

Rapport SI28

Semestre P26



Etudiants.es :

Eléa DORIER, Barnabé ROUSSEL

Laurent CHEN, Raphaël NOÉ

Note d'intention

Concept

Nous souhaitons réaliser une histoire à choix (sous forme de Visual Novel, possiblement à navigation horizontale) sur le thème de l'attention à l'entourage/proche. L'histoire se déroulera dans un complexe de métro fictif et mettra en jeu un personnage qui devra se rendre à une station de métro ou atteindre un objectif précis (par exemple : retrouver une personne). Cependant, au début de l'aventure, le personnage va avoir un problème de réseau sur son téléphone (où se trouvaient toutes les informations relatives à sa navigation dans le réseau ferroviaire), l'empêchant ainsi de savoir où se rendre. Seul au milieu d'un réseau de station qui ne semble jamais se terminer, le personnage devra alors interagir avec son environnement (personnes/décors) pour retrouver son chemin. Les choix effectués par le/la joueur.euse permettront d'atteindre plusieurs fins différentes, lui permettant ainsi de relancer une nouvelle fois le jeu afin de découvrir d'autres possibilités de parcours. L'expérience des joueur.euses s'inscrira typiquement dans une mentalité de "le chemin parcouru importe plus que le résultat atteint".

En termes de navigation, nous souhaitons un jeu jouable à la souris et au clavier (afin d'éviter un "point-and-click" trop redondant et commun dans les Visual Novels). L'objectif est de profiter du support numérique pour proposer des formes plus dynamiques d'interactions avec le joueur.

L'utilisation d'un métro fictif nous permettra d'exprimer notre créativité (légère présence de paranormal) dans une ambiance plutôt mélancolique, lugubre. D'un point de vue technique, les graphismes seront réalisés en 2D et toute la partie code sera sans doute réalisée via Godot ou Ren'Py.

Public cible

L'histoire que nous souhaitons proposer s'adresse à tout public à partir de l'adolescence (en théorie ayant déjà pris le métro afin de mieux s'identifier au personnage et pour favoriser l'immersion). Nous proposons cette expérience en français (par souci de temps) avec l'inclusion de références françaises dans l'environnement du jeu.

Afin de le rendre le plus inclusif possible, nous pouvons essayer d'y ajouter des sous-titres pour décrire les différentes ambiances sonores aux personnes malentendantes.

En lançant le jeu, la personne s'attend à atteindre un lieu/objectif en utilisant un système de métro qu'il/elle ne connaît pas.

Objectifs

L'un des objectifs principaux de cette histoire interactive est de questionner l'utilisateur.ice sur l'attention qu'il porte à son environnement dans la vie de tous les jours, en prenant ici pour exemple un trajet en transport en commun. Pour ce faire, nous comptons lui faire ressentir plusieurs émotions telles que le doute, l'incertitude, le soulagement, l'empathie, le regret, la joie ainsi que la curiosité au travers des différentes interactions avec les autres personnages (se concentrer sur l'empathie?).

Cette histoire interactive permettrait d'étudier certaines compétences sociales et émotionnelles telles que la maîtrise de soi, la résistance au stress, la coopération, la sociabilité et la curiosité chez le/la joueur.euse.

Cahier des charges

I. Ressources médias

Pour ce projet, le choix des ressources médias sera très important car ces dernières permettront d'instaurer l'ambiance générale de l'histoire et de proposer au joueur.euse la meilleure immersion possible.

Sonore

La dimension sonore aura un rôle décisif pour l'immersion du jeu. Le métro est connu pour être un espace particulièrement vivant et par conséquent, particulièrement bruyant. Cependant, nous souhaitons que l'utilisateur.ice puisse se concentrer sur les dialogues entre les personnages, qui auront une importance capitale pour l'expérience de jeu. Donc nous utiliserons des ambiances sonores très calmes, quitte à ne pas en mettre du tout.

