

# Destroyed :

## -PLAN DU PROJET-

Thème de la jam : Destruction

Sujet abordé : Harcèlement scolaire

Les couleurs :

### Le vert

Ce sera celle du joueur lors des dialogues , hors des rêves .

Pourquoi le vert pour le harcèlement ?

Son objectif est de mieux détecter les situations de **harcèlement** au sein des établissements, d'éviter l'installation de situations de **harcèlement** entre élèves et favoriser l'engagement de tous dans la lutte **contre le harcèlement**. 15 nov. 2024



Ministère de l'Éducation nationale

<https://www.education.gouv.fr/non-au-harcelement/p...>

Politique de lutte contre le harcèlement à l'Ecole

### Le noir

Ce sera celle de l'harceleur lors des dialogues . L'entité qui obscurcit la vie du joueur .

**Le noir.** Cette couleur connote traditionnellement une thématique sombre. Elle représente l'obscurité et, dans l'art religieux, le mal ou l'enfer. 29 oct. 2019

### Le beige "sale"

Ce sera celle des autres élèves de l'école quand ils feront du bruit dans la cour , lors des dialogues .

Représentant ainsi l'ignorance commune face à la situation de harcèlement .

Quelle couleur symbolise l'ignorance ?

Selon la teinte du marron, cette couleur peut avoir plusieurs significations : Le beige lumineux représente la douceur, la pudeur et la fidélité. **Le beige « sale »** représente l'ignorance.



Les Essentiels d'Ana

<https://www.lesessentielsdana.fr> › blog › la-signification...

## La signification des couleurs et leurs effets

Dans le modèle de couleur RVB **#f6e6d1** est constitué de 96.47 % de rouge, 90.2 % de vert et le bleu à 81.96 %.

### Le rouge

Ce sera celle d'une personne lors des dialogues . Elle représente l'attention portée par elle au joueur face à sa situation .

Quelle est la couleur de l'attention ?

**Le rouge**, une couleur qui attire l'attention

Contrairement au bleu, le rouge attire l'attention immédiatement. Il est associé à la passion, aux émotions fortes, à l'urgence et à la puissance. 16 oct. 2019



Blogue - Guarana Marketing

<https://blogue.guaranamarketing.com> › comment-utiliser...

## Comment utiliser la science des couleurs en marketing pour faire ...

Les points de vu :

L'apparence et la taille d'un personnage aura son importance dans la manière qu'à le joueur de le percevoir :

- **Le Bully** : Il est grand , montrant son importance dans la vie du joueur . Et il est perçu avec une apparence inhumaine , comme un mal .
- **La Fille** : Elle est de la même taille que le joueur , et elle a une apparence plus humaine que le Bully quand elle vient parler au joueur . Avant cela elle ressemble aux autres élèves . Elle est vue comme moins importante dans la vie du joueur , mais aussi plus humaine à ses yeux .

Tandis que le joueur est obstiné à vouloir s'en sortir par lui-même :

- Son auto-thérapie qui lui a permis de bien rêver à nouveau . Qui est plus de l'ordre de l'auto persuasion qui n'a pas vraiment marchée .

- Sa chasse à la libération qui est obstinée .
- Sa "partie de lui qui est encore stable" qui est dans le même esprit que le joueur . Montrant un but de trouver une solution par soi-même .

Alors qu'une aide extérieure est nécessaire dans une situation de harcèlement scolaire .

Faisant de lui une personne détruire dans sa manière de gérer ses problèmes .

### Les points de vu :

Le jeu aura deux points de vue :

- La première personne , avec le point de vue du joueur , du monde et de ce qu'il entend .
- La troisième personne , hors de ce que ressent et perçoit le joueur . C'est la réalité des choses qui sera plus douce qu'elle est vue à la première personne .

### Le gameplay :

- Le déplacement dans les rêves sera bizarre , voire même forcé . Le joueur sera forcé à faire une action , car il n'aura que cette option . Démontrant ainsi ce que peut ressentir qui il va incarner .

Le contenu d'un rêve sera influencé par la journée d'école du joueur , les transformant en cauchemars , réveillant ses pensées les plus sombres au fur et à mesure que ça continue . Du texte pourra s'écrire progressivement dans les rêves . Ce seront des questions que se pose le joueur , montrant l'influence mauvaise qu'à son harceleur sur sa psychée .

- Le gameplay de l'école sera comme un visual novel .

Dans une scène en 3D , le joueur n'est qu'une Camera3D qui sera déplacée et tournée dans son environnement .

Il dialoguera avec son harceleur , grâce à une boîte de dialogue en bas de l'écran . Il pourra également lui répondre avec deux formes de réponses : Soit il dit rien , démonstration de son sentiment d'infériorité . Soit il se défend en face de son harceleur , qui aura toujours l'avantage dans la conversation .

Ces deux cas de figure montrent que le joueur a une mauvaise estime de lui-même , il se laisse écraser par "plus fort que lui" .

Lors de ces phases de dialogue l'ignorance des autres élèves sera un point clé . Le fait que personne intervienne pour aider le joueur montre un désintérêt ou une peur générale . Le laissant seul face à sa brute .

Une personne , pourtant , s'inquiète de tout ça . Mais le joueur, plus il va vers le cube , plus il entre dans la phase du déni . Il n'a pas besoin d'aide car il n'à aucun problème . Cette aide , voyant cela , va ne plus en parler par respect de la personne .

Un tutoriel sera présent pour indiquer comment jouer à un visual novel . Ce sera la partie du joueur qui est un peu détruite , mais encore fonctionnelle et conservée ; La communication . Elle propose alors au joueur deux choix de type de réponses : Se laisser faire , ou faire appel à sa volonté de s'en sortir par lui-même .

Le problème est que l'on a besoin d'une aide extérieure pour sortir d'une situation de harcèlement . Les conseils de la communication sont mauvais , appuyant sur son aspect détruit .

### Quelques retours :

- Les rêves :



### Des éléments symboliques :

#### Le cube

Il représente l'espoir d'un jour meilleur . Il apparaît dans les rêves du joueur .

Plus il rêve , plus le cube devient difficile d'accès au fur et à mesure que le harcèlement continue . Jusqu'à disparaître dans le dernier rêve .

Le prendre dans un rêve donne espoir au joueur d'aller à l'école , sous de meilleurs augures . Réveillant le joueur , et commençant une nouvelle journée d'école .

#### La porte

La porte sera dans tous les rêves du jeu , ce sera aussi la fin du jeu .

De base elle est bloquée , on ne peut pas l'ouvrir .

Dans le premier rêve on peut tenter de l'ouvrir une fois avant de ne plus pouvoir . Mais plus on avance dans les rêves plus on aura de tentatives , jusqu'à pouvoir l'ouvrir sans problème dans le dernier rêve .

#### Les rêves

L'ambiance des rêves sera lumineuse dans le premier , mais plus le joueur en fait , plus celle-ci devient sombre . Jusqu'à ce que le noir remplace toute la lumière .

### Le scénario :

#### Rêve 1

On est au point de vue à la troisième personne . Regarder au-dessus de soi nous met à la première personne .

Un couloir avec une porte au bout à gauche , et un cube au bout à droite .

La porte ne pourra pas être ouverte , le joueur dira "Hope still exist" .

S'il va vers le cube il dira "Everything will be fine today" .

Finissant le rêve , et démarrant un nouveau jour .

#### Jour 1

On est au point de vue à la première personne .

Il y a beaucoup de monde dans la cour , ils sont tous bien audibles .

Le joueur est assis sur un banc , lui-même contre un arbre . Il dessine le cube qu'il a vu dans son rêve , mais un peu fracturé . Un espoir en début de destruction .

