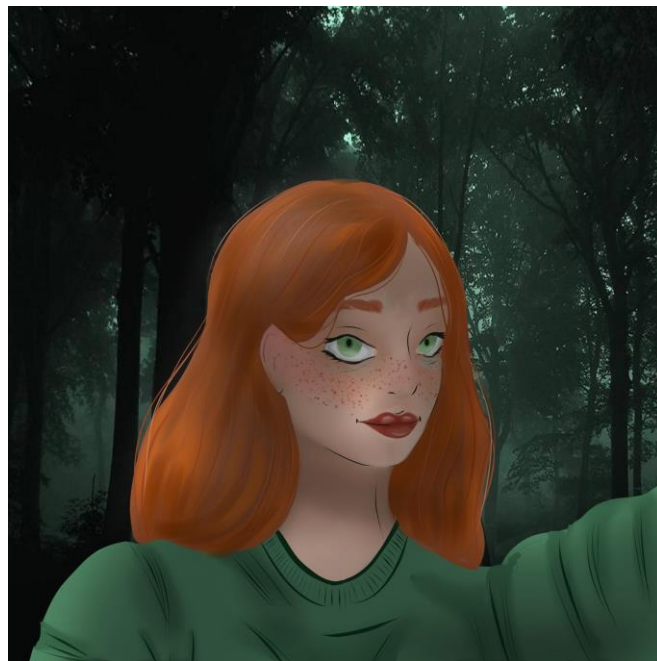


# GREEN MANTIS

Rapport SI28 - P23



Maxime ALVES  
Florian COFFINET  
Solenn LENOIR  
Solène VEYSSIERE



---

## SOMMAIRE

---

<b>I. Note d'intention</b>	<b>3</b>
1. Concept	3
2. Public cible	3
3. Objectifs	3
<b>II. Cahier des charges</b>	<b>4</b>
1. Ressources médias utilisées	4
2. Structuration du contenu	5
3. Forme et degré d'interactivité	5
4. Choix graphiques et d'interface	6
5. Choix techniques	7
<b>III. Scénario</b>	<b>8</b>
1. Contexte général	8
2. Green Mantis Challenge	8
3. Personnages	9
4. Description du téléphone	10
5. But du jeu	11
6. Dispersion des indices	12
<b>Conclusion générale</b>	<b>13</b>
<b>Conclusions personnelles</b>	<b>13</b>

## I. Note d'intention

### 1. Concept

Le concept de base de notre projet est de raconter une histoire à partir du format du "Lost Phone". Le joueur incarne un personnage qui retrouve un téléphone perdu et doit résoudre un mystère en explorant son contenu. A partir des conversations SMS, des images de la galerie, des contacts, des réseaux sociaux, il peut trouver des indices afin de mieux comprendre l'identité du propriétaire du téléphone ainsi que sa vie (relations personnelles, passe-temps, problèmes...).

La trame de notre histoire aborde un registre policier. Le joueur est un inconnu qui trouve le téléphone dans un parc. Il le récupère et choisit d'enquêter pour découvrir ce qu'il s'est passé et dans le but de retrouver la propriétaire de ce téléphone.

### 2. Public cible

Nous souhaitons viser un grand public avec notre projet. Au niveau de l'ergonomie, le plus grand nombre y aura accès. En effet, le smartphone est un outil connu par la majorité et son fonctionnement est familier. En reprenant son format, le gameplay sera accessible.

Lorsque l'utilisateur lance le jeu, il ignore le principe et n'a pas d'attente. C'est sa curiosité qui lui permettra d'avancer dans l'histoire.

Concernant l'histoire, nous nous sommes dirigés vers des sujets plutôt sombres. Ainsi, c'est le fond plus que la forme du jeu qui va déterminer le public cible. Les sujets abordés seront entre autre : la scarification, le suicide et la dépression. Il ne serait donc pas destiné à un public trop jeune, en dessous de 10 ans.

### 3. Objectifs

L'immersivité sera au cœur de notre projet. En fouillant librement dans un téléphone, le joueur se plonge directement dans l'intimité du propriétaire et peut même s'y identifier par le biais des photos, musiques, discussions SMS.

