

Rapport de projet

Mouse on a Bike

Prototype 1



SI28 - Automne 2024

Lauranne FOSSAT, Page MAGNIER--SLIMANI, Maxence VAHEDI

Table des matières

Introduction	2
Note d'intention	3
Concept	3
Public cible	4
Objectifs du projet	5
Cahier des charges	5
Ressources médias	6
Structuration et navigation	6
Forme et degrés d'interactivités	6
Choix techniques, graphiques et d'interface	6
Trame narrative	7
Personnages	8
Frankie (They/them)	8
Max (He/him)	9
Lau (She/her)	10
Pagina (She/her)	11
Pivoine (She/her They/them)	11
Scénario de la démo	12
Représenter le soin dans le jeu vidéo	17
Conclusion	20

Introduction

Un jour d'automne, Maxence traîne sur son ordinateur et trouve par hasard en ligne un sujet de projet de développement de jeu vidéo éducatif. Iel en parle à son ami-e avec qui elle vit, Page, qui est emballé-e par l'idée de mettre au point un tel jeu ! Celle-ci suggère d'en parler à Lauranne, une amie des deux autres, qui a déjà des compétences en Python, cruciales à la réalisation du projet. Six mois plus tard, *Frankie and froggy take a nice walk*¹ est né, mais aussi et surtout l'envie de créer ensemble.

Il faudra attendre l'été, les grillons du sud qui chantent et le temps libre des grandes vacances pour que cela se concrétise : en prévision de l'opportunité de faire SI28, un enseignement d'écriture interactive et multimédia, nos trois protagonistes passent deux semaine à travailler sur la conceptualisation de leur prochain jeu. Iels choisissent même un nom de studio : *Queer Frogs*.

Mouse on a bike voit alors le jour, et l'objectif est fixé : à la fin du semestre, iels veulent avoir un prototype qui leur permette de montrer une première intention de ce que sera ce jeu. Mais alors quel peut bien être le concept de leur nouveau projet ?

¹ Un jeu vidéo éducatif permettant d'apprendre le python utilisé dans l'UV INF1

Note d'intention

Concept

Pour saisir le concept de *Mouse on a bike*, il faut savoir qu'un monde virtuel, aussi détaillé soit-il, ne reste jamais qu'un terrain de jeu pour la joueuse. Les personnages, leurs histoires, leurs liens, leur vie n'est qu'une façade, un prétexte pour ne pas rompre l'immersion et nous garantir notre propre amusement égoïste et solitaire.

Mais alors, comment raconter le soin et l'appartenance à une communauté ? Répondre à cette question est l'objectif nébuleux vers lequel nous nous proposons d'avancer ce semestre.

Pour ce faire nous proposons *Mouse on a bike*, un *cozy game* d'exploration où l'accent est mis sur l'aspect contemplatif et le lien à autrui. La joueuse y incarne une souris en vacances chez sa tante à la campagne qui découvre l'histoire de différents personnages en les transportant sur son porte-bagage à travers un petit *open world*.

S'éloignant des classiques du genre tels que *Cyberpunk 2077*, les derniers *Zelda* ou même *A Short Hike*, *Mouse on a bike* a pour objectif d'interroger notre rapport aux personnages en proposant un monde qui ne tourne pas autour de la joueuse. Ainsi, notre personnage prend une posture d'écoute et de soin accompagnant ses proches dans leurs propres histoires. L'accent est donc mis sur les liens qui se tissent entre nos différents personnages. Nous proposons ainsi de briser une des premières règles du *game design* : "*If it's cool then the player has to do it*". Dans ce petit monde, les personnages ne sont pas à notre service, ne nous attendront pas pour vivre leur vie et ne toléreront pas l'impolitesse - au contraire, sont valorisés le soin, l'attention aux détails et l'écoute.

Au commencement du jeu, les joueuses découvrent le contexte de l'histoire, à savoir, qu'elles incarneront une petite souris, fraîchement arrivée chez sa tante pour les vacances et qui utilise un vélo pour se déplacer. Les autres personnages, leurs histoires personnelles, et leurs relations avec la joueuse seront introduits dans la suite du jeu et dépendront des choix et des actions de l'utilisatrice.

Public cible

Notre projet a pour but de viser le plus de monde possible, d'abord peut-être les autres étudiants et étudiantes de l'UV SI28 et à terme tous les personnes intéressées à l'idée de découvrir un univers narratif et contemplatif qui sorte de l'*open world* classique, avec un accent mis sur les relations entre joueuse et personnages. Plus tard, le but étant d'avoir notre jeu publié sur la plateforme de distribution Steam, l'idée est d'avoir un jeu qui attire l'attention des *cozy gamers*, joueuses à la recherche d'un genre de jeu vidéo mettant en avant la non-violence, la relaxation et le développement personnel.

Par ailleurs, notre projet étant pour l'instant écrit en français, le public-cible se restreint à un public francophone même si cet obstacle pourrait être levé à l'avenir avec une version du jeu en plusieurs langues.

Enfin, avec un but de visibilité des minorités, et notamment de la communauté LGBTQIA+, le jeu se destine à un public de *gaymers*, terme utilisés pour désigner le groupe de personnes identifiées comme *queer* et ayant un intérêt actif pour les jeux vidéo.

Objectifs du projet

Ce projet dépasse l'UV SI28. Nous avons donc deux niveaux d'objectifs.

D'abord, à l'issue de SI28, l'objectif principal est d'arriver à un prototype reflétant l'initiative du jeu. Celui-ci nous permettra aussi de conduire des *playtests*, en profitant d'éventuels volontaires de l'UV pour obtenir des retours et affiner notre concept. À terme, nous pourrions déboucher dans l'année qui suit sur une démo commerciale.