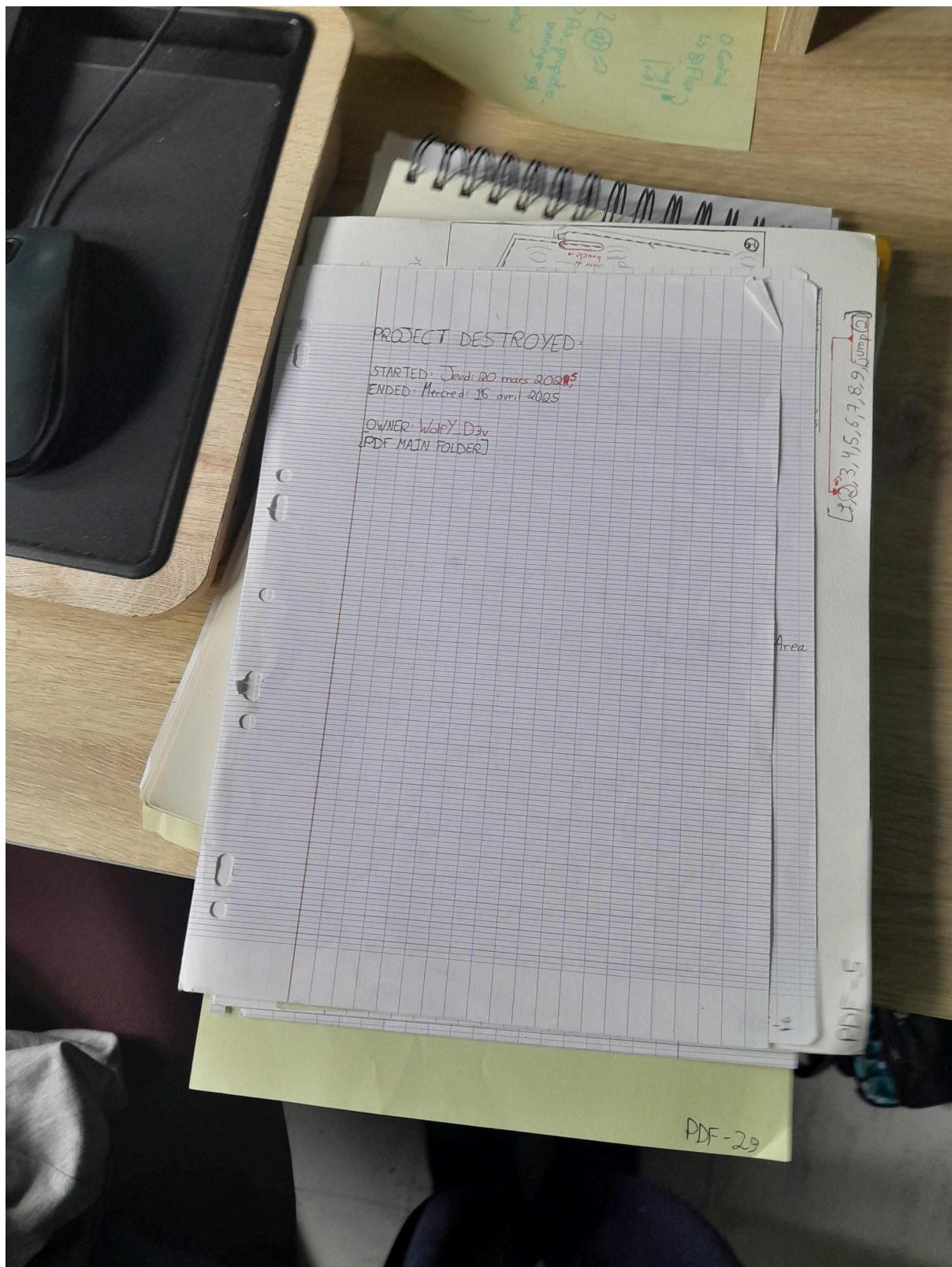
Quand son harceleur vient le voir . Silhouette noire sans nom , avec son ton arrogant .

Un dialogue s'ouvre entre le joueur et son bourreau :

- ??? : Serait-ce pas mon potooo ?
- Toi : ...

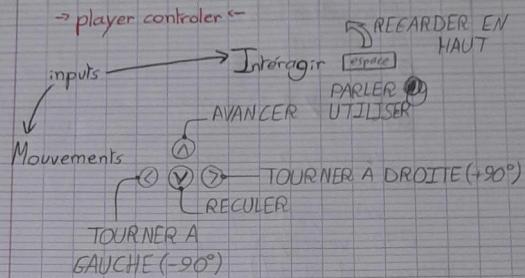
- ??? : Comme tu le dis .
- ??? : Tu dessines quoi là ?
- Toi : ... / Rien .
- ??? : T'es toujours aussi sympa toi .
- ??? : Aller , laisse moi voir ton oeuvre d'art .
- ??? : Tel le grand Vincent Van Gogh !  
{??? prend de force le dessin du joueur}
- Toi : Hé !
- ??? : Wow ... Juste wow . Le talent du gars est incommensurable !
- ??? : Mon petit frère de 5 ans en est jaloux de son talent .
- Toi : ... / Rends le moi .
- ??? : Quelle humilité ... Il ne sait même pas comment répondre . / Rendre quoi ? Ce bout de papier ?
- Toi : ...
- ??? : Quoi ?! Tu as perdu ta langue ?
- ??? : Ah ouuuui , tu veux caaaaaaaaaa .  
{Tu regardes ??? mettre en boule ton dessin , et le mettre à la poubelle . Puis revenir vers toi .}
- ??? : Va le chercher , il n'est pas loin .
- ??? : Et il est en sécurité en plus . Entre les mains de tes parents , les déchets .
- Toi : Ne dis pas ça de moi !
- ??? : Bla bla bla...

[Le dossier final](#)



29 documents papiers qui documentent davantage le développement du jeu , mes idées et mes recherches .

Les pages du document sont toutes visibles ci-dessous :



Code:

```
extends CharacterBody3D
class_name Player
```

```
@Onready var interaction_area : Area3D = $InteractionArea
@Onready var camera : Camera3D = $Camera
@Export var speed : int

func _input() -> void:
    if Input.is_action_just_pressed("walk_toward"):
        walk(speed)
    if Input.is_action_just_pressed("walk_forward"):
        walk(0 - speed)
    if Input.is_action_just_pressed("turn_left"):
        rotate(-90)
    if Input.is_action_just_pressed("turn_right"):
        rotate(90)
    if Input.is_action_just_pressed("look_up"):
        look_up()
    if Input.is_action_just_pressed("interact"):
        interact()
    return
```

