

Rapport Double Exposition



Sommaire

Introduction.....	3
Note d'intention.....	4
1. Concept.....	4
2. Public.....	4
3. Objectifs.....	5
Cahier des charges.....	5
1. Ressources médias utilisées.....	5
2. Structure et navigation.....	6
3. Formes et degré d'interactivité.....	6
4. Choix graphiques et d'interface.....	7
5. Choix techniques.....	7
Scénario.....	9
Conclusion.....	10
Angie.....	10
Hugo.....	10
Alexandre.....	10

Introduction

Une pluie fine glisse sur les néons. Dans la pénombre d'une ruelle, un cri déchire la nuit. Quelques heures plus tard, la nouvelle tombe : la baronne du *Velvet Club*, figure aussi fascinante que énigmatique du monde de la nuit, a été retrouvée morte dans son bureau. Accident ? Suicide ? Assassinat ? Rien n'est clair. Et c'est à vous de le découvrir...

Bienvenue dans **Double Exposition**, une enquête interactive où chaque regard, chaque silence et chaque mensonge compte.

Le joueur y incarne un détective privé plongé dans les zones grises d'une affaire où tout semble avoir deux visages : celui que l'on montre au grand jour, et celui que l'on cache dans l'ombre.

Entre jour et nuit, vérité et illusion, souvenirs et manipulations, **Double Exposition** invite à recomposer une histoire morcelée. À force d'observation, de déduction et d'instinct, le joueur devra rassembler les pièces d'un puzzle dont l'image finale ne dépend que de ses choix.

Note d'intention

1. Concept

Une gérante de maison close est morte. Un assassinat nimbé de mystère que vous, en bon détective privée, devrez résoudre.

Pour plonger le joueur dans une enquête immersive aux allures de film noir, nous imaginons une interface de jeu mi-narratif, mi-point and click. Les pistes s'amassent, les alibis s'accumulent, à l'utilisateur d'en tirer les conclusions.

Notre objectif serait de profiter au maximum du format "enquête" pour rendre le spectateur au maximum acteur dans la narration. Plus qu'une histoire dont l'on verrait les différentes versions, les choix du joueur influencent la disponibilités des indices. Pour cela, les dialogues ne seront pas tous accessibles en une run.

Notre interface plongerait le joueur dans une enquête immersive autour de la mystérieuse mort d'une baronne, propriétaire d'un stripclub, gérant un business dans le monde de la nuit. Il y aurait une alternance entre le jour, où les personnages ne montrent qu'une face superficielle de la femme et la nuit, où le stripclub s'anime et l'on découvre une seconde version de la baronne, plus intime, plus cachée.

Le joueur pourrait donc explorer des pièces cachées accessibles en résolvant des énigmes, assembler les preuves pour découvrir qui a tué la baronne à l'aide d'un point and click. Les éléments du jeu joueraient sur une ambiance, des graphismes sombres, des sons immersifs selon l'endroit, et des personnages de différents styles.

2. Public

Le public n'a pas besoin de connaître l'univers en amont pour jouer. L'histoire se veut accessible mais intrigante. Les joueurs cherchent une expérience immersive, narrative, où l'on devient véritablement l'enquêteur au fil des indices dans une ambiance forte et contrastée

Le projet sera jouable depuis un ordinateur (navigateur web ou application desktop). L'interaction se fait via la souris dans une logique de point & click. L'expérience se veut individuelle ou collective, avec un personnage qui avance dans l'enquête au rythme du joueur.

Le jeu est proposé à un large public. Les amateurs dénigmes qui veulent résoudre une enquête, les joueurs occasionnels recherchant une expérience immersive et ludique, ou encore même les curieux d'univers narratifs attirés par les histoires à double face.

3. Objectifs

Questionner l'écart entre l'image publique et l'intimité cachée d'une personne, mettre en lumière les non-dits et les lieux de marginalité. Le projet permettrait aussi aux joueurs de développer leurs compétences d'observation, de déduction, de mémoire et d'interprétation.

Il s'agirait de créer un sentiment de doute face aux témoignages, de confronter les contradictions, mais aussi de proposer une expérience sensorielle où chaque détail visuel et sonore peut devenir un indice.

Enfin, l'ambition est d'explorer les possibilités de l'écriture interactive au-delà des simples embranchements narratifs, en construisant une histoire qui progresse grâce à la recherche active et à la déduction logique du joueur.