Quant au jeu en tant que tel, son objectif est de faire découvrir une nouvelle position d'écoute, d'entrée en empathie et de soin des relations avec les PNJ. Nous souhaitons offrir une expérience réconfortante, haute en couleur émotionnellement, tout en s'ancrant dans la simplicité du moment, qui sert à raconter un avenir souhaitable et inclusif - alternatif à ceux représentés dans les produits culturels AAA.

Cahier des charges

Ressources médias

Les ressources (*assets*) que nous utilisons dans *Mouse on a Bike* seront en grande partie originales. Les modèles 3D présents dans le prototype que ce rapport documente sont pour certains issus de bibliothèques libres de droits. Si la modélisation 3D des assets reste réduite pour l'instant², le premier modèle de grenouille quant à lui est original, bien qu'il reste un placeholder et ne reflète pas le style graphique visé. L'objectif à terme est de proposer une esthétique de jeu *cozy* et nostalgique, notamment à travers une DA pâte à modeler. Cet objectif reste très ambitieux et nécessitera un ajout considérable d'étapes, notamment à l'animation des personnages, pour reproduire un style *stop motion*. Cependant, la touche apportée en termes d'originalité et de confort est non négligeable et permettra de renforcer l'esthétique douce et enfantine du jeu.



Structuration et navigation

Mouse on a bike est un jeu vidéo en *open world* à histoire semi-linéaire. La navigation se fait librement à bord d'un vélo que le personnage incarné par le-la joueur-euse obtient dès le début de son expérience. Celle-ci est néanmoins motivée par une trame principale linéaire qui pousse le-la joueur-euse à explorer. D'autres trames, secondaires, sont quant à elles non linéaires.

² Lau et Frankie sont en effet censé avoir des *mesh* différents

Forme et degrés d'interactivités

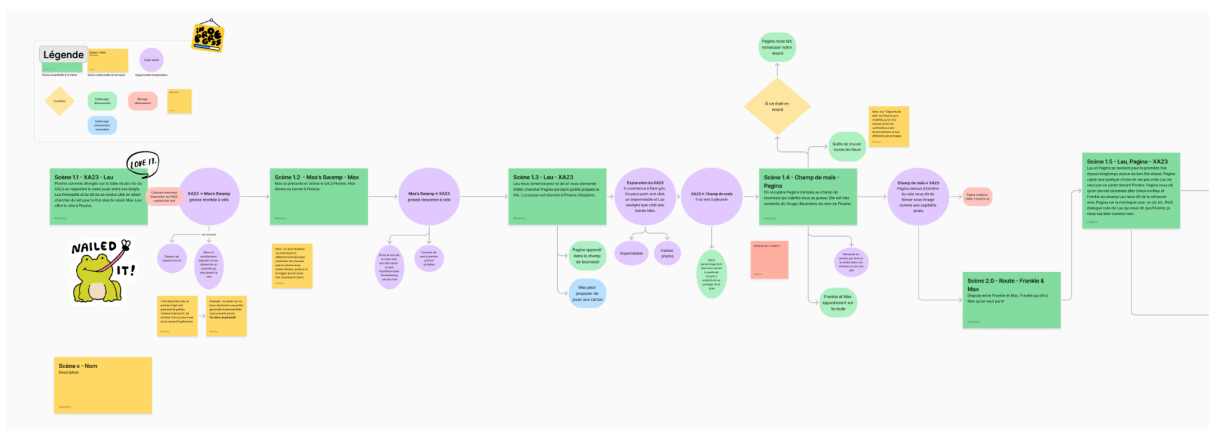
L'interactivité est forte du fait du médium choisi. Ceci dit, une des raisons d'être de *Mouse on a Bike* est de décentrer l'expérience narrative du *fun* de la joueur-euse (voir plus loin). L'interactivité est donc sans doute moins évidente et grandiose que dans les jeux AAA. L'agentivité du ou de la joueur-euse, soit l'interactivité du jeu, repose sur les manières dont le-a joueur-euse apporte du soin aux PNJs.

Choix techniques, graphiques et d'interface

Le moteur de jeu choisi est *Godot*, qui est une alternative libre à *Unity*. Nous croyons en l'*open-source* et à sa capacité à produire des logiciels professionnels utilisables pour de la création artisanale de produits numériques. Pour la modélisation 3D, nous utilisons *Blender* qui est également libre.

Trame narrative

La trame de la démo contient 6 scènes qui sont détaillées dans la partie scénario de ce rapport. Le tout s'inscrit dans une trame narrative beaucoup plus large qui détaille tous les embranchements possibles de scénario jusqu'à la fin du jeu et qui contient approximativement une trentaine de scènes entrecoupées de moments d'exploration et d'événements secondaires. Le tout s'organise en lieux clés que l'on peut retrouver sur la carte de notre *open world*



Personnages

Frankie (They/them)

Est ce que vous saviez que l'espèce de fougère King's Holly se reproduit en se clonant ? Ses descendants partagent le même ADN ! Alors, vous saviez peut-être que Saturne flotterait si on la mettait dans l'eau. En effet, sa densité est moins grande que celle de nos océans !

C'est le genre d'informations que vous seriez obligé d'apprendre si vous rencontrez Frankie. Ces faits - pouvant paraître accessoires- passionnent Frankie au plus haut point. Iel les partage donc sans vraiment savoir quand s'arrêter avec quiconque veut bien l'écouter et ce particulièrement depuis 2 ans, date du départ de saon meilleur.e ami.e Froggy dans une autre école à la ville pour apprendre la programmation.

