



Story

KEEPER

Un voyage au coeur des livres



le **cnam**
enjmin

Valentin Comte - Laurent Miler - Adrien Morisse - Lorry Packo

Remerciements

Nous remercions les intervenants des Gobelins et plus particulièrement Pauline Gomy, Thierry Perreau et Stéphane Natkin pour leurs précieux conseils et leur accessibilité durant la réalisation de ce projet.

Nous adressons également nos remerciements à Hugo Lietmann, le compositeur des musiques de notre projet, pour la qualité de son travail, sa bonne volonté et son implication.

Merci également aux étudiants de la formation IDE, dont Yasmina Azeri, Nicolas Dufort, Maxime Demaille, Antoine Laporte, Samuel Lepoil et Dimitri Roziecki, qui nous ont prêté leur voix pour l'enregistrement de celles de nos personnages.

Un grand merci aux testeurs qui se sont montrés disponibles pour nous aider à améliorer Story Keeper, Alexandra Miler, Angélique Pierre-Louis, François Xavier Thomas, Gauthier Druel, Estelle Chaillat et Tiphaine Gaumy.

Enfin, nous remercions nos familles et amis respectifs pour leur soutien durant la réalisation de ce projet.

■ SOMMAIRE

Introduction	5	Présentation du jeu	9	Conception du jeu	19	Communication & business	47	Organisation & équipe	57
Une expérience tant désirée	6	Cadre du projet	10	Scénario	20	Stratégie de communication	48	Organisation	58
Une réconciliation avec les livres	7	Analyse de la cible	11	Le monde de William	21	Réseaux sociaux et publicité internet	48	Outils de réalisation	58
Un apprentissage récréatif	8	Overview	12	Les personnages	22	Plateformes de téléchargement	48	Outil de coopération	58
		But du jeu	13	Direction artistique	23	Partenariats publicitaires	48	Organisation du projet	59
		Philosophie du jeu	13	Direction visuelle	23	Schéma de communication	49	Tâches	60
		Transmédia	14	Assets 3D	26	Lancement et planning	50	Pipeline de production	61
		Structure et gameflow	15	Animation	27	Dimension économique	51	Equipe	62
		Conditions de victoire/défaite	17	Ergonomie	28	Positionnement économique du projet	51		
		Mock-up	17	Prototypage du menu	28	Budget et planning de production	52		
				Prototypage du jeu	29				
				Schéma de l'expérience utilisateur	30				
				Direction sonore	31				
				Les univers littéraires	31				
				Le monde de William	31				
				Enregistrement et composition	32				
				Direction technique	33				
				Cadrage et visualisation	33				
				Méthode de développement	34				
				Gameplay	35				
				Level design	36				
				Exemple de level design	37				
				Walkthrough	38				
				Références Interactives	44				
				Unique selling points	45				

Annexes 63

Introduction

Story Keeper est né d'une envie commune de faire (re)découvrir les plus belles oeuvres littéraires au travers d'un média attractif aux capacités d'immersion fortes : le jeu vidéo.

Une expérience tant désirée	6
Une réconciliation avec les livres	7
Un apprentissage récréatif	8

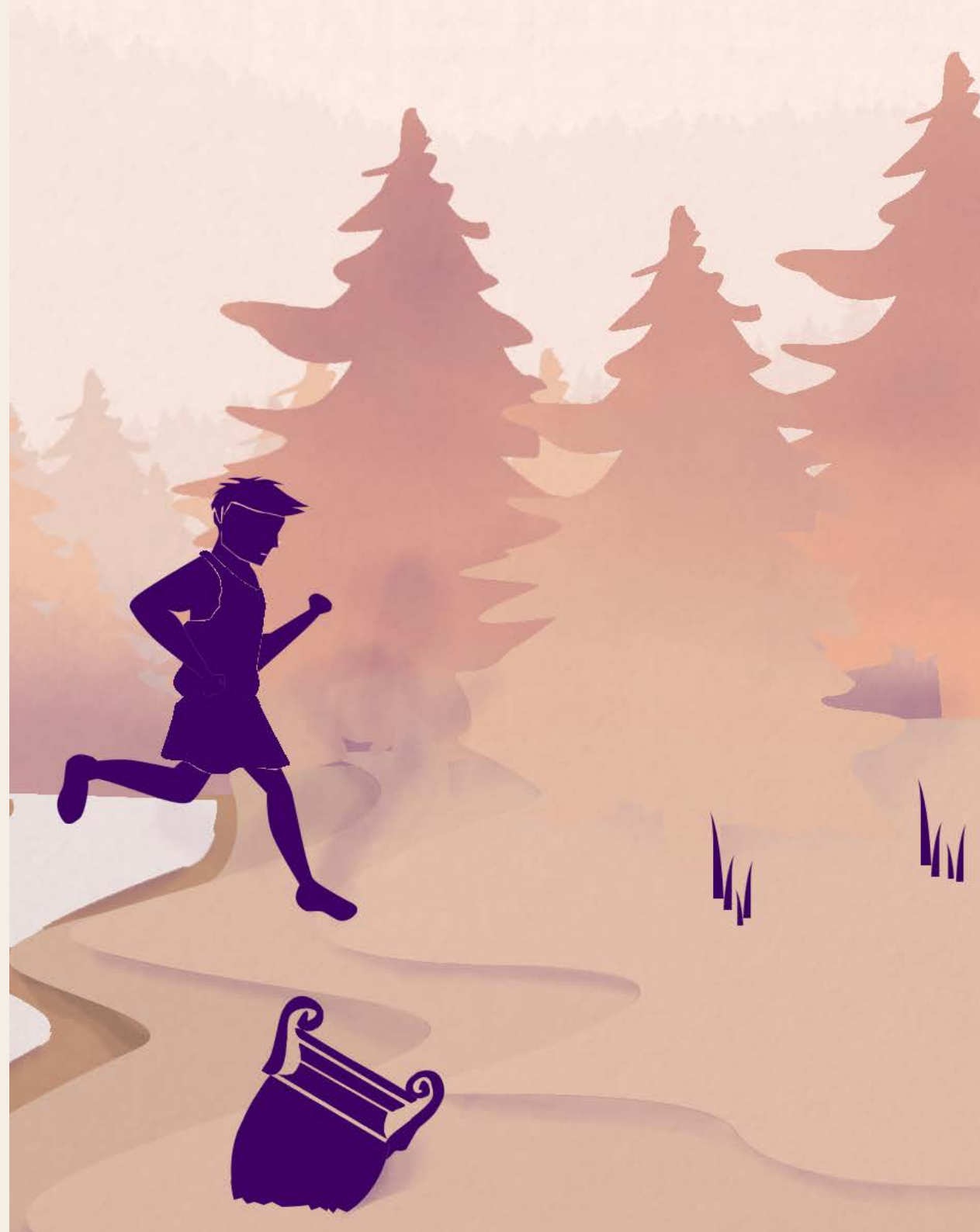
■ UNE EXPÉRIENCE TANT DÉSIRÉE

Qui n'a jamais souhaité incarner le héros d'une oeuvre littéraire, que ce soit Ulysse, d'Artagnan ou Sherlock Holmes ?

Qui n'a jamais rêvé d'explorer les moindres recoins de l'univers de son livre préféré, comme le Nautilus du capitaine Nemo, l'île de Robinson Crusoé, ou encore la grotte aux trésors de Monte-Cristo ? Qui n'a jamais désiré utiliser la force d'Hercule, la ruse d'Arsène Lupin, ou la capacité de séduction de Don Juan ?

Ce jeu est justement l'occasion de plonger dans les plus grands classiques et de les découvrir d'une nouvelle manière, à la fois captivante et palpitante. En tant que héros de l'oeuvre, le joueur ne sera plus simplement passif à la lecture, mais aura un rôle-clé dans le déroulement du récit et dans l'exploration de l'univers.

Concept art de l'Odyssée d'Homère



■ UNE RÉCONCILIATION AVEC LES LIVRES

Nous sommes partis d'un constat simple pour vérifier la validité du concept de notre jeu : nous lisons de moins en moins alors que nous sommes tous attirés par la lecture.

En effet, les dernières études sur le sujet sont sans équivoque : un tiers des personnes interrogées déclare lire de moins en moins. Pourtant, ce n'est pas l'envie qui leur manque, puisque la majorité (64 %) d'entre nous souhaiterait lire davantage, mais privilégie malgré tout d'autres loisirs et notamment les loisirs numériques.

Story Keeper, c'est donc la concrétisation de l'opportunité exceptionnelle qu'offrent les jeux vidéos pour le développement de la lecture. En alliant divertissement numérique et littérature, Story Keeper réintègre la lecture dans nos loisirs privilégiés.

Concept art de vingt mille lieues
sous les mers de Jules Verne



■ UN APPRENTISSAGE RÉCRÉATIF

La phase d'initiation à la lecture chez l'enfant conditionne son rapport aux livres à l'âge adulte. Il s'agit d'un moment essentiel qui ne devrait pas être laissé à l'épreuve du hasard.

Considéré comme un média ludique et de partage, le jeu vidéo est le support idéal pour la découverte de la littérature en famille. En effet, l'enfant est naturellement attiré par les smartphones et tablettes de leurs parents, et les neurosciences ne tarissent pas d'éloges sur les vertues pédagogiques du jeu vidéo.

Story Keeper remplit efficacement son rôle d'initiation ludique à la lecture et aux grands classiques. L'expérience de jeu est simple et accessible pour s'adapter à un très large public, et offre la possibilité à tout moment en cours de partie d'accéder au texte original des oeuvres visitées.

Concept art du Cid de Corneille



Présentation du jeu

Cadre du projet	10
Analyse de la cible	11
Overview	12
But du jeu	13
Philosophie du jeu	13
Transmédia	14
Structure et gameflow	15
Conditions de victoire/défaite	17
Mock-up	17

■ CADRE DU PROJET

Story Keeper est un jeu mobile original qui offre au joueur un voyage unique dans les univers des oeuvres littéraires.

En suivant les aventures du jeune héros William au sein des Archives Générales, le joueur découvre une grande variété d'oeuvres mais comprend rapidement que celles-ci sont menacées par un complot politique et idéologique visant au contrôle des populations.

L'intrigue scénaristique de Story Keeper s'attache à des préoccupations contemporaines telles que les enjeux sociaux, politiques et culturels de la dématérialisation et de la conservation des données.

