

Emma Falkiewitz
Louis Laurent
Agathe Ramat

MAIS ILS SONT OU ???



1. Note d'intention

1.1 Concept du jeu

But du jeu : conter une histoire avec des cartes, plusieurs joueurs et un système (caméra + ordinateur/téléphone etc.).

Le jeu se fera avec des cartes comme un jeu de cartes lambda. Chaque carte contiendra une action dans l'histoire et une "conséquence" de la carte (retirer un certain nombre de cartes de la main ou en piocher un certain nombre).

Le but étant que chaque joueur ait chacun une main avec plusieurs cartes et les pose au fur et à mesure sur le plateau, dans l'ordre de son choix.

A chaque fois qu'une carte sera mise sur le plateau, elle sera détectée via la caméra d'un ordinateur ou d'un téléphone etc., le système contera l'histoire. Le système indiquera aussi les "conséquences" de la carte.

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur n'a plus de carte à jouer. Avec le double enjeu histoire / jeu de cartes, il y a un équilibre à maintenir : On peut imaginer par exemple une carte qui réalise une action héroïque dans l'histoire, mais qui a pour conséquence de défausser plusieurs cartes de sa main, limitant ainsi les options du joueur pour les prochains tours de jeu et rapprochant la fin de la partie. Au contraire, on peut imaginer une carte avec une action contre productive pour l'histoire (faire une sieste) mais qui permet au joueur de se ressourcer et de piocher des cartes supplémentaires.

Ainsi, la possibilité de créer des histoires différentes devient possible, en fonction de l'ordre des cartes jouées. Chaque partie sera différente comme les choix réalisables par les joueurs seront conditionnés par les cartes en main, piochées aléatoirement tout au long de la partie.

Le choix d'utiliser un programme pour suivre le déroulé de la partie nous permet de révéler des éléments clés de l'histoire seulement au moment voulu, en fonction des cartes jouées, permettant à chacun·e de profiter du suspense et de l'intrigue. Mais cela nous permettra également d'explorer une dimension audio pour le jeu, en créant une atmosphère sonore dynamique réagissant à l'état du jeu et de l'histoire.

Nous imaginons dans un premier temps prototyper une version entièrement numérique, avant de produire une version avec un jeu de cartes réel. L'aspect "réel" nous semble important comme cela rend le jeu plus "naturel" et introduit un certain parallélisme entre le monde réel où les joueurs prennent les décisions, et le monde numérique où se déroule leur histoire.

L'univers du jeu de cartes est à déterminer.

1.2 Public cible

Notre projet a pour cible des personnes de tout âge (à partir au moins de 6 ans). Le but étant de pouvoir y jouer entre amis ou en famille mais aussi seul.

1.3 Objectif

L'objectif est de s'amuser mais aussi de créer une histoire sans savoir le sens réel des cartes. Un peu comme partir à l'aventure sans savoir ce qu'il va se passer sur le chemin.

2. Scénario

2.1 Synopsis

Les sujets du final de SI28 ont encore été volés ! Mais, TOI, Serge, ne va pas laisser passer ça ! Il ne reste plus que 3 jours avant le final ! Il faut te dépêcher. Durant ces 3 jours, tu peux te déplacer entre BF, chez toi, ton bureau, le parc, un endroit où manger et ... Chez Valérie ??? Parler avec la directrice, l'agent de sécurité, tes élèves, la police et Valérie pour avoir des indices ou autre.

En jouant les bonnes cartes et en ayant les bonnes interactions, tente de retrouver les sujets et les coupables.

L'histoire se déroule pendant les débuts de Serge en tant que professeur, il n'est pas encore en couple avec Valérie.

2.2 Le déroulé des 3 jours

Au cours des 3 derniers jours avant la semaine des médians, Serge va se rendre à différents lieux à l'UTC et aux alentours, rencontrer différentes personnes et vivre différents périples. Il lui faudra bien choisir où aller lors des premières heures de son enquête, car ça influencera fortement l'issue de cette aventure ! En rencontrant ses collègues, élèves, et les gens du voisinage, Serge va découvrir (ou pas) des indices, améliorer ses relations... ou les détériorer. Peut-être à la fin des trois jours aura-t-il retrouvé le ou la coupable, et même ses sujets ! Peut-être qu'il trouvera une autre solution au problème, ou peut-être qu'il surprendra tout le monde en menant cette histoire dans une tout autre direction, bien moins prévisible !

Les 3 jours sont découpés en 6 périodes : Aube, Matin, Midi, Après-midi, Soir et Nuit. Il est donc possible de faire au plus 6 actions. Pour effectuer une action, on choisit une carte d'action : "Un lieu de repos", "son bureau", "point bouffe", "BF", "espace vert", "police",

"chez Valérie". En fonction de l'heure de la journée et des anciennes actions, l'interaction sera différente.