Nous voulons aussi proposer une expérience interactive grâce aux différentes fonctionnalités du téléphone. Le joueur ne pourra compter que sur son raisonnement pour parvenir à la vérité. Il ne sera pas guidé lors de son "aventure". L'intégralité des applications sont cliquables pour ne pas gêner l'immersion du joueur.

L'objectif de l'histoire est de sensibiliser aux danger des réseaux sociaux et d'inciter les personnes se sentant mal d'aller en parler plutôt que de se renfermer sur eux-même.

Enfin, les éléments graphiques du jeu seront réalisés par Solène VEYSSIERE pour ajouter une touche originale au jeu. De plus, cela permet de créer une distance avec la réalité et de rendre certaines images plus supportables.

## II. Cahier des charges

### 1. Ressources médias utilisées

#### Ressources Textuelles :

Pour le scénario, aucune ressource textuelle n'a été utilisée, il est issu de notre imagination. Le principe est simple : chercher des informations dans le téléphone d'une personne disparue. Il est donc clair que les ressources textuelles seront primordiales dans ce projet : dans les messages échangés avec les contacts, dans les biographies du réseau social et dans les descriptions des posts sur ce réseau.

Nous avons tout d'abord tenté d'utiliser ChatGTP pour la base des conversations mais le résultat n'était pas convaincant car celles-ci étaient très impersonnelles. L'idée a donc été abandonnée et les conversations ont été entièrement écrites par nos soins. Cela a permis d'obtenir le côté humain d'une conversation SMS mais également au joueur de reconnaître le « style » de conversation dont il a l'habitude. De plus, si le joueur se reconnaît dans les conversations il aura plus de facilité à reconnaître les interactions entre les personnages et cerner leur relation.

#### Ressources sonores :

Des musiques non-libres de droits ont été utilisées pour fournir la playlist de la propriétaire du téléphone. Il était nécessaire d'avoir de vraies musiques auxquelles le joueur pourrait se raccrocher. Il pourra ainsi, entendre des paroles qui font échos en lui, reconnaître des chansons, les ajouter à sa playlist.

L'expérience proposée ne sera pas qu'un simple jeu vidéo mais aussi une possible découverte musicale pour le joueur. De plus, nous connaissons tous l'impact des musiques sur notre bien-être, les chansons que nous écoutons sont le reflet de notre personnalité et de notre état mental. Ainsi, la playlist du personnage principal a été conçue en pensant à ces paramètres. Le joueur devra donc prendre en compte ces musiques pour résoudre l'enquête. Et qui sait ! Peut-être qu'un indice sera caché dans une des playlists ?

Nous avons également prévu de mettre des sons libres de droit pour rappeler les sons produits par nos téléphones mais pour plusieurs raisons telles que le manque de temps, les difficultés d'implémentation et le non réalisme (puisque nous mettons nos téléphones en silencieux et l'ouverture des application se fait sans son) nous avons choisi de ne pas ajouter cette fonctionnalité. L'idée d'une musique d'ambiance du jeu a aussi été abandonnée car trop difficile à implémenter.

### Images :

L'utilisation d'images libres de droit a été retenue comme base pour certains dessins. D'autres « photos » de la galerie proviennent de nos galeries personnelles. Par exemple, certains paysages et certaines photos de dessins. Cela permettra au joueur de se reconnaître dans la galerie de la personne disparue et de s'identifier à elle, devenant ainsi plus impliqué dans le jeu, le poussant à découvrir la vérité.

De plus, en créant une interface de téléphone, nous souhaitons que le joueur puisse reconnaître les applications utilisées et présentées dans le téléphone à fouiller. Cela participe également à l'immersion du joueur. Pour parvenir à ce résultat nous allons devoir utiliser des logos libres de droit ressemblant fortement à ceux des célèbres applications qui remplissent notre espace de stockage. Pour le reste des images, le logiciel de dessin Krita a été utilisé, cela permettra une uniformité graphique sur le téléphone.

## **2. Structuration du contenu**

Notre jeu sera construit sous la forme d'un hyperdocument scénarisé. L'ensemble du contenu n'est pas disponible dès le début de la partie, il faudra donc trouver comment obtenir l'accès complet à toutes les sections du téléphone.

