



PROJET SI28 – P24

CLÉMENT CHAZELAS

LOUIS LEMAIRE

SAMUEL PALA

SOMMAIRE

NOTE D'INTENTION	3
CAHIER DES CHARGES	4
CONCLUSIONS PERSONNELLES	8
ANNEXES	10

NOTE D'INTENTION

CONCEPT :

Notre concept s'inspire des jeux à choix interactifs de la série "The Dark Pictures Anthology" tout en intégrant des éléments cinématographiques. Nous proposons un film interactif à choix où chaque image du "jeu" serait filmée, offrant ainsi une expérience immersive similaire à celle d'un jeu vidéo.

Nous introduisons des actions contextuelles, appelées Quick Time Events (QTE), permettant aux spectateurs de participer activement à l'évolution de l'histoire. À travers des séquences de ralentis et d'accélérés, le spectateur est invité à prendre des décisions cruciales en temps réel, façonnant ainsi le déroulement de l'intrigue. L'ajout d'un troisième choix "Ne rien faire", avec un timer, renforce l'impact des décisions du spectateur sur le dénouement de l'histoire, introduisant une dimension de tension et de suspense supplémentaire.

Dans notre projet, l'ambiance sonore joue un rôle primordial. Nous explorons l'idée d'une narration visuelle où le son et la musique sont omniprésents, participant activement à l'immersion du spectateur dans l'univers narratif. Nous envisageons également des séquences où le silence prédomine, renforçant ainsi la solitude et l'isolement ressenti par le personnage principal et le spectateur.

PUBLIC-CIBLE :

Notre projet vise un public très diversifié. Nous ciblons particulièrement les spectateurs en quête d'expériences narratives immersives et interactives. En proposant un contenu novateur et engageant, nous cherchons à attirer les spectateurs avides de nouvelles formes de divertissement.

Nous anticipons que notre public sera familier avec les jeux à choix interactifs et les films immersifs tels que "Until Dawn" et "The Giver". Nous nous engageons à offrir une expérience unique et captivante, en éveillant chez le spectateur des émotions intenses et des questionnements sur les conséquences de ses choix.

OBJECTIFS :

Notre objectif principal est d'offrir une expérience cinématographique interactive innovante, capable de captiver et de surprendre le spectateur à chaque instant. Nous aspirons à susciter une réflexion profonde sur les implications de nos choix et actions, tout en fournissant une forme de divertissement immersive et participative.

CAHIER DES CHARGES

RESSOURCES MEDIAS UTILISÉES :

La vidéo est utilisée pour impliquer le spectateur dans l'histoire, il entre dans le lieu accompagné des personnages. Le son est lié aux codes du cinéma. Le plus important reste les apparitions graphiques des choix et des QTE. Ceux-ci représentent l'originalité du projet et sont créés pour éviter de briser le quatrième mur, le spectateur devient joueur et réalise les actions demandées par le jeu. Il y a une complète complémentarité des médias, aucun ne surpasse les autres, ils sont coordonnés pour homogénéiser l'expérience.

STRUCTURE ET NAVIGATION :

Le projet présente une navigation arborescente à travers le scénario (Voir Annexe). Les grains sont des séquences, parties du film montées contenant plusieurs plans. Chaque grain est autonome mais non indépendant. La création de l'histoire se fait par l'intermédiaire du joueur, il crée une ou plusieurs histoires en fonction de son expérience.

FORMES ET DEGRÉS D'INTERACTIVITÉ :

L'interactivité est globalement résumée par de la navigation entre les scènes grâce aux choix. De plus, les QTE représentent une introduction de donnée par le joueur (à réaliser dans les temps ou non).

CHOIX GRAPHIQUES ET D'INTERFACE :

CHOIX GRAPHIQUES :

Un Moodboard a été réalisé pour parvenir à l'ambiance désirée pour le film interactif. Les couleurs utilisées seront d'un ton jaunâtre, étouffant. En voici quelques extraits :





Au niveau de la typographie, elle traduit l'horreur et l'inquiétude du projet.

LA POLICE MOONEER SERA UTILISÉE POUR LES TEXTES, ELLE SERA LISIBLE.

LA POLICE HELP ME POUR LES TITRES

Le style graphique sera le Cinéma, dans les tons de l'horreur, mais réaliste.

CHOIX D'INTERFACES :

Le jeu commencera par un écran de menu, permettant de lancer l'histoire. Il y aura un léger tutoriel au lancement du logiciel, le gameplay doit être simple. Il indiquera sur le premier écran comment utiliser le clavier et flèches pour les choix et les QTE.

Il n'y a pas de réversibilité sur les actions dans l'histoire. Lorsqu'on appuie sur une touche, cela a forcément une conséquence pour mener à la prochaine étape du film.

CHOIX TECHNIQUES :

Le logiciel utilisé pour la partie jeu vidéo sera Unity. La décision s'est portée sur un logiciel simple d'utilisation et permettant un large spectre d'applications. On pourra ainsi réaliser le passage des séquences grâce aux QTE de la manière la plus immersive possible, sans sortir du logiciel, il permettra aussi d'utiliser le menu.

Sketchbook pour le graphisme des différents dessins du menu ainsi que le graphisme des QTE. C'est le logiciel de dessin dont on possède la licence et qui se trouve être parfait pour créer des illustrations (simple d'utilisation et utilisant des calques)

Le logiciel de montage utilisé pour les scènes sera Premiere Pro. Il est possible de créer dans un seul fichier de montage les 51 séquences séparées, et modifier séparément chacune, en gardant une brute pour se repérer dans le temps. C'est le logiciel que notre monteur utilise depuis des années, il est professionnel et complet.

Pour les effets spéciaux, on utilisera After Effects. C'est un logiciel de montage très poussé permettant des effets visuels à couper le souffle (Muzzle Flash, Flash, Sang, Flou, etc.) !

La bibliothèque Pixabay sera utilisée pour les bruitages et les musiques libres de droit, étant très complète.

Au niveau du matériel technique, ils sont nécessaires à la qualité vidéo et audio du projet :

- Caméra : caméscope Panasonic 4k (nous filmerons ici en 1080p de manière plus optimale, avec un rendu moins lourd, plus facile à manipuler et à partager)
- Micro : Rode Videomic, un micro directionnel avec perche pour capter le son du dessus.

- Un stabilisateur manuel : meilleure prise en main de la caméra et plus de possibilité de mouvement.
- Lumière : Barres LED Boling car large choix de couleurs et d'effets, permet de maîtriser son environnement lumineux comme souhaité.
- Réflecteur et diffuseur : Permettra de maîtriser et exploiter au mieux l'environnement pour créer l'image voulue.