Les bruitages que nous utilisons sont directement importés depuis des librairies gratuites de sons libres de droits.

Parfois, ces incrustations sonores pourront aussi servir à la narration en donnant quelques indications narratives.

De ce fait, nous conseillerons aux joueur.euses le port d'écouteurs pour une meilleure expérience.

Textes

Plusieurs zones textuelles seront visibles sur l'interface.

Une première, située en bas de l'écran, permettra d'afficher les paroles du personnage et de son interlocuteur.ice. Elle apparaîtra à l'écran dès que le/la joueur.euse débuterait une interaction avec un personnage.

La seconde se trouverait en bas à droite et aurait pour fonction de décrire différents éléments de l'environnement au joueur. Celle-ci serait affichée en permanence et le texte affiché changerait à chaque fois que la souris survole un objet concerné. Par exemple, si la souris survole une affiche de publicité, la zone de texte afficherait : "*Une publicité pour une boisson énergisante. N'est-ce pas la préférée de Paul ?*". Elle permettrait d'accéder directement à des informations concernant le scénario global et les pensées internes du personnage.

Tous les textes seront rédigés en français.

Images et vidéos

Aucune photographie n'apparaîtra dans le jeu, uniquement des dessins réalisés numériquement (cf partie 4). Certaines photos seront en revanche utilisées comme modèle pour réaliser les dessins.

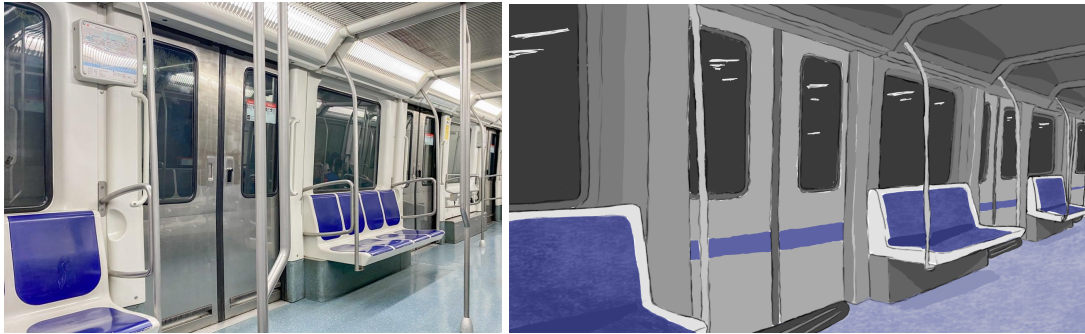
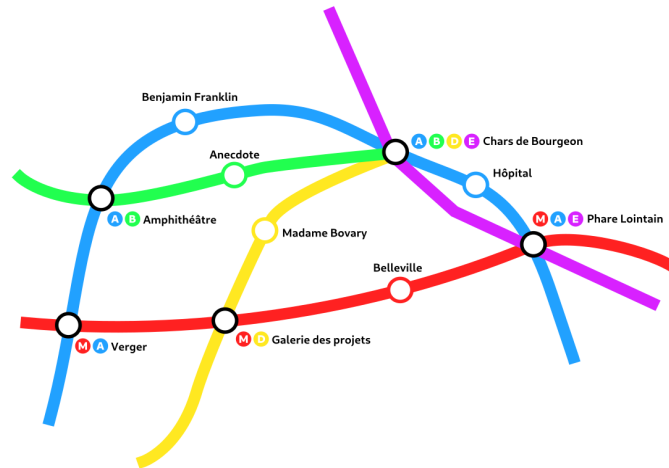


Photo utilisée comme modèle pour la réalisation du plan "intérieur métro" sur Krita

De la même façon, aucune vidéo ne sera utilisée dans le jeu. En revanche, en fonction de l'avancée du projet, nous pourrions inclure quelques animations afin de rendre l'expérience plus agréable (exemple : arrivée du métro en station, déplacement de personnages etc.)

