

SAE 501
D'une Halle à L'autre
Scénario

COQUEREAU Eliot - FERRON Antoine - GUEGUEN Hugo - LAMARRE Maëlig

Sommaire

Intérêt	2
Schéma Actantiel	2
Logline	3
Histoire	3
Fiche de personnage : Le Narrateur	4
Continuité dialoguée	5
Le texte	5
Introduction	5
Énigme 1	5
Contextuel	6
Énigme 2	6
Contextuel	7
Énigme 3	7
Contextuel	7

Intérêt

Un scénario pour notre expérience en Réalité Virtuelle (VR) est primordiale. En effet, nous voulons offrir une expérience ludique et agréable pour en apprendre le plus possible sur les anciennes Halles Lavalloises. Pour faire découvrir ces morceaux du Patrimoine, nous avons pris le parti de faire un jeu qui permet d'être très ludique tout en permettant d'enseigner sans que l'utilisateur ne s'en rende compte.

Notre jeu vidéo sera un "puzzle game", il s'agit d'un genre de jeu vidéo centré sur la réflexion. Ce genre de jeux amène le joueur à résoudre des casse-têtes, des énigmes, ou à naviguer à travers des lieux complexes comme des labyrinthes. Il fait appel chez les joueurs à des aptitudes comme la logique, la reconnaissance de formes ou encore l'habileté de construction visuo-spatiale.

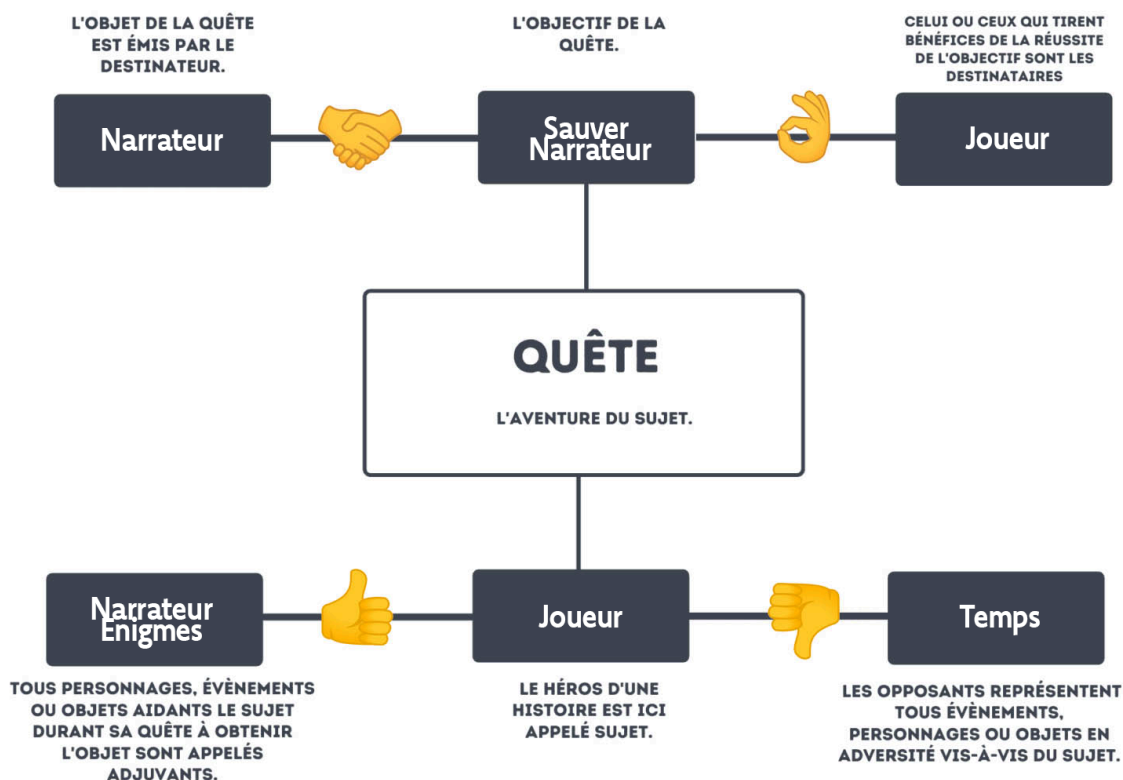
Ce genre de jeux vidéo va permettre de mettre inconsciemment le joueur dans une situation de réflexion et ainsi faciliter ses facultés d'apprentissage, ce qui nous arrange dans notre cas de présentation des anciennes Halles.

Dans notre scénario nous allons avoir 2 personnages que nous allons appeler le narrateur et le joueur. Le narrateur est interne au programme alors que le joueur est la personne qui est au commande du jeu.