Depuis ce moment, Frankie n'a plus eu d'oreille prête à l'écouter parler de ses passions sans jamais se lasser. Il s'est tout de même vite fait adopter par les habitués du XA23 comme mascotte du café où il reste souvent aider. Sa maladresse et son décalage aux codes sociaux sont vus comme touchants et attendrissants par les quelques adultes l'écoutant raconter ses anecdotes.

Son père seul, Max fait de son mieux pour l'aider à se construire mais ne partage pas sa naïveté enfantine. Frankie qui est si enthousiaste sur le monde l'entourant comprends difficilement la peur de son père qui voudrait qu'il ne se fasse pas remarquer pour sa spécificité. Les deux ont du mal à parler des sujets importants mais se retrouvent néanmoins autour de la musique improvisant souvent ensemble aux JAM du XA23.

Au fil des vacances, Frankie trouve en Pivoine un.e ami.e avec qui partager ses passions, ses émois et ses aventures. Iels trouveront et aménageront ensemble une nouvelle mare pour ce dernier.

Max (He/him)

Derrière la grande colline du cimetière, un petit peu avant l'arrêt de car régional, se trouve une petite mare. Les touristes tout droit sortis du bus passant devant sans y jeter un regard pour se rendre à leur chambre d'hôte peuvent y entendre des notes de basse ou de guitare jouées en pizzicato.

C'est Max, la grenouille qui habite cette petite mare excentrée. Si la plupart des personnes n'y prêtent pas attention, - après tout un marais ne reste qu'un trou avec de l'eau et un peu de boue - Max a agencé avec soin le lieu. La disposition de chaque roseau, nénuphars et branches servant de porte instruments pour une collection plutôt impressionnante a été faite et entretenue avec soin et considération.

Venant d'une famille traditionnelle l'ayant mis à la porte pour son homosexualité il y a maintenant 30 ans, Max s'est reconstruit ce petit chez lui loin de tout ce qu'il connaissait. Il a mis du temps à s'adapter aux us et coutumes de ce nouveau pays et de la vie à la campagne.

De cette période, il garde la peur de déranger où qu'il soit s'il sort de la norme. Une peur qui a été la cause du divorce avec son mari Eli il y a 8 ans. Ce dernier voulait faire face aux entreprises agronomiques voulant racheter les champs alentour tandis que Max avait trop peur de leur expulsion ainsi que de celle de leur enfant Frankie n'ayant pas la nationalité du pays.

Au moment de leur séparation, lors de leur dernière dispute, Eli a traité Max de lâche refusant de se battre jusqu'au bout pour ses valeurs. Ce à quoi Max lui a renvoyé sa propre lâcheté de mettre en danger leur enfant pour ses propres combats. Ces derniers mots ont laissé une blessure qui ne s'est pas refermée au cours des 8 dernières années dans les cœurs des deux hommes. La mare, ses roseaux et nénuphars est restée identique depuis, figée dans le temps.

Frankie ne sait que très peu de cette histoire. Max l'a élevé seul en lui transmettant néanmoins l'amour de la musique et des jeux de cartes d'Eli. S'ils s'aiment très fort, la communication entre Max et Frankie est de plus en plus difficile au fur et à mesure que ce dernier veut quitter le nid familial - ou en l'occurrence, la mare -.

Lau (She/her)

Quand elle est triste, Lau fait du thé, un cheesecake et s'emmitoufle dans un tas de coussins et de couettes. C'est sa petite bulle de douceur à elle. C'est pour cela qu'elle a fait de son métier le fait de proposer aux autres exactement la même expérience : du thé, des gâteaux et des plaids tout doux.

Le lieu où les cœurs brisés et les touristes trempés par la pluie viennent profiter de cette tendresse est le XA23, un café qu'elle a ouvert il y a maintenant 7 ans en sortant de son BUT de mécanicienne. Fatiguée par l'ambiance machiste des milieux du BTP, elle a décidé d'utiliser ses compétences techniques pour retaper un vieux cabanon laissé à l'abandon et d'en faire le seul café de ce côté-là des montagnes ouvert hors saison.

Même en plein été, les touristes sont rares. Le XA23 continue à exister grâce aux quelques habitués qui passent y manger à midi, restent pour le café, parfois une sieste sur les hamacs à côté de l'entrée, y travaillent en regardant le vent dans les feuilles par la fenêtre, prennent l'apéro et finissent leurs soirées à jouer aux cartes et toutes sortes d'instruments.

Lau apprécie le calme de cette routine sans grand bouleversement ni drame. Les matins d'hiver et d'automne, elle retire les feuilles et la neige autour des tables de pique nique puis prépare un repas chaud, le sert avant de s'asseoir le partager avec les habitués. Ses matins de printemps et d'été sont occupés par son potager et ses semis. Après le repas, elle s'installe au soleil pour lire son livre ou faire la sieste avec ce dernier sur son visage. Lorsque le soleil est suffisamment bas ou le XA23 suffisamment rempli, elle se lance dans la préparation du repas du soir, souvent aidée par Frankie qui fait ses devoirs aux XA23 une fois l'école terminée.

Sa dose de nouveauté dans sa routine mais surtout de ragot lui arrive à presque chaque vacances scolaires sous la forme de Pagina, sa meilleure amie et ancienne amoureuse qui vient lui rendre visite et faire des crêpes. Les longues journées d'été et soirées d'hiver sont le prétexte parfait pour rattraper toutes les aventures de la vie de l'autre au cours des derniers mois.

