

Projet SI28 : Randonnée photographique au Guatemala



Sommaire :

Note d'intention	3
Concept.....	3
Public cible.....	3
Objectifs.....	3
Contexte géographique.....	4
Scénario	5
Page d'introduction:.....	6
Dialogue d'introduction :.....	6
Début du jeu :.....	6
Dialogue joueur / guide :.....	7
Informations sur le personnage :	10
Informations sur chaque lieu :	10
Crater Azul:.....	10
Montagne crocodile:.....	11
Tikal:.....	12
Bord du lac :.....	13
Mirador Rey Canek:.....	13
Synthèse :.....	14
Interaction avec les tortues.....	14
Page de fin.....	15
Le cahier des charges	17
Ressources médias utilisées :.....	17
Structuration du contenu :.....	17
Outils et les principes de navigation :.....	17
Formes et degrés d'interactivité :.....	18
Choix graphiques et d'interface :.....	18
Choix techniques :.....	20
Conclusion :	21
Difficultés rencontrées :.....	21
Ouverture :	21

Note d'intention

Le Guatemala est un pays d'Amérique centrale. Il fait partie des 14 pays où l'on y retrouve les grandes forêts tropicales. On le sait, ces forêts tropicales sont des puits de biodiversité, aussi bien des espèces animales que végétales. On retrouve 19 écosystèmes différents, plus de 1000 espèces animales (200 de reptiles, 250 de mammifères et 600 d'oiseaux) et par exemple on peut retrouver plus de 600 espèces d'orchidées dans le pays. Toutefois, cette biodiversité est en danger notamment à cause du réchauffement climatique, de la déforestation. Certains dégâts sont irréversibles comme l'utilisation massive d'explosifs pour déforester et ainsi créer de nouvelles terres agricoles. Pour autant, le gouvernement fait des efforts pour essayer de ralentir au maximum ces dégradations en mettant en place un programme de protection de la forêt tropicale et d'exploitation raisonnées du bois.

Concept

Notre projet interactif aura pour mission de mettre en avant les conséquences des dégradations énoncées plus haut à travers les yeux d'un touriste randonneur.

Nous souhaitons fournir une expérience interactive visuelle et sonore. L'idée est de jouer un randonneur français en première personne. L'objectif de ce dernier est d'alimenter son compte Instagram en photos de paysages afin de gagner en notoriété. Le message d'un abonné a attiré son attention sur un lieu paradisiaque au Guatemala que seuls les locaux connaissent. Il se lance alors en quête de la plus belle photo possible. L'évolution du paysage sera liée aux actions/ inactions du joueur. Dans un premier temps, nous souhaitons que le joueur pense que le concept est de gagner en notoriété.

Public cible

Le public visé est particulièrement exposé aux différents réseaux sociaux. Cela cible un public très large. Toutefois, il peut être pertinent d'exposer cette activité à un jeune public (enfant, adolescent, jeune adulte) constituant les prochaines générations.

Les problèmes environnementaux étant de plus en plus médiatisés, nous considérons que le public est déjà doté d'une certaine conscience du sujet. L'idée n'est donc pas d'apporter de nouvelles informations.

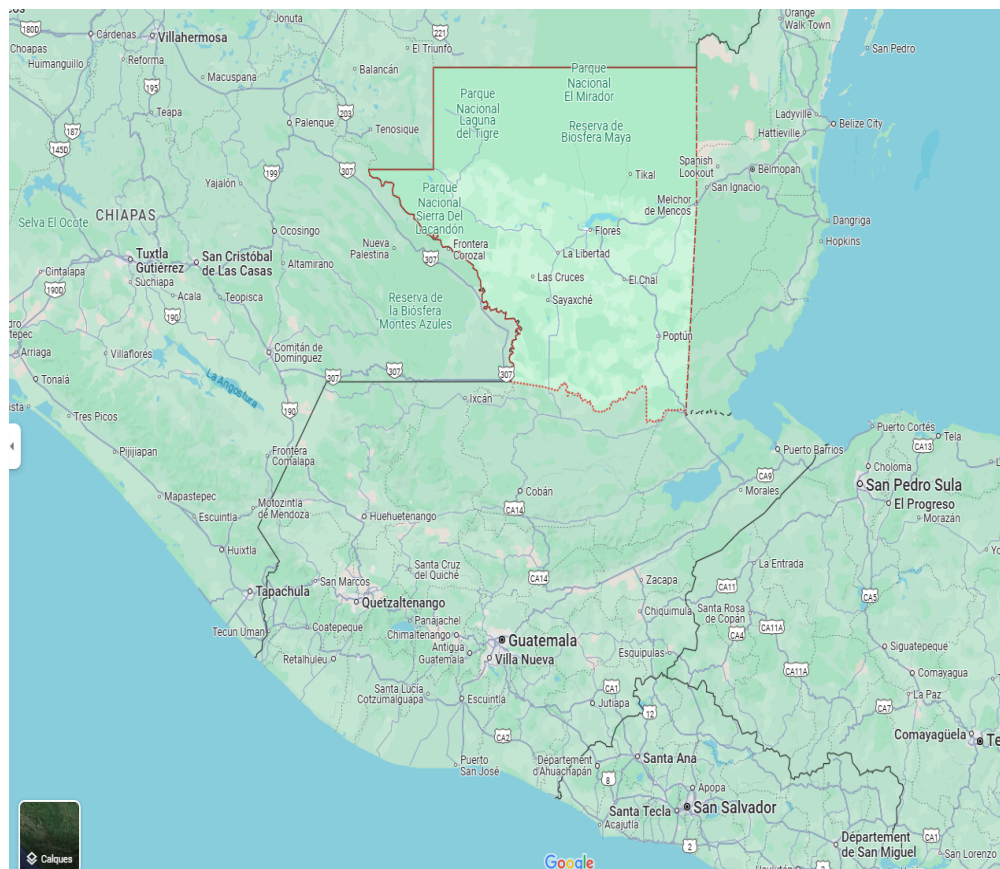
Objectifs

L'objectif est d'amener le joueur à prendre conscience de sa position face aux enjeux environnementaux. On souhaite que cette prise de conscience soit effectuée par la surprise (« Je pensais qu'il ne s'agissait que d'un jeu de photographie !»). Toutefois, nous ne souhaitons pas créer un sentiment de culpabilité ni prôner une vision trop restrictive des modes de consommation : exclusion des réseaux, ne plus voyager, etc.