CONCLUSIONS PERSONNELLES

CLÉMENT :

Durant ce semestre je me suis quelque peu laissé guidé par la folie créative de Louis et de Samuel pour la création du scénario. C'est sans doute la partie qui m'attirait le moins, bien que la majeure partie du scénario ait été retravaillée à trois pour qu'il convienne à tout le monde. Je suis plus fan d'ajouter des petits détails et éléments scénaristique ou de retravailler un scénario déjà existant.

Ce fut une expérience très enrichissante et surtout très fun ! Les réunions en dehors des heures de TD étaient détentes, souvent accompagnées d'une girafe au PIC, mais nous permettaient d'avancer très rapidement, en faisant des points sur l'avancée du scénario ainsi que le tournant que nous voulons donner à l'histoire.

A mes yeux, le tournage du film a sans aucun doute été le meilleur moment du projet. J'ai pu passer un week-end à me replonger dans un aspect du théâtre et de la cinématographie qui m'attire énormément : la mise en scène. En m'appuyant sur le storyboard réalisé par les deux autres zozos le week-end précédent nous avons pu adapter les différentes séquences de manière à avoir le meilleur résultat possible. Ce fut également l'occasion de faire la rencontre de deux très bons acteurs, amis de Louis. Le clou du week-end a clairement été la dégustation de Chunk Chunk après le dernier clap du film.

Le développement du film sur Unity m'a permis d'ajouter un langage de programmation à ma liste. Également, me former sur Unity a été une très bonne expérience que je voulais faire depuis un bout de temps, je suis ravi d'avoir eu cette opportunité.

A la fin, le projet a clairement dépassé les attentes que j'avais au début au niveau de la qualité du film et du jeu. Ça a été une super expérience du début à la fin !

LOUIS :

J'ai toujours adoré le cinéma, c'est une passion depuis que je suis tout petit : écrire des histoires, tourner avec des amis, monter les vidéos pour faire des petits films. Une passion qui s'est concrétisée d'année en année, m'amenant à faire des projets de plus en plus poussés. L'année dernière une amie m'a appelé pour que je l'aide à tourner son film interactif en SI28, et depuis l'idée de créer un tel projet me trotte dans la tête. Hehe, alors c'est parti comme ça, on monte une équipe avec Clément et Samuel et on part sur l'idée de créer une expérience entre film et jeu vidéo.

On se lance sur l'écriture, on plonge dans des thèmes sombres, on établit l'histoire et les principaux choix pendant des petites réus sympa au PIC, j'écris ensuite des répliques crues en m'imaginant les personnages, c'est chaud mais l'inspiration est là et on s'est bien marré sur des petites pépites comme "Bah défonce lui sa grosse mère ?". C'est assez particulier d'écrire un scénario non linéaire en fait, mais bizarrement avec notre situation de base, c'est venu assez facilement.

Le scénario prêt, on prépare le tournage, une sacrée étape aussi : trouver les acteurs, trouver le lieu, les accessoires, les costumes, penser la mise en scène, l'ambiance dans les décors, préparer l'ordre de tournage des séquences, créer le planning, faire le découpage technique des plans, bref, tout préparer pour être le plus efficace et avoir un bon rendu. Je crois que j'ai jamais autant travaillé un projet cinématographique (j'ai menti, j'ai déjà fait plus, mais c'est pour le côté drama ^^), notre équipe étant réduite, il y avait beaucoup à faire !

Avec Samuel on s'est pris un chouette petit week-end dans une maison délabrée pour installer tout ça. On savait qu'on avait 51 séquences à tourner en 2 jours (c'est chaud), alors pour ne pas laisser d'erreur passer on a créé tous nos plans : oui oui, j'ai 200 photos et vidéos de Samuel dans une maison en ruine. Et en vrai ça a été giga pratique, parce que les faux raccords arrivent super vite quand l'histoire se divise en plein de fins alternatives.

Les jours de tournage c'était super sympa, trop bonne ambiance, mais assez intense haha. C'est des trop bons moments, c'est le kiff le cinéma, et pis les Chunk Chunk de fin de journée, ça c'était le plus gros banger.

Je suis un peu un fou furieux du montage, en 3 jours j'avais fini le gros du film pour laisser la main à Clément dans son développement sur Unity. Et maintenant, le rendu final est zinzin, c'est trop chouette d'avoir pu faire un projet comme ça ! L'équipe était trop cool, gros keur sur eux.

SAMUEL :

Au début du semestre, j'avais une idée de créer un jeu vidéo, et bien que notre projet se résume à un film interactif, le gameplay me plaît et je suis très heureux d'avoir participé à concevoir cette expérience. Je ne m'imaginai pas avant ce semestre pouvoir créer un projet tel avec un de groupe de cette envergure.

J'ai aidé Louis qui s'est occupé du scénario et de la mise en scène, j'en ai beaucoup plus appris sur la réalisation grâce à lui. Malheureusement, je n'étais pas présent pour le tournage, je me suis donc investi particulièrement la semaine précédente pour préparer tout le tournage avec Louis. C'était un super moment passé à manger des Chunk Chunk aux desserts (Spécialité de la maman de Louis, faut goûter) et à barricader des fenêtres en les taguant. J'en garde un très bon souvenir qui reflète celui du projet SI28.

La participation de Clément en tant qu'informaticien du groupe a été très bien gérée, je le remercie d'avoir pu coder tout ça solo. J'espère que Répercussion pourra être présenté autre part qu'en SI28, nous essaierons de le faire vivre dans le futur.

Légende :

- Séquence 2 - Continuer de dialoguer**
colère Baptiste = 1
 - Séquence 15 - FIN GLAUCUS**
Baptiste mort
 - Si Baptiste mort** / **Si Baptiste vivant**
- Ca c'est un bloc qui représente une séquence de scénario
T'as le titre de la séquence
• Séquence 2 - Continuer de dialoguer »
Et les variables importantes :
• Baptiste mort »
- Ca c'est un bloc qui représente une fin possible parmi les 7
- Ca c'est un bloc qui représente un changement dans l'histoire sans que l'interlocuteur n'ait à faire de choix, ça dépend des variables de son parcours

