

Guillaume Cintas  
Antoine Klein

UE 803 - M1 AMINJ CDL

**PROJET JEU 2D – JEU EXPRESSIF**

**PRÉSENTÉ À ANTHONY GUERIN**

Page itch.io : à venir  
Lien vers la build : <https://we.tl/t-pLR2DnX4DP>  
GitHub : <https://github.com/AntoineKibok/JeuExpressifM1>  
Trello principal : <https://trello.com/b/joF0iQLm>  
Trello scénario : <https://trello.com/b/ABzyXjMA>

[Présentation du projet 2](#_Toc69682654)

[Méthode de travail 2](#_Toc69682655)

[Difficultés rencontrées 3](#_Toc69682656)

[Pistes d’améliorations 3](#_Toc69682657)

# Présentation du projet

*Callisto, mon amour* est un visual novel traitant des différences de langage et de cultures. Nous avons tous deux eu une expérience de vie à l’étranger et rencontré des situations gênantes ou problématiques liées à la langue. Pour ce projet de jeu expressif, il s’agit de la situation et du sentiment que nous voulions faire ressentir au joueur. Le jeu a évolué durant la période de conception, mais cet objectif est resté tout le long.

L’histoire se déroule dans un futur lointain. Le personnage principal, Stol, veut rendre visite à sa famille sur la Lune mais s’endort dans son transporteur spatial. Il se réveille aux confins du système solaire, sur Callisto. Il ne s’est jamais rendu là-bas et la langue lui est totalement étrangère. Il s’est fait voler son portefeuille pendant le voyage et ne peux donc pas s’acheter son ticket de retour. Il n’a pas le choix, il va devoir se mêler à la population locale et gagner de l’argent. L’histoire se sépare en chapitres représentant chacun une soirée de détente après une semaine de travail. Il va peu à peu progresser, comprendre la langue et peut être même le secret derrière la disparition de son portefeuille.

Un des buts recherchés au travers du développement de ce jeu était de s’essayer à l’écriture narrative. Il s’agissait d’une première expérience en création de visual novel et la conception d’un scénario interactif nous semblait être enrichissant.

Le jeu a été réalisé avec Fungus pour les différents niveaux du jeu et avec l’éditeur d’interfaces de Unity pour les menus.

# Méthode de travail

Nous avons travaillé ensemble sur l’ensemble du projet. L’écriture et la conception des différents éléments a été réalisée de concert. Cette méthode a révélé certaines difficultés car elle demande une communication sans faille et une bonne synchronisation, ce qui peux être compliqué à distance et avec d’autres projets en cours.

Nous avons communiqué via une discussion privée sur Facebook. N’étant que deux, il n’était pas nécessaire de mettre en place un serveur Discord.

L’ensemble des fichiers et sources du jeu ont été stockées et synchronisées sur le site GitHub. Nous avons utilisé deux tableaux sur Trello. Un premier de manière classique, pour définir les différentes tâches à accomplir et pour nous répartir. Le deuxième tableau nous à servi à travailler sur le scénario. Trello s’est révélé être un outil très pratique pour découper les différents éléments de l’histoire et les péripéties des chaque scènes.

# Difficultés rencontrées

Nous avons rencontré un grand nombre de problèmes techniques concernant Git. Nous avons commencé le projet sur GitLab mais les problèmes de connexion divers nous ont handicapés et nous ont au final forcé à migrer sur GitHub. Nous avons utilisé GitKraken puis GitAhead pour finir sur le logiciel officiel de GitHub. La version actuellement en ligne sur ce site est donc amputée d’une partie importante des envois que nous avons réalisés durant l’ensemble du projet. Ces problèmes techniques, le fait de devoir recommencer encore et encore des repositories et des projets Unity ont généré un grand nombre de bugs qu’il à été long à réparer.

Concilier une vision de gameplay à base de drag and drop et le système fungus pour les dialogues et ses flowcharts s’est avéré bien plus compliqué que prévu ce qui nous a forcé à revoir nos ambitions et attentes.

Enfin, le système au cœur de l’expérience, à savoir la capacité a pouvoir traduire et afficher des textes dans une police d’écriture incompréhensible ne s’est pas fait car nous nous sommes retrouvés dans l’incapacité de comprendre d’où venait le problème. Nous avons opté pour l’utilisation des caractères grecs, cette solution nous a permis un grand contrôle sur l’expérience et sur la manière dont les personnes échangent mais c’est également révélé extrêmement long à implanter. Chaque caractère spécial à été choisi et ajouté au texte volontairement, il ne s’agit pas d’un générateur.

Fungus s’est également révélé très capricieux quand il s’agissait des transitions entre les menus et les différentes scènes.

# Pistes d’améliorations

* Gameplay complètement implémenté
* Portraits animés
* Ajouter au moins une phase visual novel de plus pour rendre la progression de la langue plus organique.