

# RAPPORT SI28

## Semestre A25



Thibaut Alvoet    Sélène Boullée  
Mia Pellegrini    Gakuto Sasabe

# SOMMAIRE

<b>I. Note d'intention.....</b>	<b>1</b>
1. Concept.....	1
2. Public cible.....	1
3. Objectif.....	1
<b>II. Cahier des charges.....</b>	<b>2</b>
1. Ressources médias.....	2
2. Structuration et navigation.....	2
3. Forme et degré d'interactivité.....	3
4. Choix graphiques et d'interfaces.....	3
5. Choix techniques.....	4
<b>III. Scénario.....</b>	<b>5</b>
1. Exposition.....	5
2. Déroulement.....	5
3. Dénouement.....	7
<b>IV. Conclusion.....</b>	<b>9</b>
Thibaut.....	9
Sélèna.....	9
Mia.....	9
Gakuto.....	10

## I. Note d'intention

### 1. Concept

Notre jeu correspond à un récit interactif mêlant narration et mini-jeux, centré sur l'accumulation compulsive et le lien émotionnel que nous entretenons avec les objets. Le joueur se trouve plongé dans un contexte de déménagement, face à un appartement rempli d'objets. La nécessité de faire des choix sur ce qu'on souhaite emporter, et ce qu'on souhaite laisser, s'impose à lui.

En cliquant sur un objet, un flashback s'active et transporte le joueur dans une scène du passé : celle-ci peut correspondre à une anecdote légère (un ticket de caisse banal) ou un moment profondément émouvant (un souvenir d'un voyage en amoureux, une boîte à musique héritée).

Le joueur doit alors faire un choix, entre conserver ou abandonner l'objet. Ces choix influencent son nouvel environnement et la suite de l'histoire, menant à plusieurs fins possibles. Ainsi, l'appartement se transforme en un véritable théâtre de souvenirs.

### 2. Public cible

Nous visons principalement un public sensible aux expériences artistiques et introspectives, mais aussi plus généralement les amateurs de récits interactifs et de poésie visuelle. En mobilisant l'interaction, la vue, l'ouïe et l'émotion, notre projet permet à chacun de construire un parcours personnel à travers les objets, leurs souvenirs, leurs histoires. Également, nous visons toute personne en phase transitoire ou à tendance désordonnée, qui pourraient se reconnaître dans le scénario.

### 3. Objectif

Notre projet vise à explorer la mémoire à travers les objets (comment des choses banales acquièrent une valeur sentimentale) mais aussi de provoquer une réflexion sur la différence entre garder et accumuler : jusqu'où nos souvenirs nous encombrent-ils ?

Dans un second temps, notre objectif est aussi d'inviter le joueur à réfléchir à son rapport aux objets matériels. Nous voulons montrer que ce sont justement les marques du temps : un parquet rayé, un livre corné, un fauteuil usé qui nourrissent notre attachement. À travers cette réflexion, le jeu interroge également sur la surconsommation.

## II. Cahier des charges

### 1. Ressources médias

#### Ressources visuelles

Les visuels correspondent à des illustrations, d'abord réalisées à la main sur papier, puis retravaillées et finalisées sur Illustrator sous forme de dessins vectoriels. Ces derniers sont exportés en SVG, ce qui facilite leur intégration et leur animation, réalisé soit en tant que motion design (gif avec transparence ou lottifiles), soit directement dans le code CSS/JavaScript. Dans certains cas, des fichiers éditables sont récupérés depuis la banque vectorielle Freepik, pour ensuite être retravaillés pour suivre notre Direction Artistique. Cela nous a permis de gagner du temps, sans lequel nous ne serions pas arrivées à bout du projet.

#### Ressources textuelles

Des textes d'instructions s'affichent à l'écran pour encourager le joueur à explorer la scène, et au moment de prendre une décision.

La majorité du texte correspond aux sous-titres des voix entendues, qui racontent le scénario.

#### Ressources sonores

Une musique douce accompagne le joueur tout au long du jeu, en fond.

Pour accompagner le texte à l'écran, nous utilisons des enregistrements de nos propres voix, modifiés à l'aide du logiciel Audacity.