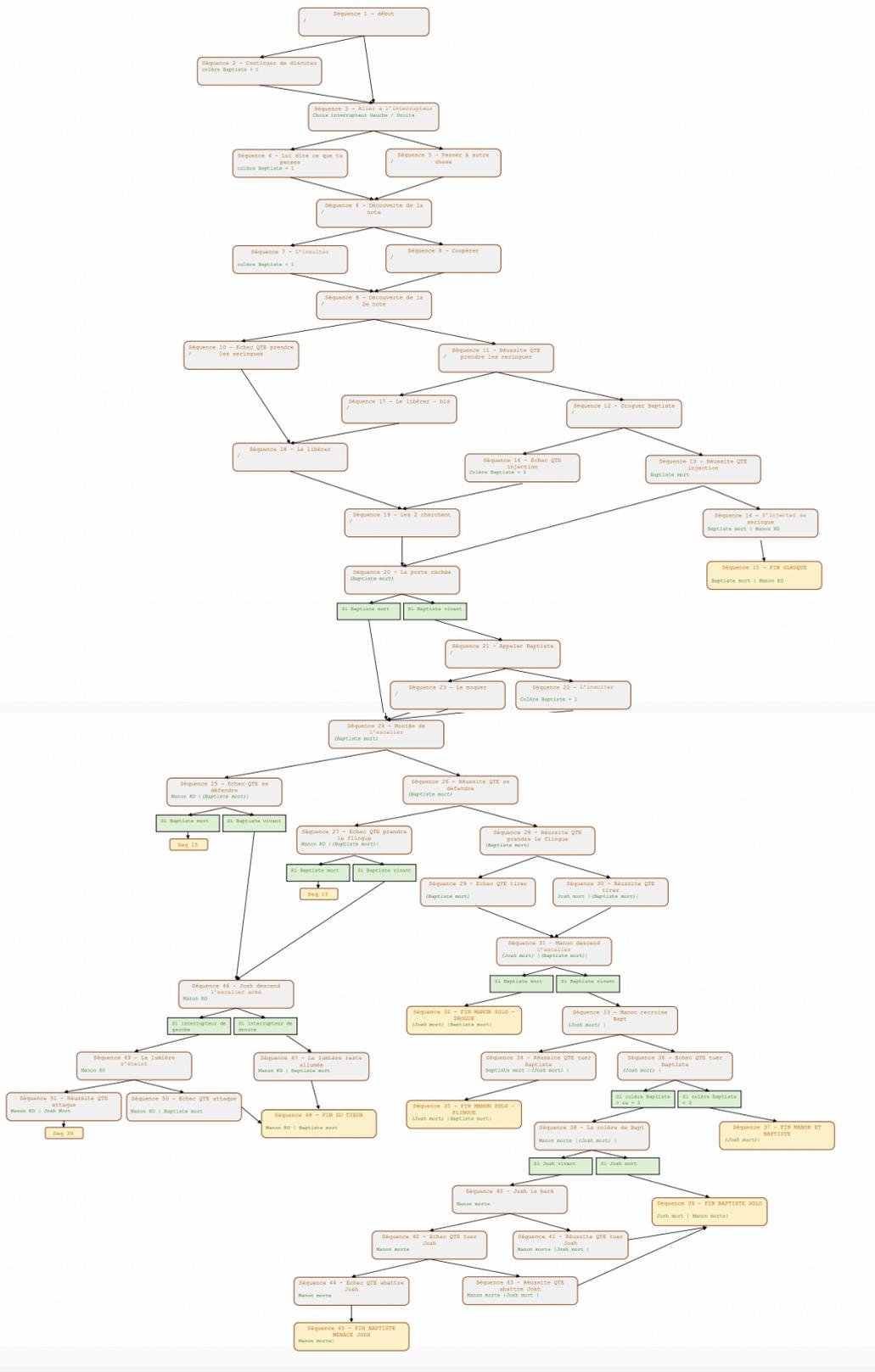
Pour les variables (en vert)

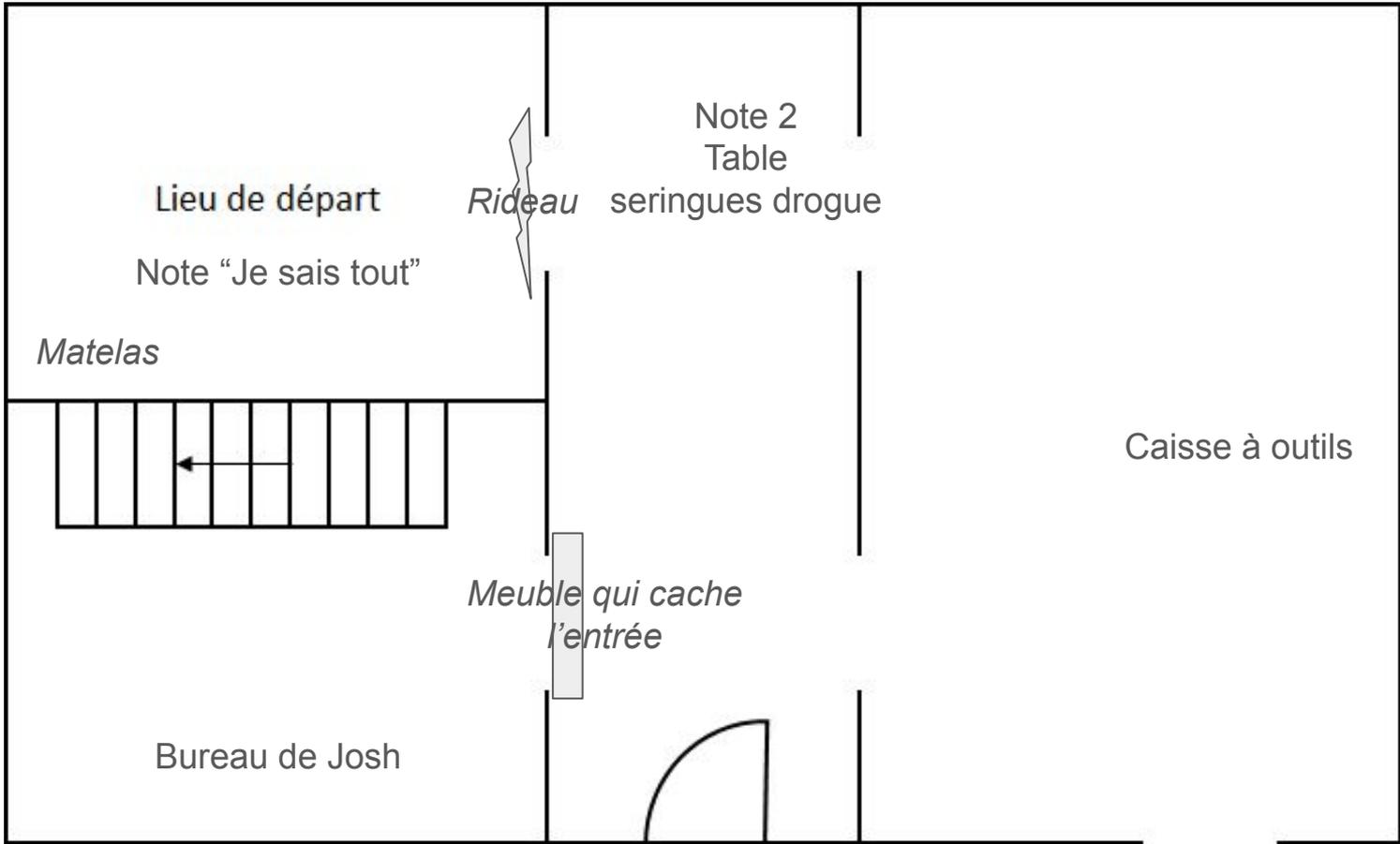
Colère Baptiste c'est une jauge qui peut augmenter selon certains choix. A un moment de l'histoire, si cette jauge est trop élevée, l'histoire prendra un autre tournant.