II. Structure et navigation

Pour ce qui est de la structure, notre jeu sera basé sur le concept de lignes de métro. La structure globale de la narration et du jeu prendra alors une forme de graphe, les lignes se croisant en certains nœuds. Pour suivre cette même idée, nous aurons une narration pseudo-linéaire suivant les différentes lignes. Tous les chemins, bien qu'emprunter différentes voies mèneront à un même endroit, l'objectif indiqué au début du jeu. Cet objectif, bien qu'atteint par tous les chemins narratifs, ne créera pas la même fin en fonction de celui parcouru. Il sera donc nécessaire de finir le jeu de différentes manières afin de comprendre l'intégralité de l'histoire.



Plan du métro du jeu Rail et Royaume

Du côté de la navigation, nous nous déplacerons au travers de scènes en 2D liées entre elles par des illustrations de transition cliquables (personnages, portes de wagons, escaliers...) dans le même fonctionnement qu'un bouton.



Exemples d'éléments "cliquables"

Ces illustrations de transition représenteront des actions concrètes permettant au joueur d'avancer dans son aventure. Elles seront de surcroît explicitées par une case de texte située en bas à droite de l'écran (comme expliqué auparavant) lorsque survolées par la souris. Ceci permettra une meilleure compréhension des choix de chemins offerts au joueur et évitera ainsi un changement de scène involontaire.

III. Formes et degrés d'interactivité

Concernant l'interactivité dans notre jeu, celle-ci prendra plusieurs formes mais surtout relatives à la souris. Que ce soit au travers de point & click ou en survolant les différents objets présentés à l'écran, le joueur devra explorer les différentes scènes qui lui seront présentées et s'intéresser de lui-même aux autres, aux objets abandonnés, aux bruits qui l'entourent, etc. Il y a également la possibilité de légèrement étendre la vision de l'écran en longeant les bords afin de potentiellement révéler des objets ou des personnages qui seraient autrement cachés.

Ainsi, au cours de l'histoire, chacune des actions du joueurs pourra avoir une conséquence sur la scène finale. Lors de cette scène, de nombreux personnages qu'il aura pu rencontrer seront représentés soit en couleurs soit en ombre en fonction de s'il à interagi avec au cours de l'histoire. Cela reflétera à la fois le pourcentage de complétion de l'histoire que le joueur a découvert mais également l'incite à découvrir le reste de l'histoire, d'autres points de vue qui permettent d'avoir une vision globale de l'histoire.

IV. Choix graphiques et d'interface

Pour l'aspect graphique de notre projet, nous avons choisi un style dessiné à la main, en créant nos propres illustrations pour les décors (trains, quais) ainsi que pour les personnages et leurs portraits. Nous pouvons imaginer compléter ces illustrations avec des filtres, shaders et lumières pour créer des effets visuels tels que du flou, simuler des sources lumineuses comme des LED ou des éclairages, ou encore appliquer des filtres visuels pour refléter l'état émotionnel du personnage. La colorimétrie adoptera principalement des tons sombres et des couleurs froides.

L'interface sera plutôt minimaliste, en essayant de l'intégrer au maximum aux éléments du jeu pour maintenir l'atmosphère étrange que l'on souhaite faire émaner du jeu. Les quelques éléments d'interface que nous pensons intégrer sont des bulles dans lesquelles seront inscrites les pensées du protagoniste, ainsi que des encadrés de texte pour les dialogues. L'objectif est également que l'interface soit stylisée pour qu'elle s'intègre au mieux dans l'ambiance du jeu.

