



RAPPORT DE PROJET SI28 A2022



"HEAR ME OUT"

projet réalisé par:

ALLOUCH Majid
EL BAAMRANI Souhail
POITTEVIN Martin
MAILLET Mehdi

Sommaire

I. Note d'intention	3
A) Concept	3
B) Public cible	3
C) Objectif	3
II. Cahier des charges	4
A) Ressources utilisées	4
B) Structure et navigation	4
C) Choix techniques et d'interfaces graphiques	4
III. Scénario	5
A) Scénario principal	5
B) Morceaux utilisés et leurs interprétations	6
IV. Captures d'écran du projet	10
V. Conclusion générale	11
VI. Conclusions personnelles	12
• Conclusion de Mehdi	12
• Conclusion de Martin	12
• Conclusion de Majid	12
• Conclusion de Souhail	13

I. Note d'intention

A) Concept

Nous avons voulu créer un jeu dans lequel nous aurions accès au téléphone d'une personne disparue. Dans ce téléphone, le joueur a uniquement accès à l'application “Musique”, semblable à des applications connues telles que Spotify ou encore Deezer.

Le joueur est libre de naviguer dans l'application et utiliser ses fonctionnalités phares, allant de l'écoute de musiques jusqu'à l'accès aux playlists, tout en passant par l'historique des recherches de morceaux. Il peut alors écouter les chansons que la personne disparue écoutait lorsqu'elle était encore en possession de son cellulaire. Ces morceaux lui permettront d'amasser beaucoup d'indices qui lui permettront de comprendre ce qu'il est arrivé à la personne disparue et éventuellement la sauver...

La subtilité principale du jeu est que le joueur a accès aux pensées de la personne disparue, plus précisément les pensées et les émotions que lui évoquent tel ou tel morceau lors de l'écoute, le tout sous forme de paroles hypertextes accessibles par le joueur.

B) Public cible

Le public ciblé se veut relativement large, il suffit de savoir lire et d'activer le son de son appareil afin de profiter d'une expérience optimale et avancer dans le scénario. Il n'est pas nécessaire d'avoir une culture musicale particulière pour progresser dans le jeu, il est même possible que la culture musicale du joueur s'élargisse en découvrant de nouveaux morceaux après avoir fini la partie. Il est à noter que les joueurs se situant dans une tranche d'âge entre 15 et 30 ans risquent d'autant plus apprécier le jeu étant donné que nous y avons inclus plus de morceaux de notre génération.

C) Objectif

L'objectif de ce projet est de proposer au joueur une expérience unique, mêlant réflexion, musicalité et sensations, le tout saupoudré d'une touche d'adrénaline : le but est de sauver la personne en détresse. Ce projet nous a également permis de souligner l'importance et l'impact de la musique dans la vie quotidienne de beaucoup. La démocratisation du streaming musical a engendré une explosion de la consommation de musique, notamment chez les jeunes. Enfin, le jeu permet aussi de découvrir de nouveaux morceaux ou de les redécouvrir à travers l'utilisation des paroles durant la partie.

II. Cahier des charges

A) Ressources utilisées

Les ressources utilisées dans le cadre de ce projet sont variées. Nous avons utilisé des musiques non libres de droits, étant donné que ce projet n'est pas destiné à la vente et n'entraîne aucune exploitation financière, nous avons besoin de créditer tous les morceaux utilisés ainsi que les artistes. Il en va de même pour les pochettes (covers) d'albums et de single concernés. Certaines personnes dans ce projet ont déjà pris comme enseignement l'UV WE01 à l'UTC enseignée par Stéphane CROZAT. Tous les contenus ont été utilisés dans un cadre pédagogique et dans le cadre d'une licence Creative Commons BY-NC-ND.

Les langages HTML, CSS, JavaScript et nous avons utilisé le logiciel TWINE pour mettre tout cela en place.

B) Structure et navigation

Nous avons conçu ce projet en essayant de rendre l'utilisation la plus ergonomique possible, l'expérience de navigation est similaire à celle d'une application de musique classique avec ses fonctions usuelles : lecture de morceaux, historique de recherches et recherche, utilisation de playlists, etc...

L'interface est calquée en portrait sur celle d'un téléphone mobile type iPhone afin de renforcer l'immersion et le côté réaliste. Un clic correspond à un toucher de doigt sur un écran tactile.