Baptiste mort signifie que la personne est morte dans cette séquence, c'est sûr qu'elle est morte

(Baptiste mort) signifie que selon ton parcours ce personnage peut être mort ou peut encore être vivant, il ne faut donc pas le montrer dans la séquence.

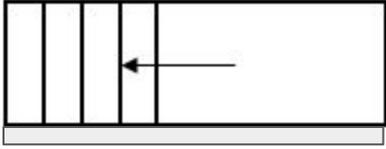
Interlocuteur droite / gauche est une variable qui a un effet que pour une branche de l'histoire, si on choisit l'interlocuteur de gauche, on active la lumière du bâtiment avec un timer, au bout d'un certain temps, automatiquement, la lumière du couloir. L'interlocuteur de droite allumera la lumière de façon définitive.





Item

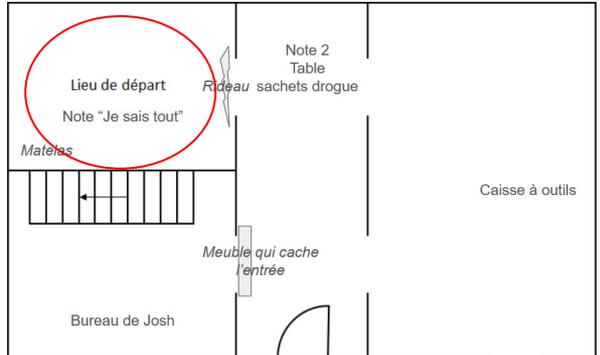
RDC bâtiment

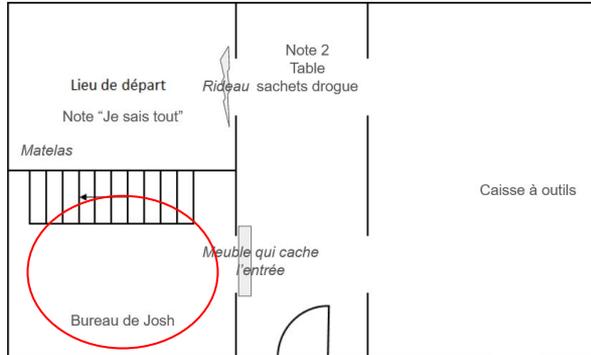


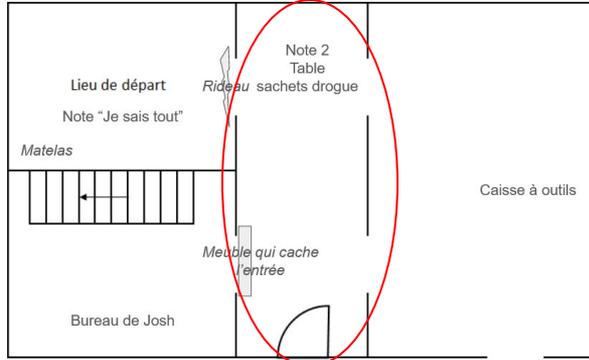
*Truc où Josh peut
se cacher derrière*

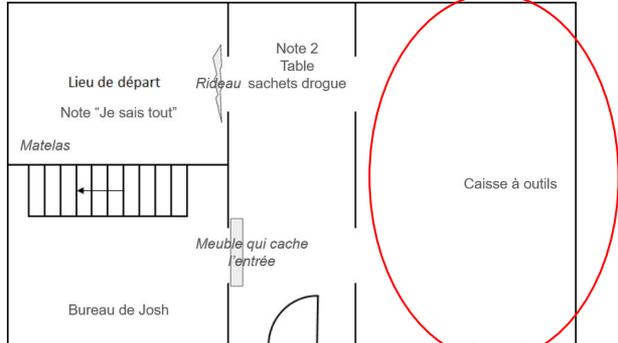
1er étage













Jour 1 - samedi 27	Lieux	Info	Minutes de tournage	ETT (min)	Temps de tournage jour 1	Jour 2 - dimanche 28	Lieux	Info	Minutes de tournage	ETT (min)	Temps de tournage jour 2	Présence de Josh	
Seq 1 début	Salle début		60	120	9,166666667	Seq 31 Manon descend l'escalier	étage		5	150	8,416666667	Besoin de Manon seq 1-38	
Seq 2 Continuer de discuter	Salle début		10			Seq 32 FIN MANON SOLO - DROGUE	salle décombres/couloir milieu		30				
Seq 3 Aller à l'interrupteur	Salle début		20		ETT jour 1	Seq 33 Manon recroise Bapt	couloir milieu		15		ETT jour 2		
Seq 4 Lui dire ce que tu penses [choix 1/2]	Salle début		10			Seq 34 Réussite QTE tuer Baptiste	couloir milieu	Bapt mort balle	45		9		
Seq 5 Passer à autre chose [choix 2/2]	Salle début		5		estimation à 9h20	Seq 35 FIN MANON SOLO - FLINGUE	couloir milieu		5		estimation à 9h		
Seq 6 Découverte de la note	Salle début		10			Seq 36 Échec QTE tuer Baptiste	couloir milieu		5				
Seq 7 L'insulter [choix 1/2]	Salle début		15			Seq 37 FIN MANON ET BAPTISTE	salle décombres/couloir milieu		30				
Seq 8 Coopérer [choix 2/2]	Salle début		10			Seq 38 La colère de Bapt	couloir milieu/salle début	Manon morte drogue	60		60		
Seq 9 Découverte de la 2e note	Couloir milieu		20		20	Seq 39 FIN BAPTISTE SOLO	salle décombres/couloir milieu		30		30		
Seq 10 Echec QTE prendre les seringues	Salle début		10			Seq 40 Josh is back	couloir milieu/salle début		30				
Seq 11 Réussite QTE prendre les seringues	Salle début		10		Seq 41 Réussite QTE tuer Josh	salle début	Josh mort balle	40					
Seq 12 Droguer Baptiste	Salle début		10	60	Seq 42 Échec QTE tuer Josh	salle début		30	120				
Seq 13 Réussite QTE injection	Salle début	Bapt mort drogue	20		Seq 43 Réussite QTE abattre Josh	salle début	Josh mort balle	15					
Seq 14 S'injecter sa seringue	Salle début		10		Seq 44 Échec QTE abattre Josh	salle début/couloir milieu		15					
Seq 15 FIN GLAUQUE	Salle début		30	30	Seq 45 FIN BAPTISTE MENACE JOSH	couloir milieu		10					
Seq 16 Echec QTE injection	Salle début		60	60	Seq 46 Josh descend l'escalier armé	escalier/couloir milieu/salle début		60	60				
Seq 17 Le libérer - bis	Couloir milieu		5	15	Seq 47 La lumière reste allumée	salle début	Bapt mort balle	10					
Seq 18 Le libérer	Salle début/salle décombres		60	60	Seq 48 FIN DU TUEUR	couloir milieu/escalier		15	120				
Seq 19 Les 2 cherchent	couloir milieu		10		Seq 49 La lumière s'éteint	salle début		10					
Seq 20 La porte cachée	couloir milieu/bureau Josh		30		Seq 50 Echec QTE attaque	salle début	Bapt mort balle	15					
Seq 21 Appeler Baptiste	couloir milieu		20	60	Seq 51 Réussite QTE attaque	salle début	Josh mort balle	30					
Seq 22 L'insulter	couloir milieu		5										
Seq 23 Le moquer	couloir milieu		5										
Seq 24 Montée de l'escalier	étage		40	45									
Seq 25 Echec QTE se défendre	étage		5										
Seq 26 Réussite QTE se défendre	étage		5										
Seq 27 Echec QTE prendre le flingu	étage		5	60									
