



utc

**Université de Technologie
Compiègne**

Projet SI28 : Retaliate

Rapport

réalisé par Nathan Pouey, Florian Hue et Anthony Frère

Table des matières

I - Note d'intention.....	3
1 - Concept.....	3
2 - Public cible.....	3
3 - Objectifs.....	3
II - Cahier des charges.....	4
1 - Ressources médias.....	4
2 - Structuration et navigation.....	4
3 - Forme et degré d'interactivité.....	4
4 - Choix graphiques et d'interface.....	4
5 - Choix techniques.....	4
III – Scénario.....	6
1 – Première partie.....	6
2 – Deuxième partie.....	6
IV -Conclusion.....	8



I - Note d'intention

1 - Concept

Ce projet est une histoire narrative sous la forme d'un RPG (role player game). Vous choisissez un clan qui a son histoire, son objectif et ses statistiques. Vous partez ensuite à l'aventure où les choix que vous ferez déterminent votre destinée.

Allez-vous suivre les préceptes de votre clan ? Le trahir ? Vous alliez à vos rencontres ? Les trahir ? Chaque choix a ses conséquences et vous amènera vers la gloire... ou la mort.

2 - Public cible

Amateur de jeux interactifs, vétéran de ce genre où vous voulez y découvrir tous ses secrets ou bien simplement curieux, ce jeu est fait pour vous.

Le jeu est ouvert à toutes les personnes, voulant découvrir un jeu narratif sous la forme d'un RPG

3 - Objectifs

- Nous souhaitons offrir au public une expérience ludique captivante, où le plaisir de jouer est au premier plan, tout en l'invitant à réfléchir aux décisions qu'il prend. Chaque choix dans le jeu a des répercussions, ce qui pousse les joueurs à réfléchir aux conséquences de leurs actions.
- Nous souhaitons également stimuler l'imagination des utilisateurs. Nous voulons créer un environnement riche et créatif qui encourage les joueurs à explorer de nouvelles idées. À travers les mécaniques de jeu, le récit interactif et les visuels, nous cherchons à nourrir leur créativité et leur capacité à rêver.

II - Cahier des charges

1 - Ressources médias

Notre expérience multimédia se repose principalement sur trois éléments : le texte, les images et le son. Notre narration est à la première personne, afin de favoriser l'immersion de l'utilisateur dans notre univers fictif.

2 - Structuration et navigation

Notre jeu a une navigation plutôt arborescente. En effet, malgré certains passages avec une navigation linéaire, il y a plusieurs fins possibles. Il y a en tout 73 interactions, dont certaines qui sont répétées plusieurs fois, avec plusieurs choix possibles à chaque interaction. Certains choix n'altèrent pas le déroulement de l'histoire, tandis que d'autres sont déterminants sur le déroulement de l'expérience utilisateur.

3 - Forme et degré d'interactivité

Dans notre projet nous avons qu'une seule forme d'interactivité : la navigation. En effet, l'utilisateur se voit proposer différents choix tout au long de son gameplay. Ces choix prennent la forme de liens hypertexte à cliquer pour avancer dans l'histoire.

4 - Choix graphiques et d'interface

Notre interface est faite pour être simple et intuitive. L'utilisateur sera immergé dans l'univers de notre projet, et sera guidé au fur et à mesure afin qu'il réalise différents choix qui auront un impact sur la suite de l'histoire et sur son expérience d'utilisateur.

Nous avons choisi un style médiéval, inspiré de jeux vidéo afin de rendre l'expérience plus immersive.

Certains éléments de l'interface seront animés (changement de couleur, grossissement, vibration, changement d'élément sonore,...) afin de faire comprendre à l'utilisateur que son choix est important sur la suite de son gameplay.

