

RAPPORT DE PROJET

SI28

MORTALIS



Rapport remis le 17 décembre 2024

Sommaire

1. Note d'intention	2
1.1. Concept	2
1.2. Public cible	2
1.3. Objectif.....	2
2. Cahier des charges	3
2.1. Ressources médias.....	3
2.2. Structuration et navigation.....	3
2.3. Forme et degré d'interactivité	3
2.4. Choix graphiques et d'interfaces.....	3
2.5. Choix techniques	4
3. Scénario	4
3.1. Histoire principale	4
3.2. Créature.....	5
3.3. Le laboratoire	5
3.4. La forêt	5
3.5. Le lac	6
3.6. Le volcan.....	6
3.7. La machine	7
4. Conclusion	8

1. Note d'intention

1.1. Concept

Nous avons imaginé, dans le cadre de notre projet, la création d'un jeu vidéo. Ce jeu intègre une dimension d'interactivité, qui est un aspect fondamental du cours. L'idée repose sur un système de "boucles d'évolution" : à chaque début de cycle, le joueur doit choisir une évolution spécifique pour son personnage.

Cette évolution attribue des caractéristiques particulières qui influencent la manière dont le joueur peut interagir avec l'environnement du jeu. Un exemple d'évolution serait celle du feu : le personnage pourrait ainsi traverser des fourneaux, ou encore avoir des interactions uniques avec des personnages non-joueurs. L'objectif principal est de reconstituer l'histoire du personnage que l'on incarne, tout en découvrant progressivement les secrets du monde qui l'entoure.

Le joueur, au fil des boucles et des interactions, apprend à mieux comprendre son environnement, afin de réussir à manipuler une machine permettant de créer une nouvelle civilisation à partir de son espèce.

1.2. Public cible

Le jeu s'adresse principalement aux amateurs de jeux vidéo narratifs, en particulier ceux appréciant l'exploration et les jeux d'aventure interactifs. Toutefois, le jeu n'est pas conçu pour être d'une difficulté insurmontable, ce qui le rend accessible à un public plus large. Les attentes des joueurs devraient se tourner vers un jeu calme, à mi-chemin entre le puzzle et le narratif, avec des mécaniques novatrices. Le joueur est sollicité tout au long de l'aventure, d'abord par le choix d'une évolution au début du jeu, puis en devenant pleinement acteur de son expérience.

1.3. Objectif

Notre objectif est de proposer une aventure immersive, enrichie d'aspects innovants. Le joueur pourra explorer l'univers du jeu à plusieurs niveaux, avec différentes lectures possibles : une expérience narrative captivante d'un côté, et des questionnements plus profonds sur des thématiques philosophiques, comme l'éthique du progrès scientifique, de l'autre.

Le jeu vise à provoquer une réflexion chez le joueur, tout en lui offrant un voyage personnel et unique à travers des choix et des interactions qui influencent directement le déroulement de l'histoire.

2. Cahier des charges

2.1. Ressources médias

Les images du jeu viennent du contenu par défaut de RPG Maker MZ, ainsi que des ressources créées par la communauté. Quelques illustrations créées à l'aide de ChatGPT sont utilisées au fil du jeu, notamment pour l'écran-titre. L'ambiance sonore provient des sons intégrés au logiciel, ainsi que des pistes libres de droit.

2.2. Structuration et navigation

En tant que jeu-vidéo, le projet est structuré comme un hyperdocument scénarisé, dans lequel l'utilisateur navigue de manière immersive.

2.3. Forme et degré d'interactivité

L'utilisateur navigue entre les différentes zones, en se déplaçant dans les quatre directions à volonté. Il peut également manipuler son environnement, au travers de certaines interactions spécifiques qui permettent de légères altérations du monde. Le personnage qu'il joue ainsi que les dialogues qu'il rencontre modifient la suite de son expérience.

2.4. Choix graphiques et d'interface

L'univers est un environnement 2D en pixel art, avec vue de dessus à l'instar des premiers jeux Pokémon. Chaque zone possède sa propre ambiance. Le laboratoire est un endroit poussiéreux et laissé à l'abandon, avec une atmosphère sombre et recluse. La forêt possède l'atmosphère dense et humide d'une jungle marécageuse, avec des lumières tamisées par l'abondance de végétation. Le lac est un ancien réseau de grottes submergé, jouissant d'une atmosphère silencieuse et cristalline. La zone du volcan est en pleine activité, des étincelles jaillissant de tous les recoins dans un environnement de roche stérile, apportant une atmosphère dangereuse, suggérant la robustesse des créatures qui y vivent. (Figure 1)



FIGURE 1 : SCREENSHOT ZONE PLANTE

2.5. Choix techniques

Pour la réalisation de ce jeu, nous utiliserons le logiciel de création RPG Maker MZ, permettant de forger l'ensemble du jeu. Nous utiliserons aussi GIMP pour la création des différentes salles avant implémentation dans RPG Maker MZ.