Seq 28 Réussite QTE prendre le flingu	étage		5										
Seq 29 Echec QTE tirer	étage		15										
Seq 30 Réussite QTE tirer	étage	Josh mort balle	30	30									

Attention :

Ce film interactif aborde des sujets sensibles tels que la drogue,
le meurtre et le viol.

Certaines images peuvent choquer un public non averti.
Expérience non recommandée pour les mineurs.

Séquence 1 - début

Dans une salle plongée dans l'obscurité, MANON se réveille
doucement, assise sur une chaise.

BAPTISTE :

Eh, Manon, eh réveille toi, Manon c'est toi ?

MANON a la tête qui tourne.

MANON :

Quoi ? C'est qui ?

BAPTISTE :

Manon ? C'est Baptiste

MANON :

Putain Baptiste qu'est ce que tu fous là ?

BAPTISTE :

Qu'est ce que je fous mais putain Manon j'suis attaché !

MANON se redresse d'un coup.

MANON :

Putain de merde on est où ?

BAPTISTE :

J'crois qu'y a un interrupteur derrière

Choix :

[Aller à l'interrupteur] - seq 3

[Continuer de discuter] - seq 2

Séquence 2 - Continuer de discuter

colère Baptiste + 1

MANON :

Mais j'en ai rien à foutre de ton interrupteur, c'est un truc de taré qu'on se retrouve là !

BAPTISTE :

Eh mais Manon mais pète ton câble plus tard, c'est pas toi qui est enchaîné sur une chaise dans un putain d'endroit glauque, allume la lumière !

[Aller à l'interrupteur] - seq 3

Séquence 3 - Aller à l'interrupteur

MANON se dirige vers l'interrupteur, il y en a deux.

Choix :

[Interrupteur de gauche]

[Interrupteur de droite]

Interrupteur = gauche/droite

La lumière s'allume dans le bâtiment. MANON regarde comment BAPTISTE est attaché.

BAPTISTE :

Putain, pourquoi je me retrouve là, pourquoi y'a que moi qui suis attaché !

Choix :

[Lui dire ce que tu penses] - seq 4

[Passer à autre chose] - seq 5

Séquence 4 - Lui dire ce que tu penses [choix 1/2]

colère Baptiste + 1

MANON :

Peut être parce que t'es un gros taré ?

BAPTISTE :

Mais va te faire foutre en fait

→ seq 6

Séquence 5 - Passer à autre chose [choix 2/2]

MANON :
J'en sais rien

→ seq 6

Séquence 6 - Découverte de la note

MANON :
Attends y'a une note sur la table

BAPTISTE :
"Je sais tout", je sais tout quoi ?

MANON :
T'en as fait beaucoup des conneries qui t'amèneraient dans ce genre de situation toi ?

BAPTISTE :
Putain tu crois que c'est ça ?

Choix
[l'insulter] - seq 7
[Coopérer] - seq 8

Séquence 7 - L'insulter [choix 1/2]

colère Baptiste + 1

MANON :
Mais réfléchis connard, c'est sûr que c'est ça, et c'est ta putain de faute !

BAPTISTE :
Merde Manon, je te dis merde ! Si tu savais gérer un gars on en serait jamais arrivé là

MANON :
Si je savais gérer un gars ? Mais putain quel taré ramène de la drogue en soirée ?

BAPTISTE :
Manon ! On la connaît cette histoire, on l'a rejouée en boucle dans nos têtes. Est-ce que maintenant on pourrait arrêter et trouver un moyen de s'enfuir de ce putain d'bâtiment ?!

→ seq 9

Séquence 8 - Coopérer [choix 2/2]

MANON :

Baptiste, on est deux, et on sait qu'on a tous les deux fait de la merde à cette soirée. C'est forcément un gars qui nous a retrouvé.

BAPTISTE :

Mais mêmes les flics sont pas remontés jusqu'à nous

MANON :

J'en sais rien putain, mais cette histoire on la connaît, et maintenant on en est là.

BAPTISTE :

Eh bien super, si on en est là, est-ce qu'on pourrait en venir au moment où tu me libères ?

→ seq 9

Séquence 9 - Découverte de la 2e note

MANON :

Je vais voir ce que je peux faire

MANON se dirige vers la porte.

De l'autre côté du rideau il a une petite table avec une boîte et une 2e note.

MANON :

Merde...

Elle prend la note et la lis.

MANON :

"Manon, tu resteras en vie.

Mais vous ne pouvez pas rester impunis.

~Ils subiront ce qu'ils ont fait subir~

Veux-tu sauver un tueur ou m'accompagner dans son jugement ?

Dans la boîte, tu trouveras le jugement.