En fin de journée, il est possible de récupérer des cartes pour la journée suivante en dormant ou en mangeant. Il est possible au cours de la journée d'en récupérer en utilisant la carte d'action "se reposer".

2.3 Lieux et personnages

Au cours de ces 3 jours, Serge pourra visiter les lieux suivants :

- Un lieu de repos
- Son bureau
- BF, son lieu d'enseignement
- Un espace de restauration
- Un espace extérieur
- Le commissariat
- La maison de sa collègue et acolyte d'enquête

Le point de restauration et l'espace extérieur ne désignent pas qu'un lieu précis, mais plutôt une catégorie de lieu. Le lieu précis où se rendra serge lorsqu'il choisit d'aller à l'un de ces endroits dépendra du jour et de l'heure, et même l'avancement de ses recherches qui pourront l'aiguiller.

Dans ces différents lieux, Serge rencontrera les personnes suivantes, avec qui il discutera pour avancer son enquête, ou s'orienter vers l'une ou l'autre issue de ce débâcle :

- Sa collègue Valérie
- La police
- Son supérieur hiérarchique, la directrice
- Quelques-uns de ses étudiants
- Un agent de sécurité de l'UTC
- Une Agente du Crous

2.4 Fins possibles

Tout dépend des actions faites par les joueurs. Mais comment arrive-t-on au bout ?

- Serge a trouvé où étaient les sujets => il retrouve les sujets mais pas le/la coupable;
- Serge a trouvé le/la coupable => il retrouve donc le/la coupable et le/la fait arrêter mais il ne retrouve pas les sujets;
- Serge n'a rien fait -> il ne retrouve rien;

- Serge a trouvé beaucoup d'indices sur le/la coupable et là où sont les sujets => il retrouve tout et fait arrêter le/la coupable;
- Serge travaille beaucoup dans son bureau => il produit de nouveaux sujets;
- Serge cherche beaucoup d'indices entre BF et est aidé par la police => il devient détective;
- Valérie appelle la police => il atterrit en prison (dommage);
- Serge passe beaucoup de temps avec Valérie => ils s'enfuient dans un paradis fiscal au soleil;
- Serge est mal vu par la police et la sécurité de BF -> il se fait passer à tabac.

