et la revoir serait pour vous une bénédiction. Mais ne serait-ce pas lâche que de fuir le front de la sorte ? Sans compter des risques qui en découlent si vous vous faites prendre.

Choix suivant : trahir la France ou bien quitter l'espagnol.

a1) **accepte la mission** (trahison=1): mettre le feu à l'armurerie => voir suite : "Trahison incendie"

a2) **refuse par peur** (trahison=0)

"Hum, je vois. Tu es un peu du genre trouillard toi ? Cela n'empêche que maintenant tu es un traître aux yeux des tiens puisque tu as aidé un ennemi. Quelqu'un pourrait nous avoir vu et si tu décides de retourner au camp comme si de rien n'était, je ne donne pas cher de ta peau... A moins que tu ne décides de me suivre et de rejoindre le camp espagnol. Peut-être pourras-tu nous aider en tant qu'informateur, et dans ce cas tu serais amplement récompensé.

a2.1 accepte l'offre => voir suite "Trahison à Arras"

a2.2 refuse et prend la fuite :

Trahir la France ? jamais de la vie. Ou bien, est-ce parce que vous n'avez pas le courage de vous engager dans une telle opération ? Dans tous les cas, vous décidez de faire demi-tour et retourner sur la ligne de front => [retour carte](#)

b) **<si décide de l'achever tuer_espagnol =1>**

Vous sortez votre couteau de votre poche. Le soldat s'écrit « Non, non ! Je suis un ami, je peux t'aider... » mais trop tard vous lui enfoncez la lame dans le torse et il s'écroule.

Vous vous écartez discrètement, vous n'avez pas trop envie qu'on sache que vous assassinez des prisonniers sans raison. => [retour carte](#)

c) **<si décide de l'ignorer>**

A la vue de l'ennemi, vous êtes pris de panique. Bien que blessé et ligoté, vous pensez que s'approcher trop prêt de lui pourrait s'avérer dangereux. Vous décidez donc de passer votre chemin => [retour carte](#)

- **Trahison incendie :**

Vous retournez donc au camp, comme si de rien n'était, après avoir détaché l'espagnol qui a fuit discrètement.

Vous n'avez pas envie de mourir comme un animal au cours des combats. Aussi, cette guerre ne vous concerne pas et les militaires ne vous reconnaissent pas à votre juste valeur. Peut-être qu'une diversion serait en suffisamment efficace pour partir en douce...

Mais en même temps vous hésitez, l'entreprise est périlleuse et vous risquez de provoquer la mort d'innocents. De plus, quelles seraient les répercussions si jamais vous veniez à être pris la main dans le sac ?

=> retour carte

Vous entrez dans l'armurerie en faisant bien attention de ne pas vous faire repérer. Vous êtes tellement nerveux à regarder partout, que vous ne remarquez pas cette caisse qui est au milieu du passage. Vous vous effondrez de tout votre poids avec fracas sur le sol.

- Si on a annoncé la mort de christian à tout le monde (tout le monde est parti) :

Heureusement pour vous, personne n'a l'air dans les parages.

Après vous être relevé, vous vous saisissez d'une torche laissée allumée dans le fond de l'armurerie. Celindra a dû oublier de l'éteindre à cause de son départ précipité. Ensuite vous vous dirigez vers la réserve de poudre à canon et vous y mettez le feu. Vous prenez alors vos jambes à votre cou et courez le plus vite que possible vers la forêt. Vous vous arrêtez seulement lorsque vous entendez un grand "BOUM !!" et des cris venant du camp. L'armurerie a explosé.

Il ne faudra pas longtemps pour que l'armée française décide de battre en retraite. Cet accident fût le coup dur de trop pour les troupes du Maréchal qui finit par renoncer à reprendre Arras. La ville restera espagnole encore quelques décennies.

Pendant ce temps là vous êtes sur le chemin du retour, passant par forêts et champs dans la hâte de retrouver votre tendre épouse.

