

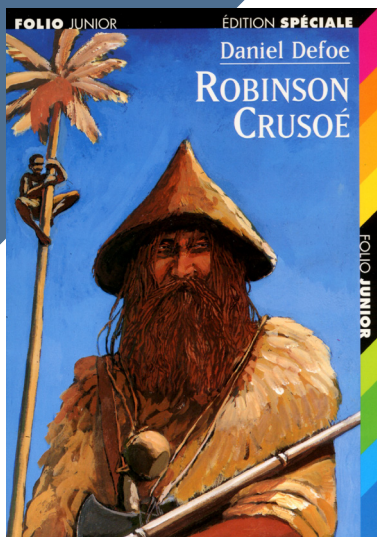
Devoir

Narrative Design



LOPES
Maxime
2GDB

Les idées



Robinson Crusoé, 1997, Daniel Defoe



Dead by Daylight, 2016, Behaviour



Si c'est un homme, 2005, Primo Levi



Lost, 2004, Abrams, Lindelof et Lieber

Pour ce devoir j'ai eu comme thème « survivre », j'ai donc décidé de faire une liste d'idées vers laquelle je pouvais m'orienter comme fiction interactive.

01 - Île déserte : Le joueur serait livré à lui même dans un environnement hostile où il devra chasser, construire... pour survivre tout en trouvant un moyen de s'enfuir de l'île. Inspiration : *Robinson Crusoé*.

02 - Évolution : Le joueur va retracer l'évolution de l'homme depuis sa sortie de l'eau jusqu'à notre époque tout en évitant les menaces qui pourrait empêcher cette évolution (les autres êtres qui évolue, la maladie...). Inspiration : Le darwinisme.

03 - Échapper au mal : Le joueur est confronté à une puissance maléfique qu'il ne peut combattre, il devra trouver le moyen de lui échapper. Inspiration : film d'horreur, *Dead by daylight*.

04.1 - Guerre : Le joueur est un soldat de la second guerre mondiale lors de la période appelé la guerre d'opposition. Le joueur se déplace dans des tranchées où il devra faire le bon choix pour ne pas être tuer par l'armée adverse.

04.2 - Camp de concentration : Le joueur est un prisonnier de la seconde guerre mondiale envoyé dans un camp de concentration où il faudra faire les bons choix pour ne pas être battu à mort, quitte à renier ses principes. Inspiration : *Si c'est un homme*.

05 - La pauvreté : Le joueur a tout perdu et est maintenant à la rue, il devra survivre dans sa nouvelle vie tout en essayant de remonter la pente (trouver un travail...).

06 - Sur Vivre (Vivre sur quelque chose) : Le joueur vit dans un monde étrange où il doit découvrir sur quoi il vit. Plus le joueur va essayer de comprendre où il vit plus son monde va vouloir le stopper. Inspiration : *Lost*.

Les idées



Oscar et la dame en rose, 2002, Éric-Emmanuel Schmitt



La Belle et La bête, 2017, Disney

07.1 - Maladie actuelle : Le joueur est atteint d'une maladie très grave qui le tuera quoi qu'il arrive, il devra de vivre le plus longtemps possible pour rester auprès de sa famille. Inspiration : Oscar et la dame en rose.

07.2 - La peste : Le joueur évolue dans un monde où la peste fait rage et il devra vivre dans ce monde tout en ne contractant pas la maladie. Inspiration : Dead by daylight, la Belle et la bête (le film).

08 - Étude : Le joueur va devoir obtenir son diplôme dans un milieu très « sélectif » où la compétition est très rude. Inspiration : Les préjugés sur les écoles de médecine.

09 - Cartel : Le joueur a été enrôlé dans un cartel de drogue, il devra trouver un moyen de blanchir sa culpabilité tout en ne se faisant pas débusquer par les autres membres du Cartel. Inspiration : Série Marvel Netflix.



Série Marvel, 2015, Netflix

Pitch et Topologie

J'ai décidé de partir sur mon idée « Études » par rapport à la limite de 1000 qui pour la plupart des autres idées, était trop courte pour faire une fiction interactive avec ses idées.

-Pitch : Seul contre tous, Michael devra utiliser tous les moyens à sa disposition pour devenir major de sa promotion.

-Performance :

-Bonne / Mauvaise fin : Le joueur est confronté à trois fin possible. Soit il fini en prison, s'il tuer quelqu'un sans effacer ses traces. Soit il ne stop aucun concurrents avant les épreuves et il obtient son diplôme mais l'un des concurrents sera major de promotion à la fin, ce qui donne un goût amer de la victoire. Soit le joueur arrive à évincer tous les concurrents sans être arrêté et il obtient son diplôme tout en étant major de la promotion.