Récemment, le XA23 est la cible d'une grande entreprise Billétoile. En effet, cette dernière possède le terrain sur lequel Lau a construit le XA23 et tente par tous les moyens de l'expulser pour ouvrir leur propre chaîne de café à la place. Avec la loi et les moyens financiers du côté de la multinationale, c'est seulement grâce à la mobilisation des habitants des alentours que le XA23 est encore en place.

Pagina (She/her)

Pagina est une raton laveur qui vit en ville, le bitume, ses tags et sa culture hip hop sont son habitat naturel. Néanmoins elle aime bien aller se ressourcer à la campagne, loin du stress de son métier d'enseignante et de ses soirées en tant que MC au sein de la scène underground.

Si elle paraît timide au premier abord, - se cachant même derrière sa queue lorsqu'elle est embarrassée - elle défend les causes qu'elle estime justes avec une intensité et un enthousiasme presque naïfs. Très calme et à l'écoute, elle s'enflamme donc parfois de manière inattendue. C'est un des aspects de sa personnalité que sa meilleure amie et ancienne amour de jeunesse Lau apprécie le plus chez elle.

Bien qu'elle approche de la trentaine en années humaines (5 ans et demi en années raton laveur), elle porte encore les insécurités de son adolescence qu'elle dissimule tant bien que mal sous des paillettes et autres vêtements extravagants. Au fil des années, elle a appris à connaître les différentes personnes du village de Lau. Elle vient souvent pour plusieurs semaines aider au XA23 lors des vacances scolaires. Elle en a plus besoin qu'elle ne veut bien se l'avouer. Sans s'en rendre compte, cette campagne devient progressivement sa deuxième maison. Elle a d'ailleurs du mal à savoir comment se positionner par rapport à Frankie et Max sachant qu'elle a vu toute la situation se dérouler d'un point de vue extérieur et pourtant si proche.

Pivoine (She/her They/them)

Ce que l'on remarque en premier chez Pivoine, c'est ses grandes oreilles disproportionnées par rapport à son corps d'enfant souris. Cette spécificité lui a valu de nombreuses moqueries à l'école, une situation dont elle n'ose pas parler à ses parents. Elle est contente de partir à la campagne chez sa tante Lau pendant les vacances. Elle espère pouvoir prendre un nouveau départ ou au moins respirer loin du harcèlement pendant un été.

Comme la plupart des enfants, iel est un mélange touchant d'enthousiasme et d'insécurité. Pivoine paraît très calme au premier abord mais s'illumine par moments lorsqu'elle s'émerveille face au monde autour d'elle - des éclats d'intensité qu'elle essaie d'ailleurs de cacher tant bien que mal-. Au début de notre aventure, iel cueillera une fleur et l'arborera fièrement dans ses cheveux trouvant ainsi son nouveau prénom : Pivoine.

Être sensible est à la fois un défaut et une qualité. Cela rend Pivoine sujette aux crises d'angoisses mais c'est aussi la raison de sa passion pour la nature et de sa collection dans son carnet de polaroïds, fleurs séchées, tickets de bus et autres trésors amassés au fur et à mesure de son aventure humaine. La rencontre avec Pagina lui offrira la possibilité de se projeter dans un futur où elle pourrait grandir et vivre une vie souhaitable, sensible, où laisser fleurir son identité et son unicité.