Genre

Aventure narrative

Plateforme

Smartphone et tablette (iOS & Android)

Joueur

Aventure solo (1 joueur)

Format

Épisodique



Le joueur se trouve ici dans l'Odyssée d'Homère.
Image tirée du jeu.

ANALYSE DE LA CIBLE

Cible primaire

Nous avons comme cœur de cible les jeunes adultes de 20 à 35 ans.



Julie

Femme / 27 ans

Formation	Études littéraires et artistiques
Emploi	Illustratrice pour enfant
Situation familiale	En concubinage
Pouvoir d'achat sur mobile	Achète des applications gratuites en dessous de 2 €. Ne fait aucun achat InApp.
Intérêts	Lecture, guitare, jeux vidéo
Canaux de communication	Facebook, Whatsapp, Snapchat, Twitter, Youtube
Fréquence de jeu	3/5
Fréquence de lecture	4/5

Cible secondaire

Nous avons comme seconde cible les parents de 35 à 55 ans susceptibles de jouer avec leurs enfants.



Julien

Homme / 44 ans

Formation	Études scientifiques
Emploi	Ingénieur
Situation familiale	Marié avec 2 enfants
Pouvoir d'achat sur mobile	Achète des applications mobiles pour divertir et éduquer ses enfants.
Intérêts	Lecture, jeux de réflexion
Canaux de communication	Facebook, Journaux
Fréquence de jeu	2/5
Fréquence de lecture	3/5

OVERVIEW

Le joueur incarne William, une jeune recrue des Archives Générales.

Suite à un concours de circonstances, celui-ci se retrouve pris au cœur d'une machination politique et idéologique qui le mènera à visiter de multiples œuvres littéraires.

L'originalité de Story Keeper réside dans l'alternance de phases de jeu entre :

- le monde de William, dans lequel se situe l'intrigue principale ;
- les univers littéraires, dans lesquels William acquiert des indices et des compétences qui l'aideront à résoudre l'intrigue principale.

Concept art de l'Odyssée d'Homère.



But du jeu

Dans le monde de William, le joueur enquête et collecte des indices aux Archives Générales afin d'apprendre dans un premier temps quels sont les vrais objectifs et méthodes de cette institution, et dans un second temps pour déterminer comment mettre fin à ses sinistres ambitions.

Dans les univers littéraires, le joueur tire des enseignements et une compétence propre à chaque oeuvre qui lui permettront de comprendre les desseins des Archives Générales et de mieux la combattre.

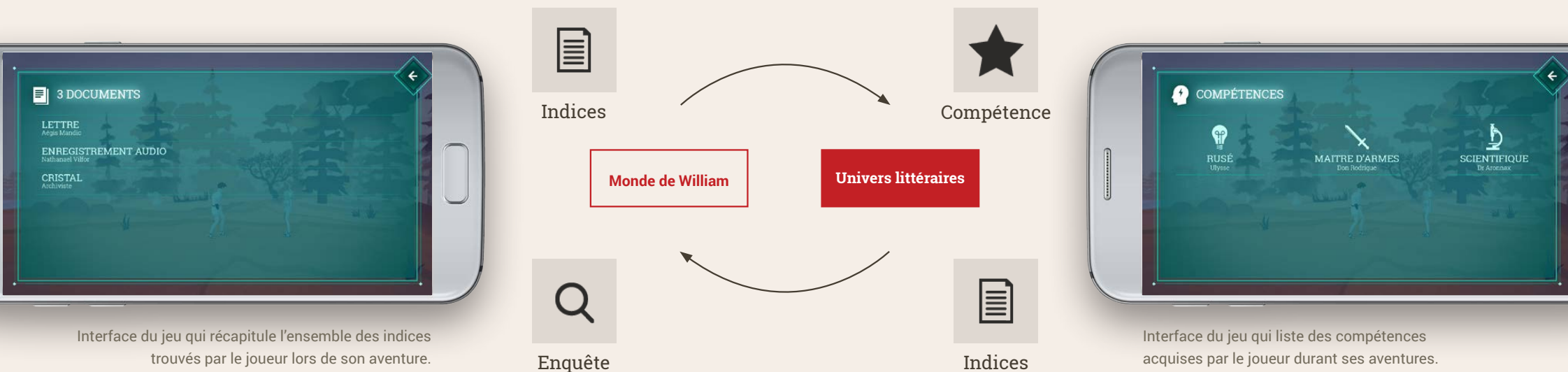
Ainsi, au travers de l'exploration de la pièce de théâtre « Le Cid » de Corneille, William :

- collectera des indices sur l'organisation secrète Luciditas, qui évolue au sein des Archives Générales ;
- trouvera des informations sur le mystérieux passé de son grand-père Aégis ;
- apprendra à manier l'épée, compétence qu'il pourra utiliser contre les Archives Générales.

Philosophie du jeu

Story Keeper a pour ambition de faire découvrir aux joueurs la richesse et la diversité de la littérature au travers de l'exploration d'oeuvres classiques. Le jeu met en avant l'incidence de la lecture sur le développement de l'esprit critique des individus, et à l'inverse, la dangerosité de la censure pour les populations.

Au travers du monde de William, Story Keeper a aussi pour vocation d'apporter une réflexion sur des enjeux contemporains tels que la dématérialisation des données et la conservation des oeuvres artistiques et littéraires originales, qui peuvent être la cible d'actes politiques ou idéologiques malveillants.



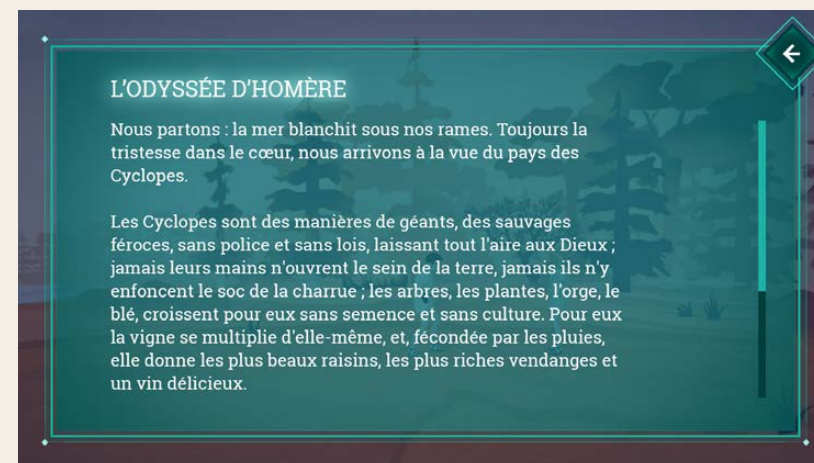
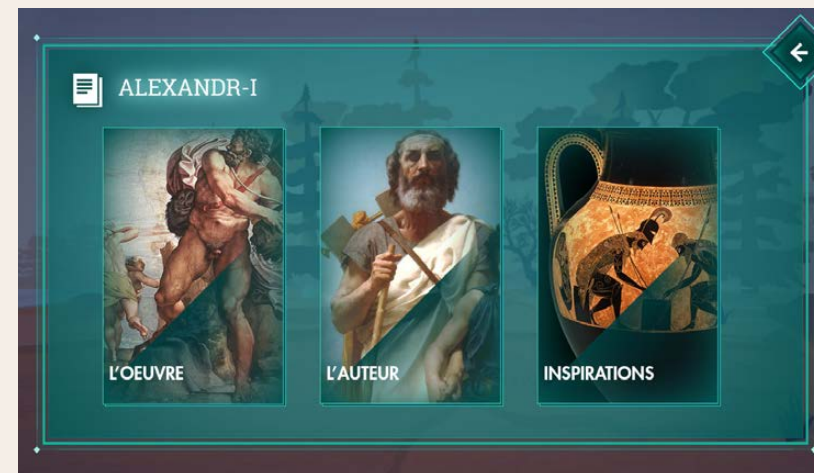
Transmédia

Story Keeper propose au joueur d'acquérir des connaissances littéraires en consultant des informations sur les récits traversés et leur auteur.

Accessibles depuis l'interface du jeu, les contenus mis à disposition du joueur sont les suivants :

- le texte intégral des oeuvres qui ont été explorées avec une mise en valeur des passages qui ont été adaptés dans les niveaux ;
- des informations biographiques sur les auteurs des oeuvres explorées ;
- des références à des oeuvres proches de celles qui ont été explorées dans le jeu, en termes d'époque, de lieu, de thématique ou de genre littéraire.

De plus, les Archives Générales étant une institution culturelle de promotion des oeuvres littéraires, le joueur peut découvrir dans diverses salles d'exposition des informations contextuelles sur les livres adaptés dans Story Keeper. A la manière d'une visite dans un musée, le joueur pourra découvrir des objets d'arts, des musiques ou des textes liés au lieu et à l'époque du récit ou de l'auteur d'une oeuvre explorée. De cette manière, il peut interagir avec les éléments du décor et se cultiver sans avoir à ouvrir le menu du jeu.



Interface du jeu qui permet l'accès au contenu culturel.

Structure et gameflow

Les cinq épisodes de Story Keeper

Chaque épisode traite d'un sujet spécifique qui découle d'un personnage secondaire de l'histoire.

Story Keeper conserve William comme personnage principal tout au long du jeu. Au cours des épisodes et au gré de ses rencontres, William verra changer sa façon de penser et mûrir ses convictions.

Chaque épisode se concentre sur une étape différente du développement de William, liée aux relations qu'il entretient avec le personnage secondaire qui y est mis en valeur.



Episode 1

La découverte

William Mandic

William débute ses voyages dans les livres et découvre l'existence de Luciditas, l'organisation secrète aux sinistres ambitions dissimulée par les Archives Générales.



Episode 2

L'apprentissage

David Sirleaf

William apprend les mécanismes de fonctionnement de Luciditas et les techniques de la résistance auprès de son mentor David Sirleaf, le voleur de manuscrits.



Episode 3

Le doute

Victoria Adamso

William doute de son combat lorsqu'il apprend de Victoria Adamso, ancienne collègue de son grand-père, que les Luciditas fut à l'origine de grandes avancées historiques.



Episode 4

La révélation

Aegis Mandic

William retrouve son grand-père qui lui explique les motivations de son absence, les actions menées par le passé et ses dernières découvertes sur les Archives Générales.



Episode 5

Le dénouement

Nathan Vilfor

William affronte Nathanaël Vilfor, le Commandeur actuel des Archives Générales, et met fin aux agissements de l'organisation sans parvenir à détruire l'idéologie qui la soutient.