-Promesse :

-Rejouabilité : Le joueur aura plusieurs moyens d'évincer ses principaux concurrents pour avoir différentes façons (sadique ou non) de gagner avec certain moyen beaucoup plu compliqué que d'autre, ce qui donnera plus de challenge.

-Plusieurs chemins : Le joueur pourra tuer ses concurrents, s'il le fait il pour s'enfuir ou effacer ses traces, mais s'il s'enfuit la police trouvera qu'il est le coupable. Le joueur peut ne rien faire et laisser les concurrents tranquilles, il peut notamment étudier mais cela l'enverra directement vers la fin où il n'est pas major de la promotion.

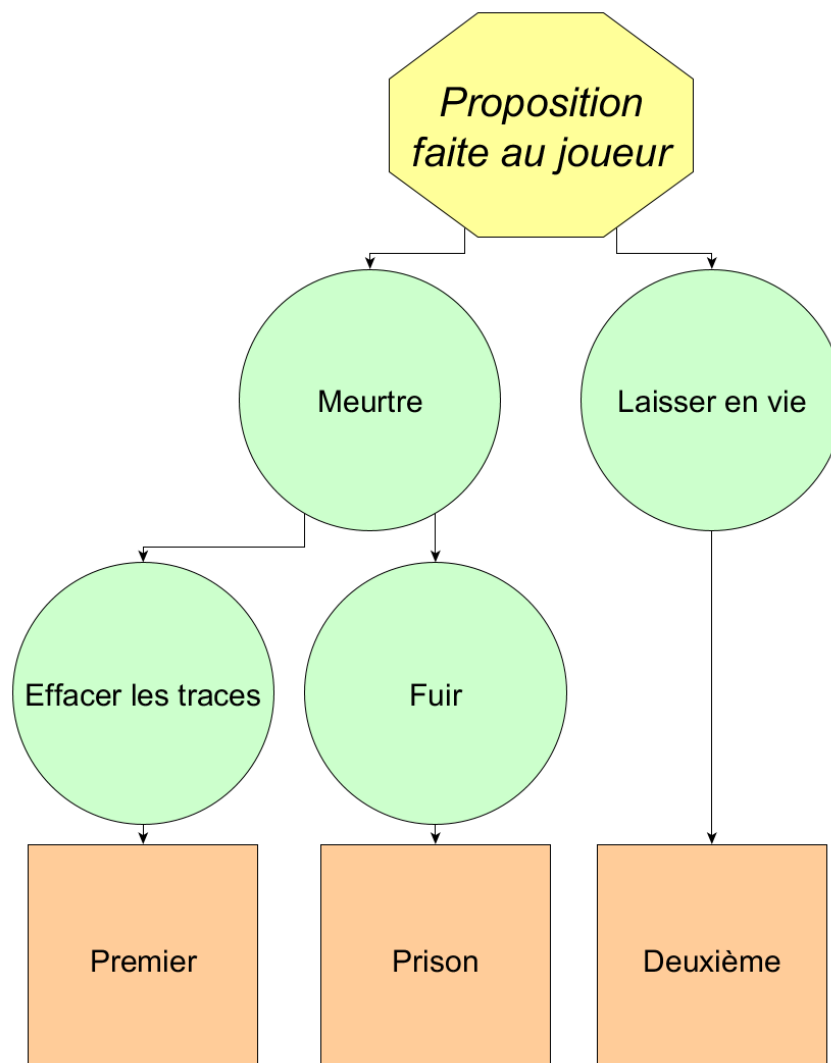
Cahier des charges

-Mise en forme : Le joueur pourra cliquer sur les liens qui sont en rouge, couleur pour représenter les pulsions meurtrière du joueur. De plus chaque liens renvoie à un autre passage (sur twine) pour avoir une meilleur catégorisation et organisation de l'écriture. La fiction sera plus orienter description et narration laissant peu de place au variable, la programmation...

-Point de vue : Tout au long de la fiction, un narrateur décrira la scène au joueur qui incarne un personnage. On pourra entre les pensées psychopathe de ce personnage aux travers de lignes de texte en italique.

-Nature des choix : Le joueur pourra soit répondre directement à ce que demandent les autres personnages, soit effectuer des actions avec des verbes à l'infinitif.

-Schéma d'une proposition basique:



Synopsis

Nous sommes un jeune étudiant en dernière année d'étude et dans peu de jours c'est le début de la semaine d'examen qui permettra de savoir qui aura son diplôme ou pas. Le problème c'est que ce jeune étudiant cherche à être le premier de la promotion par tous les moyens et il a une concurrente de taille : Judith.