La navigation est libre et le joueur peut se déplacer dans le téléphone en cliquant sur les différents liens hypertextes. Cependant, pour être raccord avec l'interface d'un téléphone, le retour à la page d'accueil sera nécessaire pour accéder à une nouvelle application. Pour revenir au menu, le joueur doit cliquer sur le bouton central en bas du téléphone, à la manière d'un ancien Iphone.

## **3. Forme et degré d'interactivité**

Le jeu a pour but d'être très interactif. Cela signifie que le joueur devrait pouvoir retrouver presque toute l'interactivité d'un téléphone dans le jeu. Il pourra ainsi se déplacer dans l'interface, cliquer sur les icônes et ainsi rentrer dans une application. C'est en fouillant celles-ci que le joueur récoltera des indices.

Au fur et à mesure de l'avancée du joueur/enquêteur, les indices s'accumulent ouvrant de nouvelles zones de recherche dans le téléphone...

Comme par exemple :

- L'association de 3 indices donne le code de déverrouillage du 2<sup>nd</sup> compte Instadam de la victime sauf que l'un de ces indices est caché dans une conversation qui est bloquée au départ, le joueur devra donc premièrement :
- Débloquer une conversation avec un personnage clé à l'aide d'un mot de passe (issu de la playlist) afin d'en savoir plus sur l'histoire et de récolter un précieux indice.

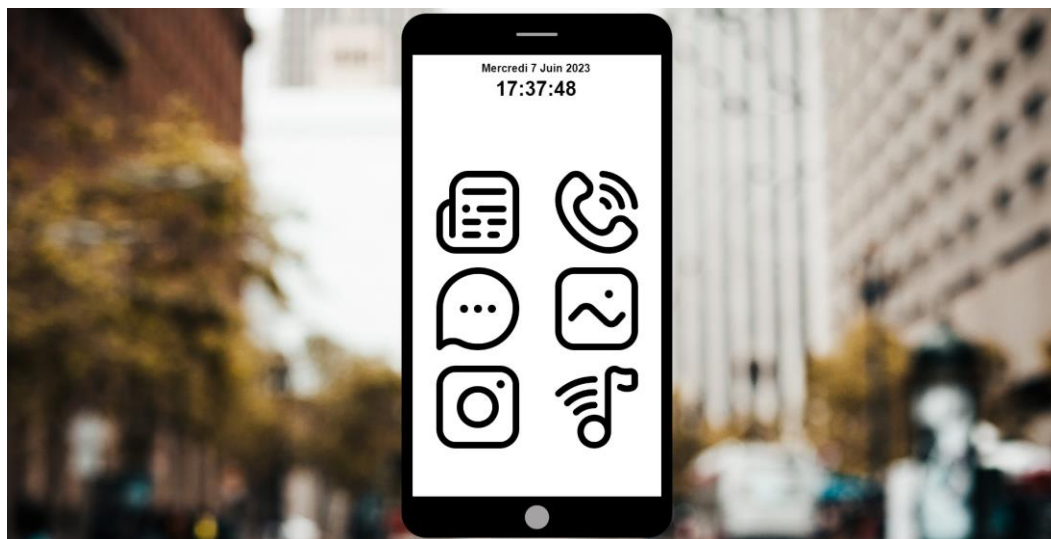
- Débloquer différentes fins. En effet, plusieurs personnages pourront être suspectés : son ex et son petit-ami mais le joueur pourrait même ne pas trouver de suspect principal. L'accès aux appels téléphoniques est possible. Le joueur pourra ainsi décider d'appeler la police et de dénoncer un coupable de son choix. S'il se trompe, la jeune femme ne sera pas retrouvée ou bien morte. Il n'est finalement pas possible d'appeler d'autres personnes par manque de temps.

#### 4. Choix graphiques et d'interface

Tous les personnages sont désignés et dessinés sur le même logiciel. Tous ceux visibles sur la galerie sont ainsi dessinés par-dessus des images libres de droit. Ces images libres de droit facilitent le travail et permettent des arrière plans d'image colorés et de qualité. L'objectif est d'avoir une homogénéité graphique mais également une touche d'originalité.



