Intro

Notre jeu s’appelle Ethiquest. C’est un visual novel qui vise à questionner le joueur sur sa morale. Nous avons ciblé particulièrement deux courants éthiques : l’utilitarisme et le libertarisme. L’idée principale de l’utilitarisme est qu’il faut maximiser le bonheur général au détriment de tout le reste (en particulier des minorités). Pour ce courant, il faut d’abord définir la notion de bonheur individuel et général. Le libertarisme prône la liberté individuelle où chacun dispose de soit comme il l’entend du moment que cela ne restreint pas la liberté d'autrui.

Notre équipe se composait de Ylies Chermitti (MT), Antoine De Gendt (IC), Colin Duchêne (HEC), Eva Laini (SV) et Valton Smajli (GC). Aucun d’entre nous n’avait d’expérience en développement de jeu. Colin en connaissait le plus concernant la matière à gamifier car l’idée venait de lui. Le reste de l’équipe avait seulement des notions de programmation. Nous nous sommes aussi un peu tous découvert une âme d’écrivain.

Le travail de création a été au cœur de notre projet. Nous devions écrire une histoire complète avec des rebondissements et des péripéties et développer des visuels cohérents tout en respectant les contraintes de temps et les disponibilités de chacun durant le semestre. Etant donné qu’aucun de nous de savait dessiner, nous nous sommes concentrés sur l’écriture.