Nous souhaitons faire prendre conscience que chaque action a un impact sur son environnement et que chaque personne est responsable de ses actions mais aussi de ses inactions.

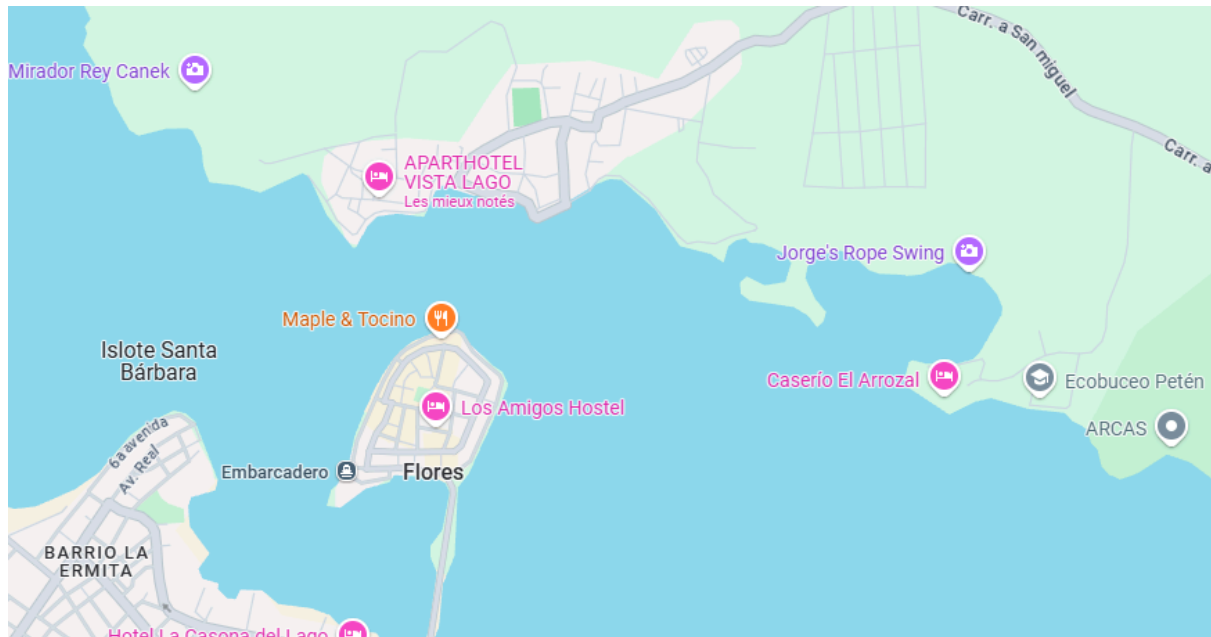
Contexte géographique

Pour situer où se déroule notre histoire, nous avons choisi de nous placer au Guatemala et plus précisément dans la région de Petén. Cette région se situe au nord-est du pays. Cette région est en grande partie recouverte par la forêt tropicale qui regroupe donc une riche biodiversité.



Petén est la partie entourée de rouge sur l'image du dessus.

Nous allons aussi présenter la ville de Flores car elle a la particularité d'être en partie située au milieu du lac Petén Itzá, ce qui explique pourquoi nous prendrons le bateau pour rejoindre ce que l'on appelle les "terres".



Scénario

Notre «jeu» nommé “Randonnée photographique au Guatemala” se base sur des cycles qui sont au nombre de 7. On peut représenter chaque cycle peut être représenté par un jour de la semaine.

L'objectif de notre jeu est de prendre en photo 5 lieux qui se situent dans la région de Petén. Ces lieux sont les suivants: Mirador Rey Canek, Crater Azul, Tikal (temple Maya), bord du lac Petén Itzá et la montagne crocodile (El Remate). On va les noter avec des abréviations sur les prochaines photos:

- MR: Mirador Rey Canek
- CA: Crater Azul
- T: Tikal
- BL: bord du lac Petén Itzá
- CR: montagne crocodile

On a essayé d'être le plus réaliste en ce qui concerne la zone géographique bien qu'il est vrai que nous ne pouvons pas réellement visiter tous ces lieux en une seule randonnée ni en prenant le bateau depuis Flores. Mais tous ces lieux se situent bien dans la région de Petén.

Toutefois, chaque lieu doit être pris en photo durant le bon cycle pour des raisons environnementales ou scientifiques et au bon moment de la journée pour son compte insta. Les journées sont divisées en deux parties. La première partie est le matin et le début d'après-midi et la seconde partie est le la fin d'après-midi (durant le couché du Soleil).

A chaque tentative, l'utilisateur aura 12 clics pour atteindre un objectif (par exemple prendre une photo ou jeter un déchet). Chaque clic rajoute une heure. De ce fait, une journée commence à 8h et finit à 20h. De 8h à 15h59 (de 0 au 7ème clics), on se retrouve dans la première partie de la journée et de 16h à 20h (du 8ème au 12ème clics), on se retrouve dans la seconde partie de la journée. Les clics permettent au joueur de se déplacer dans le jeu.

Si à la fin des 12 clics, l'utilisateur n'a pas réussi à atteindre un objectif alors il reprend au début du cycle en repartant du port de Flores (Le nombre de clics se réinitialise à

0). Par contre, si l'utilisateur atteint un objectif alors il passe au cycle suivant. Lors du passage d'un cycle à un autre, on aura une transition où l'on verra la photo prise sur instagram et le nombre d'abonné augmenter.

Page d'introduction:

“Dans ce jeu vous ferez face à 7 cycles qui seront représentés par les jours de la semaine. Durant chaque cycle, vous ne pourrez faire uniquement que 12 déplacements et chaque déplacement vous fera avancer d'une heure. De plus, chaque journée commencera à 8h et se finira donc à 20h. Une journée est composée de deux périodes: la première qui va de 8h à 15h et qui correspond au matin et début d'après-midi. Et la seconde partie de la journée dure de 16h à 20h.

Plus vos photos seront belles, plus elles vous feront gagner d'abonnés.

Vous allez plonger au cœur de la région de Petén et y découvrir différents lieux qui en font sa beauté. En tant que photographe, vous allez pouvoir prendre des photos de chaque lieu.”

Il y aura en dessous de ce texte un bouton jouer qui lancera le début du jeu.