PDF-2

5  
-  
PDF

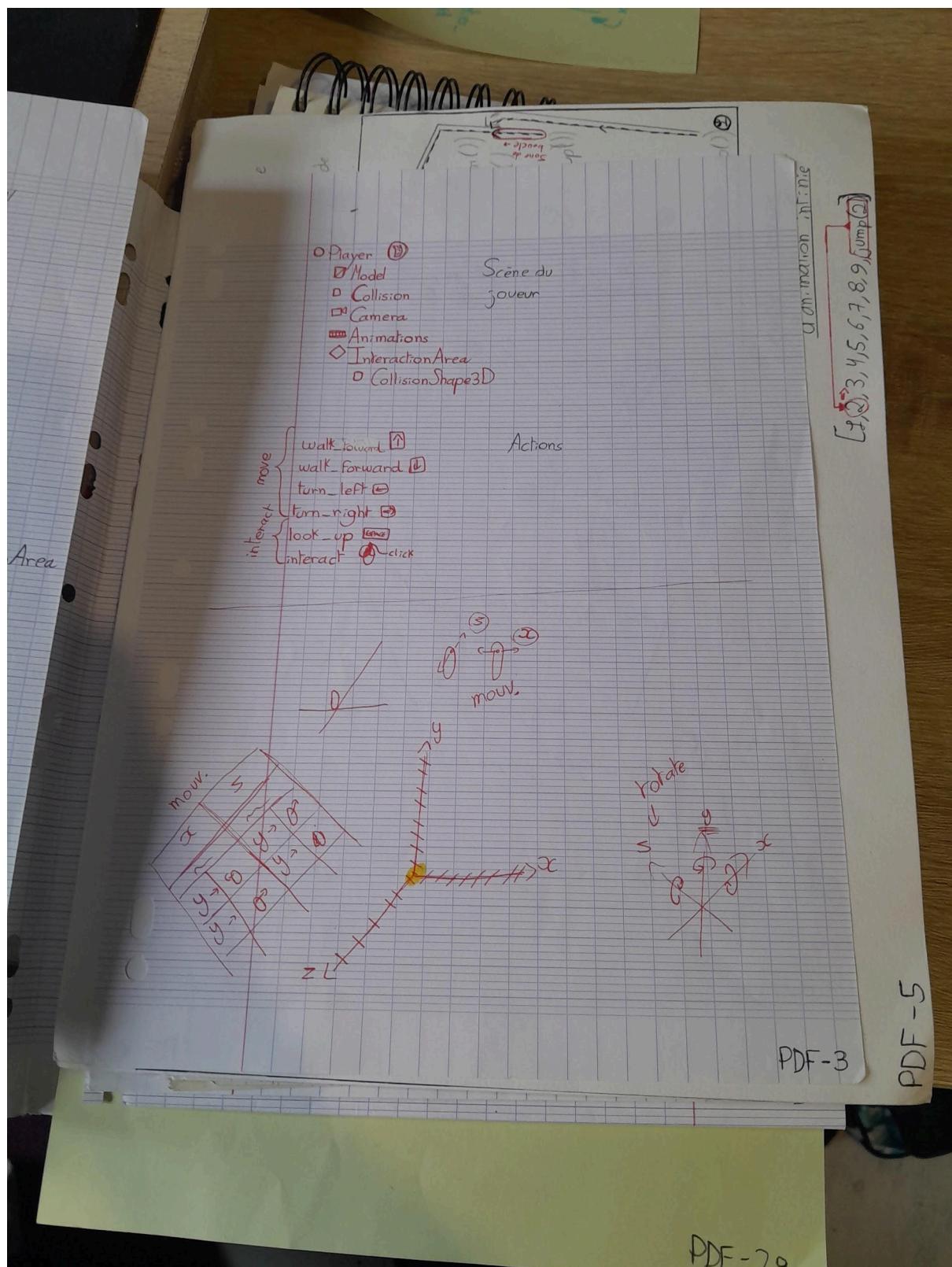
PDF-29

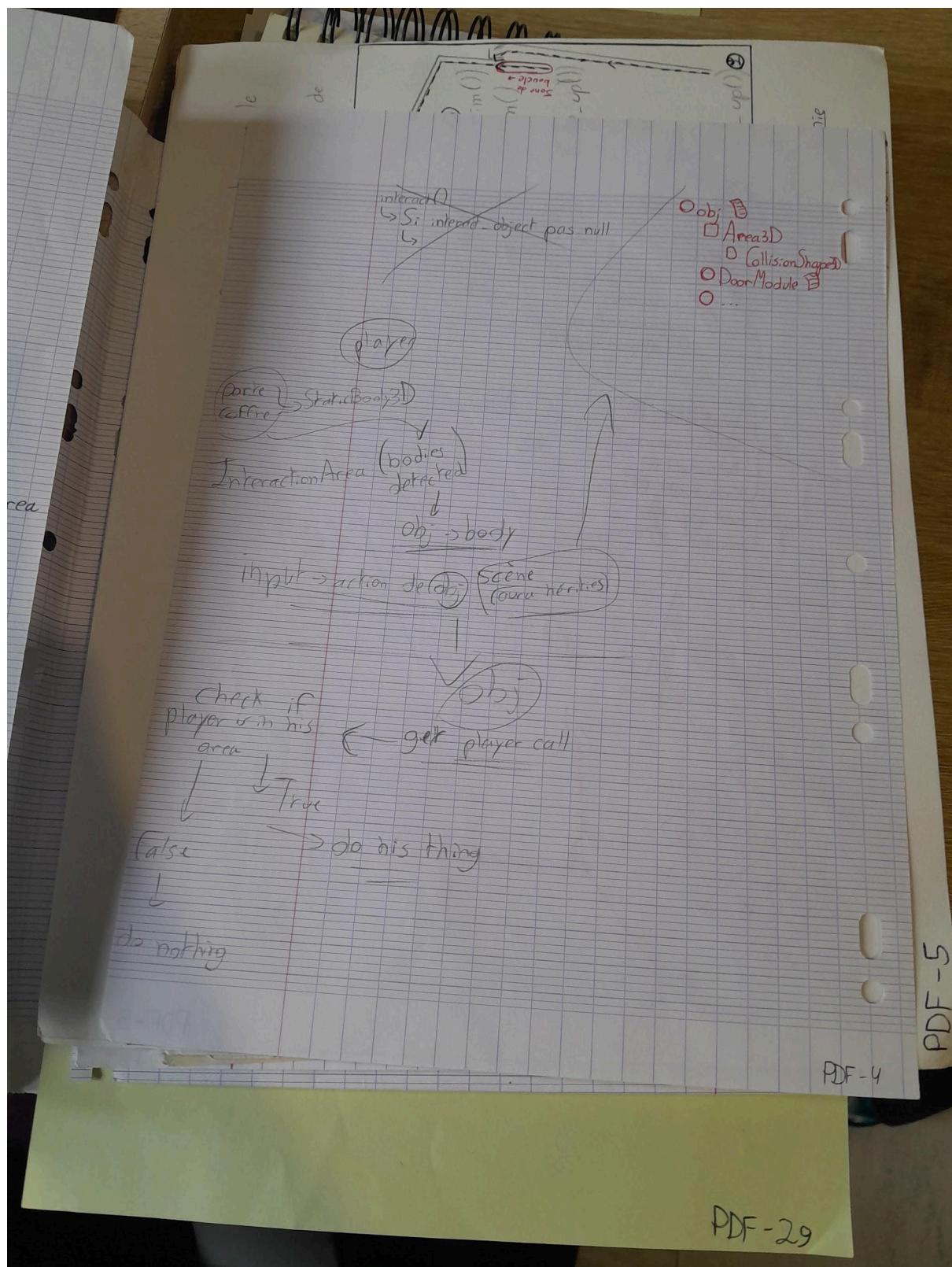
func walk(speed: int) → void:  
match rotate.y:  
0:  
    velocity.y += speed  
90:  
    velocity.x += speed  
180:  
    velocity.y -= speed  
270: velocity.x -= speed  
move\_and\_slide()  
return