Cahier des charges

1. Ressources médias utilisées

Pour le projet **Double Exposition**, les différentes ressources médias sont divisées en deux parties:

- Le texte, qui permet de décrire les dialogues entre les différents personnages, les extraits de conversation SMS téléphonique, l'historique des appels du téléphone de la victime, les notes que l'on peut retrouver dans le bureau, mais aussi la description des scènes et des lieux du projet. Cela permet à l'utilisateur de se plonger dans ce récit et de se prendre au jeu d'être le détective de cette affaire. Il permet de mieux comprendre certaines situations auxquelles le joueur fait face, et donne des informations nécessaires pour la bonne compréhension du jeu.
- Les images, le projet permet de découvrir différents lieux et décors dessinés, comme le bureau, les chambres, l'accueil... Mais cela comprend aussi les différents objets interactifs qui permettent d'avancer dans l'histoire, comme le téléphone, le marteau ou encore même le parquet. Les objets permettent alors au joueur de progresser dans l'histoire. Cela donne du réalisme à nos scènes, et joue le jeu du témoignage de l'histoire passé et futur de notre enquête.

Ces deux ressources sont interconnectées, cela crée une atmosphère unique à notre récit, le texte met en scène les images, et les images donnent du sens au texte. Il y a donc une harmonisation entre les deux.

2. Structure et navigation

Dans **Double Exposition**, il y a une structure temporelle qui divise le jeu en différents jours de la semaine, correspondant à des moments décisifs de l'affaire. De plus, il y a cette idée de contraste entre jour et nuit (d'où l'idée du nom de notre récit, illustrant la coexistence de deux réalités : celle de la vérité objective et celle des souvenirs altérés des témoins.) qui permet de mettre en lumière l'importance du jeu lors de la nuit, lorsque les scènes deviennent colorées, car c'est à ce moment que les vrais visages sont dévoilés. Ce double axe (temps / lieu) matérialise le principe même du projet : rejouer, recouper, confronter les versions des faits pour reconstituer la vérité cachée derrière les apparences. Chaque journée contient des pièces consultables qui varient, comme le bureau qui va changer entre le premier et le deuxième jour, permettant de se plonger dans l'histoire. Le récit se joue en mode point and click avec des objets et des personnages interactifs, avec une navigation immersive, ou le joueur peut se déplacer dans différentes scènes et parler à plusieurs personnages.

L'objectif est de proposer une exploration semi-linéaire, où la narration, bien que guidée par les possibilités offertes, se construit à partir des choix du joueur. Celui-ci peut reconstituer le déroulement des faits à son propre rythme, en établissant des liens entre des fragments dispersés dans le temps et l'espace, ce qui renforce la sensation d'enquête active et personnelle.

3. Formes et degré d'interactivité

Pour **Double Exposition**, le joueur n'est pas un simple spectateur, il agit aussi en tant qu'enquêteur numérique. Ainsi, notre projet se situe à la croisée du jeu d'enquête interactif et du récit immersif.

On retrouve l'interactivité de différentes façons :

- De manipulation : les objets présents dans les scènes (dossiers, téléphone, armes, meubles) peuvent être examinés, déplacés ou combinés, afin de faire émerger des indices cachés ou des micro-événements déclencheurs.
- De production, le joueur dispose d'un carnet d'enquête, où il peut relier des preuves, poser des hypothèses et classer les éléments selon sa propre logique.
- De décision : certains moments-clés impliquent des choix narratifs (répondre ou non à un appel, confronter un témoin, interpréter un indice de manière spécifique par exemple) qui modifient l'ordre d'apparition de certaines scènes ou leur tonalité émotionnelle.

- De navigation : le joueur fait son propre choix d'explorer les zones de la manière qu'il souhaite, chacun peut commencer dans une zone différente et trouver des indices plus ou moins importants pour la reconstitution du dossier de l'enquête.

4. Choix graphiques et d'interface

L'identité visuelle de **Double Exposition** s'inspire des codes du film noir et du thriller psychologique. La charte graphique privilégie une palette de couleurs sombres et contrastées (noirs profonds, bruns chauds, gris métalliques et touches de rouge) qui traduisent visuellement la dualité morale et la violence du récit. Voici la charte graphique que nous proposons.