C) Choix techniques et d'interfaces graphiques

Nous avons fait le choix d'utiliser TWINE en premier lieu pour son fonctionnement à l'aide d'arborescence et de choix conditionnels qui sont parfaitement adaptés à notre projet.

La compilation du projet par TWINE se faisant en HTML, cela nous a permis de réviser et améliorer le projet sans TWINE en reprenant le code HTML brut lorsqu'il nous semblait plus facile de ne pas passer par TWINE.

Le protocole HTML5 étant utilisé, nous avons eu également à utiliser du CSS pour certaines mises en formes, du JavaScript pour l'interactivité du projet et HTML5 pour la lecture de fichiers mp3. Le logiciel Audacity a été utilisé afin de manipuler ces mêmes morceaux.

Pour ce qui est de l'interface en général, certaines icônes sont purement décoratives et non cliquables pour ne pas gêner l'expérience de l'utilisateur, l'orientation portrait s'imposait étant donné que c'est un projet concernant un téléphone trouvé.

III. Scénario

A) Scénario principal

Un appel d'un numéro inconnu apparaît sur le téléphone du joueur, le joueur ne peut pas raccrocher et est obligé de répondre. C'est une dame qui s'adresse au joueur, elle est inquiète car son fils a disparu. Elle lui demande d'aller chercher dans la chambre du disparu (qui est son ami) des indices pouvant peut-être mener à lui. Le joueur tombe sur le téléphone du disparu. Il y trouve une application de lecture de musique (Spotify), c'est la seule application à laquelle il a accès.

Dans cette application de musique, il y a 3 menus : l'accueil, l'onglet recherche et la bibliothèque contenant les sons et les playlists. Des indications sous forme de texte apparaîtront dans l'accueil pour aider à l'utilisation de l'application. Dans l'onglet recherche, aucune musique n'est disponible ou accessible au début, la liste s'étoffe au fil de la progression de l'histoire. Dans l'onglet bibliothèque, il y aura des playlists classées par thèmes, seule la première playlist sera accessible, les autres seront inaccessibles au début de la progression.

Le principe est simple : en écoutant les musiques des différentes playlists, le joueur cherche des indices cachés dans les paroles afin de résoudre des énigmes nous permettant de débloquent d'autres playlists. Ces indices sont sous la forme de liens hypertextes qui donnent accès aux pensées (de l'ami disparu) qui lui viennent lors de l'écoute de ces morceaux.

Pour chaque playlist débloquée, le téléchargement de la chanson finale progresse. Une fois toutes les playlists et morceaux débloqués, le joueur débloquent la chanson finale qui permet de conclure l'histoire et de mieux comprendre les raisons de sa disparition.

Le scénario se conclut par la police qui appelle le téléphone du disparu et qui demande si on a des informations permettant de le retrouver. Il faudra alors répondre avec précision à l'aide des indices obtenus. Si la bonne réponse avec la bonne localisation est donnée alors l'ami est sauvé, sinon on apprend le lendemain qu'il a mis fin à ses jours.

B) Morceaux utilisés et leurs interprétations

Les chansons de chaque playlist, accompagnées de leur pensée associée sont détaillées ci-après. Nous avons initialement plus d'extraits et de pensées mais nous nous sommes limités à celles-ci, pour ne pas surcharger le projet de contenu non indispensable.

PLAYLIST Amour :

• Macarena — Damsa

*“Mais peut-être que sans moi le monde sera à toi
Et peut-être qu'avec lui le monde sera à vous, et c'est peut-être mieux ainsi
Mes sentiments dansent la macarena
Donc je me dis qu'si t'es avec lui, tu t' sentiras mieux
Mais si tu t' sens mieux, tu t' souviendras plus de moi, oh la la”*

Pensée associée :

“C'est sûr qu'elle est mieux avec lui, ça se voit, ça se sent quand ils sont tous les deux... J'aimerais tellement avoir avec elle la relation qu'ils ont quand ils sont ensemble, ils ont l'air tellement complices. Hugo... Je le sentais depuis le début, dès que je l'ai vu s'adresser à elle, j'ai eu ce mauvais pressentiment. J'espérais avoir tort...”

→ **question associée :** “quel est le nom du nouveau copain de son ex ?”