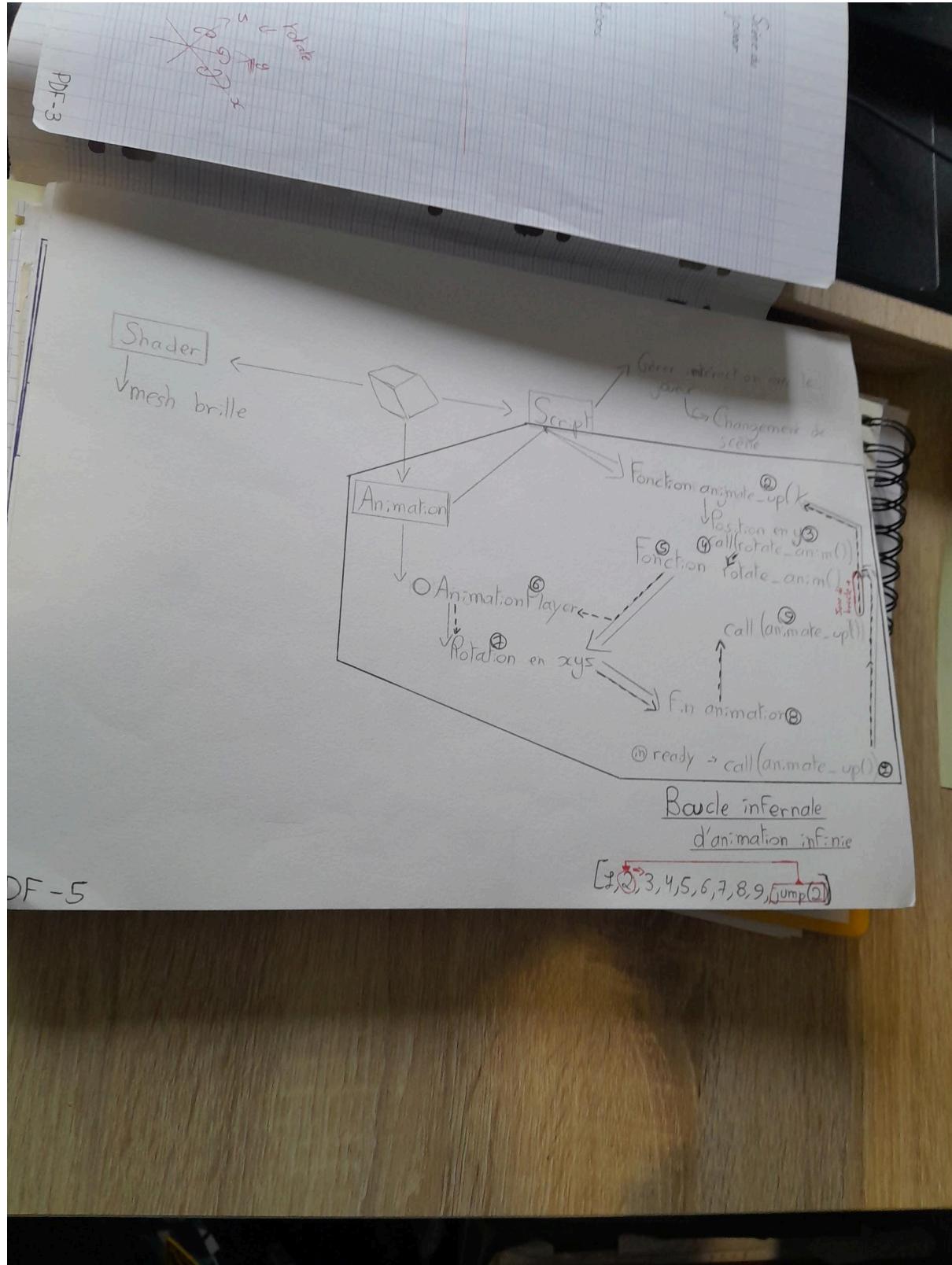
func rotate(rotation: int) → void:  
rotate.y += rotation  
if rotate.y > 270:  
    rotate.y = 0  
if rotate.y < 0:  
    rotate.y = 270  
return

func look\_up() → void:  
camera.rotate = Vector3(90, rotate.y, 0)  
await Input.is\_action\_just\_released("look-up")  
camera.rotate = Vector3(0, rotate.y, 0)  
return

func interact() → void:







3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

mardi 25  
mars  
2025

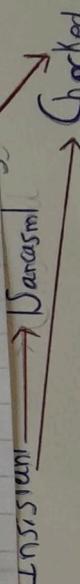
### Cube:

- o Glow (shear ok)
- o Animations
  - ↳ o Floating (code (Mouton) animation\_player (rotation)) (script ok anim player ?)
  - ↳ o Touched (pop up opacity) + Change scene (Jouer son (no))
  - o dialogues (no)
- o Dernier rêve (Texture rouge) (nor now) fait

Rêves

### Porte:

- o Modèle 3D (Textures Δ)
- o Animations
  - ↳ Try open (locked) (Fx) A
  - o Open
- o dialogues
- o Finir jeux (↑ mc) ⇒ Jeux non open anymore (HTML work?)



### D Visual novel sur harcèlement

- o Personnages (Bully, girl, etc.)
- o Students

Ecole

↳ Dialogues = INFLUENCE

↳ Rétrospective du joueur → show état mental du joueur

### Maps

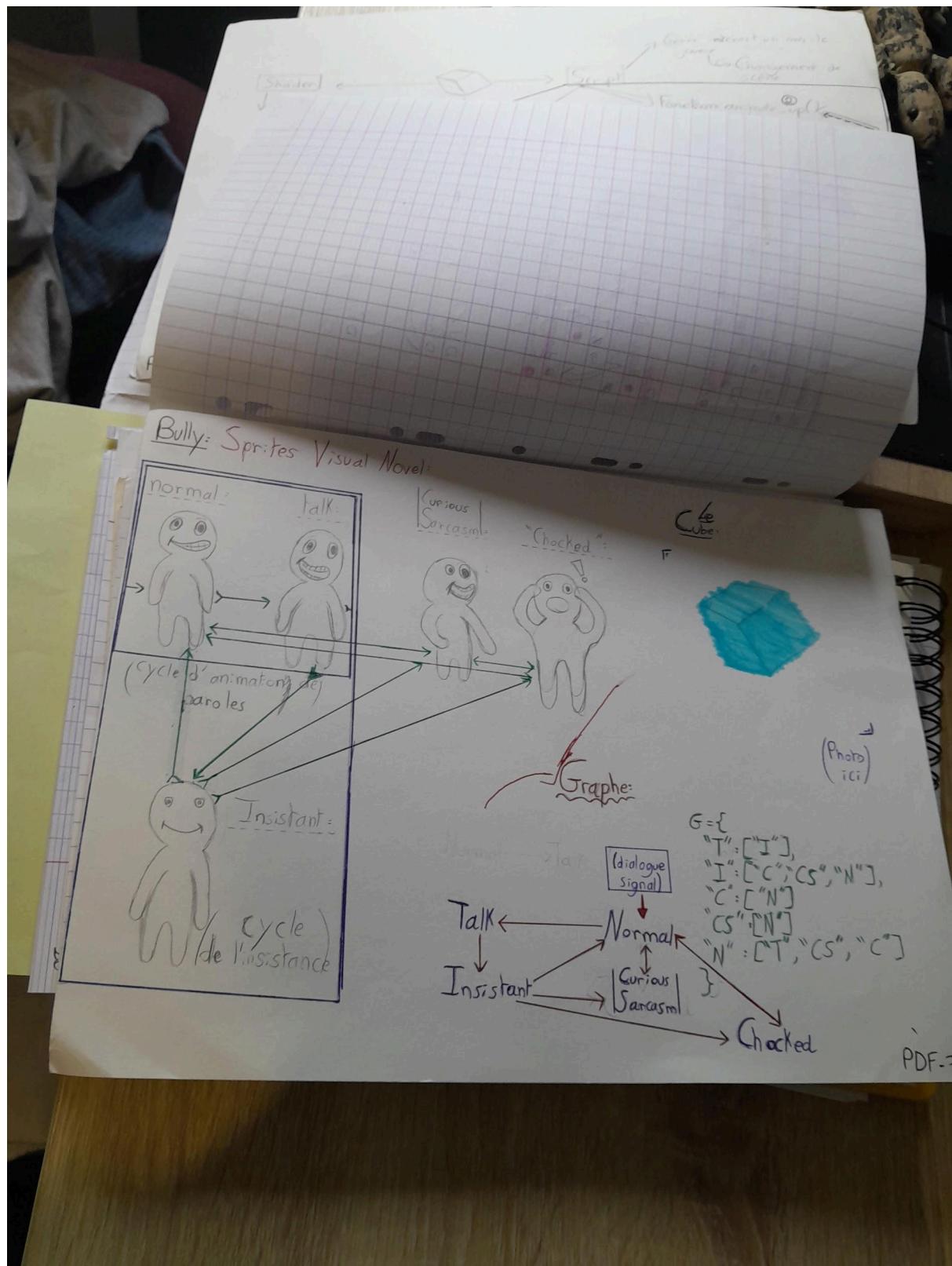
- ↳ Exterior (dehors)
- o Hallways (couloirs de classes)
- o Restroom (toilettes)