Tu sais ce qu'il te reste à faire"

MANON ouvre la boîte et découvre 2 seringues avec le même liquide à l'intérieur. L'une est nommée BAPTISTE, elle est pleine. L'autre est nommée MANON, elle contient une toute petite dose.

MANON :

Putain de merde

QTE prendre les seringues (facile)

Séquence 10 - Echec QTE prendre les seringues

MANON revient dans la salle avec BAPTISTE.

MANON :

Y'a une 2e note, et deux seringues de l'autre côté de la porte.

BAPTISTE :

Oh putain de merde, ça dit quoi ?

MANON :

"Et ils subiront ce qu'ils ont fait subir"

BAPTISTE :

Le fils de pute. Libère-moi Manon !

Choix :

[Prendre les seringues] - Seq 11

[Le libérer] - seq 18

MANON ressort de la pièce.

Séquence 11 - Réussite QTE prendre les seringues

MANON revient dans la salle avec BAPTISTE avec les 2 seringues à la main.

BAPTISTE :

Merde c'est de la drogue c'est sûr. Y'a nos noms dessus, pourquoi la mienne est beaucoup plus remplie ? C'est une dose létale c'est ça ?

Choix :

[Droguer Baptiste] - Seq 12

[Le libérer - bis] - Seq 17

Séquence 12 - Droguer Baptiste

MANON pose sa seringue sur la table et garde celle de BAPTISTE en main.

BAPTISTE :

Qu'est ce que tu fais ?

MANON se rapproche comme pour le piquer. BAPTISTE commence à se débattre sur sa chaise

BAPTISTE :
Putain de merde, Manon ! Arrête, j'veux pas crever !

QTE injection

Séquence 13 - Réussite QTE injection

Baptiste mort

Malgré tous ses efforts, BAPTISTE se fait piquer par MANON.

BAPTISTE :
Putain de merde, putain de merde qu'est ce que t'as fait. Manon,
Manon qu'est ce que t'as fait. J'veux pas mourir. Pourquoi ?
Pourquoi tu fais ça ?

Choix pour MANON :

[S'injecter sa seringue] - Seq 14

[Tenter de s'échapper] - Seq 20

Séquence 14 - S'injecter sa seringue

MANON récupère la seringue qu'il y a sur la table, et se l'injecte dans le bras.

BAPTISTE (à bout de force) :
Pourquoi... Il y avait d'autres moyens...

MANON s'allonge sur le matelas.

→ Seq 15 FIN GLAUQUE

Séquence 15 - FIN GLAUQUE

MANON est allongée sur le matelas de la salle du début, elle voit flou.

JOSH, masqué, arrive par la porte.

JOSH

"Et ils subiront ce qu'ils ont fait subir"

Je vois que Baptiste est mort, c'était bien là le but. L'homme qu'il a drogué durant votre soirée est mort à cause de ça. Sens-tu maintenant ce sentiment de justice ? Son jugement est terminé.

Mais toi Manon, tu as abusé de ce gars drogué.

Voici donc la dernière étape.

En un clignement des yeux, JOSH disparaît du cadre de la porte.
En tournant sa tête, MANON découvre JOSH allongé à côté d'elle.

FIN.

Séquence 16 - Echec QTE injection

colère Baptiste + 5

BAPTISTE se démène sur sa chaise, il se pète la main pour se libérer de ses menottes et tombe par terre. Il se redresse en position de défense.

BAPTISTE souffre terriblement pour sa main et sa jambe.

BAPTISTE :

Putain qu'est ce que tu fous ! Si tu m'injecte ça je crève t'es au courant ? T'as capté un peu ? Il est hors de question que je laisse ma putain de peau ici !

MANON :

Bapt attends, j'suis juste morte de peur

BAPTISTE :

Mais j'en ai rien à foutre de ta peur, tu viens d'essayer de m'injecter d'la merde pour me tuer !

MANON :

Baptiste j'ai pas envie de te tuer !

BAPTISTE :

Ah ouais ? Ah ouais bah faudrait p't'être agir de façon plus explicite parce que là ça ressemblait vraiment pas à un acte coopératif

MANON :

Je suis désolée, je voulais pas.

BAPTISTE :

Chienne de vie, j'me suis détruit la main.

MANON fait un pas vers lui.

BAPTISTE :

Ah non tu t'approches pas de moi putain. On va s'échapper de cette merde, mais tu m'approches pas.

MANON se dirige vers la porte, suivie de BAPTISTE qui boite.

→ Seq 19

Séquence 17 - Le libérer - bis

MANON ressort de la pièce et range les seringues dans la boîte.
→ seq 18 - Le libérer

Séquence 18 - Le libérer

MANON se dirige vers la salle du fond, la salle décombres, en face de là où elle vient. Elle cherche dans les décombres quelque chose qui l'aiderait à libérer BAPTISTE.
Elle trouve et récupère un bout de bois qu'elle ramène dans la salle avec BAPTISTE.

MANON :

Bon, j'ai trouvé que ça, bouge pas je vais essayer de faire sauter
le truc

BAPTISTE :

Oh c'est une belle idée de merde

MANON :

T'as mieux à proposer ?

BAPTISTE :

Vise bien je t'en supplie

MANON prend de l'élan et frappe sur les liens de BAPTISTE. La menotte s'ouvre, mais dans le fracas la main de BAPTISTE est touchée.

BAPTISTE tombe de sa chaise

BAPTISTE :

Ahh putain de merde !

Il souffre de sa main et de sa jambe.

MANON :

ça va ?

BAPTISTE :

Non putain ma main...

MANON :

Désolé, tu vas pouvoir continuer ?

BAPTISTE :

Oui bien sûr, j'ai qu'une envie c'est de me barrer d'ici

MANON se dirige vers la porte, suivie de BAPTISTE qui boite.

→ Seq 19

Séquence 19 - Les 2 cherchent

MANON et BAPTISTE marchent et inspectent la salle du milieu.
BAPTISTE se dirige vers la salle du fond.

BAPTISTE :
Je vais voir par là

BAPTISTE va dans la salle du fond seul.
→ Seq 20

Séquence 20 - La porte cachée

MANON va seule à la porte principale, elle est fermée à clé. Elle donne un coup dedans, rien ne se passe.

MANON :
putain c'est bien fermé

Elle regarde le meuble qu'il y a sur le côté, elle est intriguée. Elle regarde derrière et aperçoit qu'il y a une autre pièce. Elle pousse le meuble et libère l'entrée. Elle entre, elle découvre un ordinateur fermé sur un bureau. Elle regarde l'escalier. Il n'y a pas beaucoup de lumière en haut, c'est très sombre.