Des effets sonores sont ajoutés durant les scènes, pour favoriser l'immersion. Certains sons se déclenchent lorsque le joueur interagit avec certains éléments de la scène, pour apporter une touche de magie.

### 2. Structuration et navigation

Le joueur explore librement l'espace et choisit les objets qui attirent son attention. Chaque objet agit comme un lien hypertexte narratif, menant à un souvenir ou un fragment d'histoire. Ce principe crée un réseau de renvois entre le présent et le passé : l'appartement devient une interface sensible, un véritable théâtre de mémoire. Le jeu repose ainsi sur une structure arborescente, non linéaire, où chaque objet constitue un nœud narratif autonome mais connecté.

Ainsi, l'utilisateur construit son propre chemin émotionnel au fil de ses choix, sans hiérarchie imposée entre les récits. Les fins multiples dépendent du type d'objets conservés ou abandonnés : le parcours reflète la personnalité et les priorités du joueur. Le joueur se retrouve donc guidé par sa curiosité, à travers une expérience qui favorise la découverte organique.

### 3. Forme et degré d'interactivité

Avant de débuter le jeu, le joueur est face à un écran de début, où il devra cliquer sur le bouton “Commencer” pour déclencher l’expérience.

Au début du jeu, le joueur découvre le contexte du déplacement, qui correspond à l’exposition de notre scénario. Il se contente alors d’écouter la voix-off et de lire le texte associé, sans aucune interaction nécessaire.

Une fois l’explication du contexte terminée, l’appartement du protagoniste s’affiche, et le joueur y découvre plusieurs objets épars dans la scène. Survoler un objet avec la souris le met en surbrillance, indiquant qu’une interaction avec lui est possible.

Cliquer sur un objet permet au joueur de se plonger dans le souvenir qui lui est associé, via le visuel et le sonore. Une fois le souvenir terminé, le joueur est encouragé à explorer la scène avec sa souris, pour y découvrir des petites interactions cachées, accompagnées d’animations et/ou d’effets sonores. Le joueur peut rejouer le souvenir une nouvelle fois, ou alors quitter le souvenir.

Une fois revenu dans la scène principale, il doit sélectionner l’objet et le glisser dans le carton “garder” ou le carton “jeter”/“donner”.

Selon le choix qu’il effectue, une petite animation sera déclenchée au sein du carton choisi (par exemple, le choix de garder le ticket de caisse conduira à une multiplication importante de tickets de caisse au sein du carton). Une fois l’animation terminée, les cartons glisseront pour sortir de l’écran.

De retour dans l’appartement, les objets jetés ou conservés disparaissent de la pièce.

La fin varie selon le nombre et le type d’objets que le joueur choisit d’emporter. Le joueur est invité à rejouer pour découvrir une autre fin, et s’il clique sur le bouton rejouer, il sera ramené au début du jeu.

### 4. Choix graphiques et d’interfaces

L’interface est autour de teintes de marron, rappelant l’image du carton de déménagement, et apportant une ambiance nostalgique (via le rappel au sépia). Les boutons et les éléments textuels suivent tous cette même palette de couleur.

Deux typographies différentes sont utilisées en fonction de leur utilité :

La police “Cabin” (sans serif) sert pour les boutons, et les instructions données directement au joueur. Celle-ci est choisie pour sa simplicité et sa lisibilité.

La police “Alice” (serif) sert pour les éléments de narration, notamment via les sous-titres associées au voix-off. Celle-ci a un aspect plus romantique, qui permet au joueur de comprendre qu’on se plonge à ce moment-là dans l’histoire de la protagoniste.

La seconde couleur présente dans le jeu et notamment le logo est le bleu, opposé au marron sur la roue chromatique.

Tous les assets et illustrations adoptent un style cartoon cohérent, volontairement non réaliste, avec un épais contour marron autour de chaque élément. Des effets et des filtres visuels permettent de plonger certaines scènes dans une ambiance nocturne et de mettre en valeur les éclairages provenant des différentes lampes du jeu.