Scénario de la démo

L'intégralité de la demo a déjà été écrite en utilisant *YarnSpinner* for Godot. Cette dernière représente 6 scènes. C'est la colonne vertébrale de la scénarisation; ce que les joueurs et joueuses verront nécessairement lors de leur partie. Cela nous est nécessaire pour introduire les personnages, leurs nuances ainsi que la trame principale malgré les variations du scénario occasionné par les joueurs et joueuses.

```
title: Scene_1_1
color: red
group: XA23
position: -983,-988

---
<<declare $grandeDescente = false>>
<<declare $temps_trajet = 0>>
//Pivoine, une petite souris, est allongé.e au soleil sur un banc de table de pique nique.
//Iel joue avec le soleil entre ses doigts.
//Autour d'ellui, la montagne s'étends à perte de vue.
//Pivoine ferme les yeux et prend une grande inspiration.
//L'instant est méditatif, le soleil d'été chaud, le vent paisible.
//
//Soudain, Lau, la tante de Pivoine fait irruption, une bouteille de lait vide à la main.

Lau (elle): Ô Damne, Ô désespoir,
Lau: Ô drame, Ô tragédie
<<You (iel/elle)>>: ...
You: ?
Lau: Le lait...
Lau: On en a plus
Lau: Et les clients vont arriver dans une heure et demi
Lau: Ils ne peuvent pas manger de l'air
//Lau fait une mimique l'air innocente
Lau: Si seulement j'avais un.e niveau pour aller m'en chercher chez Max à la mare
You: Si seulement...
//Les deux rient doucement ensemble
You: Mais c'est super loin !
Lau: Je sais.
//Pivoine fait une tête dépitée. Lau rit doucement.
Lau: Mais regarde ce que j'ai trouvé en fouillant dans la cave !
//Pivoine relève les yeux apercevant un vélo au style rétro posé contre la rambarde.
//Pivoine se lève d'un seul coup du banc et court jusqu'au vélo.
//
//Fièrement dressé.e sur son nouveau vélo, Pivoine regarde la campagne, l'air sérieux.
You: À l'aventure !
You: !!!!!!!
You: !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
//Lau regarde Pivoine amusée en essayant les verres de la vaisselle qu'elle faisait en extérieur avec une bassine
sur une table de pique nique.
Lau: Oublie pas le chemin !
Lau: Pour aller à la mare c'est à droite puis tu monte en haut de la grande colline et tu devrais le voir.
Lau: Passe le bonjour à Max.
//Lau sourit en regardant Pivoine partir
<<jump Scene_1_2>>
===

title: Scene_1_2
color: red
group: Swamp
position: -495,-1367
---
//Pivoine arrive à vélo à la mare de Max.
//Ce dernier est entraîné de jouer de la musique dos à Pivoine.
//Max est une grenouille à la quarantaine passée, aux grandes lunettes et au style d'un autre temps.
You: Coucou !
Max (il): Ahh!
//Max sursaute et renverse les nombreux instruments de musique accrochés sur l'arbre à côté de lui.
```

```

//Il s'empresse de les remettre en place, de manière frénétique et un peu maladroite.
Max: Bonjour !
Max: Comment se passe le début de tes vacances ?
Max: Tu ne t'ennuie pas trop au café de ta tante ?
//Pivoine sourit à Max
You: Ça se passe bien !
You: C'est calme
You: Ça change, de l'école
You: Ça fait du bien
//Pivoine regarde ses pieds gêné.e.
Max: Mhmh
You: ...
Max: ...
You: ...
Max: Tu... tu venais pour une raison particulière ?
You: Euh oui, Lau a besoin de lait pour faire à manger aux clients de ce soir
You: Elle se demandait si tu pouvais lui en prêter
Max: Euh oui, bien sûr
Max: Je dois avoir une ou deux bouteilles de lait au frais
//Max récupère deux bouteilles de lait laissées au frais dans l'eau de la mare
//Pivoine attends sur place, un petit peu gêné.e en observant ses alentours
//Iel remarque les guirlandes soigneusement nouées à partir de lianes,
//la disposition des instruments laisse des marques sur le bois à force de prendre le soleil.
//Un grand château de cartes pas fini trône dans un coin.
//Max revient, tendant le lait à Pivoine.
Max: Tiens
Pivoine: Merci.
Pivoine: Je vais y aller
Pivoine: Merci pour tout
Max: De rien
//Pivoine reprends son vélo pour partir de la mare
//À l'instant où iel s'apprête à partir, Max l'interrompt
Max: Attends
Max: Tu as déjà rencontré mon enfant Frankie ?
// Pivoine hoche la tête négativement.
Max: Je pense que vous pourriez bien vous aimer
Pivoine:...
Pivoine: Merci
Max: Et...
Max: Ça sera peut être plus simple qu'à l'école
//Pivoine et Max se sourient doucement un peu gênés
//Pivoine repart à vélo tandis que Max se remets à son château de cartes

<<jump Scene_1_3>>
===

title: Scene_1_3
color: red
group: XA23
position: -700,-816
---
//Lau est au XA23, elle fredonne doucement en faisant la vaisselle.
//Pivoine arrive à vélo, lui faisant un signe de la main et un sourire tout aussi grand.
//Lau lui fait un clin d'œil discret en retour sans s'arrêter de calmement frotter les verres.
//Elle éteint l'eau, essuie ses mains sur un chiffon et se tourne vers Pivoine.
You: J'ai le lait !
Lau: Oh merci, on vas pouvoir faire les crêpes.
Lau: Tu peux mettre la farine, le sel et le sucre dans un saladier ?
You: Ouip ! J'en mets combien ?
Lau: Comme tu le sens. Les crêpes il n'y a pas vraiment de recette.
You: Tant que c'est fait avec amour.
Lau: Exactement
//Dans une phase de gameplay, Pivoine récupère la farine, le sel et le sucre et les mets dans un saladier.
Lau: C'était chouette avec le vélo ?
You: Uhum, oui !
<<if $grandeDescente==true>>
    You: Je suis passée par la grande descente derrière le XA23
<<else>>
    You: J'ai voulu passer par la grande descente derrière le XA23 mais j'ai eu trop peur
<<endif>>
Lau: C'est super ! C'est ta maman qui t'a appris à faire du vélo ?

