

Un Dernier Verre

Rapport de projet SI28



Sommaire

Note d'intention	3
1. Concept	3
2. Public cible	3
3. Objectifs	3
Cahier des charges	4
1. Ressources médias utilisées	4
2. Outils et principes de navigation	4
3. Formes et degrés d'interactivité	5
4. Choix graphiques et interfaciques	5
5. Choix techniques	7
Scénario	7
1. Résumé global	7
2. Personnages	8
a. L'Hôte	8
b. L'Artiste	8
c. La Docteure	8
d. Le Général	8
e. Le Majordome	9
f. L'Intruse	9
g. Le Chien	9
3. Lignes temporelles	9
Conclusion	10
Conclusions Personnelles	11

Note d'intention

1. Concept

Le joueur est l'hôte d'une fête réunissant ses plus proches amis. Mais au moment où elle devrait commencer, la soirée prend un tournant sombre quand l'hôte s'effondre, empoisonné. Ce n'est cependant pas la fin pour lui, car il a la possibilité de revenir en tant que fantôme pour suivre, scène après scène, chacune des personnes présentes au moment fatidique.

Son but sera de reconnecter toutes les histoires qui se sont tramées à son insu afin de découvrir qui a pu l'empoisonner, comment, et pourquoi. Le joueur aura la possibilité de suivre chaque personnage, un à la fois, à travers chaque salle du manoir et à travers sa soirée afin de découvrir sa perspective, ainsi que les éléments de l'environnement à certains moments-clés. Chaque personnage suivi aura sa propre palette de couleur, thèmes musicaux, et potentiellement aura une vision ou un souvenir légèrement différent sur des scènes vécues avec d'autres personnes. Le quiproquo et la perspective seront au cœur de la résolution du mystère. Il n'y aura pas de choix multiples, uniquement une "lecture" des scènes pré-existantes.

2. Public cible

Le programme sera simple à utiliser avec seulement de la navigation et de la lecture de texte, mais l'intrigue sera potentiellement complexe et le joueur sera amené à réfléchir afin de relier les indices et événements rencontrés dans les différentes perspectives pour arriver à une réponse à la question principale du jeu. Les thèmes abordés seront potentiellement assez matures (poisons, trahisons, tromperies, politique, etc), mais ne demanderont pas forcément une connaissance parfaite de ces derniers afin de résoudre l'énigme. Ces connaissances pourront être importantes dans le cadre des intrigues secondaires, et donc offrir différentes profondeurs de lecture en fonction de la maturité du joueur. Les thèmes abordés et la réflexion nécessaire font que le jeu s'adresse donc plutôt à un public adolescent et adulte.

3. Objectifs

L'objectif principal de ce jeu est de présenter une expérience de découverte progressive des différents éléments de l'histoire au joueur. Chaque joueur aura sa propre expérience en fonction de quelles histoires il décide de suivre en premier, ce qui permettra d'avoir des perspectives différentes sur les personnages et leurs motivations (un personnage rencontré et suivi plus tôt sera potentiellement plus

sympathique à leurs yeux). Les graphismes, et en particulier avec les limitations de Bitsy, la palette de couleur et les musiques, permettront de distinguer les différentes lignes temporelles, et donc d'établir une continuité dans la lecture des joueurs.

Du fait que le manque de compréhension est au cœur du jeu, ce thème sera appuyé à différents moments-clés où des personnages discuteront d'éléments importants en rapport avec l'histoire, donnant la possibilité au joueur d'extrapoler certains éléments. Le manque de choix explicites (les événements sont déjà arrivés) va amener le joueur à avoir une approche plus détachée que s'il pouvait directement influencer les personnages: la réflexion se fera donc sur la justification des choix faits par ces derniers, tel que le joueur a pu l'apprendre au cours de sa session de jeu, et au final de rendre un jugement juridique (le responsable de sa mort) mais aussi moral sur les actions réalisées jusque-là.

Cahier des charges

1. Ressources médias utilisées

L'ensemble des ressources médias utilisées ont été créées dans l'outil Bitsy et suivent donc un format spécifique. Les graphismes du jeu sont des images de 8x8 pixels de 2 couleurs arrangées dans une grille de 16x16 cases. Ce style minimaliste facilite la création du contenu du jeu et nous permet de ne pas limiter le scénario. Nous avons utilisé le tileset <https://w.itch.io/nothin-fancy> et avons créé nous même les images supplémentaires nécessaires.

En plus des images, l'utilisation de texte nous permet de préciser les détails qu'on ne peut montrer dans 8x8 pixels ainsi qu'exprimer les conversations ou pensées des personnages. Le texte apparaît dans une police pixélisée, dans un rectangle en bas de l'écran lors de l'interaction avec un objet ou personnage du jeu.