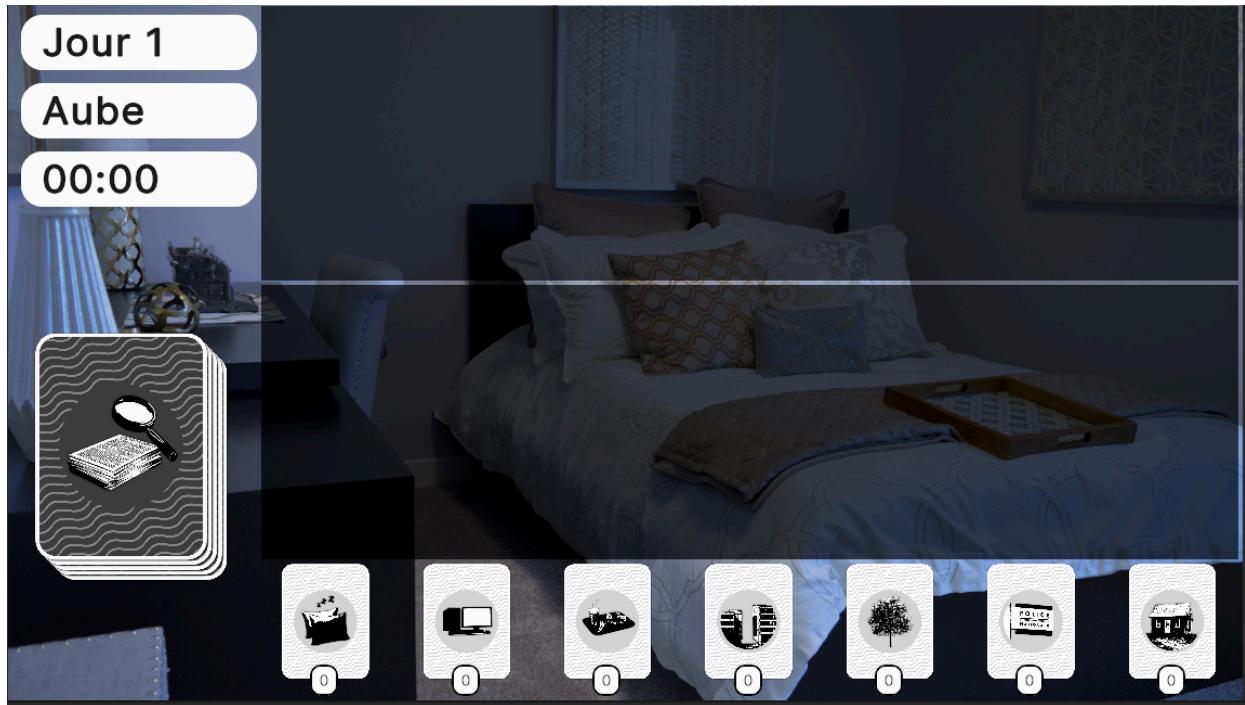
3. Cahier des charges

3.1 Ressources médias

Notre choix pour la conception des cartes est de les représenter sous forme rectangulaire avec une image au milieu symbolisant le lieu où le joueur peut se déplacer. Le texte sera omniprésent dans un premier temps car c'est avec lui que le joueur pourra être informé de l'histoire en cours afin de choisir sa prochaine action.

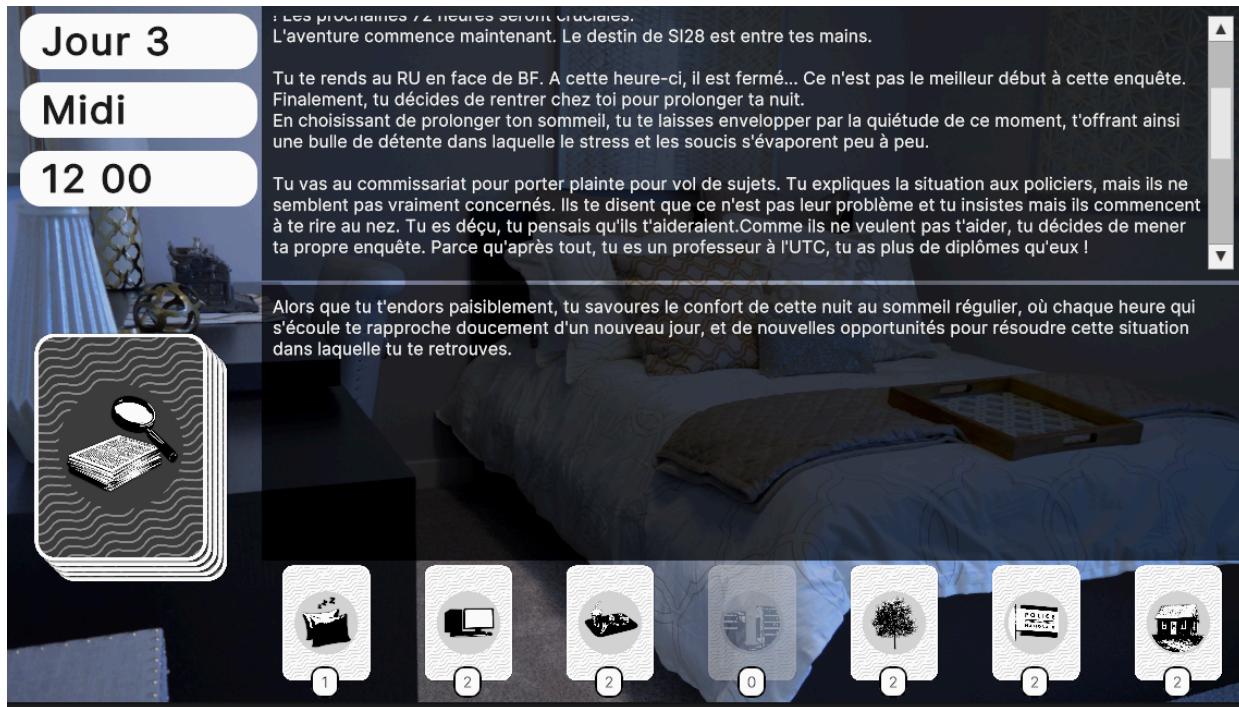
3.2 Structure et navigation

Les cartes permettent de changer l'affichage au centre de l'écran mais l'écran de l'utilisateur reste fixe. L'interface utilisateur est immersive et plus ou moins réaliste puisque à chaque carte jouée, du texte et des images s'affichent pour "jouer" l'histoire. Cette structuration simple est justifiée par la volonté de réaliser un jeu semblable à un jeu de plateau. Voici une image de la structuration de notre jeu :



Dans la bande du bas se trouvent les cartes à jouer, avec des indicateurs pour le nombre de chaque carte que le joueur possède en main. La pioche à gauche s'active automatiquement et distribue les cartes au début ou au cours du jeu. L'heure change également au fur et à mesure des actions et de la journée qui passe. Quant aux 2 rectangles noir, celui du haut permet d'avoir l'histoire qui s'écrit avec la possibilité de tout relire. Tandis que le rectangle du bas affiche le bout de l'histoire déclenchée par la carte la plus récemment jouée.