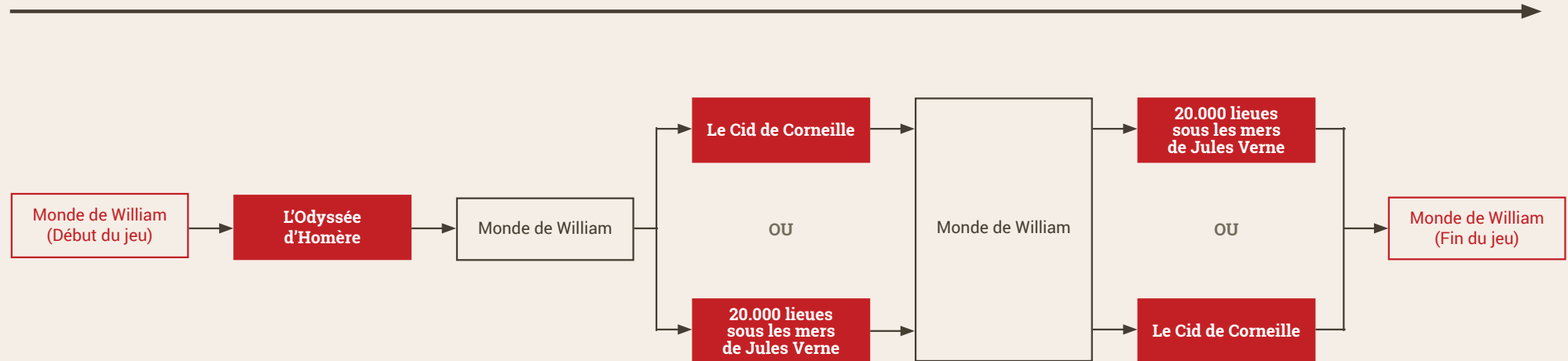
Les trois univers littéraires de chaque épisode

Story Keeper propose, pour chacun des 5 épisodes qui le compose, une série de 3 oeuvres à visiter, soit un total de 15 univers littéraires distincts.

Chaque épisode débute par une phase de jeu dans le monde de William, à partir duquel le héros emprunte un portail le menant vers l'univers d'une première oeuvre littéraire. Après son retour dans le monde de William, le joueur pourra choisir l'ordre dans lequel il explorera les deux autres univers littéraires de l'épisode, sachant qu'entre chacun d'entre eux il retournera dans le monde de William pour mener son enquête.

Ainsi, le joueur alterne entre phases d'enquête dans le monde de William, et phases d'exploration dans les univers littéraires.

Décomposition de l'épisode 1



Conditions de victoire/défaite

Story Keeper propose un système de Die&Retry au joueur. Il y a victoire lorsque le joueur termine une oeuvre littéraire ainsi qu'un épisode au complet.

Il y a défaite lorsque le joueur périt durant un combat contre un opposant, ou bien lorsqu'il donne la mauvaise réponse lors d'un dialogue à choix multiples. Le jeu effectue des checkpoints fréquents permettant de reprendre un court moment avant la mort du personnage.

Mock-up

Dans les phases de jeu au sein de l'univers de William, le joueur explore l'institution des Archives Générales pour découvrir les secrets qu'elles renferment.

Dans les phases de jeu des univers littéraires, William incarne le héros du récit choisi et en découvre l'histoire tout en récupérant des indices sur l'intrigue principale. Chaque oeuvre dispose d'un univers graphique qui lui est propre, basé sur son contexte narratif et sur ses illustrations originales.

Le héros William, incarnant Ulysse de l'Odyssée d'Homère, affronte le cyclope Polyphème. Image tirée du jeu.



Le héros William engage un dialogue avec un marin. Image tirée du jeu.



Conception du jeu

Scénario	20
Le monde de William	21
Les personnages	22
Direction artistique	23
Direction visuelle	23
Assets 3D	26
Animation	27
Ergonomie	28
Prototypage du menu	28
Prototypage du jeu	29
Schéma de l'expérience utilisateur	30
Direction sonore	31
Les univers littéraires	31
Le monde de William	31
Enregistrement et composition	32
Direction technique	33
Cadrage et visualisation	33
Méthode de développement	34
Gameplay	35
Level design	36
Exemple de level design	37
Walkthrough	38
Références Interactives	44
Unique selling points	45

■ SCÉNARIO

Notre principal challenge était de parvenir à donner envie au joueur de découvrir des oeuvres littéraires multiples au travers d'une intrigue scénaristique unique.

Nous avons pour ambition de proposer plusieurs oeuvres différentes au joueur, et non l'adaptation d'une oeuvre unique. Il fallait donc créer un fil conducteur entre les oeuvres qui permette de les associer entre elles sans pour autant perdre l'aspect immersif de l'intrigue principale.

Pour cela, nous avons utilisé l'astuce de la méta-histoire, c'est-à-dire que nous avons créé un niveau de narration supplémentaire en dehors des oeuvres littéraires, et avons inséré les oeuvres dans cette narration. De façon concrète, cela a consisté à créer un univers original, avec une narration et une intrigue, et d'implanter les oeuvres au sein de ce scénario.

La méta-histoire est le moteur de l'aventure, celle qui donne envie au joueur de parcourir les oeuvres littéraires, et qui assure un lien logique entre elles. Grâce à la méta-histoire, les possibilités d'insertion d'oeuvres, quels que soient leurs genres, sont quasi-infinies.

Etant donné la cible jeune et plutôt technophile de notre jeu, nous avons choisi de placer la méta-histoire dans un monde proche du nôtre mais légèrement futuriste, le monde de William, pour nous permettre de traiter de problématiques contemporaines comme la conservation des données numériques et la préservation des oeuvres originales.



Moodboard de recherches pour la direction artistique du monde de William.

Le monde de William

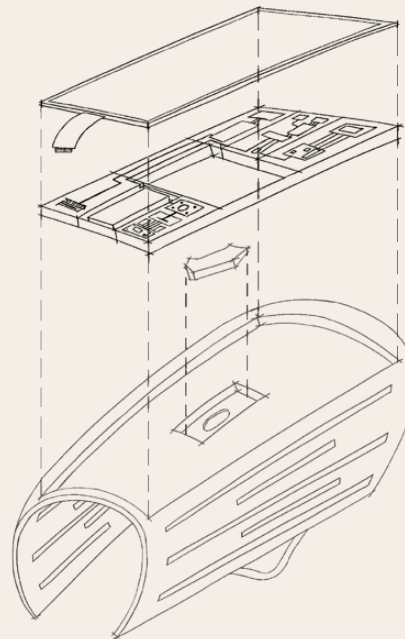
De 2020 à 2026, le développement des nouvelles technologies a été fulgurant. L'écologie est au coeur de tout projet industriel et redéfinit la forme des villes.

Les avantages des nouvelles technologies, comme la communication et le partage, ont permis la démocratisation du papier électronique jusqu'à remplacer le papier naturel auprès des populations.

Les Archives Générales est l'un des acteurs principaux de cette transformation sociale et écologique. Son but est de collecter les livres sous forme physique afin de les préserver et de les redistribuer gratuitement à la population au format numérique.

William découvrira au cours de son périple que les Archives Générales cachent en réalité l'organisation secrète Luciditas, dont l'objectif est de contrôler la population par l'intermédiaire de la censure et de la modification des livres.

Retrouvez la bible de l'univers Story Keeper en annexe.



En haut : Concept art des Archives Générales.

A gauche : Croquis du bracelet numérique porté par William et par les archivistes.

Les personnages

William Mandic Le héros

William, héros du jeu, est un jeune homme indécis qui a peur de troubler son quotidien. Ayant rejoint les Archives Générales en souvenir de son grand-père, ses aventures dans les oeuvres littéraires, permises par le fragment de cristal quantique de son bracelet, éveilleront son potentiel et l'amèneront à modifier sa façon de penser.

Les voyages de William le confronteront à l'organisation secrète Luciditas et à ses sinistres desseins. Avec l'aide de David Sirleaf, son mentor, il cherchera un moyen de contrecarrer les plans malveillants de Luciditas.



Nathanaël Vilfor Le Commandeur

Nathanaël est un physicien talentueux qui, incité par certains de ses pairs à épouser une carrière politique, apporta ses recommandations scientifiques au Conseil des Archives Générales.

Désormais Commandeur, Nathanaël administre l'institution et dirige des recherches poussées sur les propriétés du cristal quantique. S'affranchissant de tout principe déontologique en expérimentant ses travaux directement sur des personnages de livres, il n'a informé que quelques membres de Luciditas de la nature de ses recherches.



Aégis Mandic Le grand-père

Aégis est le grand-père de William, à qui sa garde a été confiée. Savant hors pairs travaillant aux Archives Générales et membre de Luciditas, il embrassait les ambitions de l'organisation secrète qu'il considérait nécessaires pour un monde meilleur.

Cependant, sa promotion au grade de scientifique en 2022 altéra ses convictions. La découverte des sombres expériences menées par Luciditas engendra sa rébellion peu de temps avant qu'il ne disparaisse mystérieusement.



Victoria Adamso La chercheuse

Victoria rencontra Aégis alors qu'elle n'était encore qu'une jeune étudiante. Lorsqu'elle rejoignit le département des écritures cunéiformes des Archives Générales, ses relations avec Aégis, qu'elle considérait comme son mentor, se dégradèrent suite à des critiques sur ses travaux.

Suite à la disparition d'Aégis, Victoria accueillit très favorablement William au travers duquel elle cru retrouver un semblant de son grand-père.



David Sirleaf Le voleur

Le sérieux de David et son intérêt pour la littérature l'ont conduit à passer avec brio le concours de recrutement des Archives Générales après la finalisation de ses projets au Liban.

Il y travailla en équipe avec Aégis Mandic, avant que celui-ci ne lui confie ses découvertes sur les travaux secrets de l'organisation Luciditas et ne disparaisse. David, dans un élan de vengeance, décide d'agir seul et débute sa propre enquête sur les véritables ambitions de Luciditas.

■ DIRECTION ARTISTIQUE

Notre direction artistique s'appuie sur deux types de représentations graphiques distincts : celle des univers littéraires et celle du monde de William.

Toutefois, les deux univers graphiques sont basés sur une représentation en 3D avec la même position de caméra et les mêmes types de déplacements.