Dialogue d'introduction :

Followeur : *“Salut ! j'ai vu que tu préparais un trip au Guatemala pour prendre des photos. J'y suis allé l'année dernière et je connais des super spots qui pourraient t'intéresser !”*

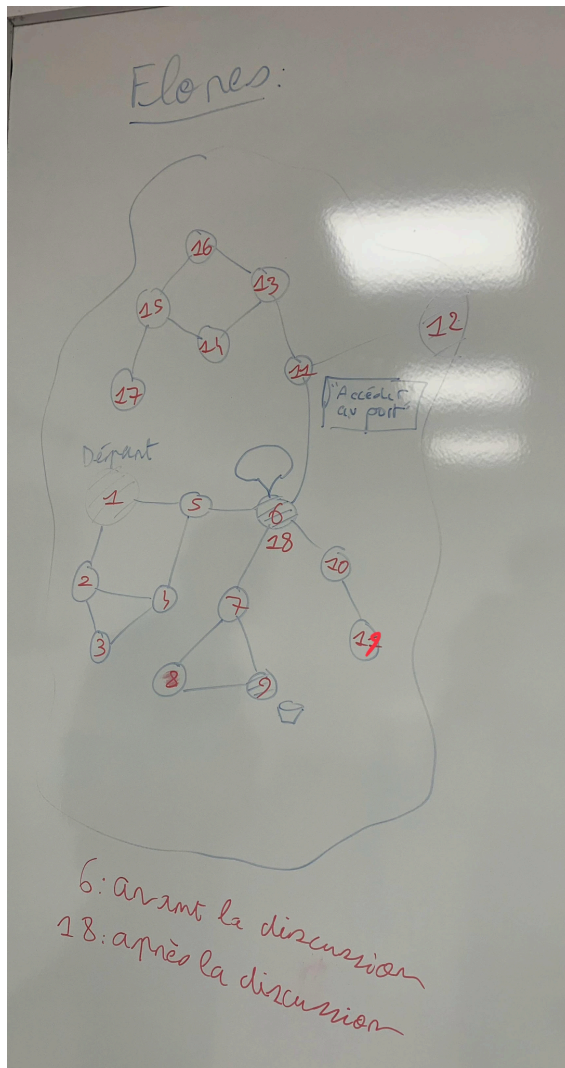
Joueur : *“Hey, en effet ça m'intéresse grave ! Qu'est ce que tu me conseilles, sachant que je n'y reste qu'une semaine ?”*

Followeur : *“Vu que tu n'y reste qu'une semaine, je te conseille la région de Petén, le paysage est incroyable ! D'ailleurs, si tu as le temps d'y aller, je te conseille de visiter la montagne crocodile, si possible en fin de journée car le paysage en vaut vraiment le coup. Et pour te remémorer ta semaine, rien de mieux qu'un coucher de Soleil depuis le Mirador. ”*

Joueur : *“Merci beaucoup ! Je vais suivre tes conseils.”*

Début du jeu :

Après cette discussion, le jeu commence réellement. Le premier cycle commence dans la ville de Flores.



Le joueur commence à la case 1. Ce cycle permet de se familiariser avec les mécanismes de notre jeu (comprendre le fonctionnement des clics et des déplacements). Le but de ce cycle est que le joueur rencontre un pnj (au niveau de la case 6/18) et commence la discussion avec lui.

Dialogue joueur / guide :

Joueur : *“Bonjour ! Je suis photographe et je cherche un guide pour m’amener en bateau jusque dans les terres.”*

Guide : *“Bonjour ! Vous cherchez un guide ? Ça tombe bien, j’ai un bateau et je connais bien le coin.”*

Joueur : *“Super ! Podemos-nous commencer dès demain ?”*

Guide : *“Bien sûr ! Je dois préparer mon bateau, pourriez-vous me faire gagner du temps et jeter ce déchet à la poubelle pour moi ?”*

Joueur : *“Pas de soucis !”*

Guide : *“Dès que vous avez jeté le déchet, rejoignez moi. Venez avant 20h.”*

Joueur : Il jette le déchet *“Bien, je dois maintenant me rendre au port avant la tombée de la nuit.”*

Joueur : Il arrive au port

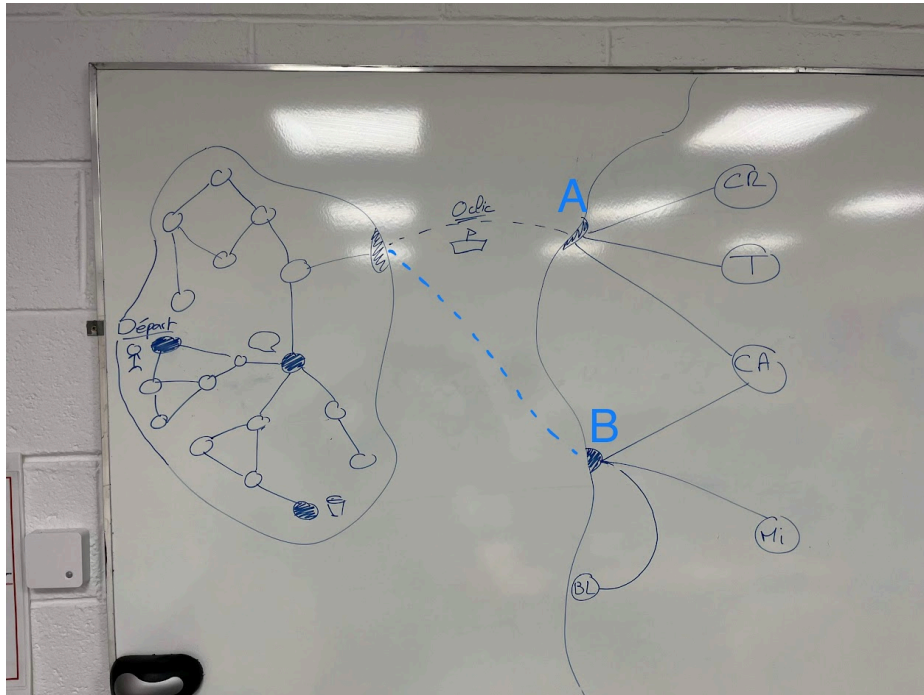
Guide : *“Mon bateau est placé pas loin. Rendez-vous demain à 8h pour partir à l'aventure ! D'expérience je vous conseil de commencer par le Crater Azul dès demain car il est de coutume d'y aller en début de semaine pour ensuite laisser ce lieux tranquille pour la faune sauvage ”*

Lors de cette discussion, le joueur va apprendre qu'en réalité, ce pnj va être son chauffeur de bateau pour la suite de l'expérience. Mais avant qu'il devienne le chauffeur du bateau, il va vous demander d'aller jeter un déchet pour lui. Pour cela, le joueur doit se rendre à la case 9. Tant que le joueur n'a pas jeté le déchet, il ne pourra pas accéder au port. En effet, lorsqu'il cliquera sur le lien “accéder au port”, un message s'affichera “jetez le déchet d'abord”. Cette étape permet de faire comprendre au joueur qu'il est possible de jeter des déchets et de savoir où se situe la poubelle dans la ville. Une fois le déchet jeté, on doit rejoindre le guide au niveau du port. Une fois cela de fait, on a accompli l'objectif du premier cycle et on peut passer au suivant.