=> écran de fin

- Si le maréchal n'est pas parti (<<if \$prevenir_commandant !=1>>)

Vous vous relevez péniblement, quand soudain quelqu'un entre ! C'est le maréchal Châtillon ! Lorsqu'il vous aperçoit, il s'exclame.

Le maréchal : "Comment, lâche ?! Tu te caches alors que les vrais hommes se battent pour sauver Christian ?! A moins que tu ne sois qu'un gredin qui profite de l'absence de la maître d'arme pour effectuer tes larcins !

Dans tous les cas, les hommes, devrait-je dire les vermines dans ton genre ne méritent rien de mieux que l'échafaud. Emmenez-le !" Des gardes se pressent à l'intérieur et se saisissent de vous.

Le soir même, on vous mène sur un échafaud, tout le monde vous regarde d'un air de dégoût. Certains vous jettent même des fruits à la figure en guise d'humiliation.

C'est ironique car tout ça n'est-il pas arrivé simplement à cause d'une pomme... La voler ou ne pas la voler, telle était la question...

Enfin, vous n'avez pas le temps de philosopher plus encore, puisque le bourreau vous passe la corde au cou et vous finissez pendu sous les huées de tous.

=> écran de fin

- **Trahison à Arras**

Vous décidez de trahir votre patrie et de rejoindre le camp espagnol pour sauver votre peau. Après avoir détaché l'espagnol, vous l'aidez à se relever. Il boite à cause de sa blessure donc vous placez son bras sur vos épaules pour le soutenir. Le tumulte de la ligne de front vous permet de passer inaperçu. Vous quittez les lignes françaises, guidé par l'espagnol qui connaît tous les raccourcis pour se rendre à Arras. Après une bonne heure, à force de discrétion, de précaution et de persévérance, vous parvenez enfin aux lignes espagnoles. Vous avez bénéficié de la brume pour avancer sans vous faire remarquer. Une fois devant les portes d'Arras, celles-ci s'ouvrent lentement et vous pénétrez à l'intérieur de la ville.

Une fois entrés, des gardes se saisissent de vous ! Vous ne comprenez pas ce qui vous arrive, mais vraisemblablement les Espagnols ne vous font pas confiance. Le soldat que vous avez sauvé prend la parole en espagnol si bien que vous ne saisissez pas tout de la conversation, même si vous avez l'impression qu'il prend votre défense.

- **Si on a pris le couteau du maréchal**

Les gardes procèdent à une fouille peu délicate, lorsque l'un d'eux met la main sur le couteau du maréchal que vous gardiez précieusement sous votre veste. Le garde le tend ensuite à ce qui vous semble être un colonel (probablement le fameux [colonel O'Neill](#))

Il prend délicatement l'objet entre ses mains et l'examine minutieusement avant de s'adresser à vous, en français.

Colonel O'Neill : "Alors comme ça vous possédez le couteau du maréchal de Châtillon ? J'ai reconnu ses armoiries gravées sur le manche. Et vous dites vouloir trahir l'armée française ? je crois plutôt que c'est nous que vous essayez de duper en vous infiltrant dans nos lignes. Sinon je vois mal comment vous avez pu entrer en possession d'un tel objet. C'est bien vrai qu'une telle lame aurait été d'une grande utilité pour ôter la vie de l'un d'entre nous, si ce n'est Ferdinand d'Autriche lui-même."

Vous comprenez alors que le colonel vous prend pour un espion, voire un assassin.

Colonel O'NEill : "Désolé espion, mais en temps de guerre on ne fait pas de quartier", puis s'adressant aux gardes il s'exclame "Mátalo !" Les gardes se saisissent de leurs armes et vous finissez fusillé...

=> écran de fin

- **Si on n'a pas le couteau du maréchal**

Les gardes procèdent à une fouille peu délicate, mais ne trouvent rien sur vous qui puisse les inquiéter. Ils se tournent ensuite vers un colonel (probablement le fameux colonel O'Neill) en faisant un hochement de tête.

