



Travaux personnels

Au cours du projet Be Curious, j'ai pu endosser le rôle de chef de projet. Du côté du développement et de la production, je me suis attelé principalement au Game Design, au Level Design et au Narrative Design et durant une courte période, à de l'intégration.

C'est sur ce dernier point de Design que va porter ce document. Un des éléments majeurs sur lequel j'ai pu travailler fut tout le processus de création de la narration pour le niveau présent dans la vertical slice, réalisé en collaboration avec Loïc Desodt.

Création narrative d'un niveau

Ce processus s'est déroulé en plusieurs étapes. Tout d'abord, il a fallu déterminer le thème, qu'il soit intéressant, parle au plus grand nombre et puisse mener à de nombreuses routes narratives. Notre choix s'est porté sur le thème du «manoir hanté» avec pour principale inspiration Scooby-Doo. Ensuite, afin d'avoir un contexte globale sur lequel itérer, nous avons écrit un premier jet de scénario. Nous suivons donc quatre jeunes à la recherche de paranormal dans un manoir abandonné. À partir de ce pitch, plusieurs idées de fins ont été listées. Pour beaucoup de ces fins, elles viennent instinctivement du fait du thème choisi, tel que la fin où le groupe doit parvenir à ramener une preuve d'une présence fantomatique. Une fois ces fins définies, les plus pertinentes sont sélectionnées pour être plus tard détaillées. Le Level Design est donc défini autour des fins sélectionnées, il permettra de se projeter plus facilement sur toutes les routes pour atteindre ces dernières. Après toutes ces étapes réalisées, vient la partie la plus cruciale de la création narrative, établir toutes les routes narratives et les reliées chacune à un certain point. C'est sur cette partie que j'ai eu le plus à m'impliquer et que je vais détailler subséquemment.

Pour commencer, afin de simplifier l'écriture de chaque étape du récit et des différents choix et de leur dérivation dans le récit, j'ai utilisé le langage de programmation «ink» ainsi que l'éditeur «Inky» (**voir page 2**). «ink» est un langage simple permettant de créer des histoires interactives, l'éditeur «Inky» l'accompagne pour lui ajouter une interface facilitant le parcours de ces histoires. Ces outils m'ont donc permis de mieux repérer les conflits entre les différentes lignes narratives et de tester en amont ces dernières. Chaque ajout de fin rajoutant une branche sur l'arbre de possibilité du récit, une arborescence détaillée a été schématisée par Loïc Desodt sur laquelle j'ai pu me reposer pour écrire les nombreuses routes menant aux différentes fins. Cet exercice me demanda donc une grande rigueur afin de ne pas me perdre entre toutes ces branches narratives et d'ainsi obtenir une histoire claire pour, en finalité, pouvoir la transmettre à notre intégrateur, Gaëtan Cochie.

Pour finir, afin que le niveau soit bien clair et pour renforcer l'immersion, différents Feedbacks servant la narration sont mis en place: les différentes interventions du narrateur, les bulles de dialogue des personnages ainsi que les diverses ambiances sonores.

Cet élément est d'après moi majeur dans notre jeu compte tenu de l'importance de la narration dans celui-ci. Le Gameplay repose sur toutes les fins présentes dans le niveau. Tout l'intérêt d'un niveau est dans l'histoire qu'il raconte, celle-ci doit être plaisante à parcourir sous toutes ses facettes.

```

93 → === t4 ===
94 {
95   - currentFloor == 1:
96   <center> Rez-de-chaussée </center>
97   Jenny prend la direction de la porte se trouvant à sa gauche en faisant face à l'escalier, elle entre dans la salle à manger.
98   Jason prend la direction de la porte se trouvant sous les escaliers, il entre dans le salon.
99   William et Robin se dirige vers l'escalier afin de passer à l'étage.
100  Le fantôme apparait depuis le plafond du salon, faisant bouger légèrement le lustre de la pièce. Il se dirige en direction de la
    cuisine en continuant de traverser les murs sur son chemin.
101
102  - currentFloor == 2:
103  <center> Étage </center>
104  Jenny prend la direction de la porte se trouvant à sa gauche en faisant face à l'escalier.
105  Jason prend la direction de la porte se trouvant sous les escaliers.
106  William et Robin se dirige vers l'escalier afin de passer à l'étage.
107  Le fantôme traverse de nouveau la porte de la pièce où il s'était rendu et continue sa route linéairement en traversant le sol.
108
109  (ciPrendre les escaliers/i)
110  - switchFloor()
111  → t5
112  * [Ne rien faire]
113  .....
114  → t5
115
116 → === t5 ===
117 {
118   - currentFloor == 1:
119   <center> Rez-de-chaussée </center>
120   {
121     - knifeHasFallen:
122     Jenny commence à visiter et observer la pièce.
123   }
124
125   Jason commence à visiter et observer la pièce.
126   William et Robin montent les escaliers et disparaissent de l'écran.
127   {
128     - knifeHasFallen:
129     Le fantôme commence à préparer quelque chose sur le plan de travail où se trouve un bloc à couteaux avec un couteau hors de celui-ci
130
131     Interagir avec l'appareil dans le salon
132     .....
133     cameraLook = true
134     Interagir avec la hache au dessus de la cheminée dans le salon
135     .....
136     .....
137     - axeTaken = true
138     → t5
139     Interagir avec le couteau dans la cuisine
140     .....
141     - knifeHasFallen = true
142     → t5
143     }
144   }
145   {
146     - knifeHasFallen:
147     Jenny entend un objet tomber dans la cuisine et, intriguée, s'y dirige.
148     Le fantôme fait tomber le couteau du plan de travail et donc le ramasse. Il reprend ensuite la confection de son sandwich.
149   }
150
151  - currentFloor == 2:
152  <center> Étage </center>
153  William monte les escaliers et se dirige en direction de la chambre parentale.
154  Robin monte les escaliers et se dirige en direction de la bibliothèque.
155  }
156  (ciPrendre les escaliers/i)
157  - switchFloor()
158  → t5
159  * [Ne rien faire]
160  .....
161  → t5

```

- 1 - Action du récit
- 2 - Choix
- 3 - Résultat du choix

Données d'entrer

Rez-de-chaussée

Jenny prend la direction de la porte se trouvant à sa gauche en faisant face à l'escalier, elle entre dans la salle à manger.

Jason prend la direction de la porte se trouvant sous les escaliers, il entre dans le salon.

William et Robin se dirige vers l'escalier afin de passer à l'étage.

Le fantôme apparait depuis le plafond du salon, faisant bouger légèrement le lustre de la pièce. Il se dirige en direction de la cuisine en continuant de traverser les murs sur son chemin.

Rez-de-chaussée

Jenny commence à visiter et observer la pièce.

Jason commence à visiter et observer la pièce.

William et Robin montent les escaliers et disparaissent de l'écran.

Le fantôme commence à préparer quelque chose sur le plan de travail où se trouve un bloc à couteaux avec un couteau hors de celui-ci.

Interagir avec l'appareil dans le salon

Interagir avec la hache au dessus de la cheminée dans le salon

Interagir avec le couteau dans la cuisine

Prendre les escaliers

Ne rien faire

- 1 - Actions du récit
- 2 - Différents choix

Données de sortie