Le style graphique joue sur la 2D avec des illustrations semi-réalistes. L'interface a été pensée pour être intuitive, fluide et cohérente : la timeline horizontale permet une navigation temporelle claire, tandis que des icônes discrètes guident les déplacements dans les lieux. Les interactions se font sans menu complexe, par simple survol ou clic. L'utilisateur doit toujours comprendre où il se trouve et ce qu'il peut faire, sans besoin d'un tutoriel explicite. Cette esthétique devient ainsi un langage visuel au service de la narration.

5. Choix techniques

Le projet **Double Exposition** sera intégralement développé à l'aide de Twine, un outil libre et open-source spécifiquement conçu pour la création de récits interactifs et non linéaires. Ce choix technique s'explique par la nature du projet, qui repose sur une narration

fragmentée, une exploration libre dans le temps et une série d'interactions reposant principalement sur des choix de navigation et des déclenchements de contenu textuel, sonore et visuel. Twine permet précisément de concevoir ce type de dispositif narratif sans recourir à une programmation lourde, tout en offrant la souplesse nécessaire pour personnaliser la présentation, la structure et les interactions par des langages web standards tels que HTML, CSS.

Le fonctionnement de Twine repose sur un système de "passages", chacun correspondant à une unité narrative : une scène, un lieu, un moment, un appel téléphonique, un fragment de dialogue.... Ces passages sont reliés entre eux par des liens hypertextes interactifs, ce qui permet de construire une architecture narrative arborescente ou circulaire. Dans **Double Exposition**, chaque passage représente une scène ou un fragment temporel : par exemple, "Jeudi – Bureau", "Vendredi soir – Confrontation", "Dimanche midi – Témoignages".... Le joueur pourra ainsi naviguer librement d'un moment à l'autre à travers ces liens, reproduisant la logique de la timeline d'enquête au cœur du concept du jeu.

Scénario

Le jeu se déroule dans une maison close prise dans un conflit d'intérêts entre la pègre locale et le pouvoir politique. La gérante — la Matrone — a été retrouvée morte dans son bureau un vendredi soir, et l'enquêteur (incarné par le joueur) arrive deux jours plus tard pour éclaircir ce meurtre.

Officiellement, on parle d'un client violent. Officieusement, plusieurs signes laissent deviner que la Matrone menait des activités beaucoup plus sensibles : pression discrète sur Edmond de Roastchill via l'existence et le travail de sa fille illégitime (la Leader des filles) dans la maison-close , et implication dans la chute d'un procureur grâce à des photos compromettantes.

Le lourd secret de la Matrone : elle fait chanter le maire pour éviter une police trop curieuse. Comprenant ce qu'il se passe, un mafieux local cherche à mettre la main sur les photos du maire pour reprendre le contrôle de son territoire. Il a envoyé deux hommes de main :

- le premier (HM1), venu fouiller le bureau le jeudi midi, a été tué par la Matrone et caché sous le plancher;
- le second (HM2), infiltré comme client le jour suivant sous un faux nom, a tenté de faire pression sur la Matrone. Blessé d'une balle à l'épaule, il a finalement abattu la Matrone avant de s'enfuir par la fenêtre.

Lorsque le joueur arrive, il n'a connaissance **que** du meurtre de la Matrone. Le reste émerge au fil de l'enquête, grâce à la découverte des indices répartis dans les différents lieux, documents et discussions

Ce que le joueur peut faire

L'enquête repose sur une **exploration libre**, avec accès permanent à toutes les sources et documents. Le joueur choisit ses priorités, ses déplacements et les dialogues qu'il souhaite engager.

La seule réelle contrainte concerne les discussions. Les dialogues suivent une évolution linéaire, et choisir une discussion implique d'en abandonner une autre. Une partie ne permet pas de toutes les explorer. Si certains indices peuvent revenir, d'autres ne seront jamais entendus.

1. Explorer les lieux à tout moment

Le joueur a immédiatement accès à :

Le bureau

- scène du meurtre ;
- meubles déplacés, tapis changé, traces de travaux ;
- marteau ensanglanté ;
- rideaux déchirés ;
- fenêtre non verrouillée ;
- revolver à trois balles manquantes ;
- plancher pouvant être décloué dès le jour 1 (découverte possible immédiate du premier cadavre).