Direction visuelle

Notre personnage, William, assure le lien entre tous les univers de Story Keeper (monde de William, oeuvres littéraires) aussi bien sur l'aspect narratif que visuel.

Peu importe où il se trouve, William garde ses traits physiques caractéristiques ainsi que son bracelet, et ce même lorsqu'il incarne les différents héros des oeuvres littéraires. Cet élément qui garantit une **continuité visuelle** pour le joueur est accentué par la légère vue de ¾ qui permet de le voir sous différents angles et de mettre en lumière toutes ses particularités.



Concept art de William

Les univers littéraires

Papiers, exotiques, anciens

Nous avons souhaité conserver une référence à l'univers papier et scriptural du livre dans chaque oeuvre, en modélisant les objets comme s'ils provenaient d'un livre (épaisseur de feuilles de papier) et en incrustant dans les décors des feuilles de manuscrits.

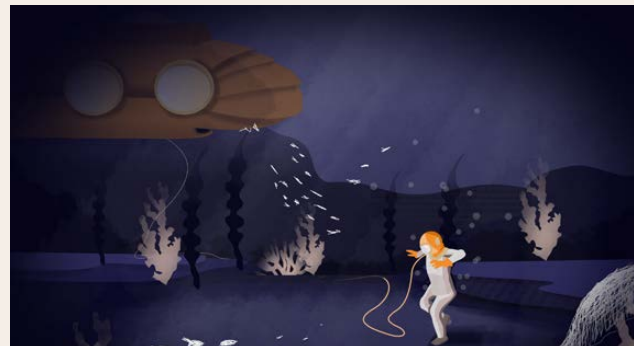
Cet aspect est appuyé par la direction sonore qui a recours à des bruits de plissement de papiers, mais aussi par un effet de flou sur l'arrière plan qui évoque une prise de vue photographique macro et renforce la sensation de visualiser un petit monde fragile.

Les oeuvres littéraires proposent des univers narratifs, aux genres, localisations et époques distincts. Nous avons décidé d'appuyer ces différences pour que le joueur puisse explorer l'univers de chaque récit et s'immerger dans son milieu. Globalement, cela a consisté à mettre en avant l'exotisme de chaque oeuvre et à utiliser des références à des objets et à des arts de l'époque.

A titre d'exemple, les trois oeuvres du premier épisode de Story Keeper, bien que toutes représentées avec des effets " papier ", ont chacun leur univers graphique propre :



Ulysse s'appuie sur des couleurs et contrastes liés à la céramique (amphores) et fait références aux frises décoratives de l'époque du récit.



20 000 lieues sous les mers se base sur des références aux gravures (illustrations des livres d'époques) et utilise des couleurs diluées en lien avec l'univers des fonds marins.



Le Cid s'appuie sur des couleurs et des formes géométriques franches pour faire écho à l'architecture de Séville.

Le monde de William

Crédible, écologique, joyeux

La spécificité de la représentation du monde de William est qu'elle s'appuie sur des assets 3D réalistes, dotés de reliefs et de détails plus développés, pour construire une vision crédible du monde en 2026.

La représentation du monde de William étant basée sur l'hypothèse d'un fort développement écologique entre 2017 et 2026, nous avons eu recours à des constructions larges, étendues et verdoyantes, en nous inspirant notamment des derniers bâtiments écologiques.

Pour accentuer cet optimisme dans le rapport à l'environnement, nous avons maximisé les surfaces vitrées pour donner une impression de lumière et de gaieté, et avons majoritairement eu recours à des couleurs claires.

Principales références pour les univers littéraires

Tengami

Nyamyam

Avec son utilisation graphique du papier (découpe du paysage et animation des popups), Tengami a été une référence de choix pour notre jeu.



Su Blackwell, Carlo Giovanni

Artistes

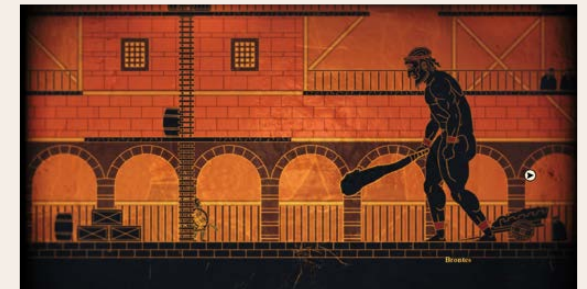
Ces artistes sculptent de petits univers, façon pop-up, à partir de papier. La première, Su Blackwell avec le papier des livres. Le second, Carlo Giovanni, avec du papier de couleurs. Ils s'en servent pour construire tous les éléments de leurs décors.



Apotheon

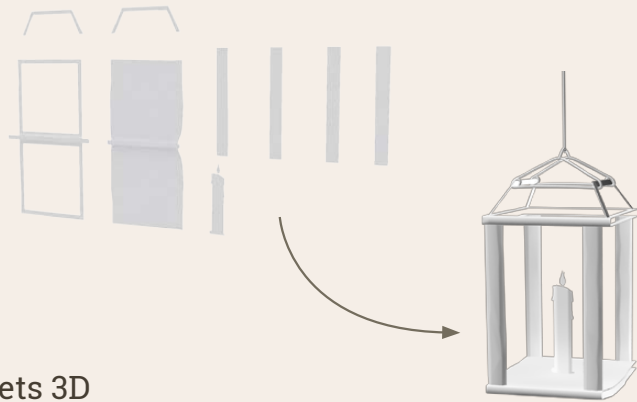
Alientrap, Sickhead Games

La première oeuvre explorée dans notre jeu se situe en Grèce antique. Ainsi, Apotheon a constitué une référence graphique importante pour son approche très marquée de cette période de l'histoire.



Assets 3D

Plusieurs essais ont été nécessaires pour trouver le rendu adapté des effets de papier en 3D. Finalement, ce sont deux techniques différentes qui ont été utilisées selon les éléments modélisés.



Objets 3D

Les éléments 3D du décor ont été conçus en plusieurs étapes. Pour réaliser des objets ayant l'aspect de papiers découpés, les formes ont d'abord été dessinées à plat en vectoriel et extrudées dans **Rhinocéros 3D**, pour ensuite être importées dans **3DS Max** afin de leur ajouter des pliures et du volume.



Personnages 3D

En ce qui concerne les personnages, ceux-ci ont eu un traitement technique spécifique afin de leur donner du volume et de les faire ressortir par rapport au paysage. En effet, l'utilisation de l'outil **Mixamo** pour les animations nous a contraint à ne pas procéder de la même manière que pour le décor.

La modélisation, sous 3DS Max, a été réalisée de façon à former un ensemble de patrons pliés et collés. Cette forme a été simplifiée au maximum et agrémentée de plis pour renforcer l'aspect papier. Enfin, les vêtements ont été eux aussi conçus sous forme de feuilles de papiers, qui ont été pliées ou enroulées via Rhinocéros 3D et 3DS Max. Durant cette phase de modélisation, des validations du design sont réalisées à chaque étape dans Mixamo ainsi que des vérifications d'intégration et de fonctionnement des modèles.

Animations

Les animations nécessaires au jeu étant nombreuses, nous avons souhaité utiliser le logiciel **Mixamo** qui a la particularité de proposer une banque d'animations.

Grâce à ce logiciel, nous avons également pu utiliser la fonction autorigging de détection des articulations. Toutefois, un travail poussé des modélisations des personnages a été nécessaire pour que le skinning automatique fonctionne.

Les animations du jeu ont été récupérées au sein de la bibliothèque de Mixamo lorsqu'elles étaient disponibles, et lorsque ce n'était pas le cas, nous avons modifié ou créé des animations depuis **Maya** et **l'Auto-Control Rig Script de Mixamo pour Maya**. En cas de nécessité d'adaptation des animations de la banque, nous les avons de même détournées, modifiées et reprises au sein de Maya.

Si le choix d'utiliser Mixamo pour l'animation des personnages a permis de récupérer des animations de sa banque, il a en contrepartie fait perdre du temps dans la modélisation des personnages devant être plus détaillés. Il a ensuite été nécessaire de travailler dans le même niveau de détail les personnalisations ou la création de nouvelles animations afin d'obtenir une égalité de traitement des animations du jeu. En outre, le script d'Auto-Control Rig de Mixamo pour Maya rencontrant des bugs lors des exports, des corrections des animations et paramétrages dans Unity ont été nécessaires par la suite.

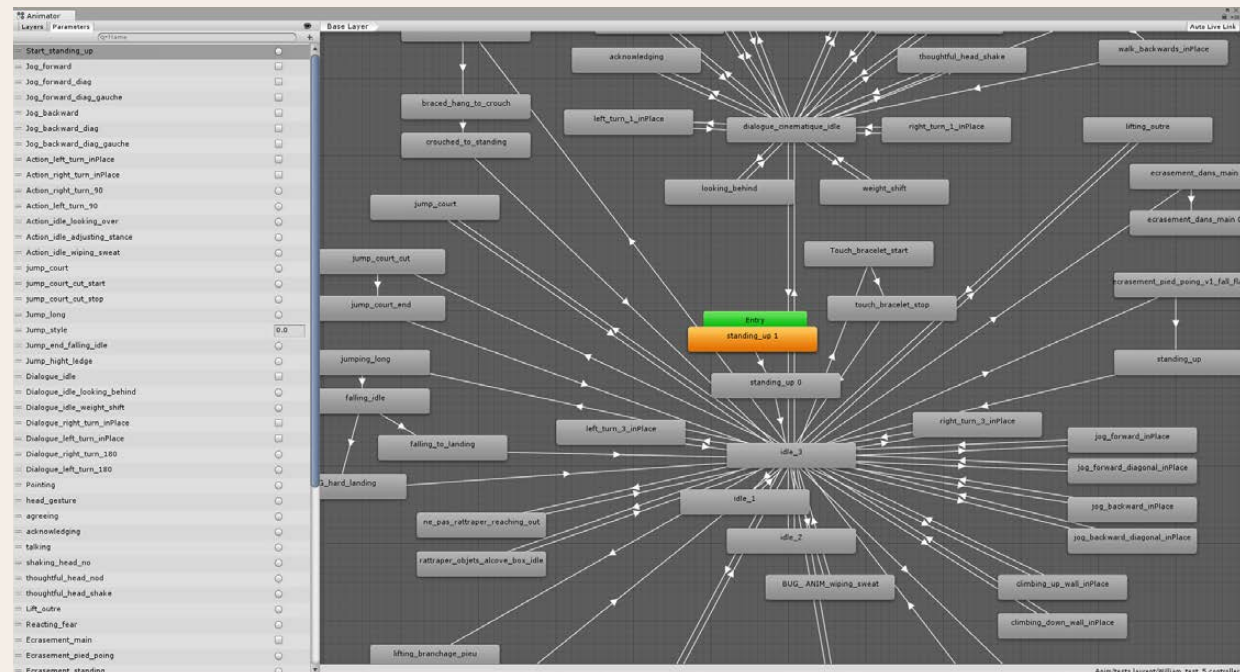
La conception de personnages plus plats constitués d'éléments de papiers découpés aurait rétrospectivement permis une production plus rapide et simplifiée limitant de nombreux allers retours entre logiciels. Les animations auraient été à produire dans leur ensemble mais auraient

ainsi été personnalisées. En se servant des animations de Mixamo comme modèles et en les simplifiant, ce système d'animation serait peut être un choix intéressant à tester pour une production réelle future du jeu.

