

Guillaume Cintas  
Antoine Klein

UE 803 - M1 AMINJ CDL

**PROJET JEU 2D – JEU EXPRESSIF**

**PRÉSENTÉ À ANTHONY GUERIN**

Page itch.io :

Lien vers les sources :

[Présentation du projet 2](#_Toc69638150)

[Méthode de travail 2](#_Toc69638151)

[Difficultés rencontrées 2](#_Toc69638152)

[Pistes d’améliorations 2](#_Toc69638153)

[Eléments appris pendant ce projet 2](#_Toc69638154)

# 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 beaucoup 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 au 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.

# Méthode de travail

# Difficultés rencontrées

# Pistes d’améliorations

# Eléments appris pendant ce projet