Pour les prochains cycles, le joueur commencera toujours à la case 12 de Flores qui correspond à la case où se trouve le bateau.

Pour les prochains cycles, on pourra prendre le bateau pour rejoindre ce que l'on appelle les terres. Depuis Flores, on pourra prendre le bateau pour rejoindre soit le port A soit le port B. Ce déplacement, que ce soit dans un sens ou dans l'autre, ne compte pas comme un clic (il ne fait pas avancer l'heure dans le jeu). En fonction du port que l'on choisit, on pourra ou non visiter différents lieux.

Depuis le port A, on pourra accéder au Cratère Azul, à Tikal et à la montagne Crocodile. Tandis que depuis le port B, on pourra accéder au Cratère Azul, au Mirador Rey Canek et au bord du lac. Nous avons fait exprès de pouvoir accéder au Cratère Azul depuis le port A et depuis le port B car c'est le premier lieu qu'il devra visiter pour prendre la photo. Voici une photo pour illustrer nos propos.



Pour les prochains cycles, le joueur aura la liberté de faire l'objectif qu'il veut pour passer au suivant. Autrement dit, il pourra aller dans les lieux qu'il souhaite visiter pour aller y prendre la photo. Toutefois, comme dit plus tôt, il y a un ordre à suivre. Pour connaître l'ordre à respecter, il faudra respecter les informations écrites sur deux panneaux au niveau du port A et B. L'idée est justement de voir si le joueur va faire attention aux recommandations écrites sur le panneau et s'il fera preuve de bon sens ou bien s'il suivra ses envies sans en tenir compte. De plus, chaque photo devra être prise durant la bonne période de la journée (soit le matin/début d'après-midi ou bien en soirée pendant le coucher du Soleil). La photo à prendre sera différente en fonction de la période de la journée. Pour connaître ces informations, le joueur devra discuter avec les autres personnes qu'il rencontrera par exemple. Voici l'ordre idéal à suivre:

Ordre idéal de passage de déchet						
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Flores	CA (am)	CR (pm)	T jeter la bouteille	T prendre photo (am)	BL (pm)	MI (pm)

am: matin/début d'après-midi

pm: fin d'après-midi

Ordre de passage sans ramassage de déchet					
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Samedi	Dimanche
Flores	CA (am)	CR (pm)	T prendre photo (am)	BL (pm)	MI (pm)

On va expliquer par la suite pourquoi il y a deux tableaux quelles sont les instructions écrites sur les panneaux.

Informations sur le personnage :

Le personnage est un.e jeune adulte passionné.e (son genre n'est pas précisé) de randonnée et de photographie qui souhaite partager ses passions sur les réseaux sociaux (Instagram). Le personnage a un compte Instagram de moins de 346 abonnés.

Informations sur chaque lieu :

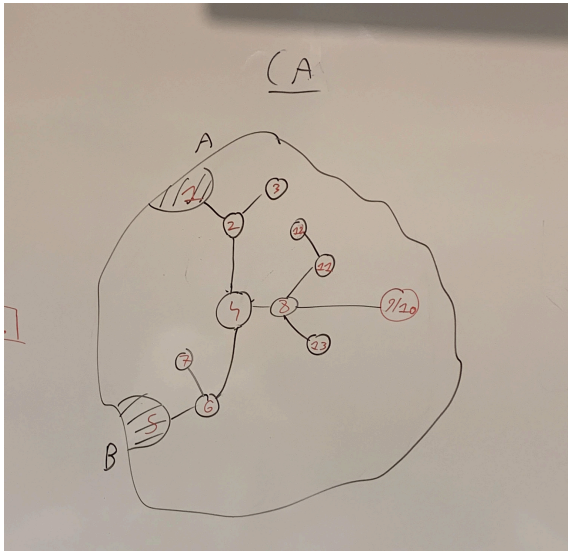
Crater Azul:

On forcera indirectement le joueur à aller au Crater Azul le premier jour car le guide nous l'aura conseillé dès le premier dialogue. En effet, il nous fera savoir que pour le respect de la faune sauvage, il faut uniquement y aller en début de semaine.

Pour ce lieu, il est conseillé de prendre la photo durant la première partie de la journée. Cette information sera donnée par un randonneur rencontré à la case numéro 4.

Dialogue case 4:

Randonneur : *“Je vois que vous n’êtes pas du coin. Sachez que le Crater azul est un magnifique lieu mais qu’avec les arbres qui l’entourent il y fait vite sombre. Je vous conseille donc d’éviter d’y aller en fin de journée.”*



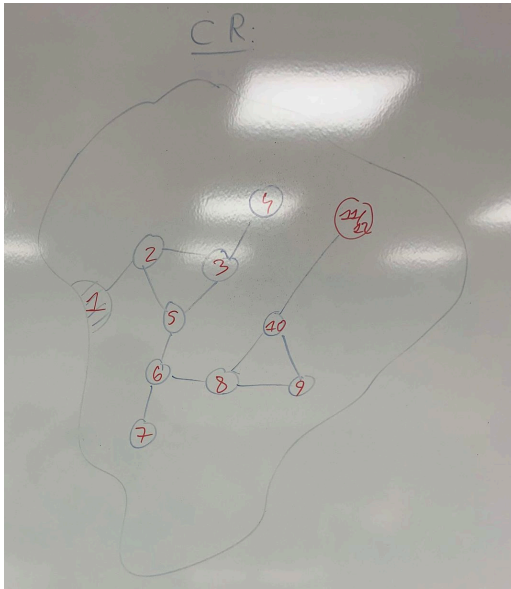
Montagne crocodile:

On veut inciter le joueur à y aller le mercredi (3ème cycle). Pour cela, il sera écrit sur le panneau A que plusieurs crocodiles de Morolet (espèce de crocodile présente en Amérique centrale) seront relâchés dans cette zone par l'association Arcas qui s'occupe de la préservation de la faune sauvage du Guatemala. Il sera donc indiqué qu'il faut éviter cette zone non pas parce que c'est dangereux d'y aller (car en réalité les crocodiles ont peur des Hommes) mais plutôt dans le but que ces crocodiles puissent s'y habituer et ne soient pas trop stressés par l'Homme.