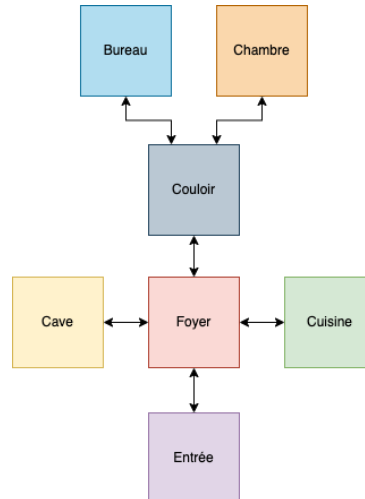
2. Outils et principes de navigation

Nous utilisons dans ce jeu 2 types de navigation : la navigation du personnage dans une salle et la navigation entre les salles/scènes.

Dans une salle, le joueur peut déplacer le fantôme de l'hôte en utilisant les flèches du clavier. Le personnage se déplace de case en case sur la grille de 16x16 cases représentant la salle pour aller observer les différents objets présents dans celle-ci et

déclencher leur dialogue associés. Il y a dans les salles des sorties qui permettent au joueur de passer d'une salle à une autre.

La navigation entre les salles se fait elle-même de 2 manières différentes : en lançant le jeu, on se trouve dans le foyer, juste après la mort de l'hôte, et le temps est figé. Le joueur peut à ce moment explorer les différentes salles en transitionnant de l'une à l'autre selon leur disposition :



A ce moment, lorsque le joueur interagit avec un des personnages, il va se mettre à suivre la perspective de celui-ci et observer linéairement une à une les scènes dans lesquelles il apparaît. Une fois la perspective de ce personnage terminée, le joueur revient à la scène de départ (la mort de l'hôte) et peut choisir un autre personnage à suivre. La navigation se fait donc d'abord par une exploration libre des salles et un choix de la perspective à suivre, puis par la succession linéaire des scènes du personnages, pour ensuite revenir au choix du prochain personnage à suivre.

3. Formes et degrés d'interactivité

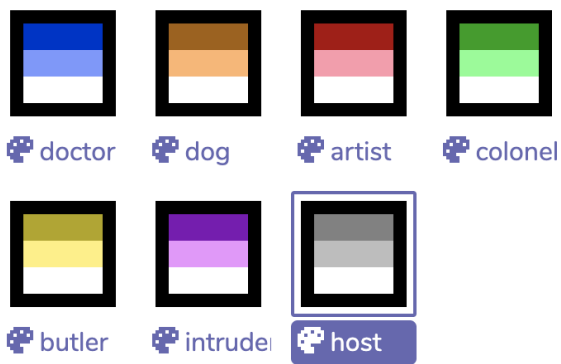
L'interactivité est principalement présente sous forme de navigation dans les salles et entre les salles. Interagir avec un objet ou un personnage dans une salle permet de révéler un texte descriptif ou un dialogue. L'accès aux différentes perspectives dans un ordre choisi par le joueur lui permet de regarder les perspectives qu'il désire selon la curiosité qu'il peut développer suite à avoir observé certains événements ou actions. Il y a donc de l'interactivité dans le choix de l'ordre dans lequel l'histoire est révélée, à la fois dans le choix de la perspective à suivre, et dans une scène le choix de l'ordre dans lequel on observe les objets et personnages de la scène.

4. Choix graphiques et interfaciques

Le choix de style graphique est venu avec la décision d'utiliser l'outil bitsy. À la fois la simplicité du style pixel art sur des images 8x8 bicolores ainsi que la facilité d'utilisation de bitsy nous a permis d'être confiant sur notre capacité à mener à bien le projet sans nous limiter sur le scénario.

Dans bitsy, il existe 2 éléments graphiques différents : les “tiles” qui représentent des objets avec lesquels on ne peut pas interagir, et les “sprites” qui sont des éléments qui peuvent déclencher l’apparition de texte. Chaque scène dans bitsy contient 3 couleurs : la couleur du fond, la couleur des tiles et la couleur des sprites. Nous avons décidé d’avoir une palette de couleur différente pour chaque personnage, et ainsi chaque perspective sera distincte visuellement permettant de rendre plus claire encore la différence entre les lignes temporelles. Dans chacune des palettes de couleur, nous avons défini une teinte particulière de couleur de fond, la couleur des tiles est une couleur de même teinte mais plus claire, et les sprites sont toujours blancs afin de bien ressortir pour que le joueur comprenne que ce sont des éléments avec lesquels il peut interagir.