Une partie des animations de l'UI a été réalisée sous After Effect, notamment pour la vidéo du logo au lancement du jeu. D'autres animations de l'UI ont été réalisées directement depuis Unity, permettant une légère optimisation.



Animator sous Unity permet de gérer l'intégration et les transitions entre les animations.



■ **ERGONOMIE**

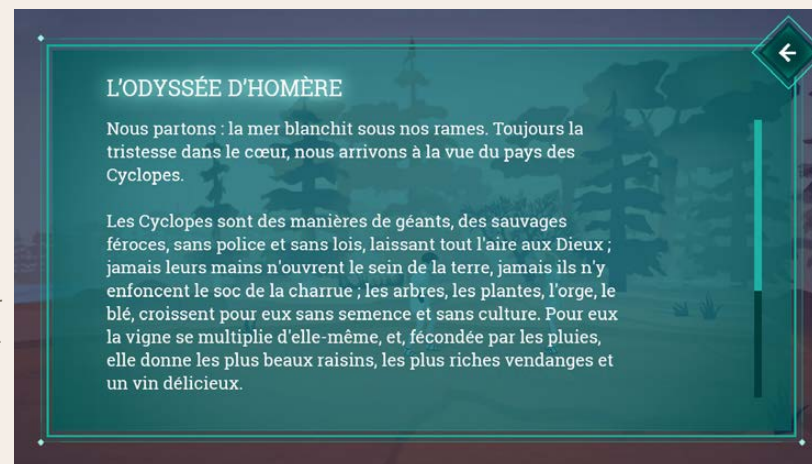
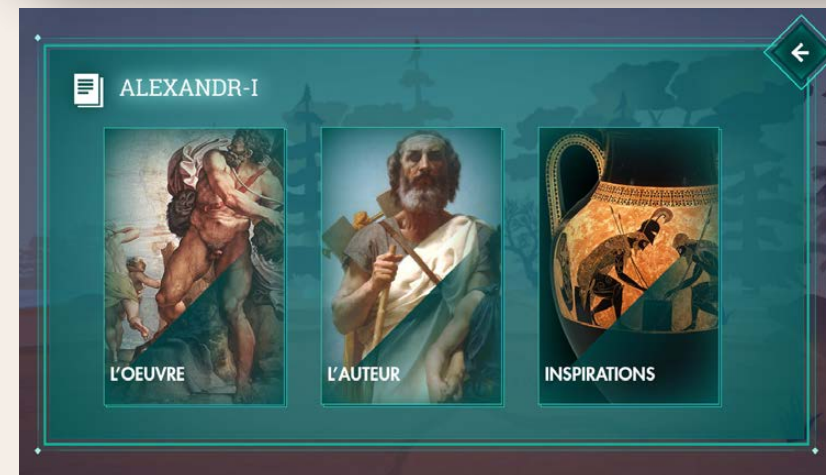
Prototypage du menu

Lors de la conceptualisation des interfaces (menus) du jeu, nous souhaitons des éléments d'interaction semblant provenir directement du bracelet quantique de William.

Ainsi, des wireframes à haute fidélité ont été réalisés pour pouvoir tester directement ce type de navigation sur les téléphones des joueurs. Pour réaliser ces tests, nous avons opté pour l'application mobile "POP by Marvel", qui permet rapidement et simplement de créer un menu prototype (ajout d'images et création de liens de navigation entre elles).

Cet outil nous a permis de nous assurer tout d'abord de la lisibilité et des bonnes dimensions de l'interface. Nous avons également pu modifier l'emplacement de certains boutons qui n'étaient pas utilisés de manière instinctive par les joueurs ou encore simplifier des mises en page trop complexes.

Ce test a aussi permis de valider l'aspect visuel des menus avec les utilisateurs.



Interfaces d'Alexandr-I qui permettent au joueur d'en apprendre plus sur l'oeuvre explorée.

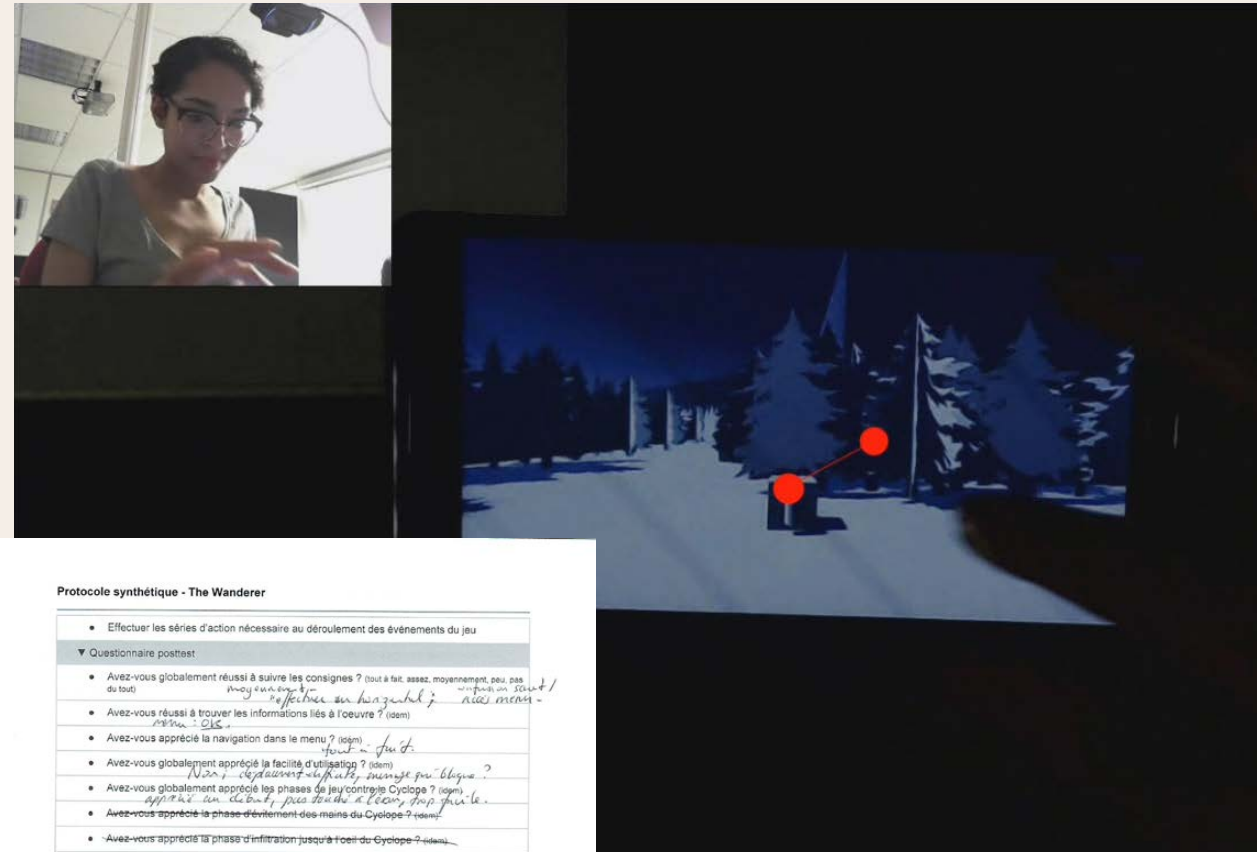
Prototypage du jeu

Lors de la demi-journée de prototypage à l'ErgoLab, notre prototype de jeu a été testé en quick-and-dirty auprès de 6 utilisateurs correspondant à notre cible. Nos testeurs représentaient différentes tranches d'âge (14 à 45 ans) ainsi que différents niveaux d'intérêt à la littérature et aux jeux d'aventure.

Grâce à ce test, nous avons obtenu des remarques pertinentes et des regards extérieurs sur notre concept. Les utilisateurs nous ont confirmé l'attractivité de notre idée de jeu, la possibilité de voyager de livres en livres leur ayant beaucoup plu. La direction artistique choisie a aussi été source de satisfaction pour les testeurs en raison de sa capacité immersive.

Enfin, bien que nous n'avons pas pu tester les séquences de forte intensité en action, nous avons pu nous apercevoir de la difficulté des joueurs à se mouvoir dans le jeu. Malgré les indications visuelles s'affichant à l'écran, les joueurs n'effectuaient pas instinctivement l'action nécessaire pour se déplacer ou pour sauter.

En ce qui concerne le déplacement, nous avons donc décidé d'ajouter des explications en début de partie et de simplifier les pictogrammes des indications visuelles. Pour les sauts, nous avons retiré les manipulations qui devaient être opérées par les doigts et qui n'avaient aucune conséquence négative en cas d'échec pour les remplacer par un "tap".