V. Choix techniques

Pour l'aspect technique, nous avons fait le choix de Godot. Un jeu de type point and click / visual novel pourrait être réalisé avec des outils moins élaborés comme Twine ou le Javascript. Cependant, nous nous sentons à l'aise avec l'idée d'utiliser Godot et celui-ci nous offre une plus grande marge de manœuvre pour intégrer des éléments d'interactivité ainsi que pour l'utilisation d'éléments graphiques comme les shaders ou les sources de lumière. De plus, nous souhaitons profiter de ce projet pour apprendre ce logiciel et débiter ou compléter nos compétences dans l'utilisation de moteurs de jeu.

L'intégration du format Visual Novel dans Godot peut se faire à l'aide de plugins comme Rakugo et Dialogic (avec le format de dialogue Ink) mais nous avons décidé de le reproduire nous-même pour avoir un meilleur contrôle sur notre système.

Conclusions

Eléa

Si j'ai décidé de suivre SI28 pour ce dernier semestre à l'UTC, c'est avant tout pour explorer d'une autre manière l'univers de la narration et de l'interactivité, auquel je suis déjà très attachée. Par conséquent, j'étais davantage intéressée par les contenus du cours et la découverte de nouveaux logiciels que par le projet en tant que tel (bien que celui-ci m'attirait aussi beaucoup).

Ayant déjà fait quelques créations numériques et narratives (écriture, montage vidéo, courts métrages, modélisation 3D, graphismes etc.), je savais que la réalisation d'une expérience interactive durant un semestre entier me plairait forcément et que je m'occuperai avec plaisir de la partie artistique et narrative. Bien que j'aurai aussi apprécié prendre part à sa réalisation "pratique" (= écriture du code, travail sur Godot), je pense que nous avons bien fait de laisser cette partie à Laurent et Barnabé qui sont déjà plus à l'aise avec le code que Raphaël et moi (nous ne sommes pas en génie informatique). Le tutoriel effectué sur Godot par des étudiants du groupe de TD m'a finalement suffi pour découvrir le logiciel. Je me suis occupée de tous les graphismes, les bruitages, l'écriture de certains dialogues ainsi que du scénario avec les autres membres du groupe.

Concernant la réalisation du projet, j'ai trouvé sa conception plus complexe que prévu en termes d'organisation d'équipe que de réalisation technique. En effet, il s'agissait de la première fois que je participais à un travail collaboratif "artistique" plus que "scientifique" comme nous avons l'habitude de faire à l'UTC. Mais contrairement à la science, très restreinte en termes d'interprétation, l'art l'est beaucoup plus et dépend de la sensibilité de chacun. Par conséquent, nous avons eu beaucoup de moments de discussions/débats à propos de ce que chacun pensait de tel ou tel détail dans le scénario ou dans les graphismes, ce qui nous a pris beaucoup de temps (que nous n'avons pas pu prendre pour la réalisation technique). Par conséquent, j'ai trouvé cela un peu frustrant au début du semestre.

Concernant le résultat même du projet, je suis très fière de ce que nous sommes parvenus à faire. J'ai été vraiment ravie de voir mes dessins prendre vie grâce à Godot ainsi que les histoires des personnages se développer de jour en jour. Évidemment, le scénario a beaucoup évolué depuis l'idée de base mais je ne trouve pas cela dérangeant. Nous l'avons adapté en fonction de nos contraintes techniques et temporelles pour qu'il soit réalisable, qu'il nous plaise et aux joueur.euses qui le découvriront après nous.

Barnabé

J'ai grandement apprécié travailler sur ce projet. J'avais déjà de l'expérience dans la création de jeux et l'écriture, mais travailler sur un plus gros projet en collaboration avec des camarades a été une expérience différente. Le projet a beaucoup évolué depuis nos premières discussions dans le groupe jusqu'à son état actuel, principalement pour la question du scénario. Nous avons une idée générale de la direction à prendre mais nous avons pris beaucoup de temps à nous arrêter sur une histoire qui nous convenait.