```

```

You: Oui ! On va au square Jean Baptiste Clément et elle lit son livre sur le banc.
You: Quand j'étais tout petiot je me prenais tous les arbres autour de la fontaine.
//Lau rit doucement
Lau: Hihi
Lau: J' imagine bien la scène
Lau: Tu mets les oeufs ?
//Dans une phase de gameplay, Pivoine récupère les oeufs et les ajoute à la mixture.
Lau: Et alors tu as rencontré Max ?
You: Oui
Lau: Et... ?
You: C'était bizarre
Lau: Bizarre comment ?
You: Il avait l'air gentil mais tout seul et triste.
You: Et après il m'a parlé de l'école et des autres enfants
You: Du coup je suis parti.e
//Lau se tourne vers Pivoine, préoccupée
Lau: Tu veux un calin ?
//Pivoine hoche la tête et Lau lui fait un calin
Lau: Tu es très fort.e
You: Merci
You: Tu es toute douce Tatie
Lau: Merci
Lau: Et maintenant l'élément secret de la recette...
Lau: Le lait que tu nous a rapporté
//Pivoine prends le lait et le mets dans le saladier
You: J'aimerais quand même bien rencontrer l'enfant de Max, Frankie
Lau: Iel vient souvent ici au XA23 après l'école. Je suis sûre que c'est possible.
You: J'aimerais vraiment bien
You: Mais ça me stresse un peu
Lau: Je comprends bien p'tite souris.
Lau: Ma meilleure amie Pagina va bientôt arriver en bus. Tu veux bien aller la chercher ?
You: Oui ! J'y vais à vélo
Lau: Trop bien. je fais cuire les crêpes pendant ce temps.
Lau: Elle est à l'arrêt de bus au milieu du champ de maïs, tout à droite vers l'ouest.
You: À tout bientôt !
//Pivoine saute aussitôt sur son vélo chercher Pagina

<<jump Scene_1_4>>
===

title: Scene_1_4
color: red
group: Champ de maïs
position: -202,-1151
---
//Pagina attend au bord de la route trempée sous la pluie.
//Bizarrement, elle n'a pas l'air dérangée par les trombes d'eau qui ruissellent sur elle.
//Elle fabrique un petit circuit en feuilles de maïs pour diriger l'eau de la pluie.
//Son style vestimentaire dénote directement des autres personnes de la campagne.
//Elle porte des habits colorés et sophistiqués dont le tissu bouge au vent.
//Lorsqu'elle aperçoit Pivoine, elle secoue la main de manière énergique pour lui faire signe.
//Pivoine toute aussi trempée s'arrête et descend de son vélo.
<<if $temps_trajet<500>>
    Pagina: Tu as fait tellement vite !
    Pagina: J'ai à peine eu le temps de commencer mon circuit avec les feuilles !
<<else>>
    You: Désolée du retard ! J'ai fait des détours !
    Pagina: C'est pas grave, ça m'a donné l'occasion de faire un petit circuit pour l'eau avec les feuilles.
<<endif>>
You: Tu dois être trempée ma pauvre !
You: Viens, on rentre vite
Pagina: Pas besoin de rentrer si vite que ça
Pagina: Moi j'aime bien l'orage
Pagina: Regarde autour de nous
Pagina: Les dernières lumières se reflètent sur le sol mouillé
Pagina: Le vent agite les feuilles qui se plient sous le poid de l'eau
Pagina: Et écoute
Pagina: Le vent qui siffle entre les brins de maïs
Pagina: ET PUIS LE TONNERRE GRONDE POUR NOUS RAPPELER NOTRE CONDITION DE SIMPLES MORTELS FRAGILES SUR CETTE TERRE
Pagina: ...
You:...
You: Tonnerre si on enlève on ça fait terre.

```


Pagina: ...
 Pagina: hahahaha
 Pagina: HAHAHAAAA
 You: hahahaha
 Pagina: Tu es vachement rigolote, comme ta tante
 You: Merci ! Toi aussi
 Pagina: D'ailleurs, Lau m'a dit mais j'ai oublié. C'est quoi ton prénom ?
 You: Euhhhh
 You: Je...
 You: ...
 Pagina: Comment veux-tu que je t'appelle ?
 //Pivoine ramasse une fleur et la mets dans ses cheveux
 Pivoine: Pivoine !
 Pagina: Enchanté Pivoine ! Moi c'est Pagina.
 //Pagina et Pivoine se serrent la main de manière faussement formelle
 Pagina: Bon, Pivoine, j'aime bien le tonnerre mais j'aimerais qu'on ne devienne pas des glaçons que des archéologues retrouveront dans des millénaires.
 Pivoine: C'est vrai que ça serait mieux.
 Pivoine: On y va ?
 Pagina: En route !
 //Pagina monte à l'arrière du vélo
 Pagina: BRAVONS LA PLUIE, LE VENT, LE TONNERRE ET LES DIEUX !
 Pagina: EN SELLE
 Pivoine: !!!!
 //Pagina et Pivoine repartent à vélo