Protocole synthétique - The Wanderer

• Appareils de mesure
• Mesures particulières
▼ Méthode d'observation
• Matrice difficultés/par
▼ Modalités d'accompagnement
• Aide quand demandé
• Intervention si blocage
▼ Indications
• Pas de verbalisation
• Pas de temps limité p
▼ Questionnaire prétest
• Sexe (masculin, féminin)
• Quelle est votre activité
• Age 22
• Quelle est votre pratique
• Quels sont les produits streaming, jeux vidéos, lect
• Quelle est votre pratique
• A quel(s) genre(s) de réflexion, simulation, straté
• Quelle est votre pratique
• Quel(s) genre(s) litté science-fiction, roman, aut
▼ Familiarisation
• Pas de familiarisation
▼ Mise en situation
• Vous avez téléchargé connaissance et vous
▼ Consignes
• Accéder au menu du j
• Interagir avec un pers

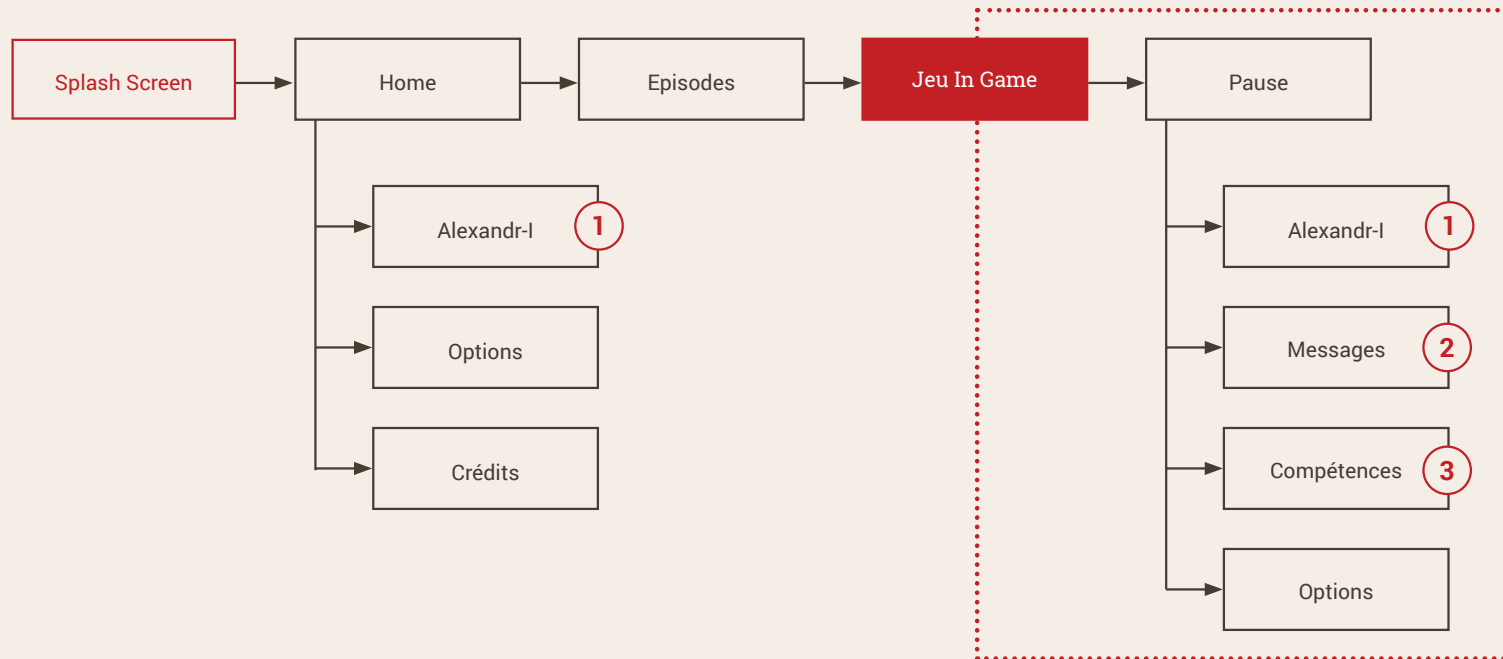
Protocole synthétique - The Wanderer

• Effectuer les séries d'action nécessaires au déroulement des événements du jeu
▼ Questionnaire posttest
• Avez-vous globalement réussi à suivre les consignes ? (oui à fait, assez, moyennement, peu, pas du tout) <i>moyennement</i>
• Avez-vous réussi à trouver les informations liées à l'oeuvre ? (idem) <i>effectivement en interagissant avec les menus</i>
• Avez-vous apprécié la navigation dans le menu ? (idem) <i>oui</i>
• Avez-vous globalement apprécié la facilité d'utilisation ? (idem) <i>Non, c'était assez compliqué, surtout pour les bugs</i>
• Avez-vous globalement apprécié les phases de jeu du prototype Cyclope ? (idem) <i>apprécié au début, puis perdu à l'écran trop flou</i>
• Avez-vous apprécié la phase d'infiltration des mains du Cyclope ? (idem)
• Avez-vous apprécié la phase d'infiltration jusqu'à l'œil du Cyclope ? (idem)
• Avez-vous apprécié la phase de fuite du Cyclope ? (idem)
• Seriez-vous intéressé de poursuivre l'aventure du héros dans une autre oeuvre littéraire ? (idem) <i>Oui, j'aimerais, revivre les moments clés</i>
• Avez-vous rencontré des bugs ? (oui, non) <i>pas de bugs rencontrés</i>
▼ Entretien posttest
• Approfondissement du questionnaire posttest <i>Plus complexe que l'interface actuelle, mais intéressante</i>
• Si besoin, questions pour la compréhension de certains événements particuliers <i>no comment</i>
• Comment reformuleriez-vous le concept en quelques mots ? <i>l'immersion dans les univers littéraires</i>
• Quels points positifs citeriez-vous en premier ? <i>scènes bien décrites, tout des éléments de l'interface graphique 3D et du monde</i>
• Quels points négatifs citeriez-vous en premier ? <i>la difficulté de la phase d'infiltration</i>
• Quelles améliorations demanderiez-vous ? <i>plus de menus et plus de scènes</i>
• Quelles évolutions imagineriez-vous ? <i>plus de scènes et plus de scènes</i>
▼ Organisation
▼ Processus de test (40 min.)
• Accueil (3 min.)
• Information sur le processus de test (2 min.)
• Questionnaire prétest (3 min.)
• Consignes (3 min.)
• Familiarisation (2 min.)
• Calibrage du matériel (2 min.)

En haut : Une testeuse lors de notre test utilisateur.
A gauche : Protocole de test.

Retrouvez un protocole de test Keeper en annexe.

Schéma de l'expérience utilisateur



1

Alexandr-I

Alexandr-I est le nom donné, dans l'histoire de Story Keeper, au serveur conservant l'ensemble des données numériques sur les oeuvres littéraires.

2

Messages / Notes

Le joueur pourra accéder dans le jeu à une messagerie qui lui servira à recevoir les courriers des archivistes, sur la base des avancées du scénario.

3

Compétences

La liste des compétences acquises par le joueur après avoir voyagé dans une oeuvre est visible dans cette page.

■ DIRECTION SONORE

Les univers littéraires

Chaque oeuvre littéraire possède son propre univers musical, la cohérence sonore des univers étant assurée par l'utilisation de bruits de papiers et de voix légèrement modifiées pour les dialogues. En outre, la musique de chaque univers repose sur l'utilisation d'instruments de l'époque et du lieu du récit.



Les bruits de papier

Les oeuvres littéraires où le joueur évolue sont faites de papier. Pour appuyer cette direction, plusieurs bruitages sont réalisés à partir de cet élément.



Les voix des personnages

Pour rendre les oeuvres vivantes, les personnages peuvent interpeller le joueur. Une voix légèrement modifiée leur est octroyée, pour conserver seulement l'intonation du propos et donner une impression d'exotisme de la langue employée.



Les instruments de musique

Il a été question d'utiliser des instruments spécifiques à chaque oeuvre, c'est-à-dire à chaque lieu et époque de récit pour respecter leur atmosphère. Ainsi dans l'Odyssée d'Homère, les instruments à cordes et les percussions ont été privilégiés, dans le but de se rapprocher des sons des instruments de l'antiquité grecque tels que le pandure, la lyre, mais aussi les tambours et tambourins. Nos références pour ce travail étaient les musiques de l'antiquité grecque, mais aussi les musiques d'ambiances de certains jeux, tels que Shadows of the Colossus et Endless Legend.

Le monde de William

Dans le monde de William, deux ambiances sonores coexistent dans le but de rendre palpable au joueur le lien secret qui existe entre les Archives Générales et l'organisation secrète et malveillante Luciditas.

La première ambiance, à l'extérieur du bâtiment des Archives Générales, propose des sons chaleureux et enjoués pour rappeler l'atmosphère optimiste, familiale et écologique du monde de 2026.

La seconde ambiance, à l'intérieur du bâtiment des Archives Générales et dans les locaux de l'organisation secrète Luciditas, utilise des sons froids et oppressants.

Les bruitages et les voix ont été enregistrés dans un studio d'enregistrement, tandis que les musiques ont été réalisées par un compositeur externe.

Pour les bruits de pas du personnage ou les sons de l'environnement, nous les avons créés en enregistrant des bruits d'altération de papiers de différents grammages (froissement, tapes) dans le but de nous rapprocher de la direction artistique visuelle.

L'ensemble de ces éléments a été importé directement dans Unity après réglages et modifications sur l'outil Audacity.

DIRECTION TECHNIQUE

Cadrage et visualisation

Dans Story Keeper, le héros William se déplace selon un rail défini dans un univers en 2.5D.

Nous avons opté pour une visualisation en 2.5D de Story Keeper plutôt qu'une simple 2D, pour les deux raisons suivantes :

- nous souhaitions appuyer l'utilisation de textures papier dans notre direction artistique, et la 2.5D permettait de faire ce travail plus facilement qu'en 2D ;
- nous souhaitions à titre personnel développer nos compétences en 3D sur support mobile.

L'utilisation d'assets 3D et d'une vue de profil est un choix de cadrage qui permet de garder une profondeur de champ et de contrôler ce qui est donné à voir au joueur. Ce choix nous permet de mieux mettre en valeur la **direction artistique** du jeu, de faciliter la **narration** sur plateforme mobile, tout en réduisant nos temps de développement pour une expérience 3D.



Grâce à la 3D, nous avons pu créer un parcours permettant à William de changer de direction et non pas d'aller toujours strictement de gauche à droite. Ces légers changements de direction ont permis d'éviter la **monotonie d'un rail simple**. Ce fonctionnement nous permet de contrôler parfaitement le placement de notre personnage tout en évitant l'utilisation d'un plan unique.



La caméra suit chacun de ses déplacements en vue de profil et en le plaçant au centre de l'écran. Elle aurait pu être développée sur le même principe que notre personnage, fixée sur un rail et se déplaçant au même rythme, mais ce mode de fonctionnement nous a paru trop rigide et trop peu personnalisable. Aussi, nous avons choisi de développer **une caméra plus flexible** qui suit le personnage au gré des déplacements du joueur.