Schéma Actantiel

En narratologie, le schéma actantiel, appelé aussi modèle actantiel, rassemble l'ensemble des rôles (les actants) et des relations qui ont pour fonction la narration d'un récit. Il s'agit d'un outil pour représenter les différents protagonistes d'un scénario, de comprendre leur but, leur motivation et leur rôle dans l'histoire.

Voici le schéma actanciel de notre jeu vidéo :



Logline

Le joueur doit venir en aide au narrateur qui est bloqué dans les anciennes Halles de Laval en résolvant 3 énigmes.

Histoire

Le joueur se réveille dans une salle blanche, déconcerté. Il examine les alentours et découvre un petit écran éteint à son poignet. Soudain, une voix lointaine et étouffée résonne dans la pièce, provenant d'un haut-parleur. La voix exprime une étonnement mêlé d'inquiétude face à la présence du joueur.

Le narrateur explique alors être coincé dans un lieu mystérieux, un endroit qui lui semble étrangement familier. Il réalise alors qu'il se trouve dans les anciennes Halles de Laval. Il propose au joueur de l'aider à s'échapper en échange de son aide.

Un jeu de rôle interactif s'engage alors. Le narrateur, guidé par les réponses du joueur, doit trouver un moyen de s'échapper des Halles. Le joueur, quant à lui, explore sa salle et résout les énigmes successives.

Grâce à la collaboration des deux, le narrateur parvient finalement à sortir des Halles. Il exprime sa profonde gratitude envers le joueur. Le joueur termine alors le jeu.

Fiche de personnage : Le Narrateur

Nom : Non spécifié.

Âge : Environ 29 ans.

Genre : Masculin.

Origine : Indéterminée (il semble avoir une connaissance universelle transcendant les cultures et les époques).

Personnalité :

- *Rationnel et analytique* : Il s'appuie sur des faits et une logique implacable. Ses explications sont claires, souvent teintées de condescendance.
- *Égocentrique* : Il a une haute opinion de lui-même et aime montrer sa supériorité intellectuelle, ce qui reste divertissant pour l'auditoire.
- *Curieux insatiable* : Fasciné par l'histoire et les coutumes anciennes, il voit le voyage temporel comme un terrain de jeu.
- *Sensible à l'humour acerbe* : Il use de sarcasme et d'ironie, tout en sachant se moquer de lui-même.

Objectif :

Piégé dans les couloirs du temps à cause d'une erreur (qu'il n'admet pas vraiment), il doit collaborer avec le joueur pour résoudre sa situation tout en partageant son savoir historique.

Traits distinctifs de la voix :

- *Tonalité générale* : Voix grave et posée, donnant une impression de maîtrise.
- *Rythme* : Parle avec nonchalance, mais s'accélère en cas d'urgence.
- *Nuances émotionnelles* : Mélange de sarcasme amusé et de tension légère.
- *Accent et diction* : Élocution impeccable, avec un ton légèrement affecté.

Contexte historique :

Le narrateur aime s'attarder sur des détails triviaux et ajouter une touche dramatique à ses récits.

Continuité dialoguée

Ici vous aurez accès à un logigramme de tous les textes de notre jeu, comment ils apparaissent, l'ordre et les raisons : [Lien vers le logigramme](#)

Le texte

Introduction

Le narrateur est rassuré que quelqu'un soit venu à son aide. Il semble un petit peu stressé mais essaye de le cacher. Il veut que le joueur comprenne vite sa situation afin qu'il puisse sortir rapidement de là où il est coincé.

- « Ha, enfin, tu es là ! Je suis bloqué dans les couloirs du temps après avoir raté une expérience culinaire qui a mal tourné. D'habitude, je me fiche bien des gens à qui ça arrive. Ça m'apprendra, tiens ! »

- « Bon, je vais être bref car nous n'avons pas beaucoup de temps devant nous. Maintenant que tu es là, il va falloir m'aider. Regarde, j'ai un plan de Laval avec quelques photos collées dessus. »

Énigme 1

Le narrateur se calme et se concentre pour être clair et concis. Mais il ne peut s'empêcher de donner des informations en plus dont le joueur n'a pas besoin juste pour étaler sa culture et ses connaissances.