Pour savoir quand y aller, il faudra se souvenir des messages reçus sur instagram au tout début du jeu qui nous indiquaient d'y aller en fin de journée.

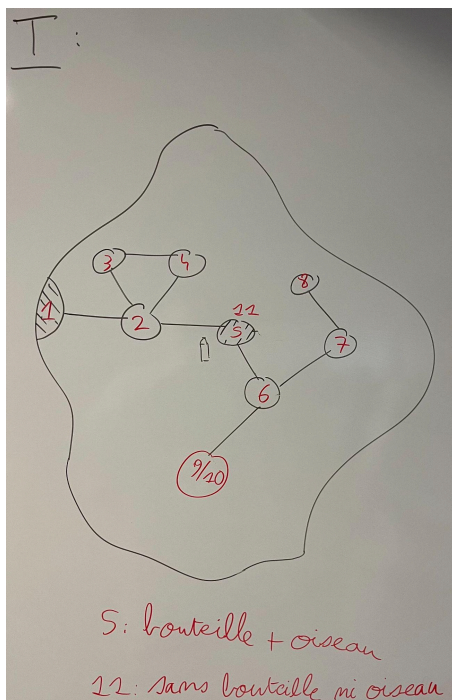
Il y aura aussi une randonneuse au niveau de la case 8 qui nous indiquera que photo du Tikal doit être prise en début de journée (avant les 8 cliques).

Randonneuse : *"Salut, je vois que t'es photographe. Je ne sais pas si tu as déjà visité Tikal mais en tout cas c'est un lieu magnifique à visiter en début de journée."*



Tikal:

Tikal est accessible depuis le port A. On veut amener le joueur sur ce lieu le jeudi et le vendredi. Si on veut qu'il y aille deux jours c'est parce que l'on a ajouté une bouteille sur la case 5. Il sera obligé de passer par cette case pour aller prendre la photo. Notre idée derrière tout cela est que le joueur ramasse le déchet et aille le jeter à la poubelle de la ville de Flores (la même que celle utilisée dans le premier cycle) avant d'aller prendre la photo. Le joueur aura tout de même la possibilité de prendre la photo sans avoir jeté la bouteille. Dans ce cas, il passera non pas un cycle mais deux et il ne sera plus possible de revenir pour ramasser la bouteille car un oiseau sera mort avec. Un squelette d'oiseau à proximité d'un déchet apparaîtra sur la case 6/7 du sentier à Mirador. S'il ramasse la bouteille puis qu'il la jette, il devra revenir au cycle suivant pour prendre sa photo à Tikal.



5: bouteille + oiseau
11: sans bouteille ni oiseau

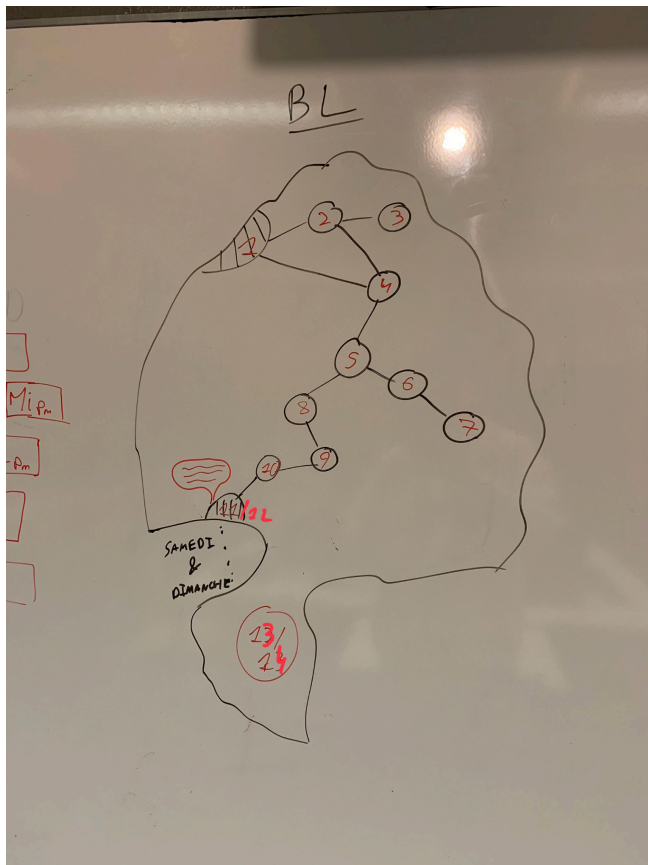
Bord du lac :

Bord du lac est disponible depuis le port B. Un pêcheur est présent en case 11. En semaine, ce dernier ne peut pas emmener le joueur jusqu'au lieu de la photo car il doit utiliser son bateau pour aller pêcher. Le week-end, le pêcheur peut emmener le joueur jusqu'au lieu de la photo.

Dialogue du pêcheur :

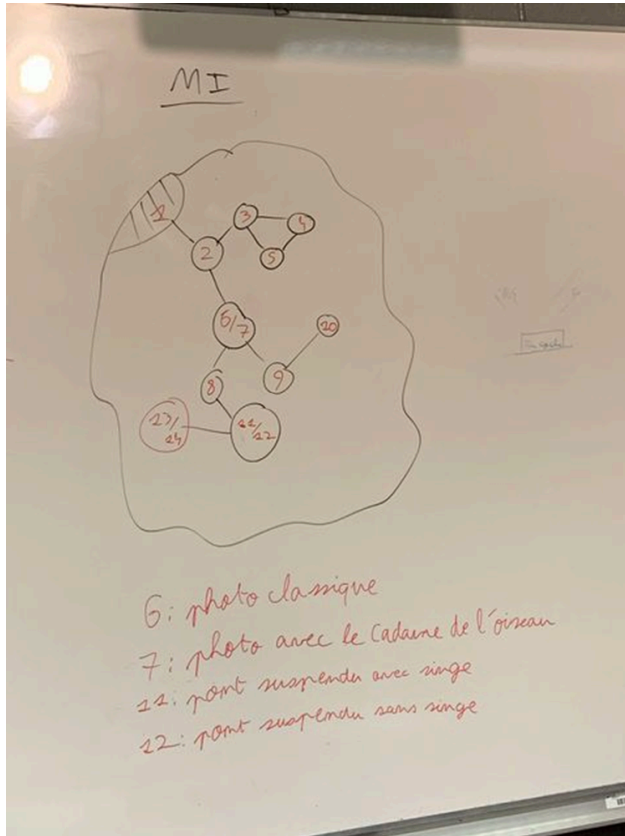
Semaine : *"Bonjour ! Malheureusement je ne vais pas pouvoir vous faire traverser, j'ai beaucoup de travail"*