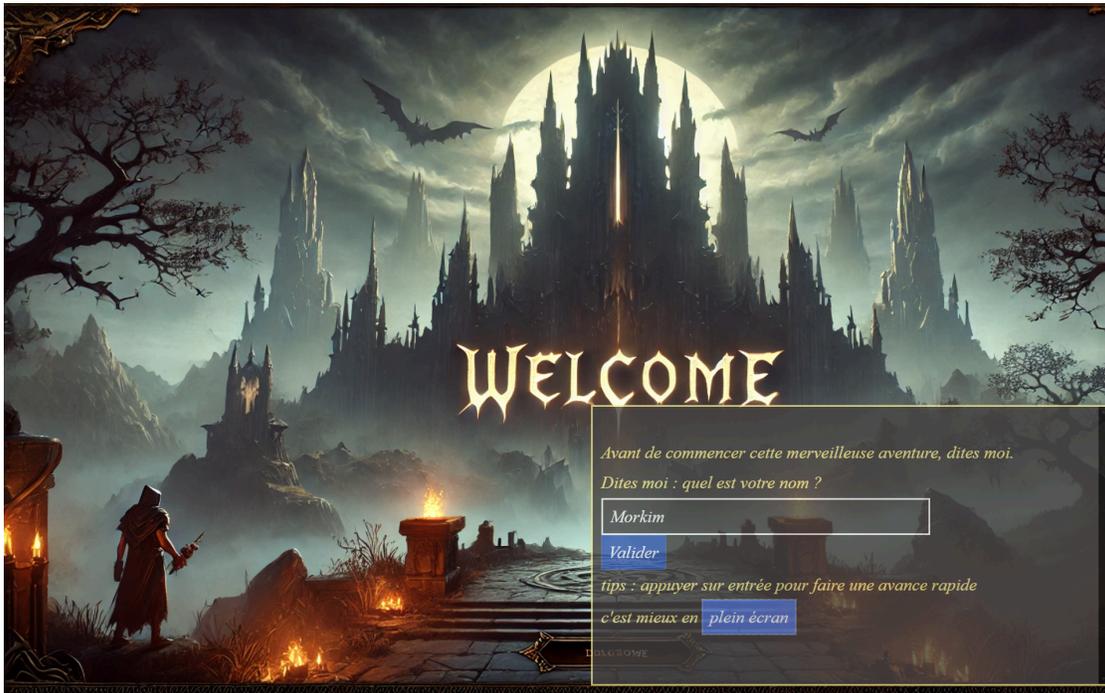


Illustration 1 : Capture d'écran de la page d'accueil de Retaliante

5 - Choix techniques

Dans cette sous-partie nous allons détailler nos choix techniques. Nous avons choisi de réaliser notre projet sur Twine, afin de ne pas avoir à nous occuper de concevoir le

squelette de notre projet nous-mêmes. Nous avons ajouté du CSS et du JavaScript. Le CSS nous permet de modifier le style et l'apparence de notre interface, et le JavaScript nous permet de rendre notre projet plus interactif.

Les images des différentes scènes ont été générées par une Intelligence Artificielle génératrice d'image. Nous avons choisi d'utiliser plusieurs modèles pour nos images : le premier est Stable Diffusion avec un Lora, afin d'apporter des petites modifications au modèle de base, afin d'appliquer un style commun à toutes nos images. Le lora utilisé (*Realm of darkness*) est disponible sur civitai.com. Nous avons aussi utilisé le générateur d'image du navigateur BING, ainsi que CHATgpt.

La dimension sonore a été composée de deux manières différentes : les bruitages sont issus de samples trouvés sur internet, et le fond sonore a été composé entièrement sur *Reaper*.

Pour mieux gérer les différentes versions du projet nous avons utilisé Gitlab (<https://gitlab.utc.fr/frereant/si28>), en plus d'un Google Drive qui a servi à centraliser tous les documents.



Illustration 2 : Image extrait de notre projet, générée par *BING*

III – Scénario

Notre scénario se divise en deux grandes parties. Pendant la première partie, le joueur sera confronté à des choix, mais si ils sont contraires à son clan, le joueur ne pourra pas les effectuer. A la fin de la première boucle, le joueur meurt et suivant certaines conditions, peut accéder à la deuxième partie, qui commence par reprendre la première partie en laissant le joueur faire les choix qui veut, et qui comporte tout le reste de l’histoire. L’histoire à différentes fins possibles en fonction des choix du joueurs.