3. Scénario

3.1. Histoire principale

Le monde est peuplé par trois grands clans, représentants de trois éléments : le feu, l'eau et la flore, représentatifs des trois biomes principaux existants dans ce monde, et habitant dans un environnement dans lequel leur élément est dominant.

Bien qu'ils aient tous leur propre langue native, les trois clans se connaissent et interagissent ensemble au travers d'une langue commune, moins répandue dans les populations plus reculées.

Un jour, une petite équipe de scientifiques se forma, composée d'un membre de chaque clan. Ils avaient pour espoir de créer une nouvelle espèce, imprégnée des éléments de chaque clan, qui rassemblerait toutes les caractéristiques propres à chaque peuple.

Ils décidèrent de s'établir dans un laboratoire creusé dans le flanc d'une montagne, avantageusement située au carrefour de trois zones fortement chargées de leur élément respectif : une forêt, un lac, et un cratère volcanique : avec profusion de ressources, mais à l'abri des regards.

Leurs expériences furent tout d'abord couronnées de succès. En effet, ils parvinrent à mettre au point une machine, capable de former les œufs d'une toute nouvelle espèce, chaque individu capable de s'imprégner des éléments naturels. Cependant, ils ne pouvaient crier victoire si tôt, car si cette espèce pouvait adopter n'importe quel élément naturel lors de son éclosion, elle demeurerait incapable de concentrer les trois éléments au sein d'un seul individu.

Cependant, leurs recherches ne restèrent pas dissimulées éternellement. Les clans eurent bientôt vent de la réussite de nos scientifiques, et virent d'un très mauvais œil leurs accomplissements. Jugeant contre-nature la création de cette nouvelle espèce, les clans s'unirent et prirent les scientifiques en chasse, les forçant à abandonner le laboratoire, ainsi que le résultat de toutes leurs recherches. Avant de disparaître, les scientifiques gardèrent secret l'emplacement du laboratoire, afin que leurs créations ne puissent être réduites à néant.

Des décennies passèrent, et leurs recherches furent oubliées, le nom de nos scientifiques disparaissant avec eux. Le laboratoire, laissé à l'abandon, tomba en ruines. Les pièces de la

machine furent éparpillées avec le temps aux alentours du laboratoire, mettant un terme à la création de nouveaux œufs.

L'histoire commence avec l'éclosion d'un des œufs rescapés. La créature s'agite dans sa coquille, jusqu'à finir par chuter de sa plateforme, dans un des chaudrons remplis de liquide fortement chargés d'énergie élémentaire. La créature ressort alors du chaudron, métamorphosée par son nouvel élément.

Néanmoins, si la créature a de vagues souvenirs des scientifiques, sa propre origine lui demeure très floue et mystérieuse. Rien de plus que des bribes de souvenirs, des souvenirs qui ne sont pas les siens, les souvenirs des autres créatures de son espèce nées avant elle. Les souvenirs d'une conscience commune à tous les membres de son espèce.

La créature décide donc d'explorer son environnement.

3.2. La créature

Aquatis est une créature liée à l'élément de l'eau, semblable à une méduse. Ses tentacules, rigides et dotés de muscles, lui permettent de se déplacer sur terre comme de véritables membres. De par sa nature, elle peut sans souci respirer sous l'eau. De plus, l'eau fait partie de sa composition même, pour un taux largement supérieur à celui des autres êtres vivants. Ainsi, elle recouvre d'eau tout ce qu'elle touche.

Ignifer est une créature liée à l'élément du feu, semblable à un buffle aux yeux rougeoyants de braise. Sa température interne est telle que des gerbes de flammes peuvent occasionnellement jaillir de sa fourrure. Elle dispose d'une grande ténacité et d'une force redoutable, lui permettant de détruire tous les obstacles présents sur son passage.

Silvestris est une créature liée à l'élément de la flore, semblable à un grand lézard à collerette, recouvert d'épines. Ses griffes et son agilité lui permettent d'escalader aisément les parois les plus abruptes, tandis que sa composition biologique la rend insensible à la plupart des défenses toxiques, voire mortelles des autres êtres vivants.

3.3. Le laboratoire

Dans le laboratoire, elle découvre les autres œufs qui restent encore à éclore, empilés sur une plateforme devant la machine brisée, ainsi qu'un chaudron de chaque élément au pied de la plateforme. Différents rapports sont éparpillés dans le laboratoire, qui lui en apprenant davantage sur son origine, et sur l'utilité de la machine. Cependant, elle se voit bien incapable de tous les lire : les rapports sont écrits dans quatre langues différentes, mais elle ne parvient à en lire que deux : la langue commune, et la langue native du clan de l'élément qu'elle porte.

La machine est hors-service, à cause de composants manquants. En récupérant tous les composants et en recoupant les informations laissées par les différents scientifiques, le joueur peut être en mesure de réparer la machine. La réparer est capital pour l'espèce, étant le seul moyen de produire de nouveaux œufs.

En sortant du laboratoire, la créature peut choisir d'explorer les trois zones qui l'entourent. Dans chaque zone, elle peut rencontrer un membre du clan local, source d'indices quant au laboratoire et aux composants égarés, mais ne sera en mesure de communiquer avec que si elle comprend sa langue native, autrement dit si elle hérite du même élément.