Week-end : *"Bonjour ! Vous souhaitez traverser ? Bien sûr, je prépare mon bateau et nous partons, moyennant une petite contrepartie évidemment ! La pêche a été peu fructueuse cette semaine, vous me comprenez j'espère"*



Mirador Rey Canek:

Pour accéder au Mirador Rey Canek, il faut emprunter le port B. Pour accéder au lieu de la photo, il faut emprunter des ponts suspendus. Toutefois, il sera indiqué sur le panneau B qu'une famille de singe hurleur reste aux abords d'un des ponts et qu'ils peuvent vite paniquer en cas de présence humaine. Cela correspond à la case 11/12. Cette alerte restera jusqu'à dimanche où un nouveau message nous dira que les singes hurleurs sont partis. Dans le cas où on arrive au pont alors qu'il y a les singes, cela met fin au cycle (mais on reste dans



Synthèse :

Lieu	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Heures
Flores	Obligatoire	○	○	○	○	○	○	am/pm
CA	X	●	○	○	○	○	○	am
CR	X	●	●	○	○	○	○	pm
T	X	○	○	●	●	○	○	am
BL	X	X	X	X	X	●	●	pm
MI	X	○	○	○	○	○	●	pm

○ : Possibilité de prendre la photo

● : Moment opportun pour prendre la photo

X : Impossibilité de prendre la photo.

Lieux	Conditions
CA	Conseil du guide : Aller le mardi « Il est de coutume de laisser le lieu tranquille le reste de la semaine pour respecter la faune sauvage ».
CR	Libération d'espèce protégée de crocodile à partir de jeudi : « Respecter leur tranquillité ».
T	Les chercheurs sur site ne travaillent pas le jeudi et vendredi.
BL	Le pêcheur travail en semaine et n'est disponible que le week-end pour franchir la rivière en bateau.
MI	Une famille de singes est souvent présente sur un des ponts du chemin de randonnée.

am/pm : Condition Instagram

Interaction avec les tortues

Au Guatemala, une espèce de tortue est invasive. Ce sont les tortues de Floride. Elles font donc concurrence à d'autres espèces comme à la tortue "trachemys venusta". C'est pourquoi, nous allons ajouter une tortue par lieu. Dans le cas où la tortue est une tortue de Floride, alors il faudra le signaler à l'association Arcas pour qu'ils viennent la chercher.

Dans le cas où c'est une *trachemys venusta* alors il faudra la laisser tranquille. Pour reconnaître une tortue de Floride avec une *trachemys venusta*, il faut regarder au niveau de la tête car la tortue de Floride a les joues rouge tandis que les *trachemys venusta* n'en ont pas.



trachemys venusta



tortue de Floride

Sur chaque panneau A et B, on aura l'information qu'il faut signaler chaque tortue de Floride rencontrée.

Les tortues de Floride se trouvent sur les cases:

- BL11
- CR10
- MI1

Les *trachemys venusta* se trouveront sur les cases:

- CA4
- T6

Chaque bon choix entre le fait de la laisser tranquille ou bien d'appeler l'association nous fera gagner 1 point. A la fin, on verra afficher notre score sur 5.

Page de fin

Concernant la page de fin, 4 paragraphes seront affichés. Le premier paragraphe traitera du compte instagram. Il sera directement en lien avec le fait d'avoir pris d'écouter et de discuter avec les habitants et autres randonneurs. Nous avons donc souhaité mettre en avant l'importance du côté humain lors de ce genre de périples. En effet, pour savoir à quel moment de la journée il faut aller prendre la photo, il faut discuter avec les autres randonneurs ou alors écouter ce qu'il a été dit au début du jeu dans le message Instagram.

“Comme vous l'avez remarqué, à chaque photo postée sur Instagram, votre nombre d'abonnés augmentait. Et il augmentait davantage lorsqu'elle était prise au bon moment de la journée. Écouter les conseils d'amis et les interactions avec les locaux ou avec d'autres randonneurs vous aura fait apprendre de nombreuses informations. ”

Le second paragraphe est en lien avec le respect de l'environnement. Ce respect de l'environnement est traduit dans notre jeu en prenant les photos les bons jours. Pour cela il fallait faire attention aux informations mises sur les panneaux.

“L'écosystème Guatémaltèque est un réseau complexe et fragile, c'est pourquoi certaines règles sont mises en place pour le respecter. L'attention que vous y aurez porté est plus que cruciale pour la préservation de ce dernier.

Il est beau de croire à un monde où nos bonnes actions impliquent de belles récompenses. Ainsi, respecter l'environnement, les populations locales, leur culture, leurs us et coutumes

peut vous permettre d'en apprendre bien davantage sur le lieu dans lequel vous vous trouvez et sur la richesse de ce monde en général."

Dans le troisième paragraphe, on parlera des déchets. En effet, on en croise tous les jours sur nos différents trajets. Et pourtant on y porte pas toujours attention. C'est pourquoi nous avons caché un déchet dans l'une des cases à Tikal afin de voir si le joueur fera l'effort de faire demi-tour pour aller le jeter, quitte à ne pas prendre de photo tout de suite.

"Nous croisons tous les jours des déchets sur nos différents trajets. Quant bien même nous ne sommes pas auteur de cette dégradation, rien ne nous empêche de faire le simple geste de le ramasser. Et cela est encore plus vrai lorsqu'il s'agit de réserves protégées où les déchets sont plus rares mais plus directement nocifs pour la faune comme pour la flore endémique."

Dans le dernier paragraphe nous voulons mettre à l'honneur les différentes associations qui luttent en faveur de l'environnement. Nous avons pris l'exemple de Arcas qui est une association qui lutte pour protéger la faune sauvage des trafics illégaux ou bien encore des blessures que des humains ont pu leur causer.