Les palettes :



Pour représenter les personnages nous avons hésité entre plusieurs options comme utiliser l’initiale du personnage ou bien les représenter par un attribut caractéristique, nous avons finalement opté par des représentations simples ne représentant pas forcément des attributs des personnages mais étant facilement différenciables pour que le joueur puisse les identifier.

Le foyer et les différents personnages (palette de l’hôte) :



5. Choix techniques

Afin de représenter les différentes scènes dans bitsy, nous avons commencé par créer une scène par salle, puis nous avons dupliqué les salles avec autant de doublons que de scènes se déroulant dans cette salle, multipliés par le nombre de perspectives qui passent par cette scène. Ainsi pour une scène vue par 3 personnages, on crée 3 copies de la salle. On a également créé des sprites différents pour chaque version des personnages et objets dans les différentes scènes. Les scènes d'une perspective sont reliées entre elles dans l'ordre par le système de sorties de bitsy.

Comme bitsy permet d'exporter les données du projet sous forme de texte, mais ne permet pas de collaborer à distance directement sur le site, nous avons utilisé Git et Gitlab afin de mettre en commun notre travail.

Scénario

1. Résumé global

L'histoire d'Un Dernier Verre tourne autour de la mort de son protagoniste, et avatar du joueur, l'Hôte. Ce dernier, après avoir convié plusieurs de ses amis proches à une soirée dans sa résidence, se retrouve empoisonné au début de cette dernière. Heureusement pour lui, il a l'occasion de revenir, en tant que fantôme, et d'explorer les événements de la perspective des différents individus présents dans le manoir avant son décès.

L'histoire tourne donc autour de ces différents personnages, de leurs interactions, et des conséquences des choix de chacun sur l'expérience des autres. Les quiproquos et présomptions sont main courante. L'Hôte est le seul personnage n'ayant aucune influence directe sur l'histoire, si ce n'est d'avoir rassemblé tous ces personnages au même endroit

2. Personnages

a. L'Hôte

Comme décrit plus tôt, il s'agit de l'avatar du joueur. Très peu de choses sont décrites à son sujet, afin de laisser le plus d'espace possible au joueur pour s'y identifier. Il est uniquement connu qu'il est aisé, aime la compagnie de ses amis, et a

un chien. Du fait que son expérience n'est pas capable d'être suivie jusqu'à sa mort, et qu'elle n'influence pas les autres personnages, il n'est pas nécessaire d'avoir une caractérisation plus poussée.

b. L'Artiste

Un ami proche de l'Hôte, et qui rencontre au moment de l'histoire beaucoup de succès. En remerciement pour l'invitation, il est venu avec un cadeau: une statuette réalisée par ses soins, emballée dans un paquet, qu'il souhaite remettre en main propre à son cher ami. Bien qu'il puisse sembler timide, il est capable de se montrer sévère quand la situation le demande, et sait prendre des décisions drastiques. Il a en effet été obligé, avant le début de l'histoire, de le faire plusieurs fois déjà: officiellement, il est en relation avec la Docteure, et vit une vie de couple tout ce qu'il y a de plus banal. Il aime sa femme, et lui donne les fonds grâce à son succès pour qu'elle puisse poursuivre ses recherches. Cependant, en secret, il est aussi en relation avec le Général, une tromperie qui pourrait ruiner son couple et sa carrière si elle venait à être dévoilée!

c. La Docteure

Derrière son masque de révérence, elle cache en réalité une personnalité manipulatrice et égocentrique. La Docteure sait exploiter les gens autour d'elle, et compte utiliser cette soirée pour en être la parfaite occasion. En effet, elle a concocté avec le Général un plan d'assassinat d'un des membres de la soirée, mais on ne sait pas qui exactement. Les deux cibles principales sont l'Artiste et l'Hôte, deux invités de marque du fait de leur richesse, et de la connaissance par la Docteure qu'elle serait en première ligne pour récupérer cet argent, s'il devait advenir quelque chose à l'un des deux. Bien que l'amour de l'Artiste soit réel et aussi fidèle qu'il le peut, elle n'a d'intérêt pour lui que son capital. Cette personnalité sera particulièrement révélée dans certaines scènes clés, notamment dans l'expérience de la Docteure, tout en gardant une façade dans les autres cas.