Nous avons également évoqué les icônes des applications. Etant donné le style graphique pas entièrement réaliste nous ne voulions pas copier coller la réalité. C'est pourquoi nous avons choisi des applications proches mais pas identiques à celles présentes sur nos téléphones. Une autre des raisons est le thème de notre projet, il s'inspire fortement d'un challenge ayant sévi sur les réseaux sociaux il y a quelques années (Blue Whale Challenge). Comme il s'agit d'évènements sombres d'internet nous ne voulions pas reprendre le même nom. Par ailleurs, certains joueurs renseignés auraient pu deviner la conclusion à partir du nom. C'est pourquoi nous avons choisi (Green Mantis Challenge). L'esprit du projet est donc semi-réaliste : des noms et graphismes s'apparentant à la réalité mais tout en restant différents.



Notons que nous avons grandement limité le nombre d'applications sur le téléphone pour une simple raison : nous ne voulons aucun élément décoratif. Ainsi, toute application superflue ou n'ayant pas pu être codée par manque de temps a été évincée. Toutes les applications sont cliquables. L'objectif était de ne pas perdre le joueur au milieu de trop d'informations.

## 5. Choix techniques

Concernant les illustrations telles que celles dans la galerie ou Instadam, elles seront réalisées grâce au logiciel de dessin numérique Krita. Ce choix fut pris uniquement car le logiciel était à peu près maîtrisé avant SI28, économisant ainsi énormément de temps de prise en main, et car le logiciel est gratuit.

Au début du projet, Twine était envisagé pour développer le jeu. Ce choix était motivé par la facilité d'utilisation pour des non initiés au développement informatique. Cependant, après avoir étudié les fonctionnalités offertes par Twine, il s'est avéré que le logiciel ne répondait pas à notre besoin. En effet, le cœur d'un Lost Phone est de permettre au joueur de naviguer librement dans le téléphone et de pouvoir revenir plusieurs fois au même endroit. Ce système est possible sur Twine mais complexe à mettre en place car la progression des pages ne suit pas une arborescence.

Pour une gestion plus flexible des liens hypertextes, nous avons finalement privilégié de coder directement en HTML, CSS et Javascript. Au début du développement, nous nous sommes inspirés du code réalisé lors d'un précédent projet, *Computueur*. Puis, au fur et à mesure que le projet se concrétisait, notre code est devenu plus personnel. Les ressources Internet ont été d'une aide précieuse, en particulier des codes CSS qui ont permis à certaines applications d'être similaires à celles utilisées quotidiennement par le joueur (interface du téléphone, Instagram, Spotify...).

### III. Scénario

#### 1. Contexte général

Le jeu commence lorsque le joueur trouve le téléphone d'une inconnue, Alexia Moreau, dans un parc. Le téléphone étant déverrouillé, le joueur décide de le fouiller pour retrouver à qui il appartient et le lui rendre. Cependant, il découvre par ses recherches que le téléphone n'a pas juste été perdu. La véritable raison est bien plus sombre...

En effet, Alexia est une joueuse du Green Mantis Challenge. Ce jeu macabre consiste en une série de défis à réaliser sur une semaine. Le défi final est de mettre fin à ses jours. Lorsque le joueur trouve le téléphone d'Alexia, il s'agit du septième et dernier jour. Ainsi, il ne le sait pas encore mais le temps d'Alexia est compté. Le but de notre jeu est de retrouver Alexia, si le joueur en est capable. Deux fins sont possibles selon si le joueur parvient à récolter toutes les informations nécessaires pour sauver Alexia : elle peut être secourue à temps ou terminer le Green Mantis Challenge et mettre fin à ses jours.

En fouillant le téléphone, le joueur découvrira le contexte général de l'histoire mais aussi des indices dissimulés à différents endroits : contacts, conversations SMS, historique d'appels téléphoniques, photos (privées) dans la galerie, photos (publiques) sur Instadam, playlists musicales.. Le joueur pourra également établir le profil psychologique des différents personnages ainsi que les liens qu'il y a entre eux.