→ **réponse attendue :** Hugo

• O.D. — Nekfeu

“Mais ton absence est la pire des présences”

Pensée associée :

“Je ne suis pas remis. Ça prend plus de temps que je ne l'imaginai. Je n'arrive pas à réaliser, je voudrais passer à autre chose mais mon corps, ma tête, mes yeux s'attendent à la voir dans cette chambre. Cette chambre tellement vide à présent, où ton absence me hante. A quoi ça sert maintenant, je vivais pour ces moments passés à deux...”

• Placebo — Dinos

*“J'connais pas grand chose en médecine mais j'sais que j'saigne
J'connais pas grand chose à l'amour mais j'sais que j't'aime”*

Pensée associée :

“C’est marrant. Je n’aurais jamais pensé que ma chanson préférée, que j’écoute en boucle depuis des années maintenant, prenne un sens si particulier et me concerne à ce point. J’ai l’impression qu’elle est écrite pour moi. Je l’aime, et je saigne. Comment font les autres pour se relever ? Personne ne peut être préparé à vivre un chagrin pareil. Et d’ailleurs, personne ici ne peut comprendre ma peine, elle est si profonde qu’elle effraie.

→ **question associée : “quel est le nom de sa chanson préférée ?”**

→ **réponse attendue : Placebo (de Dinos)**

• **Message personnel — Francois Hardy**

*“ Mais si tu crois un jour que tu m'aimes
Ne le considère pas comme un problème
Et cours et cours jusqu'à perdre haleine
Viens me retrouver”*

Pensée associée :

“Et si elle s’était trompée ? On était si heureux dans notre bulle, on oubliait tous nos problèmes, comme dans une bulle hors de ce monde. Elle va revenir, c’est pas possible... Je ne peux pas croire qu’elle m’ait oublié, comme ça, du jour au lendemain. Et si elle voulait me retrouver ? Comment me le ferait-elle savoir ? Elle irait sûrement dans la forêt. Je n’y suis pas retourné depuis nos ballades, et si elle était au belvédère des Beaux-Monts ? Il faut que je vérifie, elle m’attend, c’est sûr.

• **Still Loving You — Scorpions**

“I’m still loving you”

Pensée associée :

“je n’arrive pas à passer à autre chose, je pense encore à elle par moments...”

PLAYLIST Détente :

• **La misère est si belle — PNL**

*“J’suis triste comme d’hab
Fuck c’est pas la peine de réfléchir
La mélodie me fait du bien”*

Pensée associée :

“Ma vie est fade et morne, je ne sais pas comment y remédier, j’ai l’impression qu’il n’y a pas d’échappatoire. Plus j’y pense et plus cela m’attriste.

• **Humain — PNL**

“ À vingt-cinq balais, j’pensais être millionnaire “

Pensée associée :

“Je n’ai jamais manqué de rien, mes parents ont toujours tout fait pour que je vive confortablement, et ce non sans peine. J’aimerais tant leur rendre la pareille mais je ne suis qu’un incapable. Je les ai déçus, c’était ma plus grande peur et j’en suis sûr à présent.”

→ **question associée : “quelle est sa plus grande peur ?”**

→ **réponse attendue : décevoir ses parents**

PLAYLIST Foot :

• **N°10 — Booba**

“Tu rêves d’être numéro 10, comme nous
Que la rue t’applaudisse, très peu rugissent comme nous”

Pensée associée :

“Qui n’a pas rêvé d’être Zidane... L’influence de numéros 10 comme lui sur le terrain est impressionnante, on a l’impression que l’équipe entière joue pour eux. Il me semble que c’est Mbappé le n° 10 de la France maintenant. Quel joueur, je l’adore et dire qu’on est nés la même année ! Lui a bien réussi sa vie c’est sûr.

→ **question associée : “quel est le nom de son joueur de foot préféré ?”**

→ **réponse attendue : Mbappé**

• **Footballeur — Vald**

“J’ai toujours rêvé d’être footballeur (wah)
Tout p’tits, on jouait tous les footballeurs (wah)
Ça a l’air trop bien d’être un footballeur (ouh, ouh)”

Pensée associée :

“Depuis petit je joue au foot, je me suis donné à fond durant mon adolescence, je pensais avoir le niveau pour faire quelque chose de grandiose... Mais la réalité m’a vite rattrapé, je me suis blessé et depuis mon niveau n’est plus le même...”