Voici une image avec les rectangles remplis :



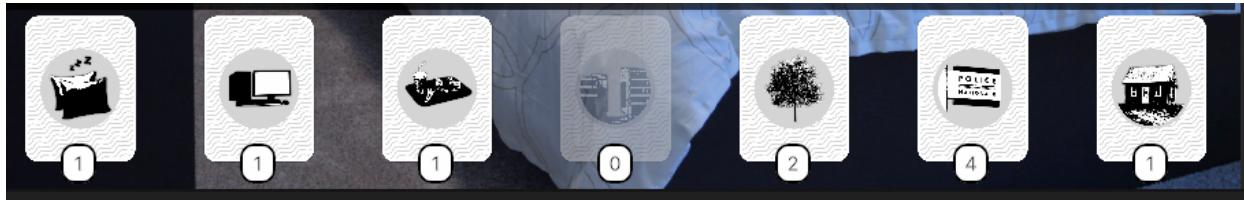
3.3 Formes et degrés d'interactivité

L'utilisateur navigue dans notre jeu en cliquant sur la carte qu'il veut jouer. En faisant cela, un nouveau texte apparaît à l'écran ce qui indique comment l'histoire avance. Il n'est pas possible de revenir en arrière. L'utilisateur n'a pas d'autres interactions possibles. On explore l'idée de raconter une histoire avec un nombre limité de cartes. Les choix possibles sont donc limités aux 7 cartes différentes, et encore plus restreintes puisqu'il faut avoir la carte en main pour pouvoir la sélectionner.

3.4 Choix graphiques et d'interface

Nous avons décidé d'utiliser une interface en 2D pour se rapprocher d'un plateau de jeu. Nous utilisons une interface simple et épurée afin que l'utilisation soit le plus instinctif possible.

Nous voulons donner une ambiance mystérieuse et un effet rétro à notre projet. Pour cela, nous allons utiliser pour les cartes des motifs simples et monochromes. Chaque carte aura un dessin désignant le lieu attribué comme le montre l'image suivante.



Le fond de l'écran entier quant à lui change de couleur en fonction de l'heure de la journée. De plus, lorsque l'utilisateur arrive sur une fin possible, une illustration adéquate est affichée. C'est en quelque-sorte la récompense qu'obtient le joueur en explorant chacune des fins.

Nous avons décidé d'utiliser une typographie sobre et classique pour aider la lecture aux dys et autres handicaps.

Finalement, notre direction artistique est plutôt simple et moderne, un peu passe partout pour ne pas contraindre l'imagination du·de la lecteur·rice.

3.5 Choix techniques

Les outils que nous avons utilisés au cours du projet sont dans un premier temps le site Mural qui permet créer des schémas et du texte collaboratifs. Nous avons pu l'utiliser pour réaliser notre planning jour par jour des lieux et des actions s'y passant moment après moment d'une journée. Ainsi nous avons pu schématiser toute l'architecture logique de notre jeu.

Nous avons également utilisé Gitlab et Git pour le contrôle de versions et le partage de notre code.

L'utilisation d'un éditeur de code (Visual Studio/ VS Code) ainsi que de Unity en 2D nous a permis de mettre en forme notre jeu.

Les différentes illustrations du jeu (arrière-plans, écrans de fin, cartes...) ont été réalisées ou altérées avec Paintdotnet, Gimp et Inkscape, et nos anticipons d'utiliser Shotcut ou bien Hitfilm pour le trailer.

Conclusion

Notre projet a beaucoup évolué dans le temps. Au début, nous voulions créer une histoire en fonction de l'ordre des cartes choisies. A la fin de ce projet, nous avons réalisé une histoire proposant plusieurs fins en fonction des cartes jouées. Notre objectif principal d'explorer le conte d'une histoire avec un jeu de cartes simple a été une réussite, mais nous avons manqué de temps pour les objectifs plus ambitieux, comme le suivi numérique d'un

jeu de cartes réel. Notre produit final peut être vu comme un prototype dans une optique de développer un jeu de cartes physique, mais c'est aussi bien un jeu virtuel complet dont nous sommes satisfait·e·s. La réalisation de ce projet n'a pas été de tout repos : l'invention du texte, la réalisation de l'UI sur Unity, la création des images... Nous aurions voulu ajouter du son au jeu afin d'ajouter une ambiance et de permettre une meilleure immersion pour l'utilisateur. Malheureusement faute de temps, ce ne sera pas intégré. Malgré tout cela, nous sommes contents de notre projet. Nous avons pu nous amuser lors de la rédaction et de la création des images et nous nous amusons encore avec la production du trailer. Emma a pu être initiée au C#, Louis et Agathe ont pu affiner leurs compétences en Unity. Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à jouer à notre jeu que nous à le réaliser.