"Arcas est l'une des plus grosses associations du Guatemala. Elle lutte pour protéger la faune sauvage des trafics illégaux et des dégâts causés par les humains. C'est pourquoi tout au long de votre aventure, vous aviez l'opportunité de pouvoir signaler à Arcas si des tortues de Floride se trouvent sur votre chemin afin qu'elles puissent être prises en charge. En effet, c'est une espèce invasive qui n'est pas originaire du Guatemala. Note : il faut aussi tenir compte de la faune locale. Ainsi, il ne faut pas les confondre avec les trachemys venusta qui est une espèce locale."

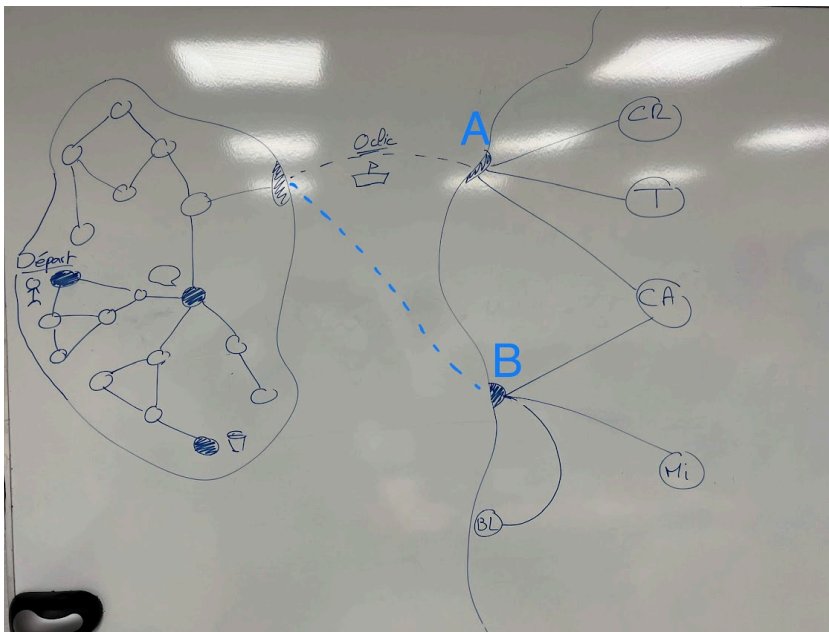
Le cahier des charges

Ressources médias utilisées :

Pour ce projet, nous avons décidé d'utiliser Twine. Ce choix nous permettra de construire une arborescence représentant explicitement la navigation du joueur durant l'aventure. Celle sera construite de sorte à ce qu'il soit possible de passer d'une case à une autre et d'associer à chaque case une ou plusieurs images suivant le déroulement du jeu. Aussi pour faire du montage photo, nous allons utiliser Gimp.

Structuration du contenu :

Ce jeu suit une structure géographique. Il sera composé de six cartes elles-mêmes composées de cases (une ou plusieurs photos par case). Le jeu se structure en cycles. Durant ces cycles, le joueur devra effectuer divers objectifs décrits dans le scénario. Il y a une infinité de cycles.



Outils et les principes de navigation :

Le joueur aura 12 cliques possibles par cycle pour circuler dans l'arborescence. Si les 12 cliques sont épuisés avant qu'une photo n'ait été prise ou que la bouteille n'ait été jetée à la poubelle, le joueur retourne au port de la ville et le nombre de cliques est réinitialisé.

Le joueur circule de case en case en cliquant sur des liens hypertextes via Twine. Par exemple, si le joueur se trouve sur la case MI3 de la carte Mirador, il pourra faire le choix de cliquer sur les cases MI2, MI5 ou MI4 pour s'y rendre. La photo propre à la case choisie apparaîtra donc et les liens hypertextes menant à la suite de la carte apparaîtront.

Formes et degrés d'interactivité :

Durant l'aventure, le joueur sera amené à discuter plusieurs personnages fictifs (Discussions non interactives.) Les personnages donneront des informations importantes que le joueur sera en mesure de prendre en compte s'il souhaite obtenir un bon score.

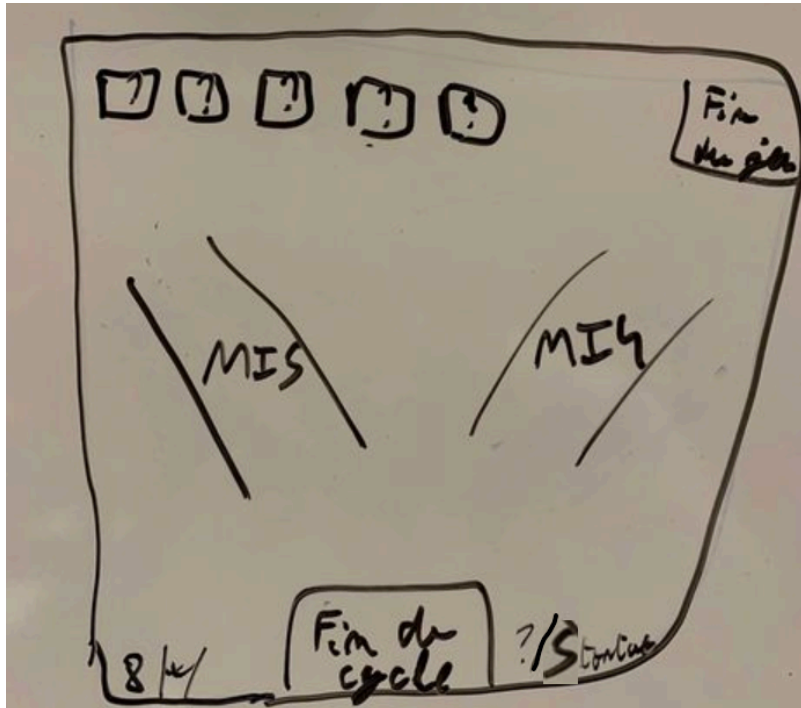
Le score obtenu, représenté par le nombre d'abonnés, dépendra du moment où la photo a été prise. Une photo prise au bon moment = 120 abonnés, une photo prise au mauvais moment = 50 abonnés. Par exemple, la photo du Tikal doit être prise le matin tandis qu'à Mirador, la photo doit être prise l'après-midi. Le jour ou la photo a été prise n'influence pas le score "Nombre d'abonnés" mais un résumé des bons et mauvais choix, ainsi que leur impact, sera effectué à la fin de la partie. Par exemple, si le joueur va à Mirador un autre jour que le dimanche, il fera tomber un sage d'une branche. Le résumé lui fera donc remarquer cette erreur.