Chanson finale :

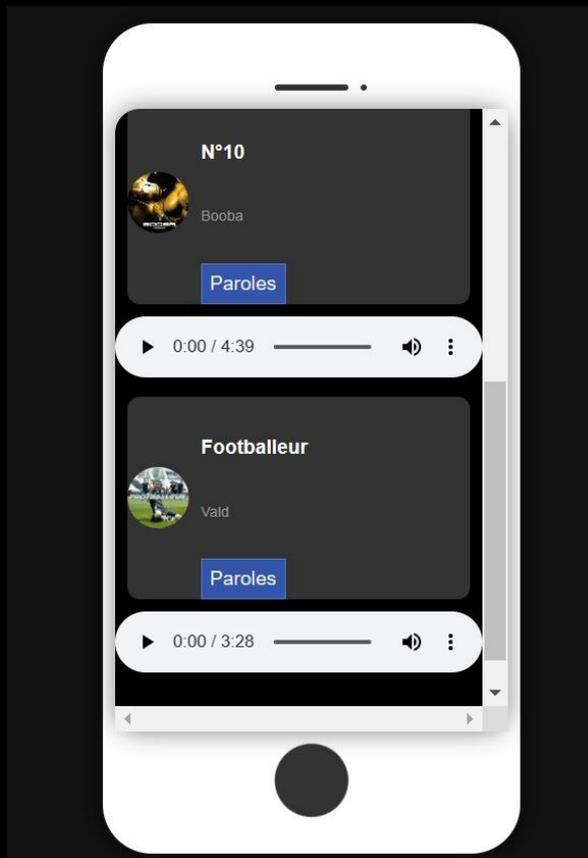
- Luv Resval – Tout s’en va

“J’ai pensé chaque soir, faut qu’tu sortes de ma vie (yeah)
J’regarde au loin, j’vois les hordes de navires
Au lever du jour, les soldats seront aux portes de la ville
Faut qu’on m’sauve de la mort ou qu’on m’sauve de la vie
Faut qu’on sorte de là vite, le combat des anges et les forces de la nuit”

→ Intention de suicide ?

Une fois la chanson finale écoutée, la police appelle (même affichage que lors de l’appel de la mère au début) le téléphone recherché et tombe sur le joueur. Une fenêtre apparaît, le joueur peut entrer toute information qu’il juge utile pour retrouver l’ami recherché. Un lieu est attendu : le belvédère des Beaux-Monts (réponse “Beaux-Monts” acceptée).

IV. Captures d'écran du projet



LA MISÈRE EST SI BELLE ✕

J'suis triste comme d'hab

Fuck c'est pas la peine de réfléchir

La mélodie me fait du bien

J'pense plus à Gucci pour me vêtir
Parfois j'm'habille en geush, bats les couilles
Plaire à qui, à quoi, pour quoi faire?
Les années passent comme la galère
J'rêve toujours de cette maison sur la mer
Y'a eu des bons moments mais beaucoup moins que ceux noirs
Qui s'installent dans mon regard, dans mon miroir
Igo c'est no comment, vécu de poissard
Va savoir pourquoi j'ai plus rien dans le tiroir
J'sors un sourire, j'me dis qu'il est faux
C'est pas normal d'être si malheureux
J'dors pas à deux heures, j'me dis qu'il est tôt
J'vois mes démons mais j'suis pas peureux
La solitude c'est juste une te-pu
Être accompagné de ces faux serait une partouze
Et ce soir j'fume, j'suis torse nu
J'suis devenu aussi vide que ma trousse
Faut s'en sortir Tarik
La vie c'est ça Tarik
Tu les encules Tarik
Un jour viendra no panic

V. Conclusion générale

Le projet de création de jeu vidéo que nous avons réalisé dans le cadre de l'UV SI28 à l'UTC a été une expérience passionnante et enrichissante. Nous avons pu mettre en pratique les connaissances théoriques acquises du semestre, tout en développant de nouvelles compétences en matière de création de contenu multimédia.

Nous avons tous appris énormément, de la méthodologie de conduite de projet à l'utilisation de différents logiciels tels que TWINE en passant par la réalisation d'une interface utilisateur ergonomique. Ces compétences nous serviront certainement à l'avenir et nous avons pris plaisir à les assimiler dans le cadre de cette UV qu'est SI28.