d. Le Général

Le Général est le personnage le plus réticent de cette soirée: il est au centre de trois histoires qui vont le forcer à faire des choix complexes au fur et à mesure que des informations sont révélées, et que des événements s'accomplissent. Tout d'abord, il mène un amour secret avec l'Artiste, qu'il doit faire taire le plus possible pour le bien d'eux deux. Ensuite, il est emporté dans un complot avec la femme concernée, la Docteure, pour le meurtre d'un des invités. Comme dit plus tôt, il fait de manière réticente, mais est toutefois obligé de le faire, et ce à cause du Majordome: ce dernier, faisant partie d'un réseau criminel envers lequel le Général a une dette, l'a menacé plusieurs fois avant et pendant la soirée: il a besoin de cet argent pour se sortir de cette situation. Il a d'ailleurs apporté une première partie du paiement, sous

forme d'un paquet, qu'il souhaite donner au Majordome durant la soirée. Personnage tirillé, tombant de Charybde en Scylla, il sera le moins sûr de cette soirée.

e. Le Majordome

Une première chose à remarquer avec le Majordome est sa fidélité: il a été à ce poste dans le manoir du joueur depuis de longues années, et prend de la fierté dans son poste. Il met un point d'honneur sur la propreté, la ponctualité, et la précision de son service. Il est aussi responsable de l'animal de compagnie de son maître, un chien, qui a une fâcheuse tendance à disparaître pour causer des soucis. Mais ce métier n'est pas le seul que ce personnage a: il fait en effet partie d'une organisation criminelle, non décrite dans l'histoire, qui est chargée de différentes affaires de contrebande et de jeux de pari. C'est dans cette dernière affaire que s'est embourbé le Général, maintenant en dette envers ce réseau, et en passe de devenir leur prochaine victime. Le Majordome a d'ailleurs prévu, à l'insu de son maître, de s'occuper de l'endetté si cela deviendrait nécessaire, dans la plus grande discrétion possible.

f. L'Intruse

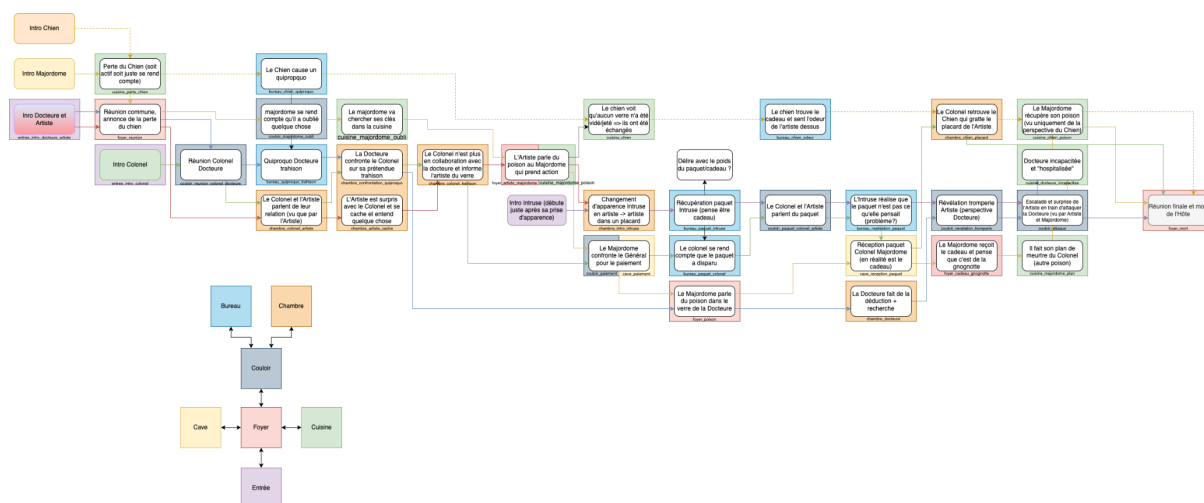
l'Intruse est un personnage caché et mystérieux. Les joueurs n'auront pas conscience de son existence au tout début, mais pourront s'en rendre compte à cause d'un fait en particulier: elle prend, durant la soirée, l'apparence d'un des invités. En effet, son objectif est de s'introduire pour dérober un objet particulièrement précieux dont elle a eu vent: le cadeau de l'Artiste, une statuette réalisée et signée de la main d'un des sculpteurs et peintres les plus prolifiques du moment. Et pour ce faire, elle s'est infiltrée, au cours des préparations de la soirée, et compte s'éclipser une fois son butin dérobé. Elle est concentrée, compétente, et capable de se défendre si cela devait s'avérer nécessaire. Malheureusement, son vol d'identité va la plonger dans les intrigues du personnage dont elle a pris l'apparence, et va devoir se retrouver à prendre des décisions, et à subir les conséquences de ceux faits précédemment.

g. Le Chien

Le compagnon canin de notre Hôte. Joueur, vif, mais un peu casse-cou, ce chien a la mauvaise tendance d'échapper à son maître et son Majordome pour faire des bêtises à un endroit non visité de la demeure. Les conséquences de ces escapades restent souvent mineures, mais peuvent aussi causer bien de confusion parmi les invités, pas nécessairement au courant de la présence de cet acteur libre. L'histoire de la perspective du Chien sera principalement une opportunité de découvrir des éléments que seul lui a pu voir, ou de connecter certaines histoires qui semblaient décorréliées jusque-là.