Les chambres

- trois chambres accessibles : C1, C3 et C4 ;
- armoire déplaçable dans C1 → passage secret;
- cache entre C1 et C3 utilisée pour prendre des photos via des miroirs sans tain, lieu où sont stockées les photos du maire;

Si le joueur fouille suffisamment tôt, il peut découvrir le cadavre sous le plancher et la cache contenant les photos dès le 1er jour. Rien n'est verrouillé par le scénario : tout dépend du sens de l'observation du joueur.

2. Fouiller les documents et supports d'information

Le dossier de police

Accessible dès le début, il regroupe les informations officielles recueillies avant votre arrivée:

- photo de la scène du crime ;
- autopsie de la Matrone ;
- listes des employés ;
- témoignages initiaux recueillis dans la panique.

Il sert de base, mais n'explique rien du meurtre de jeudi.

Le téléphone de la Matrone

Le joueur peut toujours consulter :

- **historique des appels** (numéro du mafieux + numéro du bureau du maire)
- **messages vocaux** : chantage envers Edmond de Roastchill ;
- **galerie photo** : clichés du maire, du procureur, du barman ;

Le livre des comptes

- listes des clients, habitués et inconnus ;
- horaires de fréquentation ;
- **un faux nom**, donné par HM2 à la réception, différent de la prostituée qu'il a "réservée".

3. Interroger les personnages

Les personnages ne sont pas accessibles à tout moment, chacun apportant un morceau de vérité ou des informations inutiles selon les choix du joueur :

La Leader (cliente du détective)

- la seule interlocutrice vraiment transparente ;
- raconte son histoire personnelle sans savoir qu'elle est un levier de chantage ;
- possède une montre ayant appartenu à son père gravé "E. de R.".

La première témoin (prostituée)

- honnête, volontiers coopérative ;
- a entendu les bruits de travaux du jeudi soir ;
- confirme le faux nom donné par HM2.

Le mafieux

- accessible selon les moments ;
- ne dit rien explicitement, mais laisse comprendre la logique de son opération.

Le maire

- uniquement par téléphone ;
- timide, nerveux, refuse d'admettre tout lien avec la Matrone.

Les dialogues sont à choix, certains indices apparaissent seulement si le joueur pose les bonnes questions.

4. Utiliser un carnet personnel

Le joueur dispose d'un carnet consultable à tout moment dans lequel il peut noter ce qu'il veut notamment : noms, suspects, contradictions, hypothèses chronologiques ou piistes à vérifier ;

5. Reconstituer les faits et choisir un coupable

À la fin, le joueur doit **accuser une personne** parmi les personnages rencontrés. S'il accuse la bonne personne, c'est gagné.

Conclusion

Angie

Pour ma part, j'ai adoré travaillé sur ce projet. J'ai pu découvrir Twine et travailler sur Figma pour préparer les scénarios. J'ai aussi pu réaliser le teaser et le logo, qui sont des choses que j'ai l'habitude de faire. Travailler sur un projet sur le thème d'un film noir était une première pour moi et j'ai pu découvrir un monde auquel je n'avais jamais touché auparavant. C'était une direction artistique très inspirante et qui m'a beaucoup appris. Je suis très reconnaissante du travail que j'ai pu fournir et j'espère que le projet plaira aux personnes qui pourront y jouer ! C'était ma première expérience interactive et j'espère que ça ne sera pas la dernière.

Hugo

Alexandre

De mon côté, ce projet m'a surtout permis d'aborder l'écriture sous un angle que je ne connaissais pas. J'ai toujours aimé les films et les livres, et il m'arrive d'écrire de petits scénarios de courts-métrages avec des amis. Pourtant, je n'avais jamais vraiment réfléchi à ce que l'écriture devient lorsqu'elle doit dialoguer avec un médium interactif. Le cours m'a ouvert les yeux sur cette dimension : on n'écrit plus seulement une histoire en ayant en tête les codes/limitations du support, on écrit *avec* le support.

Concevoir le jeu a été une façon de s'approprier ces concepts. Dans notre cas, l'interactivité sert surtout l'ambiance et l'immersion plus qu'un véritable croisement entre forme et récit, mais le processus restait très amusant. Jouer avec les choix, les indices, les dialogues, imaginer ce que le joueur voit ou manque...

Le projet m'a aussi permis de travailler l'HTML et le CSS via Twine, ce qui m'a permis de renforcer mes compétences en informatique tout en les appliquant à un projet narratif.

Au final, c'était une expérience enrichissante, stimulante et assez différente de ce que j'avais l'habitude de faire.