## 5. Choix techniques

Ce projet consistait en un jeu d'aventure relativement simple, intégrant des illustrations, des animations, du texte, des interactions par clic sur les images ainsi que des embranchements conditionnels. Afin de mettre en œuvre ces fonctionnalités de manière simple et flexible, nous avons choisi d'utiliser une combinaison de JavaScript, CSS et HTML. Un autre élément déterminant dans ce choix technologique est que tous les membres de l'équipe possédaient déjà des compétences communes en développement web. De ce fait, pour un projet d'une ampleur assez restreinte comme celui-ci, le processus de développement s'avérait des plus optimales en utilisant directement les technologies de base du web.

### III. Scénario

#### 1. Exposition

Le personnage principal a eu une opportunité professionnelle intéressante dans une autre ville : elle doit déménager pour suivre ses rêves, vers un appartement beaucoup plus petit. Ainsi, elle est contrainte de faire des choix par rapport aux objets qu'elle souhaite emporter avec elle ou non.

*« Dans trois jours, nouvelle vie, nouvelle ville, et nouveau studio microscopique. Et moi, plantée là avec mes cartons vides et mes souvenirs partout. L'opportunité professionnelle que j'ai acceptée m'emmène vers un avenir prometteur, mais dans une ville plus chère où chaque mètre carré compte. Mon futur studio sera trois fois plus petit que cet espace où j'ai vécu tant d'histoires.*

*La peluche. Le journal. Le canapé. Les meubles chinés. Chaque objet me regarde comme si je trahissais une partie de moi. Derrière moi, les fantômes d'une histoire qui s'achève, les objets, eux, n'ont pas encore compris qu'il fallait partir.*

*Allez, pas le temps de pleurer. Il faut choisir, garder l'essentiel mais certains objets sont plus difficiles à trier que d'autres. »*

#### 2. Déroulement

La protagoniste explore son appartement, où différents objets sont éparpillés dans la scène. Les objets sont catégorisés selon 4 groupes : provenant de l'enfance, liés à l'ex-relation amoureuse, ayant une valeur sentimentale, et "insignifiants".  
(Le joueur n'a pas conscience de ces catégories ; elles servent simplement à engendrer différentes fins selon les choix qui ont été faits).

Chaque objet replonge la protagoniste dans le souvenir qui lui est associé. Une fois le souvenir terminé, elle doit prendre le choix de garder l'objet, ou de s'en débarrasser.

## A) Objets d'enfance

Collier du chien	<p>Je revois mes mains d'enfant, tremblantes d'excitation, quand j'ai attaché ce petit collier autour de son cou.</p> <p>Il me regardait, les oreilles dressées, comme s'il comprenait déjà qu'on allait grandir ensemble.</p> <p><b>(voix d'enfant, joyeuse)</b> « <i>Tu t'appelleras Flocon !</i> »</p> <p>Ce jour-là, j'avais l'impression d'avoir trouvé mon meilleur ami.</p>
Dessin d'enfant	<p>Cet après-midi là, j'étais restée des heures à colorier, les doigts tout tachés. J'attendais juste que maman rentre, pour voir si elle allait sourire.</p> <p><b>(voix de mère, tendre)</b> « <i>Il est magnifique, on va le mettre sur le frigo.</i> »</p> <p>C'était peut-être rien, mais à cet âge-là, un frigo, c'est un musée.</p>

## B) Objets liés à l'ex-relation

Pull	<p>Je me souviens de cette soirée pizza. Il avait remarqué que j'avais froid, et sans avoir à demander, il avait simplement posé son pull sur mes épaules.</p> <p><b>(voix masculine, posée)</b> « <i>Tiens, comme ça tu n'auras plus froid.</i> »</p> <p>J'ai fini par le garder, et au fil du temps, c'est devenu celui que je mets dès que j'ai un frisson.</p>
Maneki Neko	<p>Une boutique minuscule dans un temple à Tokyo, remplie de bibelots plus mignons les uns que les autres. Un seul objectif en tête : dénicher la perle rare, ramener le plus beau souvenir de ce voyage.</p> <p><b>(voix masculine, joyeuse)</b> « <i>le vendeur m'a dit qu'il portait chance ! On le prend !</i> »</p> <p>Le bonheur a tenu deux ans et trois mois. Le chat, lui, continue de sourire.</p>