3. Lignes temporelles

Afin de plus simplement suivre les déplacements et évènements de chacun, nous avons créé un graphe décrivant le chemin de chaque personnage à travers les différents moments-clés de l'histoire. Chaque case du graphe correspond à une scène du jeu, la couleur du fond de la case indique la salle dans laquelle se déroule la scène et les flèches de couleurs indiquent les déplacements des personnages de scène en scène. Chaque scène a un nom, ce qui nous a permis de nous coordonner pour créer toutes les scènes et sprites, et placer les sprites dans les scènes dans bitsy.



Ces lignes temporelles se basent principalement sur les différentes trames narratives, et leur évolution au cours de la soirée:

- La tromperie de l'Artiste avec le Général, qui va finir par être révélée
- Le complot de la Docteure et du Général, qui n'arrivera pas totalement à fruition
- Le remise de l'argent du Général au Majordome, qui ne se passera pas comme prévu, à cause de la présence de l'Intruse
- Le complot de vol de l'Intruse envers l'Artiste, qui va la propulser dans ces histoires
- Et enfin, le mystère à résoudre: les causes de la mort de l'Hôte, réparties parmi ces trames narratives, que le joueur devra recoller afin de trouver la véritable histoire

Conclusion

Ce projet nous a permis de réaliser un scénario complet et cohérent ainsi que l'implémentation de celui-ci dans un outil limité mais adapté à notre idée. Cela a représenté un défi intéressant de partir d'un concept (une histoire où le visionnage de chaque perspective est nécessaire pour la compréhension des événements), et de concrétiser ce concept par différents éléments de scénario, trames narratives, personnages et objets. Nous avons également dû trouver des manières de s'organiser et de répartir le travail de manière efficace par rapport à l'outil utilisé et les caractéristiques particulières de notre concept. Nous avons aussi dû faire des choix graphiques pour que le visuel serve au mieux l'histoire et la compréhension du joueur.

Conclusions personnelles

Alexandre

J'ai beaucoup aimé réaliser ce projet. Appréciant les récits d'enquête, que ce soit sous forme de livre, de film ou de jeu (comme Return of the Obra Dinn qui a des similitudes avec notre jeu), en réaliser un a été une expérience intéressante. J'ai aussi découvert l'outil bitsy et ai aimé comment il ne nous a pas bridé dans la création du scénario par sa simplicité d'utilisation. Nous avons ainsi pu trouver différentes idées d'intrigues, personnages et moyens de surprendre le joueur de manière originale. L'élaboration du scénario sous forme de graphe fut aussi une expérience nouvelle pour moi. Je suis également satisfait de notre organisation et répartition des tâches qui nous a permis de travailler en parallèle et de chacun apporter ses idées au projet.

Philippe

Ce projet a été très intéressant, notamment dû aux défis qu'il a imposés. L'utilisation de Bitsy a imposé des restrictions créatives qui ont dû être résolues durant la production du jeu, ainsi que lors de sa préparation (scénario, personnages, etc). Sans ces limitations, je pense qu'il est tout à fait possible que le projet n'ait pas pu être terminé du fait de la volonté de faire trop, ou du fait de moins de facilité d'utilisation des autres outils. La coordination des différentes étapes du projet a aussi été un challenge, mais certains outils comme Git se sont relevés particulièrement adaptés au format textuel du projet.

L'histoire est selon moi l'un des points forts du jeu, l'élaboration des différentes trames narratives et des perspectives des différents personnages donnent l'opportunité au joueur de découvrir l'histoire complète graduellement. Chaque histoire possède au moins un mystère, qui nécessite une autre perspective pour le résoudre.

Le développement du projet en lui-même aurait pu aussi être réalisé sur un outil tel que Twine, mais l'interactivité ajoutée par la présence d'un avatar dans un environnement permet vraiment d'entrer en empathie avec le personnage de l'Hôte, et de se sentir au cœur des événements.

Au final, je trouve que ce projet a été très enrichissant, autant au niveau créatif que technique.