Colonel O'NEill : "Alors, vous avez décidé de nous offrir vos services. Je ne demande qu'à vous écouter !"

Vous commencez alors à parler de ce dont vous vous souvenez du plan du Maréchal de Châtillon d'attaquer les Espagnols par surprise ainsi que de l'état des troupes françaises. Une fois que vous avez terminé, le général espagnol semble être satisfait.

Il vous remercie pour ces informations précieuses et vous garantit que vous ne serez pas considéré comme un ennemi.

Quelques jours plus tard, l'attaque du maréchal de Châtillon est un véritable fiasco, les Espagnols ayant anticipé les déplacements des troupes. Cette nouvelle défaite sonne le glas des espoirs français. Les troupes de Louis XIII sont donc contraintes de battre en retraite et d'abandonner le siège une bonne fois pour toute. Arras restera donc espagnole encore quelques décennies.

=> écran de fin

VII. Discussions avec le Capitaine

Vous avez décidé de vous rendre aux tentes des généraux car, en effet, vous avez entendu dire qu'une annonce allait être faite.

Le **Duc de Châtillon**, maréchal de France et commandant en chef des armées françaises dans la campagne de l'Artois, sort de sa tente fier comme un coq, accompagné de ses gardes et commence son discours.

"Mes braves, les temps sont durs, je le conçois. Les ravitaillements se font attendre et la faim se fait chaque jour plus pesante. Mais la victoire approche, je le sens. Les espagnols faiblissent et les murs d'Arras ne resteront pas fermés indéfiniment contrairement à ce qui est écrit sur ses murs. Bientôt notre heure sera enfin venue !

Mais avant cela, il nous faut repousser l'ennemi qui attaque nos arrières et tente de nous isoler. Ce matin nous allons lancer l'assaut afin d'en finir une bonne fois pour toute. Vous les fantassins, vous serez en première ligne et vous attaquerez de front pour faire sortir l'ennemi, afin qu'il soit accessible au feu de nos artilleurs"

“Mais c’est du suicide ! » souffle votre voisin. Des bruits de mécontentement se font entendre.

Le maréchal continue : « La mission n’est pas sans danger, mais ceux qui doivent mourir mourront plein de gloire pour la France, et c’est là la meilleure mort que je puisse vous souhaiter ! »

Les désapprobations s’atténuent petit à petit. Au fond, si vous êtes ici, c’est pour vous battre... vous allez donc rassembler vos affaires avant d’aller au front

Dans tous les cas :

Le maréchal se retourne et rentre dans sa tente. Mais vous remarquez quelque chose de brillant dans l’herbe. C’est le couteau du maréchal ! Il a dû le faire tomber sans s’en rendre compte. Vous en êtes suffisamment proche pour vous en saisir sans que personne ne s’en aperçoive... enfin normalement

Que décidez-vous ?

<set couteau = 1>

Vous vous approchez discrètement et ramassez le couteau du maréchal que vous glissez sous votre cape. Parfait pour se couper une rondelle de saucisson ! Et puis, après ce que vient de vous dire le maréchal, vous pouvez bien vous permettre ce petit larcin.

<set couteau = 0>

En observant bien cette pièce de collection, vous vous dites que le maréchal n’avait pas très bon goût en matière de couteau. Mais en réalité, c’est probablement par peur de vous attirer des ennuis que vous renoncez à le ramasser...

- Prévenir le maréchal de la mort de Christian :

<<set \$prevenir_marechal to 1>>

Vous expliquez au Maréchal qu’on vous a envoyé le prévenir de la mort de Christian

Le maréchal : "Comment ?! Christian est mort !! Mais c’est une véritable tragédie, c’était l’un de nos meilleurs hommes. Vite, il faut que j’aille sur le champ de bataille !"

Il s’en va et vous laisse en plan devant sa tente.