Le joueur n'a qu'une journée pour l'évincer de la compétition sans quoi il ne sera pas premier de la promotion. Dans cette version du jeu, le joueur peut soit tuer Judith soit la laisser en vie.

S'il tue Judith il devra cacher les preuves pour que le meurtre ne remonte pas jusqu'à lui sinon il finira en prison. S'il la laisse survivre alors il finira deuxième de la promotion lui laissant un goût amer dans la bouche.

La journée commence avec l'introduction par le narrateur des envies du personnage principal mais également de Judith. Au début de cette journée, le joueur va devoir faire un choix qui lui mettra de débloquer une possibilité de meurtre plus intéressante que l'autre.

Le joueur va vivre pendant l'histoire toute les phases de la journée : Matin/ Études, Midi/Cantine et Après-Midi. Seul l'Après-Midi varie pour le joueur en fonction des choix qu'il aura fait lors des deux phases de la journée.

Perceptives Futures

Pour ce devoir nous avons une limite de 1000 mots qui fut très courte. Dans une version sans cette limite, le joueur sera confronté à trois concurrents (un par semaine) qu'il pourra évincer. Le joueur devra planifier pendant le début de la semaine un moyen pour vaincre son/sa concurrent(e) à la fin de cette semaine. Si ne le(a) tue pas lors de cette semaine il sera confronté à ce(tte) concurrent(e) plus celui/celle de la semaine actuelle, ce qui demandera de la difficulté pour les évincer en même temps.

Tous les personnages se connaissent entre eux, et le joueur pourra choisir d'attendre que plusieurs concurrents soit au même endroit pour les évincer en même temps. Un compteur de toutes les méthodes pour évincé sera créer pour savoir si le joueur a fait toutes les possibilités.

Le meurtre ne sera pas la seule façon pour évincer les autres concurrentes, dans la version actuelle le joueur rapproche la concurrente et un jeune homme pour aller au bar et donc la tuer avec le couteau mais dans une version fini le joueur pourrait créer une romance entre les deux personnages pour que la concurrente délaisse un peu les études pour son nouveau grand amour. Il y aura aussi des façons d'évincer les concurrent(e)s avec des stratagèmes : les rendre dépressifs, les empêcher d'étudier, les faire renvoyer de l'école...

L'intention dans la création de cette fiction interactive est de donner énormément de moyen différent pour permettre une très grande rejouabilité.

Inspirations



Halloween, 1978, John Carpenter

L'univers : Le monde dans laquelle évolue le joueur est directement inspiré du film d'horreur Halloween : La nuit des masques de 1978. Des petits informations venant du film sont dissimulés dans la fiction interactive : le nom Judith est le nom de la première victime et soeur du tueur, le personnage principal s'appelle Michael Myers comme dans le film, la ville où il se rend est la ville du film. L'utilisation de cette référence permet de créer le comportement psychopathe du personnage.

Les choix : Le système de choix varié pour évincer un(e) concurrent(e) est inspiré du jeu vidéo Yandere Simulator, où l'on incarne une jeune étudiante psychopathe qui va évincer (soit par la ruse soit en tuant) toutes ses concurrents pour avoir le coeur de l'homme qu'elle aime, Senpai. De plus, le système de « une semaine = un concurrent » que je voudrait faire dans une version sans limite de mot est également inspiré de ce jeu qui chaque semaine voit une nouvelle concurrente revenir à l'école et cherche à conquérir le coeur de Senpai.



Yandere Simulator, 2014,
Yandere Dev

Liens

Idée:

- Robinson Crusoé : <http://www.gallimard.fr/Catalogue/GALLIMARD-JEUNESSE/Folio-Junior/Folio-Junior/Robinson-Crusoe2>
- Dead by Daylight : <https://www.humblebundle.com/store/dead-by-daylight>
- Si c'est un homme : <http://salon-litteraire.linternaute.com/fr/primos-levi/content/1849039-si-c-est-un-homme-de-primos-levi-resume>
- Lost : <https://www.presse-citron.net/lost-reboot-serie-abc/>
- Oscar et la dame en rose : <https://livre.fnac.com/a1839230/Eric-Emmanuel-Schmitt-Oscar-et-la-dame-rose>
- La Belle et la Bête : <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-228322/dvd-blu-ray/?cproduct=1713780>
- Série Marvel : <https://www.strugglingforpurpose.com/marvel-netflix-series-ranked/>

Inspirations :

- Halloween : [https://en.wikipedia.org/wiki/Halloween_\(1978_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Halloween_(1978_film))
- Yandere Simulator : <http://yandere-simulator.ek.la/faux-suicide-la-mort-la-plus-elaboree-a118491596>