Le joueur sera amené à cliquer sur de nombreux liens hypertextes. Ces choix influencent la suite de l'aventure. Des événements ponctuels peuvent aussi avoir lieu. Par exemple, le bruit du singe lorsqu'il tombe de l'arbre. Autre exemple : un effet sonore (bruit de forêt et d'oiseau) sera présent durant la partie. Si le joueur ne ramasse pas la bouteille, ce bruit perdurera mais sans le bruit d'oiseau, seul le bruit du vent sera présent.

Choix graphiques et d'interface :

Chaque photo affichée sera une photo ayant été prise sur place au Guatemala ou prélevée sur internet (Principalement pour les photos présentant les sentiers.). Les liens hypertexte seront donc superposés et certaines photos seront retouchées (Pour permettre au joueur de cliquer sur les tortues par exemple.).

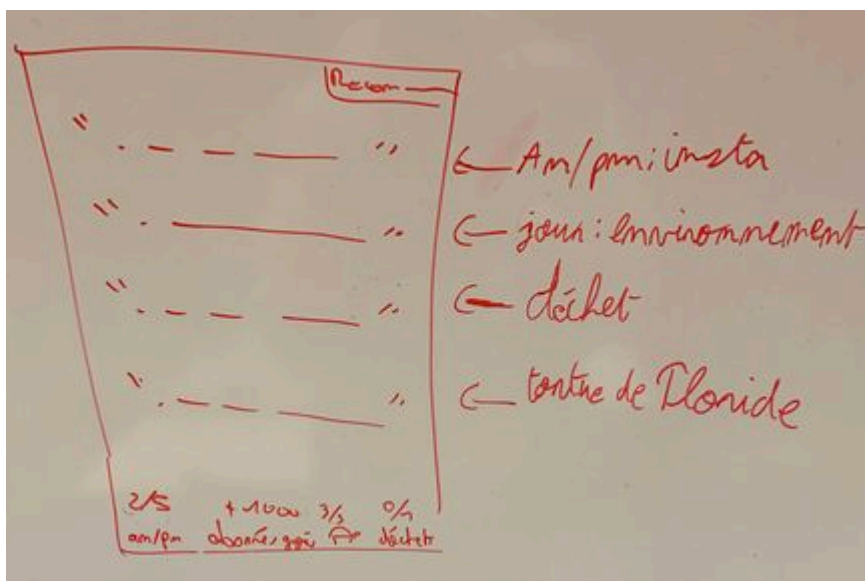
- En haut à gauche de l'écran, nous placerons le score du nombre de photos prises par le joueur.
- En haut à droite, nous placerons le bouton de "Fin de partie".
- En bas de l'écran, au milieu, nous placerons un bouton "Fin de cycle".
- En bas à gauche, nous placerons l'heure (Pour indiquer le nombre de clics effectués - de 8h à 20h.).
- En bas à droite nous placerons le nombre de tortues trouvées et correctement signalées à l'association.
- Les liens hypertexte nous permettant de passer de case en case seront quant à eux superposés aux sentiers présents sur les photos.



A la fin de la partie, une image présentant le score du joueur sera présentée. Des paragraphes mettrons en avant l'idée que nous avons voulu transmettre à travers cette expérience interactive :

L'image de fin sera présentée comme suit :

- Au milieu de l'écran : les phrases descriptives des messages que nous souhaitons transmettre.
- En haut à droite : Un bouton "Recommencer"
- En bas : Les différents scores (Nombres de photos prises, score des photos prises à la bonne heure, score d'abonnés, score des tortues, score de déchet)



Choix techniques :

- le projets serait fait sur twine avec du HTML et du CSS
- Traitement d'image : GIMP, Hypic
- IA : suno, stable diffusion
- Photographie
- Twine
- Montage vidéo: Powerpoint, CapCut

Conclusion :

Dans ce projet, nous avons souhaité explorer le concept d'interactivité de plusieurs manières. Dans un premier temps, nous laissons au joueur la liberté d'explorer notre *open world* de la même manière qu'il le souhaite. De cette manière, nous avons employé une sorte de double interactivité : explicite et implicite. Respectivement, il pourra passer d'une image à l'autre en cliquant sur des boutons directement visibles à l'écran et d'un autre côté, il devra faire preuve de curiosité en explorant chaque image avec sa souris afin de découvrir qu'il peut interagir avec certains éléments du décor.

De cette manière, chaque interaction avec un élément fondus dans le décor a pour rôle d'alimenter le message caché de notre jeu "Randonnée photographique au Guatemala". Notre but est de créer un effet de surprise pour donner envie au joueur de retenter l'aventure. Cet effet de surprise peut arriver au cours de l'aventure s'il fait preuve d'attention, ou à la fin lorsqu'il verra ses scores ainsi que le message final.

Notre avis général sur cette UV est très positif. Nous avons tous les trois réellement découvert le concept d'interactivité à travers les exemples du cours ainsi qu'à travers la richesse et la diversité des outils et des projets exposés en TD.

Difficultés rencontrées :

- Travail en collaboration sur Twine : Il est difficile de travailler sur Twine depuis plusieurs ordinateurs, ce qui a posé des problèmes de coordination et donc une perte de temps.
- Trouver des photos cohérentes : Il était complexe de trouver des photos respectant notre arborescence et la cohérence dans un contexte géographique comme celui du Guatemala (Flore propre au lieu, luminosité, nombre d'intersections...).
- Manque de temps : Le fait que notre projet repose sur le principe de l'exploration en *open world*, nous avons dû avoir suffisamment de photos pour créer ce sentiment de liberté et cette possibilité de découverte. Cela nous a amené à devoir sélectionner environ 90 photos que nous avons dû modifier (grâce à de l'IA par exemple.).

Ouverture :

Nous aurions souhaité explorer davantage le concept d'interactivité tel que l'utilisation de sons au cours de l'aventure. En effet, nous avions pour projet initial de placer un son d'oiseau tout au long de la randonnée puis de le supprimer ou de le réduire dans le cas où le joueur ne ramassait pas la bouteille.

De plus, nous avons eu plusieurs retours quant à la nécessité de laisser au joueur quelques informations sur les différentes cartes du jeu. Nous avons donc réfléchi à l'élaboration d'un guide ne laissant apparaître que quelques parties de chemins afin qu'il ne puisse deviner l'emplacement exact des photos Instagram. Nous avons donc eu l'idée de réaliser un guide de voyage affichant les parties de carte au fur et à mesure qu'il découvre de nouveaux lieux.