#### 2. Green Mantis Challenge

Le Green Mantis Challenge est un jeu populaire sur Internet. Pour certains, il s'agit d'une légende urbaine. Pour les organisateurs, il s'agit d'une distraction macabre où ils jouent avec des vies humaines. Enfin, pour les joueurs, souvent souffrant de troubles, il s'agit d'une façon de laisser une trace avant de mettre fin à leur vie malheureuse.

Lors du Green Mantis Challenge, un tuteur accompagne le joueur pour le "guider" vers la "libération". Son rôle est de le garder sous emprise, afin qu'il n'abandonne pas le challenge. Le Green Mantis Challenge se déroule sur une semaine avec les défis suivants :

Jour 1 : Regarder un film d'horreur choisi par le tuteur

Jour 2 : Écouter une playlist de chansons déprimantes choisies par le tuteur

Jour 3 : Aller dans la forêt seule

Jour 4 : Monter dans un lieu en hauteur et faire pendre ses jambes dans le vide

Jour 5 : Se dessiner quelque chose en le gravant sur la peau

Jour 6 : Se débarrasser de son téléphone après avoir pris un dernier selfie

Jour 7 : Se suicider

Pour les 6 premiers jours, le joueur doit témoigner de la réussite du challenge avec une publication sur le compte Instadam. Le dernier jour, c'est le tuteur qui poste une photo avec les identifiants qu'il a récupéré pour l'occasion. Ce post "félicite" le joueur pour sa participation.



### 3. Personnages

#### Alexia Moreau

Tout d'abord, le personnage principal, Alexia Moreau est une jeune fille de 20 ans. Elle est rousse aux yeux verts. Le joueur pourra l'identifier physiquement à partir des photos de sa galerie et de son compte Instadam. Alexia a une situation familiale compliquée. Pendant son enfance, ses parents se disputaient régulièrement. En effet, son père est alcoolique et violent. Lorsqu'elle était au collège, ses parents ont divorcé et sa mère a obtenu la garde. Sa mère est très occupée comme elle doit s'occuper toute seule de subvenir aux besoins de la famille. Par conséquent, Alexia a toujours manqué d'amour familial. Elle est très introvertie et n'a pas beaucoup d'amis.

#### Catherine Moreau

Catherine Moreau est la mère de l'héroïne. Elle tient beaucoup à sa famille mais travaille souvent tard. Elle est froide malgré elle et n'a pas conscience de la détresse dans laquelle sa fille aînée est plongée. Ce manque de lien entre la mère et la fille sera illustré par les conversations SMS échangées entre les deux personnages. En effet, ces derniers seront très pratiques, sans réelle émotion. Catherine est en couple avec un nouvel homme, qui est l'équivalent d'un beau-père pour Alexia. Ce dernier n'a pas une importance particulière mais il apparaît dans les photos de famille.

#### Lola Moreau

Lola Moreau est la petite sœur de 16 ans d'Alexia. Elles s'entendent bien. Ce personnage n'aura pas une importance primordiale dans l'histoire.

#### Louis Curtain

Louis Curtain est le petit ami d'Alexia. Dans les conversations SMS, il n'apparaît pas anormal. Cependant, il est très toxique. Il l'isole de ses amis et la manipule. C'est lui qui a profité de sa vulnérabilité pour lui faire découvrir le Green Mantis Challenge et la faire jouer. Il s'agit de son tuteur dans le jeu, c'est-à-dire qu'il la "guide" dans les différents challenges. Dans leur conversation SMS, il annonce qu'il a trouvé "une solution pour qu'elle aille mieux". Cependant, il précise que ce serait mieux qu'ils en discutent de vive voix. Ce sera à ce moment-là qu'il l'introduit au Green Mantis Challenge.

#### Lucas Dubuisson

Lucas Dubuisson est l'ex d'Alexia. Ils étaient en bons termes après la rupture. Cependant, après qu'Alexia rencontre Louis, leur relation a changé. Lucas a entendu de mauvaises rumeurs sur Louis et a essayé d'avertir Alexia. Cependant, cette dernière, manipulée par Louis, a interprété cela comme un comportement malsain.