### C) Objets à valeur sentimentale

Boîte à musique artisanale	<p>Je me souviens de sa chambre, de la lumière douce filtrant par les rideaux en dentelle.</p> <p>Ma grand-mère m'a tendu cette boîte à musique comme si elle me confiait un secret.</p> <p>→ (<b>voix de la grand-mère, douce</b>) — « Écoute cette belle mélodie, c'est ton grand-père qui l'avait composé ».</p> <p>C'est drôle comme une mélodie peut traverser les générations sans perdre sa magie.</p>
Meuble recousu	<p>Je me revois assise par terre, le sol couvert de bouts de tissu.</p> <p>J'ai recousu ce fauteuil à la main, en me piquant les doigts une fois sur deux.</p> <p>Maintenant, il a une drôle d'allure... mais c'est justement pour ça que je l'aime : je vois mes erreurs, mais aussi tout l'effort que j'y ai mis.</p>

### D) Objets “insignifiants”

Caillou à forme originale	<p>C'était un jour d'automne pluvieux comme un autre, et j'étais bien contente d'avoir enfilé mes bottes imperméables.</p> <p>Dans une flaue, il y avait ce caillou, tordu, presque en forme de cœur.</p> <p>Je ne sais pas pourquoi je l'ai pris. Peut-être parce que ce jour-là, j'avais besoin d'un petit miracle.</p>
Ticket de caisse	Pourquoi j'ai gardé ça...? Je ne m'en souviens plus... il doit y avoir une raison...

## 3. Dénouement

Après avoir pris la décision de garder ou de jeter pour chacun des 8 objets de la scène, on voit la protagoniste dans son camion, conduisant vers sa nouvelle vie avec toutes ses affaires embarquées à l'arrière. Selon les choix réalisés par le joueur, la scène de fin présente des petites variations, certaines plus réflexives, d'autres plus comiques.

Fins	
Fin par défaut	J'ai laissé partir ce qui pesait, et gardé ce qui comptait vraiment. Un nouveau chapitre, mais pas un livre neuf... Juste des pages qui se tournent.
Le joueur garde tout	Tout emmener, c'est peut-être un moyen de me raccrocher à ce que je connais. Je sais que j'accumule trop... Mais parfois, on a besoin de se sentir entourée, même si c'est par des objets. Un jour, je trierai vraiment... mais pas aujourd'hui.
Le joueur ne garde rien	J'avais besoin de repartir légère. Je ne sais pas si j'ai été courageuse ou radicale... Peut-être un peu des deux. Ça fait bizarre, ce vide. Mais peut-être que c'est ça, la sensation d'un vrai nouveau départ.
Le joueur jette le ticket de caisse	<p>Fin par défaut</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ (Appel téléphonique) « Allô ? C'est ton frère préféré... Dis-moi, j'aurais besoin du ticket de caisse que j'avais laissé traîner chez toi. La télé que j'avais achetée déconne, il me faut absolument un remboursement »</li> </ul> <p>Je sens que je vais entendre parler de ce ticket pendant les dix prochaines années...</p>
Le joueur ne garde aucun des objets liés à l'ex-relation	<p>Fin par défaut</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ (Vibration d'une notification sur le téléphone) « Je peux passer chercher mon pull bleu ce soir ? »</li> </ul> <p>Nouvelle vie : 1. Mon ex : 0.</p>
Le joueur garde tous les objets d'enfance	<p>Fin par défaut</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ En refermant le camion, j'ai réalisé que j'avais surtout emporté l'enfant que j'étais. Ses trésors en papier, ses couleurs maladroites, ses petites victoires. Peut-être qu'elle avait encore quelque chose à m'apprendre.</li> </ul>

## IV. Conclusion

### Thibaut

J'ai pris du plaisir à travailler sur ce projet, et plus encore à ne pas travailler dessus : les tâches furent équitablement réparties, et je suis très heureux d'avoir rencontré des camarades travailleurs qui ont fait un travail que j'estime réellement. J'attends toujours une certaine âme des projets que j'entreprends, et mes camarades ne partagent pas toujours ces standards. Mais ici je n'ai eu aucun mal, vu tout ce que Sélèna et Mia ont apporté, ainsi que le code de qualité que Gakuto a fourni, à ne me concentrer que sur travaux qui m'étaient assignés. Un grand merci.