 <<jump Scene_1_5>>
 ===

 title: Scene_1_5
 color: red
 group: Route
 position: -249,-758

 //Pagina et Pivoine sont sur la route du XA23 sous une pluie battante
 //Soudain au loin, elles aperçoivent deux grenouilles au milieu de la route, l'ambiance a l'air tendue.
 Pivoine: C'est Max ! Je l'ai rencontré tout à l'heure, et ça doit être son enfant Frankie !
 Pagina: Iels ont l'air en pleine dispute
 //Max et Frankie ne semblent pas tout de suite remarquer Pivoine et Pagina
 Frankie: Papa ! T'écoutes pas du tout ce que je dis
 Max: Frankie, on rentre. On en parlera plus tard
 Frankie: Non! C'est toujours pareil
 Frankie: Tu dis toujours qu'on en parlera plus tard
 Frankie: Tu n'écoutes pas
 Max: Quoi ?
 Max: Je n'écoute pas quoi ?
 Frankie: Je
 Frankie: veux
 Frankie: partir
 Frankie: ...
 Frankie: Je veux mon propre chez moi
 Max: Mais...
 Max: Je...
 Max: je comprends
 Max: Mais c'est non.
 Max: Désolé
 Frankie: Mais pourquoi ??
 //Max est surpris par un éclair
 Max: Tu es trop jeune. C'est compliqué de vivre seul.e
 Max: J'ai... j'ai peur pour toi
 Frankie: Tu n'écoute vraiment pas
 Frankie: Je ne vais pas bien comme ça
 Frankie: J'ai besoin de mon propre espace
 //Pagina et Pivoine interrompent la discussion
 Pagina: Tout va bien ?
 Pagina: Vous voulez qu'on vous dépose ?
 Max: Pagina ! ça doit faire 6 mois depuis la dernière fois
 Pagina: Oui ! Je retourne visiter Lau. Je profite des grandes vacances. Ça me fait du bien d'être loin du travail.
 C'est pas reposant d'être instit.
 //S'adressant à Frankie
 Pagina: Et toi maon grand.e, ça va?
 Frankie: ...

```

Frankie: Oui
Max: Vous arrivez un peu au mauvais moment. Allez viens Frankie, on rentre à la maison.
Frankie: Uhm
Pagina:...
Max:...
Pivoine: Frankie ? Je... Je suis Pivoine, lae niveau de Lau. J'aimerais bien qu'on se voit un de ces jours !
Pivoine: Enfin, si tu veux hein...
Frankie: Avec plaisir !
//Max et Frankie partent. Frankie fait un signe de la main en s'écartant, Max tourne le dos.
<<jump Scene_1_6>>
===

title: Scene_1_6
color: red
group: XA23
position: -661,-556
---
//Pivoine et Pagina arrivent trempé.e.s au Xa23
Pivoine: Et nous yyy voilààà !
Pagina: Le XA23 !
//Lau leur sourit chaleureusement
Lau: Coucou vous !
//Pagina se jette dans les bras de Lau
Pagina: Lau ! Ça fait beaucoup trop longtemps bestie !
Lau: Oui, j'ai tellement de choses à te raconter. Merci beaucoup beaucoup d'être venue
Lau: Vraiment, merci
Pagina: C'est vraiment important pour moi. Ça serait hors de question de ne pas venir passer l'été ici !
Lau: Asseyez vous, j'ai fini les crêpes et le thé.
//Les trois convives s'assoient autour de la table à manger
Pivoine: Hum j'ai faim ! Merci tata !
Lau: C'est rien. Ça s'est passé comment le trajet ? Vous êtes pas trop frigorifié.e.s ?
Pagina: Non! Pivoine nous a ramené à la vitesse de l'éclair !
Lau: Pivoine ?
//Pivoine regarde Lau avec appréhension
Lau: Ohhh, Pivoine
//Lau sourit et ébouriffe les cheveux de Pivoine
Lau: Ça te vas bien Pivoine. C'est joli et tout doux.
//Pivoine sourit en retour.
Pivoine: Les crêpes sont trop trop bonnes
Pagina: Je suis bien d'accord sur ce coup là
Pagina: On a croisé tes voisins, Max et Frankie. Ça avait l'air très tendu
Lau: Zut...
Lau: Max a du mal à comprendre que Frankie a besoin de déployer ses ailes. Il a trop peur qu'on l'embête parce qu'iel n'est pas exactement comme les autres enfants.
Pivoine: Iel avait l'air gentil.le je trouve !
Lau: Oui bien sûr, Frankie est très gentil.le mais son papa a quand même peur.
Pagina: Faudra qu'on passe faire un tour pour voir comment les deux vont. En plus comme ça vous pourrez passer du temps ensemble avec Frankie.
Pivoine: Je veux y aller seule. Ça sera moins bizarre qu'avec les adultes.
Lau: Pas de soucis. Tu peux y passer demain.
Pagina: Sinon, pourquoi tu m'as demandé de venir plus tôt ? Tu avais si hâte de ma merveilleuse présence ou il y a quelque chose qui ne va pas ?
Lau: Pas maintenant. On en parlera plus tard.
Pagina: Oh d'accord, pas de soucis.
Pivoine:...
Pagina: Euh en tout cas ton thé est toujours aussi bon !
Lau: J'ai ajouté des aromatiques dans le potager, comme ça je peux faire des tisanes maison.
Pagina: C'est trop bien ! Tu me montreras demain ?
Lau: Oui oui, évidemment.
Lau: Bon il est déjà tard et je dois encore faire la vaisselle des clients d'aujourd'hui. Tu veux faire quoi demain ?
Pagina: On pourrait faire un pique nique si ça vous dit !
Lau: Oh ça serait trop bien, il devrait faire beau. Pivoine ça te dit ?
Pivoine: Oui ! J'irais voir Frankie le matin puis je vous rejoins !
Lau: On sera à côté de la falaise sur la montagne à droite après le XA23. Tu nous y rejoint ?
Pivoine : Parfait ! Je suis fatigué.e. je vais aller faire dodo.
Pagina: Bonne nuit !
//Lau fait un clin d'oeil à Pivoine
Lau: Bonne nuit Pivoine

===

```

Représenter le soin dans le jeu vidéo

La volonté de représenter le *care* est à la genèse de ce projet. Comme dit précédemment, l'acte même de prendre soin est souvent utilisé à des fins de progression. Ainsi puisque les systèmes informatiques fonctionnent sur la base de valeurs numériques, pourquoi ne pas les montrer aux joueurs et joueuses ? Ainsi par exemple dans *ZooTycoon*, il est possible de lire qu'un tigre est heureux à 78%. Un acte complexe et profondément personnel peut être réduit à une jauge interchangeable.

Il est aisé de voir ici une reproduction de logiques capitalistes au sein du médium vidéoludique. Cette dernière a pris l'habitude de fonctionner sur la base du "toujours plus" ou plutôt du gameplay incrémental. En ce sens, le tigre de *ZooTycoon* pourrait être une machine à café dans un *HotelTycoon* et servirait le même but. La nature est perçue comme marchandable, rationalisée, une variable qui affectera le score de satisfaction des visiteurs de notre Zoo et donc notre entrée d'argent.

Mais est-ce trop demander que de vouloir rêver à autre chose que de rendre des chiffres toujours plus grands ? Les joueurs et joueuses en quête d'une autre expérience peuvent alors être tenté-e-s par les jeux à la narration et à l'univers développés tels que *Cyberpunk 2077*, *The Witcher 3* ou encore *GTA V*. Or, simuler un univers riche demande de faire des concessions. Ces jeux reposent sur l'illusion qu'en les traversant sans trop s'arrêter pour regarder les détails, ils paraissent réalistes. Un des premiers éléments à passer à la trappe est alors l'agentivité des personnages non-joueur-se-s.