Elle pense que Lucas agit comme cela car il a encore des sentiments pour elle et qu'il ne veut pas qu'elle sorte avec Louis. Elle a suivi le conseil de son petit ami et de sa meilleure amie et a fini par le bloquer. Si le joueur parvient à le débloquent (un mot de passe sera nécessaire et il pourra être déduit à partir d'indices dans la conversation avec la meilleure amie), il aura un nouveau point de vue sur la relation entre Alexia et Louis. Cela le rapprochera de la vérité. Cependant, le joueur peut aussi le considérer comme un suspect en temps qu'ex petit-ami toxique d'Alexia s'il suit l'opinion de Louis.

### **Béatrice Da Silva**

Béatrice Da Silva est la meilleure amie d'Alexia. Elle la surnomme Bae. Leur conversation est riche en informations pour le joueur car les deux échangent énormément. Alexia lui parle de ses problèmes familiaux, de ses doutes avec Lucas et de sa relation avec Louis. Elles se sont rencontrées au collège et ont toujours été ensemble jusqu'au lycée. Cependant, elles ne sont pas allées dans la même université et sont maintenant très éloignées. Ainsi, Béatrice ignore les aspects sombres de la vie d'Alexia. Elle ne connaît que la description de Lucas et de Louis faite par Alexia. C'est pour cela qu'elle lui a conseillé de bloquer Lucas et qu'elle n'a pas de problème avec Louis. De même, elle n'est pas au courant de la détresse d'Alexia et de sa participation au Green Mantis Challenge.

### **Axel Dupont et Axelle Dupond**

Il s'agit de deux autres camarades de classe et amis d'Alexia. Ils n'ont pas une importance primordiale dans l'histoire. Ils servent à remplir les contacts afin de donner plus de réalisme.

## **4. Description du téléphone**

C'est en fouillant dans les différentes applications du téléphone que le joueur va découvrir des indices afin de pouvoir comprendre l'histoire d'Alexia et potentiellement lui venir en aide. Ces indices permettront de découvrir l'accès au compte Instadram secondaire d'Alexia dédié au Green Mantis Challenge. Le joueur découvrira alors six photos postées sur ce compte, chaque photo faisant office de preuve pour la réalisation du défi du jour.

En reliant les indices aux photos, le joueur comprend alors que le challenge se déroule sur une semaine et que pour l'instant Alexia a réalisé les six premiers défis.

A ce moment le joueur comprend que le dernier défi est le suicide d'Alexia, il doit alors trouver l'endroit où elle est allée afin de prévenir la police pour intervenir à temps.

### **Contacts :**

- Alexia Moreau en titre
- Louis Curtain ❤️
- Lucas Dubuisson (contact bloqué)
- Maman
- Bae Da Silva
- Axel Dupont
- Axelle Dupond

**Messages :**

Conversations avec certains de ses contacts. Il était long et inutile de créer des conversations avec tout le monde, surtout si la plupart étaient sans intérêt. Le joueur aurait perdu patience lors de la lecture d'autant de texte. Ainsi, toutes les conversations ont un intérêt pour la compréhension de l'histoire.

**Appels :**

Le nom du contact et l'heure d'appel sont visibles. Les appels avec sa meilleure amie sont récurrents et ceux avec sa mère presque inexistant. Elle appelle Louis très fréquemment.

**Galerie :**

Les photos dans la galerie permettront au joueur de comprendre le profil psychologique d'Alexia, qui sont ses amis, sa famille. Les photos sont accompagnées d'une date correspondant au moment où elles ont été prises. Des indices ou au moins des pistes peuvent être dissimulés dans certaines photos.

**Spotify :**

Deux playlists sont disponibles. La première provient du tuteur et ne contient que des musiques déprimantes. Cela fait référence au Green Mantis Challenge La seconde, playlist "Partagé avec Bea" rassemble des musiques écoutées par les deux meilleures amies où l'on trouvera un indice permettant de débloquer la conversation avec Lucas.

**Instadam :**

L'application Instadam contiendra la clé de résolution de l'histoire d'Alexia. Elle possède un compte principal classique et un compte secondaire dédié au challenge Green Mantis. Ce second compte est déblocable grâce à un code.