Si Baptiste mort → Seq 24

Si Baptiste vivant :

Choix :
[Appeler Baptiste] - seq 21
[Ne pas appeler Baptiste] - seq 24

Séquence 21 - Appeler Baptiste

MANON revient dans la pièce du milieu.

MANON :
Baptiste ?

BAPTISTE revient de sa salle.

BAPTISTE :
T'as trouvé quelque chose ? Oh y'a une autre pièce là ?

MANON :
Y'a un ordinateur

BAPTISTE :
Ouais bah y'a plein de trucs dans ce bâtiment, j'ai trouvé une
caisse à outil j'vais p't'être trouver un truc pour ouvrir la
porte.

MANON :
Y'a aussi un étage.

BAPTISTE :
Eh ben, tu veux pas aller voir ?

MANON :
Tu veux pas venir avec moi ?

BAPTISTE :
Ah j'vais pas pouvoir monter un escalier là

MANON :
Mais si jamais y'a quelqu'un ?

BAPTISTE :
Bah défonce lui sa grosse mère ?

Choix

[L'insulter] - seq 22
[Le moquer] - seq 23

Séquence 22 - L'insulter colère Baptiste +1

MANON :
pfff, t'es con

BAPTISTE :
C'est ça, aller, moi je retourne par là
→ Seq 24

Séquence 23 - Le moquer

MANON :
En fait t'as juste encore plus la trouille que moi ?

BAPTISTE :
Haha, c'est ça, aller, moi je retourne par là
→ Seq 24

Séquence 24 - Montée de l'escalier

MANON, seule dans cette pièce, regarde avec insistance l'escalier, elle essaye de voir s'il y a quelque chose. Elle respire un bon coup, puis monte lentement les marches une à une. (*montée en tension*)

MANON arrive en haut, elle regarde en face d'elle, l'espace est bien vide.

Soudain, JOSH lui saute dessus par derrière et l'attrappe.

QTE se défendre

Séquence 25 - Echec QTE se défendre

Manon KO

JOSH maîtrise MANON.

Si Baptiste mort : Seq 15

Si Baptiste vivant : seq 46

Séquence 26 - Réussite QTE se défendre

MANON se défend et tombe à terre avec JOSH. Dans la chute, le pistolet de JOSH se retrouve au sol.

QTE prendre le flingue

Séquence 27 - Echec QTE prendre le flingue

Manon KO

JOSH se redresse sur MANON et la maîtrise.

Si Baptiste mort : Seq 15

Si Baptiste vivant : seq 46

Séquence 28 - Réussite QTE prendre le flingue

MANON attrappe le flingue et pointe JOSH qui vient à peine de se redresser.

QTE tirer

Séquence 29 - Échec QTE tirer

MANON ne tire pas mais vise toujours JOSH

MANON :
Reculer, reculer !

JOSH se rassit par terre, les mains tendues vers l'arme pour se protéger.

MANON le frappe violemment, JOSH tombe entièrement au sol.

→ Seq 31

Séquence 30 - Réussite QTE tirer

Josh mort

MANON tire sur JOSH. Il s'écroule directement, il est mort.

MANON prend un temps pour comprendre ce qu'elle vient de faire.

Elle vient de tuer.

MANON :
Oh merde, merde.

Elle regarde l'arme, elle regarde le corps, elle est dérangée.
Après un petit temps, elle se rapproche du corps et retire le masque de JOSH.

MANON :
Putain Josh ? C'est toi ?! Mais qu'est ce que tu fous Josh.
T'étais là à cette soirée ? Tu nous as vu droguer ce gars et tu
t'es juste dit que t'allais le venger en tuant Bapt et en me
violant ?

Elle est dégoutée.

Elle part rapidement.

→ Seq 31

Séquence 31 - Manon descend l'escalier

Manon descend l'escalier avec l'arme à la main.

Si Baptiste mort : Seq 32

Si Baptiste vivant : Seq 33

Séquence 32 - FIN MANON SOLO - DROGUE

MANON recherche dans la maison à plusieurs endroits des outils qui pourraient l'aider à sortir. Elle en trouve dans une caisse et se dirige vers la porte principale. Elle déverrouille la porte et s'enfuit.

Laissant BAPTISTE mort drogué sur sa chaise.

FIN.

Séquence 33 - Manon recroise Bapt

MANON, toujours son arme à la main, se retrouve dans la pièce centrale, mais elle ne voit personne.

MANON :
Baptiste ?

BAPTISTE sort doucement de sa pièce

BAPTISTE :
Ah c'est bien toi, tu m'as fait peur. Qu'est ce qu'il s'est passé en haut ?

QTE tuer Baptiste

Séquence 34 - Réussite QTE tuer Baptiste

Baptiste mort

MANON pointe son arme sur BAPTISTE et tire. La balle se plante dans le corps du jeune homme. Il est surpris et sous le choc. Il bégaye.

BAPTISTE :
Non, non... Je veux pas. De... Manon

BAPTISTE ne tient plus debout, son corps le lâche.

BAPTISTE :
Pourquoi ?

Il n'arrive plus à parler, il s'effondre au sol. Il est mort.
→ Seq 35

Séquence 35 - FIN MANON SOLO - FLINGUE

MANON recherche dans la maison à plusieurs endroits des outils qui pourraient l'aider à sortir. Elle en trouve dans une caisse et se dirige vers la porte principale. Elle déverrouille la porte et s'enfuit.

Laissant BAPTISTE mort par balle au sol.

FIN.

Séquence 36 - Échec QTE tuer Baptiste

MANON range son arme.

Si colère Baptiste < 3 : Seq 37

Si colère Baptiste >= 3 : Seq 38

Séquence 37 - FIN MANON ET BAPTISTE

BAPTISTE :

J'ai trouvé des outils bien je crois pour faire sauter la porte.
Viens voir.

BAPTISTE fait signe à MANON de le suivre dans la grande pièce avec les décombres.

BAPTISTE montre à MANON les outils qu'il a trouvé dans la caisse à outils. Ils se dirigent vers la porte principale. Ils déverrouillent la porte et s'enfuient à deux.

FIN.

Séquence 38 - La colère de Bapt

Manon morte

BAPTISTE :

J'ai trouvé des outils bien je crois pour faire sauter la porte.
Viens voir, je les ai posés là pour le moment.

BAPTISTE fait signe à MANON de le suivre dans la pièce du début. MANON le suit dans la pièce, mais une fois à l'intérieur elle ne voit pas d'outils.

BAPTISTE attrape violemment MANON et lui enfonce la seringue la plus remplie (celle au nom de Baptiste). Il la pousse ensuite sur le matelas où elle s'effondre.

MANON bouge très lentement, elle est en train de mourir.