### Système de choix

HELL! ⇒

- o Choix (es)
- o Choix ont une influence (orage)

PDF-6



Memory System : Un Autoload !! (Il est basique, ce n'est pas la folie)

memories\_events = Dictionary<String, bool> = {  
 "dayDrawGot": false  
};

func get\_all\_memories() {  
 Dictionary<String, events>  
 return memories\_events;  
}

func memory\_exists(memory: String) → bool:  
 if memory in memories\_events:  
 return true  
 return false

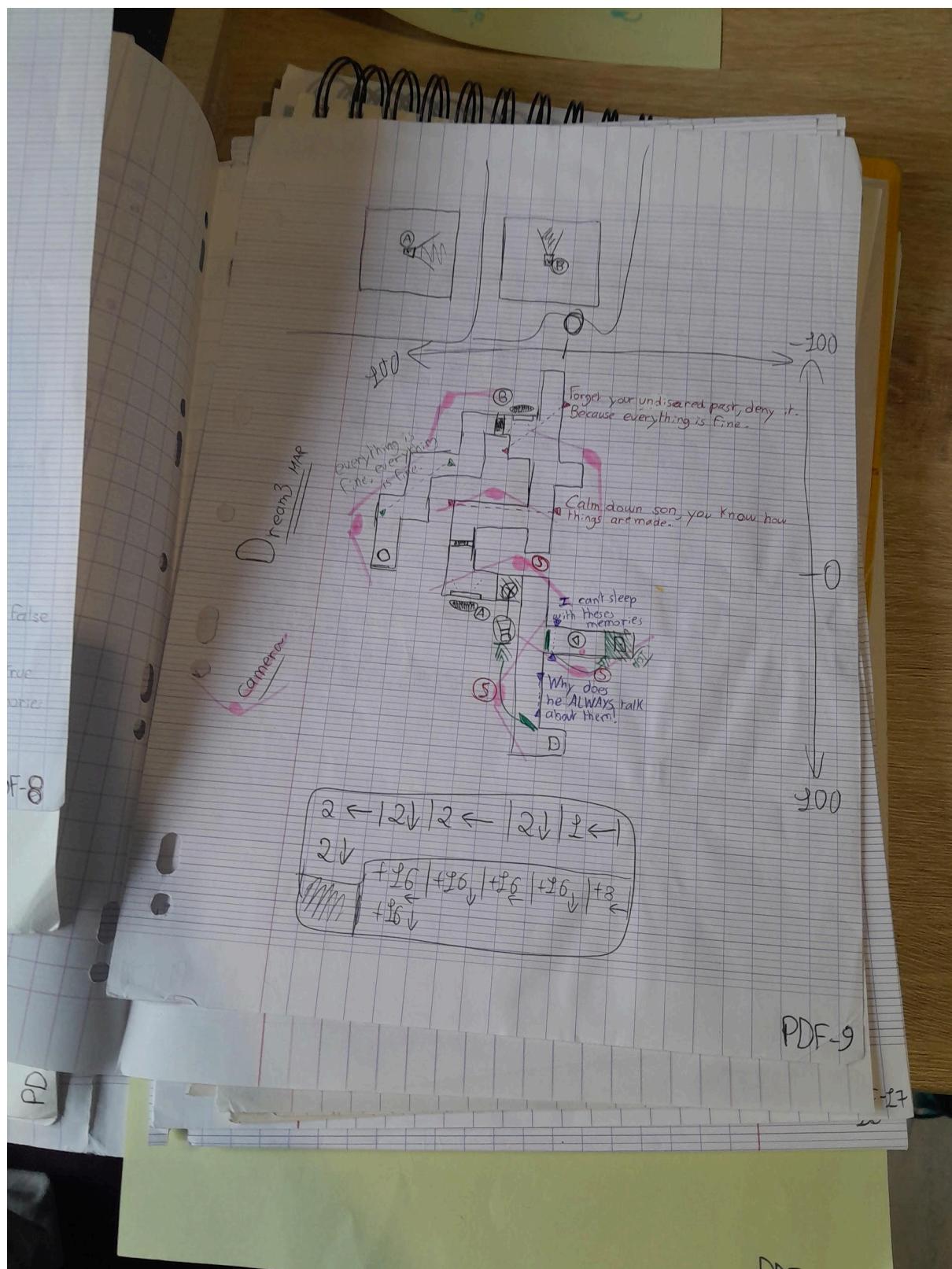
func get(memory: String) → bool:  
 if memory exists(memory):  
 return memories\_events[memory]  
 return false

func set(memory: String, value: bool) → void:  
 if memory\_exists(memory):  
 memories\_events[memory] = value  
 return

Scenes: (Scn → sce.qd)

func ready() → void:  
 print(MemorySystem.get("a")) # Returns false  
 print(MemorySystem.get("dayDrawGot")) # Returns false  
 MemorySystem.set("dayDrawGot", true)  
 print(MemorySystem.get("dayDrawGot")) # Returns true  
 print(MemorySystem.get\_all\_memories()) # Returns all memories  
 return

PDF-8



- Good morning,  
 • how was your night?  
 • It happened again...  
 • When the wall of self-confidence and hope is 90% full,  
     Une reconstruction psychologique jamais complète, due aux dégâts irréversibles de l'harcèlement  
     rebuild, it keeps being destroyed. Une destruction psychologique constante.  
 • You are still determined, less hope but determination which  
     make your way to hope harder and longer.  
 • How is your vision? Vision / perception des choses altérée  
 • How do you see the world? école mal vue  
     craindre d'aller en cours → harcèlement  
     Strange → joueur altéré  
 • How do you see people? vision détruite des gens  
     Strange → vision altérée de ses camarades  
     (Cause: )  
 • What is strange about them?  
 • Their passive attitude? peur d'agir dans une situation de harcèlement;  
     détachement  
 • Their ignorance? ignorance de la situation;  
     inactivité volontaire.  
 • Well, that's not strange. Volonté de s'en sortir tout seul  
 • You want to be free by yourself, right? S'en sortir tout seul  
     Yes! Appui ce fait  
 • So, here you are. Alone with your problems. sens 1: lien avec la volonté du joueur de s'en sortir tout seul.  
     sens 2: personne ne fait rien pour aider le joueur, le confortant dans l'idée de s'en sortir tout seul, car il est ignoré.  
     Ready to solve them by yourself.  
     Deni de ses problèmes  
 • Just walk, everything is fine. Car tout va bien.