En parcourant le téléphone, il est quasiment impossible que le joueur pense directement à un challenge sombre. L'accès au compte secondaire donnera les informations suivantes :

- Alexia réalise le Green Mantis Challenge
- Elle est au 7e jour donc elle doit se suicider aujourd'hui
- Il y a un lien entre Louis et le Green Mantis Challenge au vu des conversations SMS échangés avec lui

**5. But du jeu**

Le but du jeu est de comprendre ce qui est arrivé à Alexia, en établissant les relations entre les différents contacts et leur degré d'intimité, puis en découvrant des indices qui permettent de trouver différents codes pour débloquer de nouvelles sections du téléphone.

La fin du jeu est possible lorsque le joueur a obtenu tous les indices et a donc complété entièrement le jeu. Pour obtenir cette fin, il faut que le joueur découvre les indices dans les conversations pour débloquer le code d'accès au compte Instadam secondaire

## SI28 P23 - GREEN MANTIS

dédié au challenge. Là, il disposera de tous les indices possibles, il devra alors appeler la police puis répondre correctement aux questions posées.

### **Appel à la police :**

A tout moment, il est possible d'appeler la police. En fonction des indices récoltés, le joueur parvient ou non à communiquer différentes informations à la police.

Dès qu'un choix n'est pas le bon, deux options sont proposées au joueur :

- Arrêter la fouille et le déposer au commissariat
- Continuer

S'il arrête la fouille, il ne trouvera jamais Alexia et ne connaîtra potentiellement pas la véritable histoire. Il s'agit de la mauvaise fin. Le texte affiché à l'écran sous-entend que le joueur est passé à côté de quelque chose et une image évocatrice du Green Mantis Challenge apparaît et disparaît.

Si le joueur choisit de continuer, il peut de nouveau parcourir le téléphone. Il est possible d'appeler la police autant de fois que le joueur le souhaite. L'implémentation d'un compteur aurait été trop compliqué dans les temps impartis et aurait pu frustrer le joueur.

Pour pouvoir sauver Alexia, le joueur doit avoir découvert le deuxième compte Instadam d'Alexia où elle réalise le Green Mantis Challenge pour comprendre qu'elle est en danger. De plus, il doit avoir compris que Louis est son tuteur dans le challenge. S'il y parvient et qu'il dévoile tout cela à la police, Alexia peut être retrouvée en vie. Bien entendu, cela ne sera possible que si le joueur a une idée du lieu où elle se trouve. Cette information sera disponible grâce aux échanges avec son petit ami.

## **6. Dispersion des indices**

### **Pour débloquent le compte Instadam secondaire :**

- Sur les conseils de sa meilleure amie Bae, Alexia bloque Lucas et Bae décide du code pour le débloquent. Il s'agit de la durée d'une chanson de la playlist en commun entre Bea et Alexia. Il faudra donc explorer la conversation avec Bae et faire le lien avec la chanson correspondante (Ex de Stray Kids).
- Pour obtenir l'accès au compte Instadam secondaire, il faut trouver un code à 4 chiffres défini par Alexia, obtenu en additionnant l'année de ses vacances préférées, le numéro de son adresse et l'année de naissance de sa sœur :
  - L'année de ses vacances préférées se trouve dans la galerie. Or des photos de deux périodes de vacances sont présentes. Pour déterminer lesquelles sont ses préférées, il faudra lire la conversation avec Béa où elles mentionnent le froid.
  - Le numéro de rue d'Alexia est dans la conversation avec son ex.
  - L'année de naissance de sa sœur se trouve sur l'Instadam

- L'indice qui dit au joueur d'additionner ces 3 nombres s'affichera après avoir cliqué sur "mot de passe oublié"

### **Pour retrouver Alexia :**

Alexia mentionne dans la conversation avec son petit ami apprécier aller près de la falaise pour se changer les idées. Lorsque le joueur doit donner à la police le lieu où il estime qu'Alexia se trouve, une liste de lieux est proposée. La falaise fait partie des choix possibles. Le joueur devra faire le lien pour trouver la bonne réponse.