<<if \$trahison_incendie is 1>>

A cause de la mort de Christian, tout le monde est parti. Si vous souhaitez toujours mettre le feu à l'armurerie et désertier, c'est probablement le moment opportun. Ou bien, vous préférez peut-être aller combattre sur le champ de bataille pour venger sa mort

<<else>>

Tout le monde est parti au champ de bataille pour venger la mort de Christian. Il serait peut-être temps de se joindre à eux

<<endif>>

VIII. Discussions sur le Champ de bataille

- **Premier passage : avant la mort de Christian**

PAN

Il ne faut pas être aussi pressé... Vous êtes allé sur le champ de bataille pile au moment du tour de garde du meilleur tireur espagnol...

Mourir aussi tôt c'est dommage, on réessaye ?

- **Deuxième passage : Mort de Christian**

Remarque : ce passage est disponible à partir du moment où on a visité au moins l'un des autres lieux que le champ de bataille

Vous arrivez sur le champ de bataille... À perte de vue, des corps... Vous marchez depuis tellement longtemps que vous êtes perdu dans vos pensées ... Tellement perdu que vous venez de marcher sur la chaussure de votre voisin de devant.

Plein de soldats courent vers le champ de bataille , certains crient

Un soldat : "Vite, allons aider Sire Christian, il est parti seul arme à la main !"

Vous suivez la troupe , arrivez devant un soldat se battant avec force et rage

Un autre soldat : "Sire Christian c'est du suicide ! Il faut revenir vite nous avons besoin de vous "

Christian : "Non laissez moi ... Plus rien de ne compte pour moi ... Pourquoi Jeanne... POURQUOI !!!"

SHLING

Vous voyez une lame traversant le corps de Christian.

Tous les soldats prennent son corps et battent en retraite...

Un soldat : “Vite il faut aller chercher l’infirmière on peut encore l’aider ! Toi le nouveau dépêche toi le temps est compté”

Vous courez le plus vite possible voir l’infirmière.

- **Troisième passage si on a dormi ou mangé avant**

Vous arrivez sur le champ de bataille déterminé comme jamais.

Vous vous devez de vous venger de la mort de Christian, vous êtes en forme qui peut vous arrêter !

Les soldats vous suivent , vous êtes comme un modèle pour eux , ils vous voient comme un héros , un modèle.

Vous les aidez , les relever . La victoire approche vous pouvez le faire !

Le capitaine arrive !

Le maréchal : “Allez soldat, ils sont à bout ! On doit donner le coup final maintenant ou jamais !”

D’un coup vous voyez un soldat espagnol arriver dans son dos.

Alors que vous courez le soutenir une balle vous transperce la poitrine...

Du sang coule...

Vous vous voyez partir... Repensez à votre femme...

Vous entendez des voix au loin crier “ C’est bon on a gagné ! C’est fait ! A nous Arras”

Vous souriez, c’est bon, vous avez réussi. L’histoire se rappellera de vous comme le leader de la dernière offensive. Une larme coule, bravo Monsieur le Gueux. Arras vous remercie.

- **Troisième passage si on n’a ni dormi ni mangé.**

Vous arrivez tant bien que mal sur la bataille, il est tard... Depuis ce matin vous faites que de courir sans se reposer ni manger un peu... Ce n'est pas le meilleur moment pour entamer une bataille, c'est certain.

Le maréchal arrive.

Le maréchal : "Allez bouger vous soldats vous êtes en retard !"

Pénible le gars...

Bref vous courez , vos paupières sont lourdes ... Beaucoup trop lourde...

OH NON un corps ! C'est la chute... En tombant vous tirer une balle !

Un silence apparaît sur le champ de bataille...

Le capitaine vous relève avec un sourire jusqu'au oreille

Le maréchal : "BRAVO SOLDAT BRAVO"

Vous regardez devant vous

Vous voyez les Espagnols courir avec un corps ... Il s'agit de l'amiral en chef espagnol ! Du sang coule sur son visage...

Un soldat : "En plein entre les deux yeux, t'as bien été entraîné au tir le gueux !"

Vous y croyez pas... Vous venez de tuer l'amiral espagnol !