1 – Première partie

La navigation dans cette section est linéaire, car les choix du joueur sont bridés afin de le forcer à suivre les règles de son clan. À la fin de cette séquence, le joueur meurt, sous l’argument qu’il faut empêcher la divulgation d’un secret susceptible de mettre en danger le clan.



Illustration 3 : Arborescence Twine de la première partie

2 – Deuxième partie

Dans cette deuxième partie, nous avons une navigation beaucoup plus arborescente, avec une liberté de choix pour le joueur vis à vis de son armement, de sa stratégie. L’objectif de cette partie est la vengeance pour la mort dans la première partie.

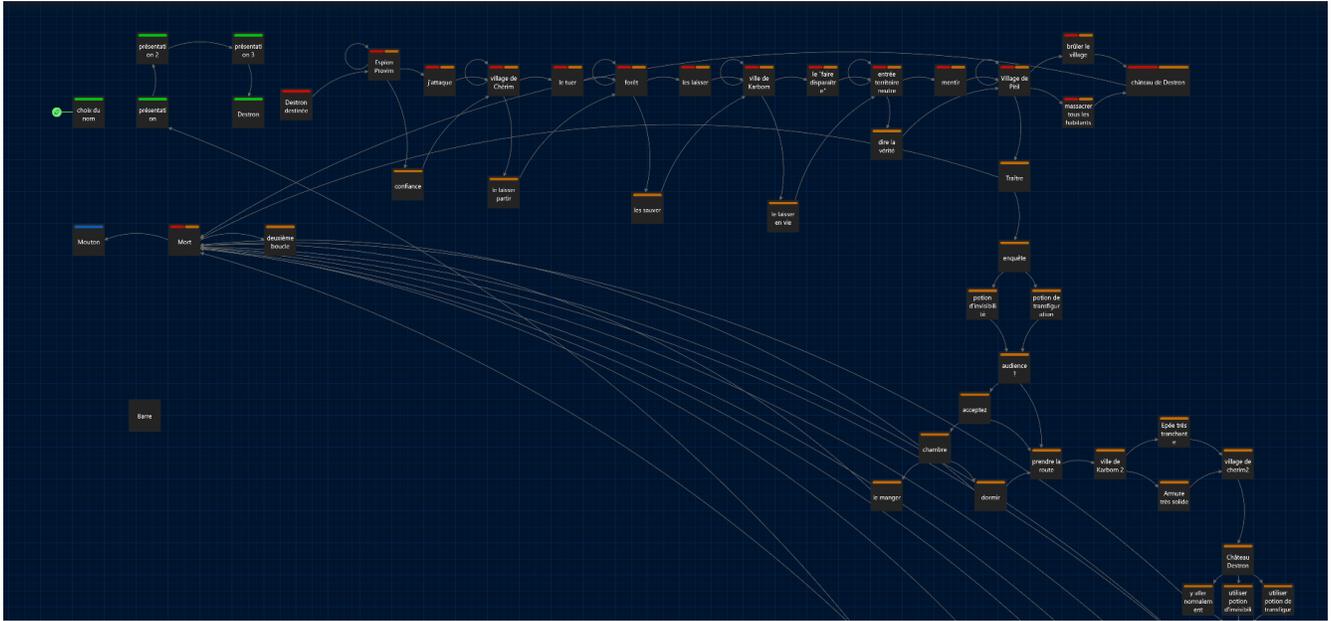


Illustration 4 : Arborescence *Twine* de la deuxième partie