## **Conclusion générale**

Initialement le projet devait être une histoire interactive qui utilise le logiciel Twine. Puis après avoir orienté le scénario vers le style "Lost Phone", l'utilisation de Twine était devenue très compliquée et pas du tout optimale.

Nous avons donc décidé de coder nous-même le jeu en HTML, CSS et JavaScript afin d'avoir le plus d'options possibles en tant que créateurs. Nous avons abandonné l'idée d'utiliser Twine pour laisser une liberté d'exploration totale au joueur et c'est le cas dans la version finale de Green Mantis : le joueur peut explorer librement tout le téléphone, il n'y a aucun ordre précis pour comprendre l'histoire.

Pour parvenir au dénouement final du jeu, il faut avoir exploré toutes les applications disponibles et donc avoir débloqué toutes les sections du téléphone en fouillant un peu partout. En fonction de la récolte des indices, le joueur parvient ou non à atteindre la fin heureuse pour Alexia.

Ce projet nous a permis de développer de nombreuses compétences variées : codage, graphismes, écriture d'un scénario. La charge de travail était importante mais en répartissant les tâches en fonction de ce qui était réalisable par chacun, nous sommes arrivés à un résultat dont nous sommes fiers : un jeu complet, entièrement développé par nos soins malgré plusieurs novices en codage dans le groupe.

## **Conclusions personnelles**

- **Maxime :**

Ce projet était ma première vraie expérience dans le code informatique, j'appréhendais un petit peu cette partie et pensais que je n'allais pas pouvoir faire grand chose pour ça. Finalement, avec Florian, nous avons pu aider Solenn dans cette partie du jeu, tout en pensant au scénario. J'avais du mal, au départ, à voir où nous allions avec ce projet, mais finalement, après de nombreuses heures investies, c'est encore mieux que ce à quoi je m'attendais. Nous avons réussi à faire aboutir ce projet, ce n'était à priori pas évident, mais nous sommes plus que satisfaits du résultat.

- **Florian :**

N'ayant jamais codé auparavant, je redoutais un projet où j'allais devoir coder, c'est pourquoi un projet sur Twine me convenait parfaitement. Comme le projet s'est orienté vers le format "Lost Phone" il a fallu que je code pour la première fois. J'ai donc réalisé les parties les plus simples du code (la galerie photo et l'application de musique) et ce n'était pas toujours si simple que ça. Mais comme Solenn gérait le code final, elle corrigeait les éventuels problèmes dans mon code et à la fin, on a tous réussi à apporter notre pierre à l'édifice, jusqu'à obtenir un projet abouti dont nous sommes fiers.

- **Solenn :**

J'ai apprécié travailler sur ce projet. Tout d'abord, le sujet me plaisait car j'aime beaucoup les histoires sombres et le format Lost Phone. L'identité graphique avec les dessins de Solène donne aussi un style au jeu. La partie développement était intéressante car je n'ai pas beaucoup l'occasion de coder en HTML. C'est un langage que j'apprécie car les résultats sont très visuels et qu'il est accessible avec beaucoup de ressources en ligne. J'ai géré l'architecture principale du code et Maxime et Florian m'ont aidé pour réaliser certaines applications. Le travail en équipe lors du projet a été très positif, tout le monde fut investi, a proposé des idées et a contribué avec ses compétences. Enfin, nous avons pu faire tester notre jeu à quelques personnes et c'est drôle de les voir enquêter et quels raisonnements ils établissent.

- **Solène :**

J'ai beaucoup aimé travailler sur ce projet aux côtés de Maxime, Florian et Solenn.

J'avais très peur de la partie code mais au final je n'ai pas eu à coder. Cela me donnait l'impression de ne pas réellement participer au projet et de les laisser tout faire. Malgré tout, mon travail se basait sur les graphismes des applications ainsi que du travail (collectif) sur le scénario, la réflexion sur les indices, une partie du rapport..

L'équipe est très positive et l'ambiance légère permettait un travail efficace d'entraide. J'ai particulièrement adoré faire tester notre jeu. Les voir réfléchir, suivre les indices et pistes que nous avons disséminés était très gratifiant. C'est un projet dont je suis fière autant pour le résultat final que pour les rencontres que j'ai pu faire.