A part ce point, je suis aussi comblé par le résultat qui s'esquisse, je trouve que nous avons consigné en assez peu de temps une conception aussi bien technique que réflexive bien ficelée. Le sujet que nous avons apporté, me plaît beaucoup, aussi bien par essence que par comment il est concrètement perçu par l'utilisateur : le collier du chien qui suggère sa mort, sur les paroles euphoriques de la première rencontre, me touche.

### Sélèna

J'ai beaucoup aimé ce projet, notamment parce que j'apprécie les projets qui ont du sens. Partir du syndrome de Diogène pour explorer le monde des objets, ceux qui ne parlent pas mais nous accompagnent tout au long de notre vie était vraiment intéressant. Le découpage du travail entre design et développement nous a permis d'avancer efficacement et en confiance, ce qui n'est pas toujours évident lorsqu'on commence un projet avec des personnes que l'on ne connaît pas.

Avec Mia, nous étions en charge du design. La chronologie des livrables nous a demandé une certaine rigueur, car Thibaut et Gakuto dépendent de nos assets pour avancer. Cela nous a amenées à communiquer régulièrement sur nos avancées et sur les besoins liés au développement, notamment les interactions qui nécessitent d'isoler chaque élément lors de l'exportation et donc une organisation rigoureuse des calques.

J'ai également apprécié de pouvoir m'impliquer au-delà du design graphique, en retravaillant de petites animations et en contribuant aux voix avec Audacity. Cela m'a permis de renouer avec l'univers du multimédia que j'affectionne particulièrement.

### Mia

Travailler sur ce projet m'a permis de voir une histoire prendre forme, d'un simple concept flou et abstrait à une expérience narrative riche et complète. J'ai toujours été attirée par le game design sans jamais avoir eu l'occasion de vraiment m'y essayer, et j'ai adoré pouvoir apporter ma sensibilité et mes compétences à ce projet. J'ai pu sortir de ma zone de confort, en étant obligée d'apprendre rapidement pour contribuer à des aspects de game design avec lesquels je n'avais aucune expérience auparavant. Les délais à respecter étaient courts, et nous ont contraints à faire des compromis sur tout ce qu'on avait imaginé implémenter, mais je pense que cette capacité à prioriser est également importante à travailler. J'ai adoré voir notre projet se développer au fil des semaines, et je suis très fière de notre résultat final.

## **Gakuto**

Pour moi, il s'agissait de ma première expérience de création d'un programme en collaboration avec des membres provenant d'autres pays. Leurs sensibilités et leurs références culturelles étant différentes de celles du Japon, j'ai parfois éprouvé des difficultés non seulement dans la communication, mais également dans la manière d'organiser le travail lors de la création du jeu, qui s'apparente à une forme d'œuvre artistique. Malgré ces défis, cette expérience a été très enrichissante.

Au fil du projet, je me suis demandé : « Dans quelle partie puis-je apporter la contribution la plus significative ? ». J'ai finalement choisi de me concentrer principalement sur l'implémentation, et je pense que ce choix était approprié. Par ailleurs, alors que j'avais jusqu'à présent l'habitude de mener mes projets seul, cette fois-ci j'ai décidé de confier de manière proactive les aspects que je maîtrisais moins aux autres membres de l'équipe. Cela m'a permis de découvrir leurs forces et leurs domaines d'expertise, ce qui a été particulièrement précieux.

Au final, je pense que nous avons réussi à créer un jeu de qualité, reflétant la personnalité et la créativité de chaque membre du groupe. Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à Sélène, Mia et Thibaut, qui m'ont soutenu tout au long du projet malgré mes difficultés linguistiques.