Day 2

PDF-20

Comment créer un miroir:

- ▢ MeshInstance3D • QuadMesh ( $x=30, y=5$ )
  - ↳ Standard3DMaterial
  - ↳ albedo\_texture (CameraFeed)

Day3: dialogue?

- Alright buddy.
- How is it today?
- See, life is better when you deny your past.
- But did you forget it?
- Yes.
- There is an ocean between deny and forget you know.
- What are you doing?
- Deny Deny Deny Deny
- How is your vision? Still "strange"?
- Yes.
- Of course.
- Your vision is broken, but your communication is still clear.
- This is why you can see it, not pixelated. And this is why this is responsive too.
- By the way, you can call me Unconscious.
- This is my common name.
- I am your unconscious, inaccessible but mostly present in your mind.

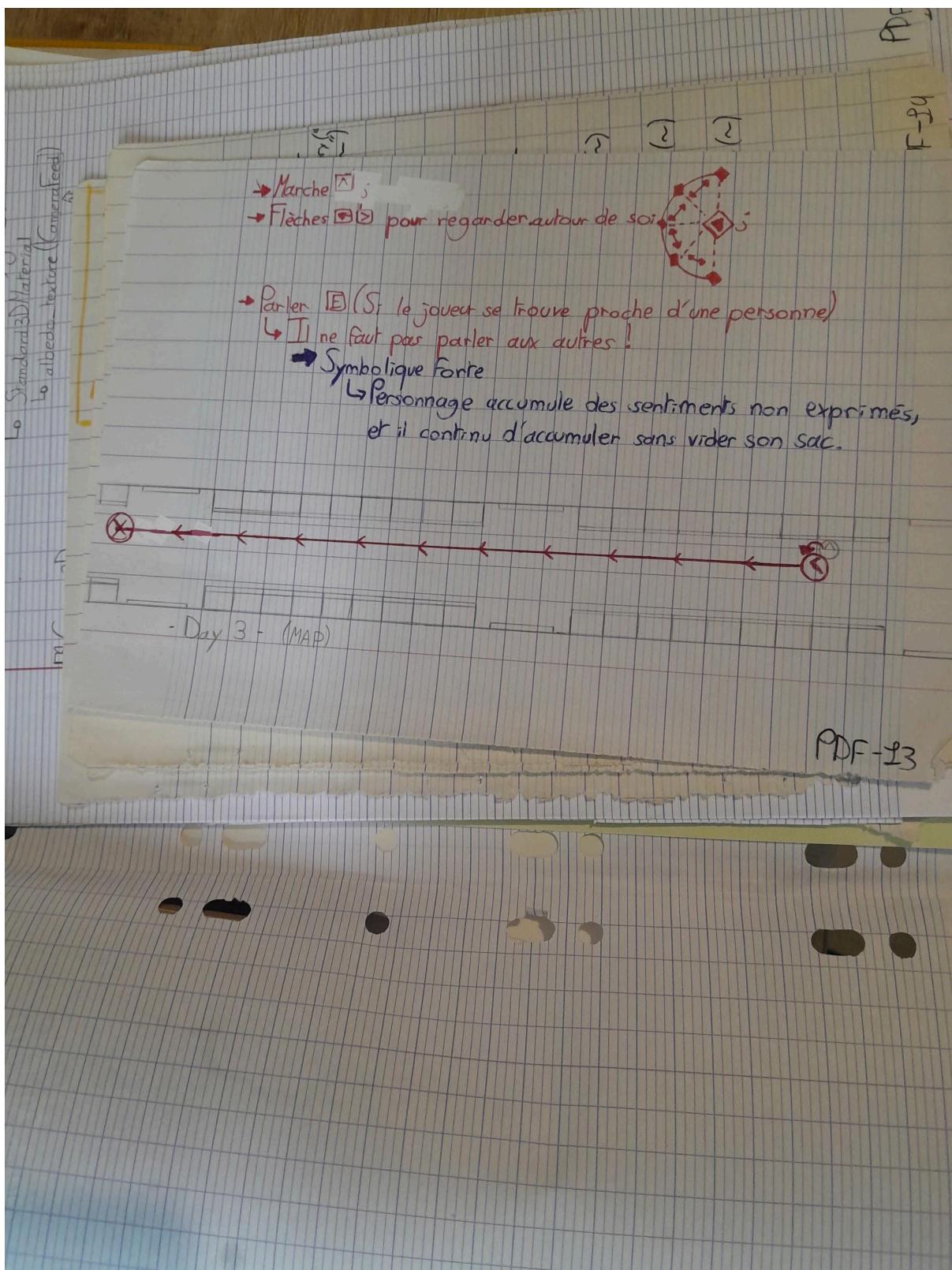
Comment créer un miroir:

- ④ MeshInstance3D • QuadMesh ( $x = 30, y = 5$ )
  - ↳ Standard3DMaterial
  - ↳ albedo\_texture (CameraFeed)

- I am everything. Your personality, your passions, you.
- But don't worry.
- Everything is fine.  
Everything is fine)
- Accumulation is the key.
- Accumulate them, like you are doing now.
- Talking is perfect
- to make the storage room in your head empty.
- Remember, you are alone with your problems.

PDF-12

-10



`MeshInstance3D ← QuadMesh (x = 30, y = 5)`  
↳ Standard3DMaterial  
↳ albedo\_texture (KameraFeed)

H

[code]

->ress

AREA MAP

signal item\_clicked

cliquer sur un item

↳ mettre le nom de l'item dans l'évènement  
"theater\_item\_choose" "MemoriesSystem.setMemory("theater-item-choose", ~)"

↳ item\_clicked.emit()

day3: Scene:

```
→ func_onThingItemClicked() → void:  
match MemoriesSystem.getMemory("theater-item-choose"):  
  "Bin":  
    getTree().changeSceneToFile(~)  
  "Draws":  
    getTree().changeSceneToFile(~)  
  "Principal":  
    getTree().changeSceneToFile(~)  
return
```

PDF-94

### Comment créer un miroir?

MeshInstance3D → QuadMesh ( $x=30, y=5$ )  
↳ Standard3DMaterial  
↳ albedo\_texture (Camerafeed)

### [plot]

#### Les rêves 4:

Scène du théâtre  
du jour 3

Choix  
déterminant  
(Cliquier sur ...)

Rêve: Souvenir du ← Une poubelle  
sac à dos dans  
la poubelle

Une boule de  
papier

Rêve: Souvenir du ← Un chien  
"méchant chien  
du principal"

Rêve: Souvenir  
des dessins  
jetés à la  
poubelle

→ Une porte

↓ OUVERTURE

Longue conversation à son

inconscient (Sur ce que le harcèlement  
à détruit → Confiance en soi)

Vue des autres

(à finir)

Réveil  
(Jour 4)

PDF-25

MeshInstance3D • QuadMesh ( $x = 30, y = 5$ )

↳ Standard3DMaterial

↳ albedo\_texture (Camerafeed)

## [dialogue]

C: Welcome son,

C: no, no, no, you will not be awake until I decide to let you be awake.

C: I have something very important to do.

C: You regular mental check my friend.

C: ...

C: You look scared what did you see?

Something I can't forget!

C: What did I say. Forget or deny?

Deny

C: And this is the sad reality, your past is always behind you.

C: How is your vision?

Falling

C: Calm down son, chill.

C: I know a trick to help you.

C: You are in a film, as the hero.

Life is your destiny.

Devil is stronger than you.

You can't do anything, he will always win.