3.4. La forêt :

La forêt est une zone marécageuse et dense en végétation, dans laquelle vit le clan de la flore. Il s'y trouve une grotte, l'ancre d'une grande bête sauvage, provoquant la mort de la créature si elle s'approche trop. Au milieu d'un amas de roche se trouve ce qui s'apparente à une énorme plante carnivore, desséchée, trop faible pour bouger. Aquatilis peut utiliser ses propriétés pour la remettre d'aplomb, auquel cas la plante pourra de nouveau se mouvoir, et recracher un composant de la machine, cause de sa détresse précédente.

Une masse de ronces recouvre la base d'un grand arbre, on peut distinguer une lueur brillant derrière. Silvestris peut faire appel à l'autochtone pour faire s'écarter les ronces du passage. Derrière, un des rejetons de la bête joue avec un composant de la machine, menaçant la créature si elle s'approche. Néanmoins, Ignifer peut effrayer le rejeton avec une gerbe de flammes, qui fuira ainsi dans l'ancre de la bête, abandonnant le composant derrière lui.

3.5. Le lac :

Le lac est une zone aquatique, vestige d'un réseau de grottes presque entièrement submergé, où s'est établi le clan de l'eau.

Une bête aquatique y vit, aisément détectable par un tourbillon dans l'eau où elle passe. Cependant, elle se tient prête à entraîner toute créature s'en approchant trop dans les profondeurs du lac, pour un destin fort peu enviable.

Malgré la présence de la bête, Aquatilis peut, à ses risques et périls, s'aventurer à travers le réseau de grottes submergé. En faisant preuve de discrétion et en mettant à profit les cachettes formées par les aspérités des parois rocheuses, il peut atteindre le fond de la grotte, où repose un des composants de la machine.

Hors de l'eau, certains restes des grottes demeurent, bien que majoritairement écroulés par le temps et l'érosion. Un de ces vestiges est une petite entrée de grotte, bouchée par un éboulement. Ignifer peut se servir de son imposante stature pour charger à travers la barrière de gravats, et dégager le passage. Cependant, après des années dans l'obscurité et l'humidité,

une grande quantité de champignons troglodytes a proliféré sur les parois de la grotte. Bien qu'inoffensifs à première vue, ces champignons émettent en permanence des spores nocives, épaississant l'air et aveuglant tout ce qui s'en approcherait. Le Silvestris, de par son élément, est très résistant aux armes biologiques, cette particularité le rendant capable de passer sans encombre, et s'emparer d'un composant de la machine.

3.6. Le volcan :

Le volcan, en constante activité, s'est attiré l'intérêt du clan du feu, qui s'est installé au bord de son cratère.

Néanmoins, il serait bien mal avisé de vagabonder sur les pierres brûlantes et glissantes du bord du cratère. Nulle créature ne serait en mesure de survivre engloutie dans une mer de magma en fusion.

Du flanc du volcan s'écoule une rivière de lave, circulant lentement entre les reliefs escarpés de la roche. La rivière encercle notamment un petit îlot de pierre, au creux duquel un composant de la machine semble rescapé, à l'abri d'une minuscule corniche. L'Ignifer peut sans encombre traverser la lave dont la surface s'est partiellement refroidie, et sauver le composant miraculé.

Plus loin, le terrain devient encore davantage accidenté, formant une petite paroi verticale. Par chance, Silvestris est agile, capable d'aisément escalader la paroi, et faire main basse sur le composant qui s'y trouve. Malheureusement, si le composant a résisté à la chaleur des multiples étincelles atterrissant régulièrement dessus, il est brûlant, inutilisable en l'état. Une fois le composant descendu de la paroi, Aquatilis peut le refroidir, et le rendre de nouveau exploitable.

3.7. La machine :

Dès lors que les six composants ont été rapatriés et intégrés à la machine, les différents rapports disséminés dans le laboratoire permettent à la créature de la faire fonctionner. Après des décennies d'inactivité, la machine peut alors reprendre du service, produisant multitude de nouveaux œufs, et permettant à l'espèce artificielle d'assurer sa survie. Le laboratoire, longtemps abandonné, voit ainsi ses occupants de longue date y proliférer, cette fois sans besoin de l'intervention de ses créateurs.

4. Conclusion générale

Pour conclure, nous sommes très satisfaits d'avoir développé Mortalis durant ce semestre. Ce jeu, résultat d'un travail collaboratif, nous a permis de mettre en pratique l'utilisation de

certaines logiciels comme RPG Maker MZ, mais également d'autres vus lors des séances de TD tels que GIMP afin de créer une œuvre numérique.

Nous avons essayé de proposer une expérience à la fois immersive et novatrice en liant mécaniques d'évolution et des biomes diversifiés, bien que notre ambition initiale fût d'inclure plus de contenu, notamment des zones supplémentaires, n'ait pas pu être entièrement réalisée à cause de l'ambition du projet et d'une coordination en premier lieu hasardeuse, nous sommes assez contents du résultat atteint.