Pour éviter de contraindre la liberté des joueurs et joueuses, les personnages secondaires n'ont leur histoire développée qu'à travers leur propre trame secondaire, optionnelle et ne créant pas d'incohérences, et iels nous attendent aussi longtemps que nécessaire. Ainsi; dans *Cyberpunk 2077* cité précédemment, Judie³ nous appelle pour nous demander de venir au plus vite, son amie a fait une tentative de suicide. Pourtant, vous pourriez arriver une semaine plus tard sans qu'elle ne s'en formalise. Vous avez été un-e mauvais-e ami-e, négligeant les besoins de vos proches et le jeu ne vous sanctionne pas pour cela. D'un point de vue de la rhétorique procédurale⁴, le jeu nous dit quelque chose - l'individu est le centre de sa propre histoire, et les autres n'existent que pour lui.

Il s'agit d'une limite plutôt structurelle des *open worlds* toujours plus grands. La liberté de l'un (ici le-a joueur-se) se fait au dépend des autres. C'est précisément ce problème que nous essayons d'adresser à travers *Mouse on a bike* grâce à plusieurs choix de *game design*.

Premièrement, les trames principales sont celles des personnages non joueur-se, notre rôle est d'aider et d'accompagner, pas d'être le personnage principal. Secondement, les émotions du personnages doivent être nuancées, compréhensibles sans être explicites. Le jeu repose ainsi sur un système d'émotions par personnage caché au joueur-se. Les répliques sont choisies dynamiquement en fonction de ces dernières. Des multiplicateurs permettent d'affecter de manière durable le lien avec notre personnage. Nous espérons ainsi

³ Un personnage non joueur-se

⁴ Ian BOGOST, *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Boston Review, Cambridge, MA : The MIT Press, 2007.

dépasser le “[personnage] s’en rappellera” souvent présent dans les jeux narratifs pour nous informer des conséquences de nos choix. Ici, les personnages se rappellent de tout, peuvent être rancuniers ou encore nouer un lien de confiance.

```
EMOTIONS of Frankie

anger
----- 13060 -----
joy
----- 1 -----
sadness
----- 50 -----
closness
----- 0 -----

-----
COEFFS

anger
----- 1 -----
joy
----- 1 -----
sadness
----- 1 -----
closness
----- 1 -----

-----
DEFAULT VALUES

anger
----- 100 -----
joy
----- 1 -----
sadness
----- 50 -----
closness
----- 0 -----

////////////////////////////////////
```

Émotions d’un personnage après l’avoir percuté avec notre vélo dans le prototype

La plupart des dialogues ne sont pas parcourus de manière linéaire par les joueurs et joueuses. Nous avons donc déjà une première implémentation des dialogues associés à différentes valeurs d’émotions choisies de manière dynamique.

```

title: Lau_5
color: red
position: -983,-988
group: Forêt
anger: 20
joy: 1
closness: 101
sadness:10
---
Lau: J'ai eu tes parents au téléphone,
Lau: Ils ont peur que tu t'ennuies en vacances ici.
Lau: Tu t'ennuies ?
Pivoine: Non pas du tout; je joue avec Frankie.
<<if $frankieAnger > 400>>
  Pivoine:Bon, je crois que je l'ai un peu embêté
<<else>>
  Pivoine: Je vais lui foncer dedans à vélo
  Pivoine: ça fait une bonne blague !
  Lau: Je ne suis pas sûre petite souris
<<endif>>
===

```

Exemple de dialogue pouvant être déclenché par les joueur-se-s

D'autres choix de *game design* visent à mettre l'accent sur le soin. Par exemple, nous pouvons citer l'usage d'un appareil photo avec des consignes vagues pour inciter à observer le monde autour de soi ou encore un journal intime comme carnet de quête où les informations sont volontairement dissimulées au cœur de texte moins crucial à la progression, demandant ainsi une lecture en profondeur du *lore* du jeu.

Conclusion

SI28 a été l'occasion pour nous de se donner le temps de se heurter aux problématiques concrètes de raconter avec le jeu vidéo, autant du côté conceptuel que technique et organisationnel. Nous sommes parvenus à obtenir à son terme un premier prototype jouable, qui a pour objectif de montrer le potentiel de l'idée. En ce sens, il ne vise pas à être joué sans contexte. En effet, ce prototype, encore très brut et incomplet, va nécessiter beaucoup de travail avant d'arriver à une version exploitable pour un *playtest*. En particulier, le système de *cutscenes* reste à implémenter afin de rendre jouable le scénario de notre démo.

En *game development*, il est fréquent d'entendre qu'il faut visualiser le jeu que l'on veut faire, réduire ses ambitions par trois, puis encore par trois pour arriver à quelque chose de faisable. Notre expérience de développement sur ce semestre tend à confirmer ce théorème. En effet, apprendre à faire des jeux vidéos - qui plus est en trois dimensions et avec des mécaniques sortant des sentiers battus - est extrêmement chronophage. SI28 aura dans ce contexte été un environnement formateur pour se heurter à la réalité de la production vidéoludique tout en bénéficiant d'un suivi compréhensif et approfondi ainsi que de conseils de l'enseignant que nous remercions chaleureusement pour l'opportunité que ce semestre représente pour nous.

Cela a été aussi l'occasion pour nous de découvrir des exemples inspirants d'écriture interactive lors des cours et d'enrichir notre culture vidéoludique au-delà des exemples usuellement mobilisés en *game studies*. Nous avons pu nous intéresser à d'autres tentatives de représentation du soin telles que Colette⁵ et ses trains, Eliza ou *Bury me my love*.

Pour la suite, nous sommes enthousiastes de voir ce que deviendront notre prototype et notre projet de créer notre studio de jeu vidéo indépendant. Pour suivre nos aventures, notre premier *GameVlog* devrait arriver sur Youtube en même temps que le trailer...

⁵ Lucette ?