La caméra garde constamment le personnage joué en vue de profil et au centre de son champ de vision.



La caméra et le personnage sont tous deux placés sur un rail distinct, ceux-ci étant séparés d'une distance constante.

Méthode de développement

Concernant le développement, nous avons privilégié Unity 3D qui permet une meilleure gestion et exportation de travaux pour le mobile.

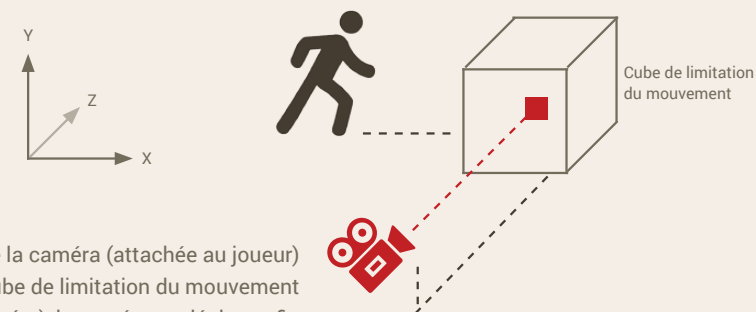
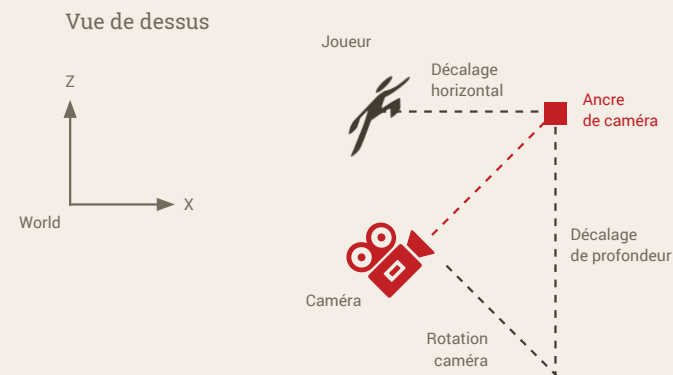
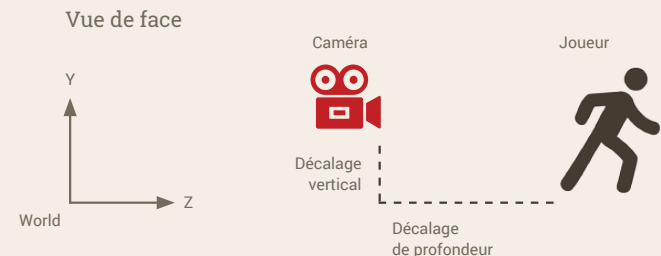
Nous avons développé selon un modèle itératif, en posant rapidement les bases du jeu dans des “démobox”. Chaque itération nous a permis de revoir des éléments de gameplay au sein de cette démobox avant de l’intégrer dans la scène principale. Ces phases de prototypages nous ont notamment permis de tester nos modèles de caméras et de contrôles pour mieux les adapter aux besoins du gameplay.



Toutes les ressources de développement utilisées dans le projet ont été créées par nos soins, ce qui nous a permis d’avoir une maîtrise complète du fonctionnement du jeu, mais aussi une connaissance des limites de celui-ci et des améliorations possibles à l’avenir. Par exemple, une des principales actions du joueur est l’interaction avec des personnages ou objets l’environnant. Un **système générique d’interactions** a été créé par nos soins, nous permettant de partir d’une base commune pour l’ensemble des interactions du jeu, et ainsi de faciliter l’ajout de nouvelles interactions.



Lors du développement du jeu, l’un des plus grand défi à s’être opposé à nous a été l’optimisation des performances. Bien que de nombreuses améliorations restent à effectuer, nous avons orienté notre développement de façon à **optimiser les performances** sur mobile. Nous avons cherché à limiter le plus possible l’éclairage dynamique et à favoriser l’éclairage pré-calculé. Nous avons également limité le nombre d’objets 3D à rendre en jeu en activant et désactivant dynamiquement de nombreux éléments en fonction de la position du joueur. Il a aussi été nécessaire de trouver des alternatives à des effets graphiques trop gourmands, comme par exemple le “glow”, initialement utilisé pour prévenir le joueur d’une interaction, qui a été remplacé par l’utilisation d’images et de messages textuels.



Quand l’ancree de la caméra (attachée au joueur) sort du cube de limitation du mouvement (attaché à la caméra), la caméra se déplace afin de replacer l’ancree au centre du cube.

■ GAMEPLAY

Disponible sur les plateformes mobiles, Story Keeper propose des contrôles multi-touch nécessitant uniquement 3 types d'interactions : le déplacement, le saut et l'interaction avec l'environnement.

En nous appuyant sur des jeux mobiles similaires à celui que nous réalisons et d'autres pour lesquels nous apprécions les contrôles, nous avons imaginé des commandes à base de "tap" et de "swipe". L'objectif était d'offrir un **style de jeu unique** au joueur, sans nouvel apprentissage après la phase de tutoriel.

Story Keeper propose donc 3 types d'interactions simples à appréhender :



Déplacement

Un "swipe", appui suivi d'un maintien du doigt, vers la gauche ou vers la droite permet de déplacer le personnage dans la direction souhaitée.



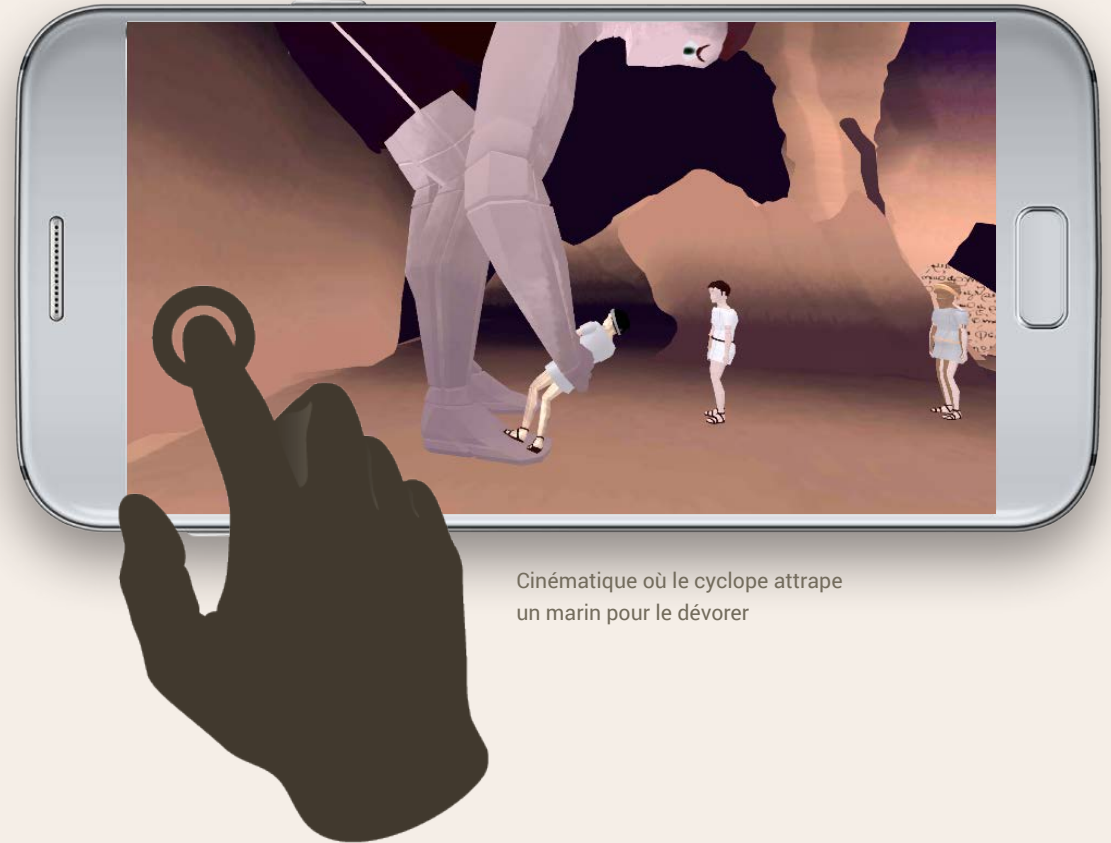
Interaction longue

Un "tap" maintenu sur le personnage permet d'ouvrir le menu.



Interaction courte

Un "tap" rapide sur un objet, un personnage ou une partie de l'environnement permet d'interagir avec la sélection.



Cinématique où le cyclope attrape un marin pour le dévorer

Ces 3 types d'interactions permettent d'obtenir une **variété d'actions** différentes en fonction de la situation du joueur et de l'oeuvre littéraire dans laquelle il se trouve.

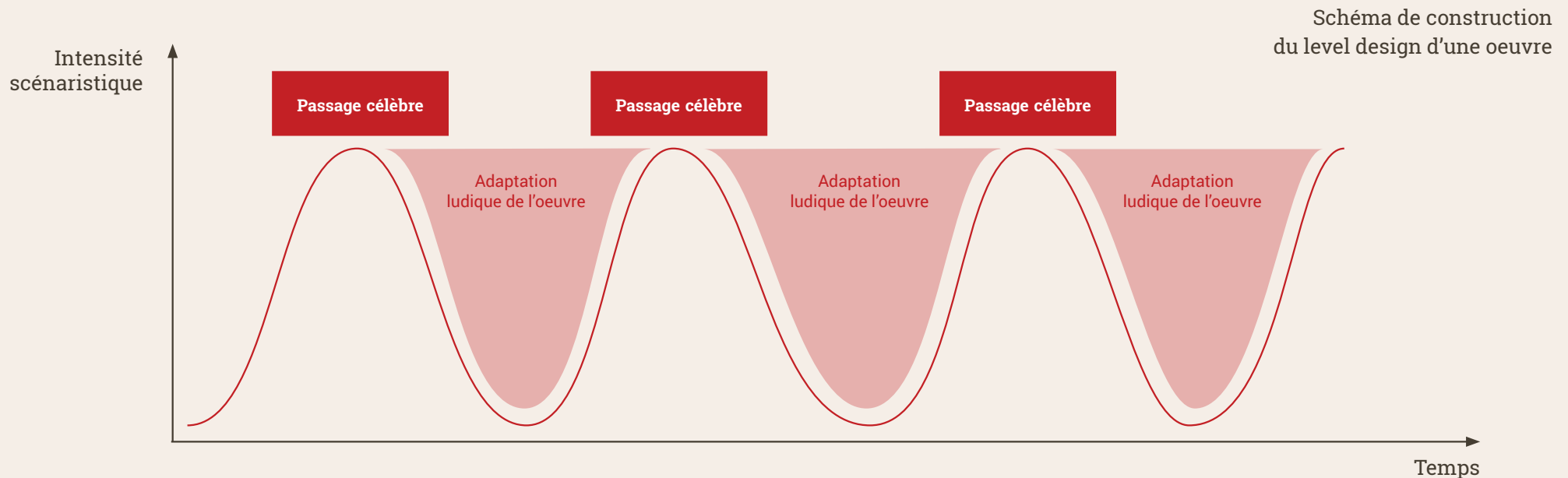
Par exemple, le joueur peut utiliser le "swipe" lors d'un combat à l'épée (Le Cid de Corneille) pour effectuer une attaque dans un sens ou dans l'autre de l'écran, et le "tap" rapide sur l'écran lors d'une phase de course (L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde de Robert Louis Stevenson) pour que le personnage effectue un saut.