BAPTISTE :

T'es une merde Manon, t'es qu'une merde.

La voir dans cet état le met quand même mal à l'aise, alors il détourne le regard.

Il se dirige vers la porte.

Si Josh est mort : Seq 39

Si Josh est vivant : Seq 40

Séquence 39 - FIN BAPTISTE SOLO

BAPTISTE retourne vers sa caisse à outils et prend directement ceux qui pourraient l'aider à sortir. Il se dirige vers la porte principale. Il déverrouille la porte et s'enfuit.

FIN.

Séquence 40 - Josh is back

BAPTISTE marche en dehors de la salle du début, il regarde vers la porte principale mais JOSH est là en plein milieu.

BAPTISTE :

Ah ! Putain de merde

Il se précipite vers le corps de MANON et lui prend son flingue. Quand il se retourne, toujours allongé sur le matelas, JOSH est en train de se précipiter vers lui.

QTE tuer Josh

Séquence 41 - Réussite QTE tuer Josh

Josh mort

BAPTISTE tire sur Josh, il s'écroule aussitôt dans son élan.

BAPTISTE :

Putain, putain !

Il se relève, et regarde JOSH mort au sol. Il vient de tuer une 2e personne.

Après un petit temps d'hésitation, il s'approche du corps de JOSH et retire son masque.

BAPTISTE :

Josh ? Sale merde c'est toi qui nous a fait ça ? Putain j'y crois pas, tu nous as vu à la soirée droguer ce type ?

BAPTISTE regarde le corps de MANON.

BAPTISTE :

Ah grand justicier je vois, chacun subit son sort, et donc ton but c'était de violer Manon et de me buter, sale merde !

Il frappe le corps de JOSH

BAPTISTE :

Merde putain.

Il sort de la pièce

→ Seq 39

Séquence 42 - Échec QTE tuer Josh

BAPTISTE vise JOSH avec son arme.

BAPTISTE :

Arrête-toi ! Arrête-toi !

JOSH s'arrête. BAPTISTE se relève et le vise toujours.

BAPTISTE :

Enlève ton putain de masque !

JOSH :

Tu n'aurais pas dû tuer Manon, ça ne faisait pas partie de la justice qui devait être faite

BAPTISTE :

Ah parce que ta justice elle voulait que je crève ? C'était mon nom sur la seringue ! Enlève ton putain de masque !

JOSH retire son masque.

BAPTISTE :

Josh ?

JOSH :

Le gars que tu as drogué à cette soirée, il est mort Bapt. C'est ton sort de mourir comme tu l'as fait mourir.

BAPTISTE le menace encore plus avec son arme.

BAPTISTE :

Redis ça encore une fois et on va voir qui de nous deux va mourir.

JOSH :

Ils subiront ce qu'ils ont fait subir..

BAPTISTE :

Tu te prends pour qui sale merde ? Ta justice à toi c'était de nous droguer et de violer Manon du coup ?

JOSH :

C'est ce qui doit être fait

QTE abattre Josh

Séquence 43 - Réussite QTE abattre Josh

Josh mort

BAPTISTE tire sur JOSH, il s'effondre aussitôt.

BAPTISTE :

C'est moi qui te crève sale merde !

Il sort de la pièce

→ Seq 39

Séquence 44 - Échec QTE abattre Josh

BAPTISTE :

Tu sais ce qu'il doit être fait ? C'est que tu m'ouvres la putain de porte de sortie si tu veux pas que je te colle une balle dans la tête.

JOSH sort une clé de sa poche.

BAPTISTE :

Allez allez je te suis

JOSH se dirige vers la porte principale avec BAPTISTE. Il lui ouvre la porte en grand.

→ Seq 45

Séquence 45 - FIN BAPTISTE MENACE JOSH

BAPTISTE :

Allez maintenant recule Josh

JOSH s'éloigne de la porte, toujours menacé par BAPTISTE.
Une fois la voie libre, BAPTISTE s'enfuit.

FIN.

Séquence 46 - Josh descend l'escalier armé

JOSH descend l'escalier, son arme à la main (*qu'en TGP ? pied, arme*)
JOSH s'arrête au milieu de la pièce centrale.
BAPTISTE sort de sa cachette, il voit le type masqué avec une arme
qui l'attend.
Il court dans l'autre salle en face, JOSH tire mais le loupe.

BAPTISTE :

Oh putain, oh putain, j'suis mort.

JOSH arrive à l'entrée de sa pièce.

BAPTISTE :

Putain de merde, t'es qui ?!

JOSH :

Celui qui fait ce qui doit être fait. Ils subiront ce qu'ils ont
fait subir.

BAPTISTE :

Fais pas ça, putain de merde je veux pas mourir

JOSH :

Le jeune homme que tu as drogué à cette soirée, il en est mort.
C'est ton sort de mourir comme tu l'as fait mourir.

BAPTISTE :

Putain mais tu vas pas me tuer, moi je voulais pas qu'il meurt ce
gars là !

JOSH pointe son arme vers BAPTISTE.

BAPTISTE :

Ils subiront ce qu'ils ont fait subir

Petit plan sur les interrupteurs.

BAPTISTE :
Et tu vas violer Manon aussi ?

JOSH :
Elle a abusé d'un gars drogué.

Si interrupteur droite : seq 47

Si interrupteur gauche : seq 49

Séquence 47 - La lumière reste allumée

Baptiste mort

BAPTISTE :
T'es pas un justicier tu sais, t'es qu'une merde !

JOSH tire sur BAPTISTE. Il est mort.
→ Seq 48

Séquence 48 - FIN DU TUEUR

JOSH récupère la seringue au nom de Manon dans la boîte. Il remonte les escaliers avec.
(Manon est KO en haut, du coup on comprend, c'est glauque)

FIN.

Séquence 49 - La lumière s'éteint

Un petit tic tac très léger se fait entendre.

BAPTISTE :
T'es pas un justicier tu sais, t'es qu'une merde !

Avant la fin de sa phrase, la lumière se coupe.
JOSH tire dans l'obscurité, pendant que BAPTISTE se rue sur lui.

QTE attaque

Séquence 50 - Echec QTE attaque

Baptiste mort

BAPTISTE n'arrive pas à chopper le flingue de JOSH, il se prend une balle.
JOSH rallume la lumière. BAPTISTE est mort.
→ Seq 48

Séquence 51 - Réussite QTE attaque

BAPTISTE arrive à chopper le flingue de JOSH, le retourne contre lui et tire. JOSH s'écroule.

BAPTISTE rallume la lumière. JOSH est mort au sol.

BAPTISTE :
Sale merde.

Il sort de la pièce.

→ Seq 39