You need a weapon, self-confidence.

old-PDF-26 5

Comment créer un miroir:

MeshInstance3D → QuadMesh ( $x = 30, y = 5$ )  
↳ Standard3DMaterial  
↳ albedo\_texture (CameraFeed)

FrustumCulling

## Sound design (SFX)

1 - Moving parts in memories scenes  
(Dream 4)

2 - Punching sfx  
3 - Breaking glass sfx

4 - Play song SFX

5 - Switch memory SFX

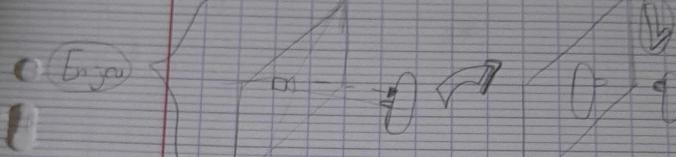
2, 55 (m)  
2 x 60  
120 + 55  
175 (sec)

PDF-26

### Comment créer un miroir ?

```
@ MeshInstance3D ← QuadMesh (x=30, y=5)
  ↳ Standard3DMaterial
    ↳ albedo_texture (CameraFeed)
```

```
[[ Camera3D ← ]]
```



```
extends MeshInstance3D
```

```
class_name Mirror
```

```
@ OnReady var camera_3d : Camera3D = $Camera3D
```

```
var set_mirror_texture() → void
  var mat = mesh.material.get_instance(0).duplicate()
  var reflexion = camera_3d.get_camera_texture()
  mat.set("albedo_texture", reflexion)
  mesh.material.set_instance(0, mat)
return
```

```
func process(delta: float) → void
```

```
set_mirror_texture()
```

```
return
```

PDF-27

11-28

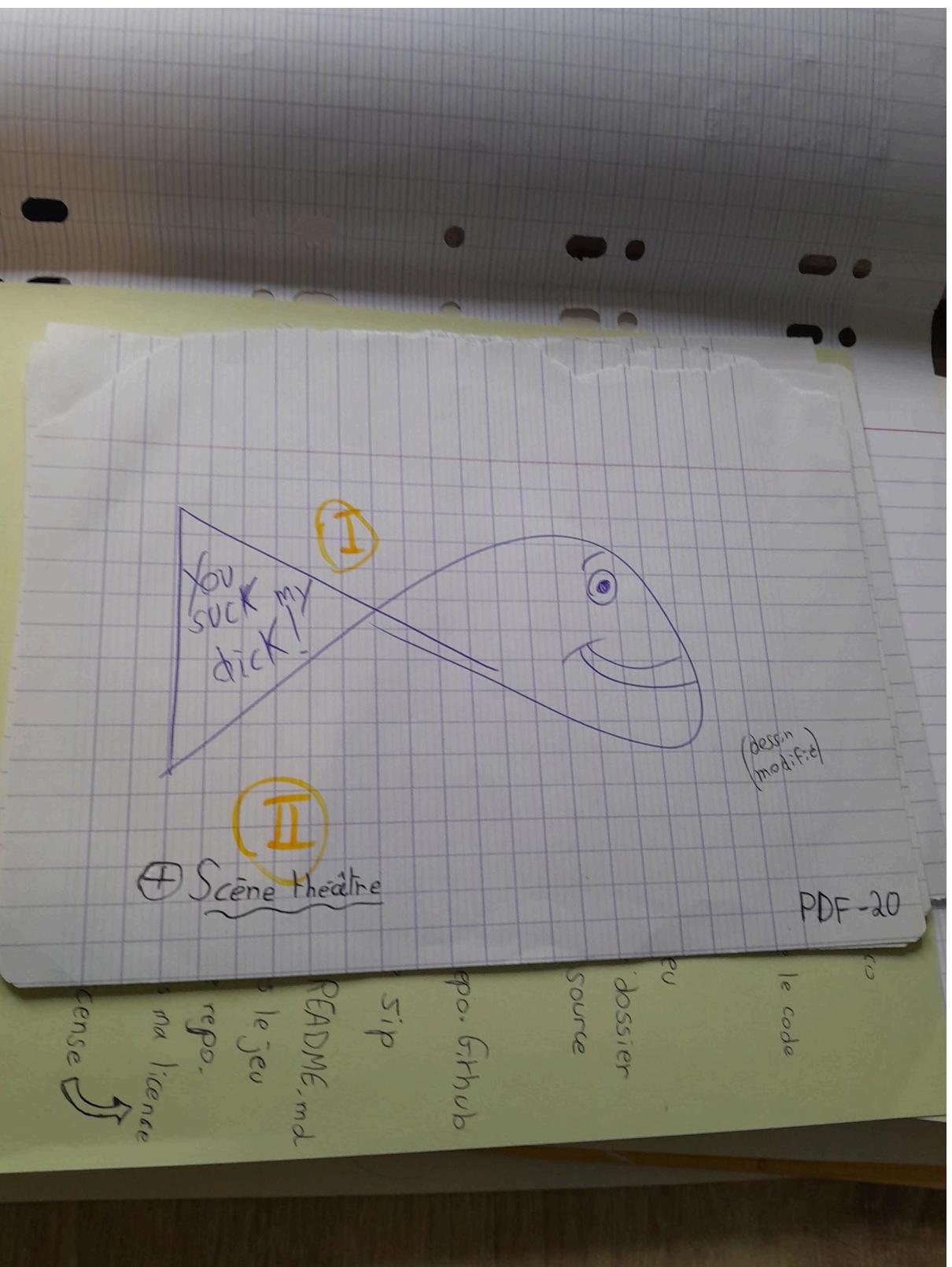
PDF-28

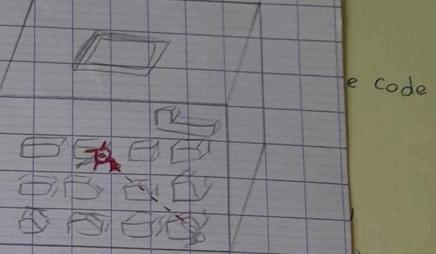
PDF-29

Day 4 =

- Sprites girl
- Code girl (Même que Bully)
- Jauer dialogue girl
- Sound design
- Destruction couloir

PDF-29





e code

dossier

ource

Cher journal,  
j'ai été la cible de sa  
Sarbacane aujourd'hui. ~~encore~~  
Et la prof n'a rien fait ~~de tout~~  
Juste un "On se calme les  
enfants."

Cette école n'agit pas  
dans l'intérêt des  
élèves.