Le processus de développement de notre jeu nous a permis de nous confronter à de nombreux défis, mais grâce à notre travail en équipe et à notre persévérance, nous avons réussi à créer un produit final de qualité qui a su répondre aux attentes que nous nous étions fixées.

Nous voulons en profiter pour remercier toutes les personnes ayant aidé et celles ayant contribué de près ou de loin à cette réalisation.

Nous remercions plus spécialement monsieur Serge BOUCHARDON qui a été notre professeur encadrant dans le cadre de cet UV, toujours à l'écoute et de très bons conseils, il nous a apporté beaucoup plus qu'il n'en a conscience et pour cela nous le remercions encore une fois.

Nous sommes fiers du résultat obtenu et espérons que notre jeu sera apprécié par un large public. Nous espérons également que cette expérience nous permettra de mener à bien des projets similaires dans un futur proche.

VI. Conclusions personnelles

- **Conclusion de Mehdi**

Ce projet m’a décidément beaucoup plu et je l’ai trouvé contre toute attente très intéressant. La découverte de logiciels tels que TWINE m’ont beaucoup surpris, je pensais être un minimum cultivé sur l’informatique en général, mais découvrir un logiciel simplifiant la création d’une application/site internet à l’aide d’instructions en arborescence pour ensuite tout convertir en HTML, cela rend la tâche beaucoup plus facile et j’ai été bluffé par ce concept. J’ai également découvert que la plupart des logiciels que je ne connaissais que de nom et qui ont été présentés en TD sont en réalité à la portée de tout le monde et qu’avec un peu de pratique, on peut réaliser des créations propres et exploitables. J’ai également beaucoup apprécié la présence et la compagnie de M. Bouchardon qui nous a été d’une aide précieuse ce semestre et qui m’a beaucoup appris.

- **Conclusion de Martin**

J’ai depuis le début beaucoup aimé l’idée de ce projet. Un lost phone permettant d’accéder à la bibliothèque musicale de la personne disparue, avec ses pensées en hypertexte, cela m’a paru particulièrement cohérent avec SI28 ; le défi était très intéressant et prometteur. J’ai bien aimé l’entente du groupe, et nous avons dû nous adapter dans les dernières semaines – le semestre est passé très vite, et la réalisation était forcément plus compliquée que l’idée originale. Je n’ai pas vraiment participé à la partie code sur Twine, je me suis plutôt occupé du scénario. Le fait de devoir faire des concessions, puisque nos compétences informatiques et le temps nous manquaient, m’a paru difficile. Comment choisir, sachant que l’on souhaitait faire un projet finalisé dans la forme et dans le fond ? Finalement, j’ai aimé l’expérience de ce travail de groupe et j’ai beaucoup appris sur les méthodes de travail pour un projet à rendre relativement rapidement. Ce projet et l’UV SI28 en général m’ont marqués et me serviront pour l’avenir et au cours de mes prochains semestres d’études.

- **Conclusion de Majid**

« Hear me out » est un projet qui me tient particulièrement à cœur car il est le fruit d’un semestre d’effort collectif non seulement de la part du groupe, mais aussi de tout le groupe de TD ainsi que Monsieur Bouchardon, qui nous ont donné de précieux conseils afin d’obtenir le rendu le plus abouti possible. Entre imagination, concertation, désillusion et travail, nous sommes fiers de finalement pouvoir proposer un jeu original qui, nous l’espérons,

plaira aux autres groupes et à nos familles (à qui nous ne manquerons pas de montrer le résultat). « Hear me out » a aussi été l'occasion pour moi en tant que IM01, de m'ouvrir au numérique et d'apprendre à utiliser de nouveaux outils essentiels à l'ingénieur de demain.

- **Conclusion de Souhail**

Cette UV nous a permis de travailler sur un projet qui pour une fois s'articule autour d'une de nos passions qu'est la musique. Au sein de notre groupe et pour chacun d'entre nous la musique tient une grande place, et nous utilisons l'application Spotify quotidiennement. Ce fut enrichissant de créer un jeu qui met en place cette application, tout en s'améliorant pour ma part et en découvrant pour d'autres les langages CSS et HTML ainsi que l'utilisation du logiciel TWINE qui fut une grande découverte pour moi. J'ai pris un réel plaisir à travailler sur ce projet, et j'ai pu découvrir que l'expérience de création d'un jeu est unique.