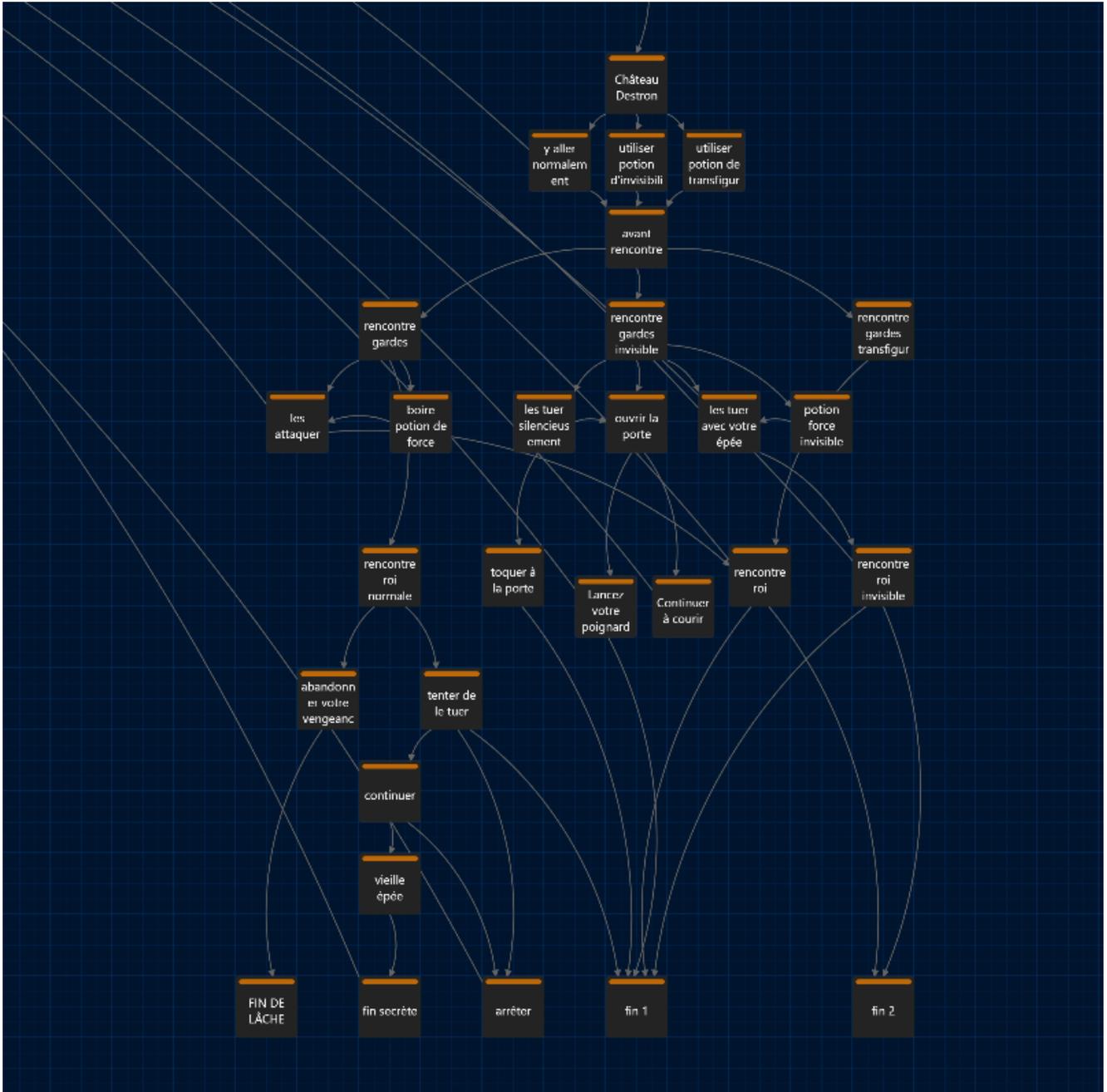


Illustration 5 : Arborescence *Twine* des différentes fins possibles du jeu

IV -Conclusion

Pour conclure, nous nous sommes concentrés sur un seul clan, par manque de temps, mais cela nous a permis de faire une histoire complètement aboutie. La forme du jeu a changé, nous avons réalisé une histoire interactive plutôt qu'un RPG. Cette transition a eu lieu naturellement à la fin de la rédaction du scénario, au vu du nombre d'interactions totales. Nous avons tous les trois pris du plaisir à réaliser ce projet et nous avons aimé laisser libre cours à notre imagination, ce qui nous a permis de ne pas considérer ce projet comme une contrainte.