Sip

PEADME,

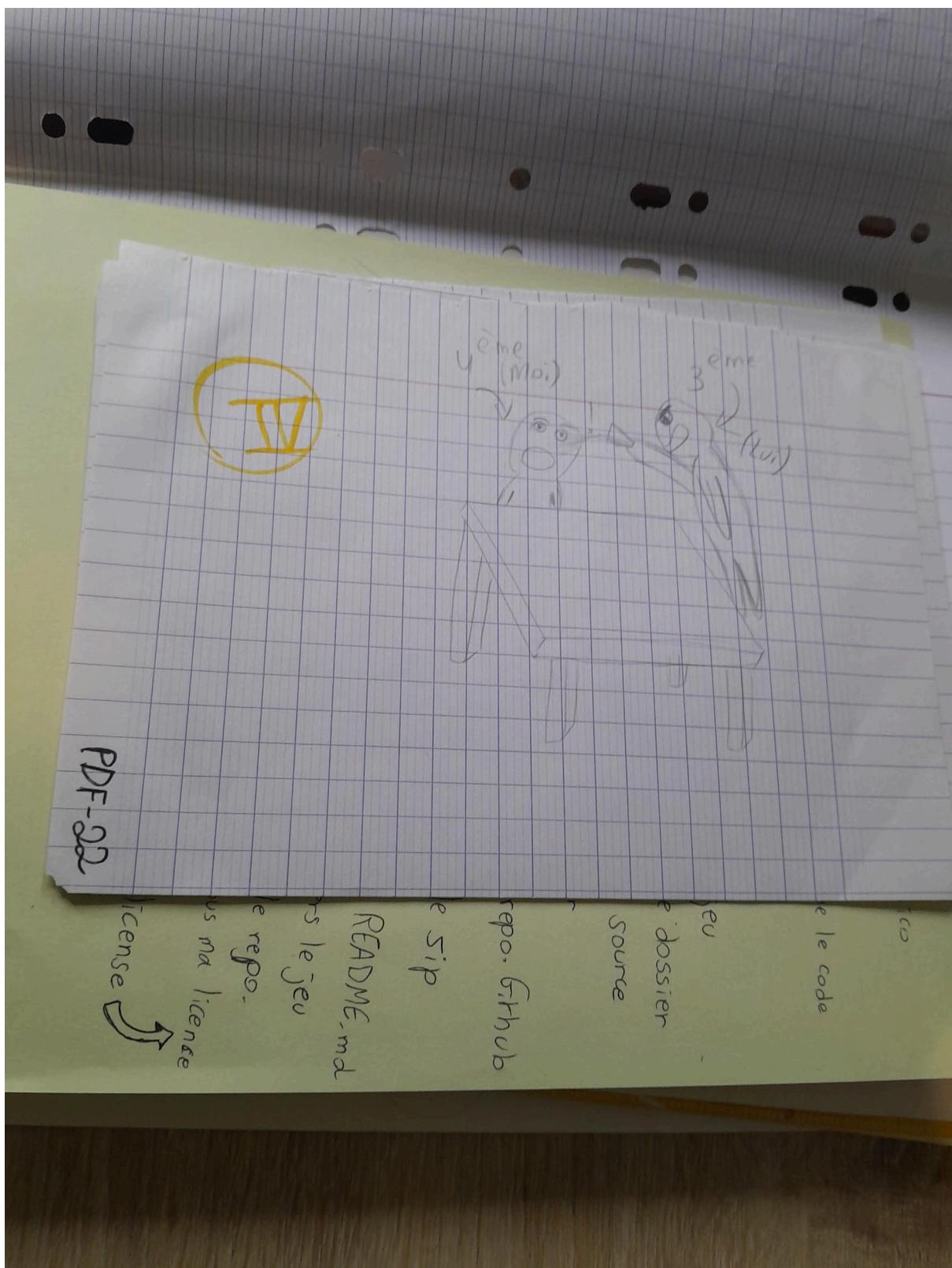
le jeu

repo.

ma lice

PDF-22

PDF-22



e-ico  
me le code  
jeu  
le dossier  
? source  
or  
repo. GitHub  
le zip  
README.  
ins le jeu

~~ET~~ tant d'autres  
que tu veux oublier...



PDF-23

### pile.tsan

#### OPile [code]

```
-|- Model
   |- Mesh1
   |- Mesh2
   |- Mesh3
   |- Mesh4
   |- Mesh5
   |- SpotLight
   -|| SFXPlayer
   -|| PlayerDetectionArea
   |- CollisionShape3D
   -|| TextMesh
```

#### ⇒ Code

extends Node3D  
class-name Pile

```
@onready var model:Node3D = $Model
@onready var spot-light:SpotLight3D =
$SpotLight
```

PDF-24  
11/00

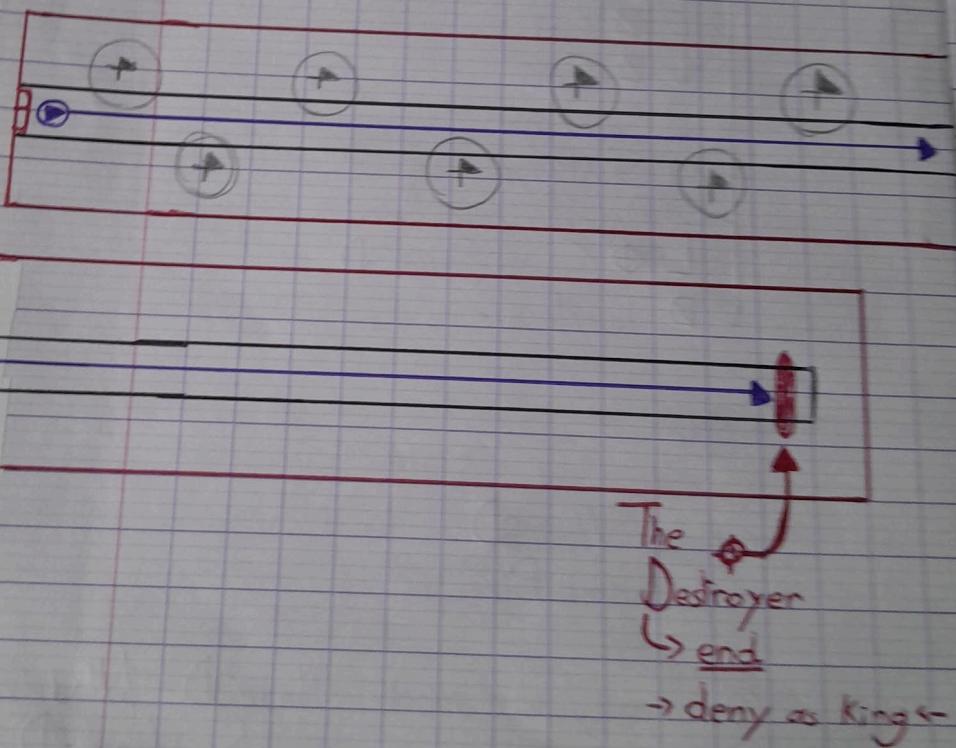
dream5

M => World

○ => Player (+ direction)

— => Murs invisibles

→ => Pile de déchets



PDF-25

```
@onready var sfx-player : AudioStream3D =  
$SFXPlayer
```

```
@onready var player-detection-area : Area3D =  
$PlayerDetectionArea
```

```
@onready var text-mesh : MeshInstance3D =  
$TextMesh
```

```
@export var pile-name : String
```

```
↳ func _ready() → void:  
    spot-light-hide()  
    text-mesh.mesh.text = pile-name  
    return
```

```
→] func _on_player_detection_area_area_entered(  
    area) → void:  
    spot-light-show()  
    play-sfx(Filepath, [ ], [ ])  
    return
```

```
→] func _on_player_detection_area_area_exited(  
    area) → void:
```

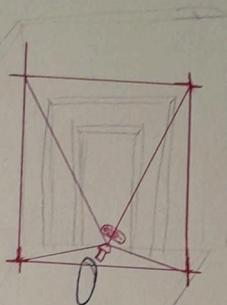
spot-light-hide()  
play-sfx(Filepath, □, □)  
return

func play-sfx(sfx-path: String, volume-db =  
float, pitch-scale: float) → void =  
Sfx-player.stream = load(sfx-path)  
~~sfx~~ Sfx-player.volume\_db = volume-db  
Sfx-player.pitch\_scale = pitch-scale  
Sfx-player.play()  
return

Finir le jeu:

- Rendre en 3D le title screen
- Finir tous les souvenirs
- Finale rêve 5
- Revoir la fin du jeu

R 256x256  
F 428x328  
L 64x64  
A 48x32x48  
X 16x16x32x32  
K 8x8 16x36



TUTO

>Create icon.ico

Mettre en ligne le code source

Finish the game

Copier le dossier du code source

Le zipper

Create the repo. Github

Upload the zip

Create un README.md

Lien vers le jeu

Décrire le repo.

Mettre sous ma licence

Create sa license

PDF-29