J'ai eu l'occasion de participer de différentes manières, aussi bien par l'écriture des dialogues que la programmation sur Godot ou le design vectoriel de l'interface avec Inkscape. Le choix de Godot était ambitieux, nous aurions probablement pu obtenir un résultat similaire avec les technologies du Web, mais j'ai tout de même bien apprécié découvrir l'outil, ce que je voulais faire depuis longtemps déjà.

Le jeu est assez différent de ce que j'imaginai initialement, mais je suis content de voir comment le scénario a évolué, et s'est rapproché aussi de thématiques qui me touchent en ce moment. Au niveau de l'aspect technique, nous avons pu implémenter une bonne partie de ce que nous voulions intégrer au jeu, malgré qu'elles ne soient pas toujours exploitées à leur maximum.

Comme beaucoup, j'ai dû jongler entre mes différents projets ce semestre et je n'ai pas toujours pu avancer autant que je l'aurai voulu, mais je garderai de cette expérience un très bon souvenir.

Raphaël

Je me suis un peu jeté dans cette UV et donc dans ce projet sans vraiment savoir pourquoi ; je ne suis pas une personne que je qualifierais de créative, en plus de ne maîtriser aucun outil de réalisation de projet. C'est pourquoi je n'ai pas vraiment brillé dans la réalisation du projet, autant créativement que techniquement ; pourtant, j'ai grandement apprécié ces moments. Voir ce jeu créé entièrement par nos mains, construit de rien, est une satisfaction incroyable. Le projet a beaucoup évolué depuis les débuts dans son concept et son identité, mais j'apprécie vraiment ce qu'il est devenu.

En commençant le projet, la partie graphique du jeu me faisait un peu peur ; finalement, avec le travail incroyable d'illustration d'Éléa et sa mise en forme par Barnabé et Laurent, le jeu possède une vraie identité graphique.

En plus de ces graphismes, l'écriture de l'histoire et des dialogues est bien plus poussée que ce que j'aurais pu réaliser par moi-même. Le travail d'équipe et les différentes idées lumineuses de mes collègues ont créé une belle profondeur au jeu.

En bref, je suis très heureux d'avoir pu prendre part à la création. Observer l'évolution de ce jeu de l'intérieur a été des plus enrichissant.

Laurent

SI28 était pour moi une occasion de découvrir l'étendue des possibilités liées à la narration numérique. Ayant déjà expérimenté avec plusieurs utilisations du numérique au service de l'écriture, le nouvel aspect apporté par le format de visual novel de notre projet a été très intéressant à découvrir. Je n'ai jamais eu de réelle expérience avec un projet complet de jeu vidéo, mais l'intégralité du projet, de sa création à sa finalisation a été très enrichissant.

Concernant l'histoire, bien que nos avis semblaient similaires et compatibles, le projet a tout de même pris une tournure bien différente de mon idée initiale. En effet, que ce soit à propos de l'objectif qui s'est un peu assoupli ou de l'histoire tournée de manière plus légère, le produit final s'en écarte au profit d'une accessibilité et d'un objectif plus clair. Nous avons cependant réussi à implémenter la plupart des idées de fonctionnement de base, ce qui représente une réussite en soi.

Quant à l'aspect technique, on a fini par s'orienter sur Godot, ce qui m'intéressait notamment afin que je puisse découvrir ce logiciel que je voulais explorer depuis un certain temps sans trouver le temps d'essayer. La prise en main fut un peu compliquée notamment dû à la nécessité de savoir quels sont les types de nœud à utiliser dans quelles situations. Cependant, une fois cet aspect passé, la prise en main s'est faite relativement facilement.

Malheureusement, je n'ai pas réussi à m'investir autant que l'aurait espéré à cause des nombreux projets et rendus parallèles malgré la motivation que j'avais initialement. Cela nous aurait notamment permis de mieux avancer (et plus rapidement) sur la partie technique afin de pouvoir nous libérer de la contrainte technique plus rapidement afin de mieux nous concentrer sur la partie narrative et interactive.