- « Tu vois le point tout seul ? Le plus éloigné des autres ? C'est le site de la première halle lavalloise qui date du Moyen-âge. Les Anglais l'ont détruite pendant la guerre de Cent ans. Maintenant, une rue de la ville garde son souvenir. Elle évoque le marché mais en vieux français. »

- « Ensuite, de nouvelles halles sont construites. Elles ont été installées à l'intérieur de la ville fortifiée pour être mieux protégées. Destinées à la vente des céréales, des fruits ou des légumes venant de la campagne, elles présentent la forme d'un vaste préau couvert par une charpente en bois. Brrr ! Il devait faire bien froid là-dessous l'hiver ! Et, pourtant, elle a existé pendant 400 ans ! »

- « La halle aux blés ayant été détruite pour agrandir la place de la Trémoille, il a fallu en construire une autre plus petite à l'époque de Napoléon III, mais, cette fois-ci, entièrement en pierres. Et pourtant, elle aussi sera détruite 40 ans plus tard pour percer la rue Charles Landelle. »

- « Vendre du poisson, cela peut parfois gêner les riverains à cause de l'odeur ! C'est pour cela qu'au 18e siècle, une halle servant de poissonnerie a été construite en dehors des

murs de la ville. De forme circulaire, elle était positionnée près de la rivière afin de pouvoir facilement évacuer les déchets. »

- « Tu connais peut-être aujourd'hui le marché de la place des acacias ? Sais-tu, qu'avant de planter cette place avec des arbres, une halle avec une structure métallique y a été construite à la Belle Époque ? Elle sera finalement détruite entre les deux guerres mondiales. »

- « Observe bien la place du 11 novembre aujourd'hui. Parmi les bâtiments anciens qui s'y trouvent, on distingue un monument qui a changé de destination. Aujourd'hui restaurant et bureau de poste, c'était autrefois la halle centrale où étaient, depuis 1878, vendus poissons et viandes. »

Contextuel

Le narrateur de manière un petit peu condescendant envers le joueur.

- « Vérifie bien, je crois que tu n'as pas tout bien placé ! »

Énigme 2

Le narrateur se retrouve téléporté dans une nouvelle Halle. Seulement le lieu n'est vraiment pas agréable. L'air est lourd et le lieu est très sombre, cette situation n'est vraiment pas normale et affole un petit peu le narrateur qui cherche à comprendre ce qu'il se passe.

- « Où est-ce que je viens d'arriver encore ? C'est l'enfer cette salle. C'est super étouffant et on voit rien en plus... Je crois que c'est vraiment pas normal là ! »

- (s'adressant à une dame) : « Excusez-moi, qu'est-ce qui se passe ici ? Pourquoi on étouffe et nous n'y voyons rien ? »

- Dame (voix tremblante) - « Les grandes ouvertures sont toutes bouchées. D'habitude, c'est bien différent ! »

- « Comment sont les lieux d'habitude ? »

- Dame (voix tremblante) - « On a de la lumière qui vient du plafond et l'air passe par les grandes ouvertures. »

- « Tu as entendu ça ? Les aérations sont bizarrement bloquées ! Tu as quoi devant toi ? Tu penses pouvoir faire quelque chose ? »

- « Oh... attends... Je crois que je sens un petit courant d'air... Oui ! Ça marche, tu as fait bouger quelque chose ! »

- « Ah nous y voyons enfin quelque chose ! »

- « Oh ! C'est parfait ! C'est de mieux en mieux ! »

- « On y est presque ! Il n'en reste plus que 3 ! »

- « C'est pas mal mais ça manque encore un peu de lumière... »

Contextuel

Le narrateur de manière un petit peu condescendant envers le joueur.

- « Tu as la possibilité de bouger ou d'appuyer quelque chose ? »
- « Dans ce genre de situation, généralement c'est une maquette où tu dois pouvoir interagir avec des éléments. »

Énigme 3

Le narrateur ne change pas de Halle mais vois enfin bien autour de lui et peut enfin respirer confortablement. Il est plus détendu et soulagé. Il se remotive et est vraiment reconnaissant envers le joueur.

- « Merci en tout cas c'est vraiment mieux comme ça ! »
- « Tu as quoi de ton côté ? Moi j'ai un code mais je ne peux pas le modifier. Je pense que tu dois avoir la même chose, tu as la possibilité de modifier quelque chose ? »
- « Ah quelque chose a changé chez moi ! La lettre A est passée à la lettre V ! »
- « J'ai aussi un document mentionnant une pêche à Saint-Malo le 18 mai. Avec ce que tu as, essaye de trouver le reste du circuit de consommation. »
- « OUI, ENFIN NOUS AVONS RÉUSSI, BRAVO ! »

Contextuel

- « Tu ne dois pas avoir la bonne combinaison. Je pense que le code a un rapport avec le nom des villes. »
- « Tu ne dois pas avoir la bonne combinaison. Les initiales des villes doivent sans doute avoir un rôle important. »