Le maréchal : "Allons soldats, ils sont faible et démunies , chargez !!!"

Jamais vous n'avez vu les soldats aussi motivés et forts !

Changement de plan

Deux semaines se sont écoulées, les français ont gagné grâce à la mort de l'amiral. Vous avez été décoré par le roi lui-même ! Vous êtes prêt à rentrer chez votre femme, fier de lui raconter votre aventure !

IX. Discussion avec l'Infirmière

• Premier passage : avant la mort de Christian

L'infirmière : "Bonjour soldat ! Je me présente je suis l'infirmière de la bataille, les bobos c'est pour moi ! Tu te sens bien ?"

Choix possibles

- <Oui>

L'infirmière : "Et bah tant mieux ! Repasse me voir si tu as besoin de quelques choses"

- <Non>

L'infirmière : "Prends ce verre d'eau , c'est important !"

Vous partez

• Après la mort de Christian

Lorsque l'on assiste à la mort de Christian, on nous demande d'aller prévenir l'infirmière, voici ce qu'il se passe si on accepte :

L'infirmière : "OH MON DIEU, VITE AMENEZ LE ICI IL FAUT L'AIDER ET EN VITESSE.

Restez avec moi, vous allez m'aider !"

Vous aidez l'infirmière à le poser sur le lit . Elle examine la blessure.

L'infirmière : "Son torse est touché ... Une balle est logée en plein milieu de sa cage thoracique... Je ne peux rien faire ..."

Elle s'approche de son cœur.

L'infirmière : "Il est mort, prévenez le maréchal"

• Retour à l'infirmierie après avoir prévenu l'infirmière

Vous voyez l'infirmière abattue

L'infirmière : "C'est terrible pour lui... Il était si jeune...si beau ..."

Vous préférez la laisser tranquille

X. Discussions au Dortoir :

- **Premier passage**

Vous arrivez dans le dortoir mais pas de bruit... Les soldats se reposent ... Les pauvres ils doivent être fatigués à force de se battre...

Mais après votre grand voyage jusqu'au front, votre envie de faire un petit somme est bien là... Mais le maréchal serait-il content de vous voir en train de dormir ?

- <Faire un petit rompiche>

Vous dormez, personne ne vous trouve (set dodo=1)

- <Partir>

Vous restez fatigué (set dodo=0)

- **Deuxième passage, si on retourne au dortoir alors qu'on a déjà fait une sieste**

Hmm une nouvelle petite sieste ? ça ferait du bien non ?

“BOOM”

Maréchal : “QUE FAIS TU SOLDAT ? PRÉPARE Toi t'es PAS VENU ICI POUR DORMIR”

Vous vous dépêchez, il ne faut pas l'énerver davantage !

XI. Retour au bercail !

Dans le où on rentre chez soit après la guerre (que ce soit par trahison, désertion, ou victoire) on retrouve notre femme, Louise, qui nous accueille différemment dépendant de comment on l'avait quitté au tout début

- **Passage de fin si on l'a embrassé**

Vous ouvrez la porte , vous voilà enfin rentré et en vie. Que c'est bon de rentrer chez soi !

Votre femme est en train de tricoter sur la table

Louise : "Mon amour ! J'ai eu si peur ... Viens dans mes bras"

D'habitude vous en avez marre de ses câlins... Mais celui-ci est bien. Il marque une fin. Elle est belle votre vie finalement. Loin des cris et des tirs. Vive la vie de gueux !

- **Passage de fin si méchante**

Vous ouvrez la porte , vous voilà enfin rentré et en vie. Que c'est bon de rentrer chez soi ! Et bizarrement, c'est votre femme qui vous manque le plus. La prendre dans vos bras quel bonheur !

Votre femme est en train de tricoter sur la table. Elle baisse la tête ... Saisit une poêle sur la table...

Louise : "ESPÈCE DE GOUJAT TU VAS PAS T'EN TIRER COMME CA "

Coup de poêle, coup de chaise, coup de poing et coup de pied... Finalement la guerre c'était bien !