Ainsi, l'utilisateur garde tout au long de son aventure les mêmes commandes de jeu, lui évitant ainsi de devoir apprendre une nouvelle façon de jouer à chaque niveau du jeu.

■ LEVEL DESIGN

Le level design de Story Keeper s'adapte à l'oeuvre dans laquelle le joueur se trouve pour rester fidèle autant que possible aux passages célèbres des oeuvres littéraires.

Story Keeper ne modifie pas le contenu des oeuvres mais propose une **adaptation réfléchie** au support vidéoludique. Concrètement, plus le passage de l'oeuvre est important, moins son adaptation diffère de l'oeuvre originale. A contrario, la liberté d'adaptation est plus grande pour les phases de récit qui ne sont pas considérées comme des passages-clés.



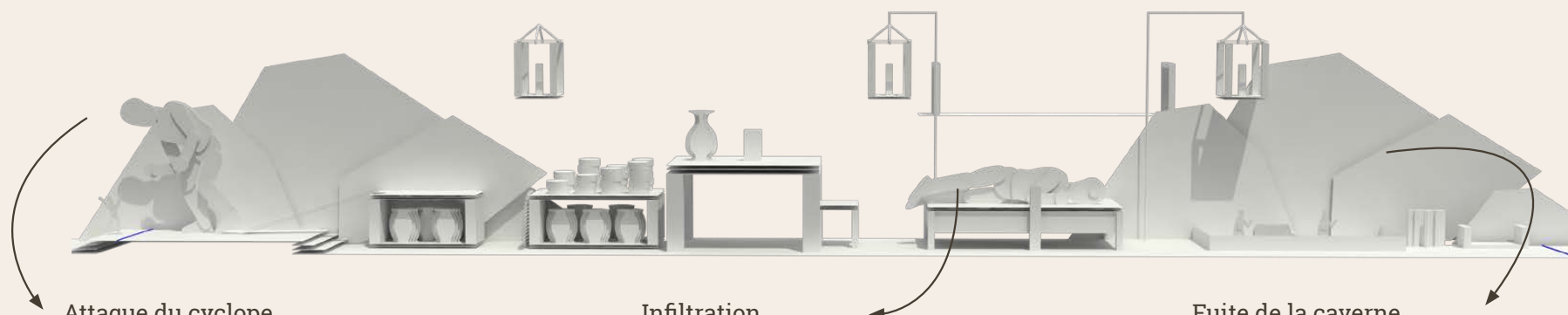
Exemple de level design

Phase d'affrontement contre le cyclope Polyphème dans l'Odyssée d'Homère.

Cette phase retranscrit de façon assez fidèle les 3 événements les plus célèbres de cette partie de l'oeuvre d'Homère :

- le dévorement des marins, camarades d'Ulysse, par le cyclope ;
- le dialogue entre le cyclope et Ulysse qui a permis la célèbre réplique "Je suis personne" ;
- la fuite d'Ulysse et de ses camarades de la caverne du cyclope réalisée en s'accrochant au ventre des moutons.

Pour conserver le côté aventureux que nous souhaitons donner au jeu, des séries d'actions ludiques à effectuer par le joueur ont été placées entre ces différents passages.



Attaque du cyclope

Dans l'oeuvre, une fois qu'Ulysse a demandé hospitalité au cyclope, celui-ci dévore deux marins parmi ses compagnons.

Dans le jeu, le cyclope mange un marin et tente de manger Ulysse. Le joueur doit éviter les mains et pieds du cyclope pour survivre et continuer l'aventure.

Infiltration

Dans l'oeuvre, Ulysse propose du vin au cyclope afin qu'il s'endorme et qu'il puisse lui crever l'oeil.

Dans le jeu, le joueur propose du vin au cyclope. Un dialogue s'amorce et le joueur peut choisir parmi plusieurs réponses possibles. Si le joueur donne la bonne réponse, il peut accéder à l'étape suivante pour crever l'oeil du cyclope.

Fuite de la caverne

Dans l'oeuvre, Ulysse et les marins se cachent sous les moutons pour s'échapper de la caverne.

Dans le jeu, le joueur doit suivre le rythme des pas des moutons pour s'échapper.

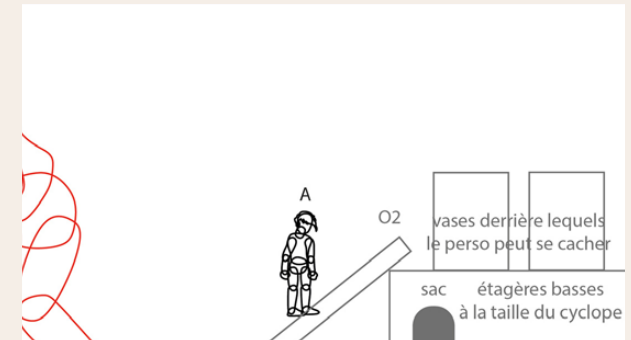
Walkthrough

L'affrontement avec le cyclope est décomposé en 3 phases.

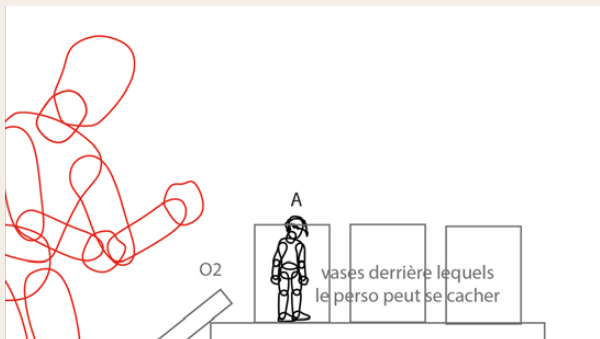
Nous allons aborder ici la phase d'infiltration, la plus longue des 3 dans laquelle le joueur doit proposer du vin au cyclope pour l'endormir, puis une fois celui-ci couché, trouver un moyen pour lui crever son oeil unique.

Cette suite d'images constitue une version simplifiée du storyboard.

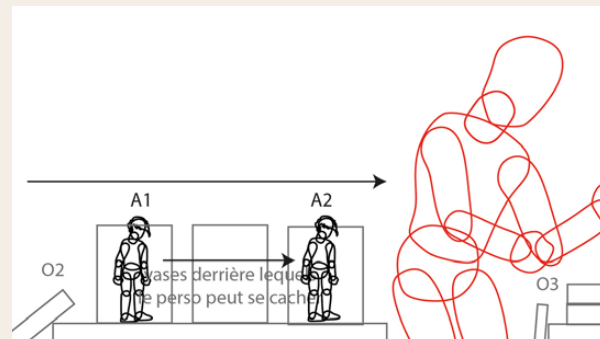
Retrouvez un walkthrough plus détaillée en annexe.



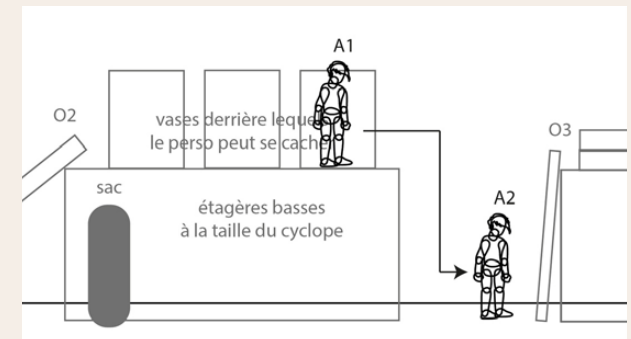
- 1 Lorsque le joueur arrive à mi-chemin sur le bâton, le cyclope se relève.



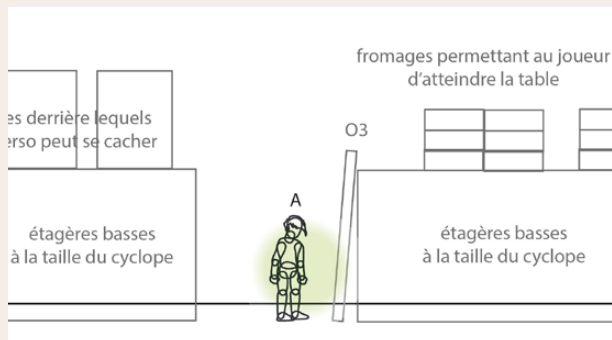
- 2 Lorsque le joueur atteint les vases, il se cache automatiquement sans action du joueur.



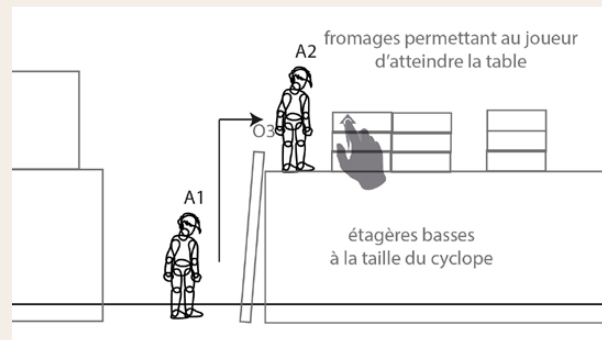
- 3 Cinématique : Le cyclope ne trouvant pas le joueur, il continue son chemin et disparaît de l'écran.



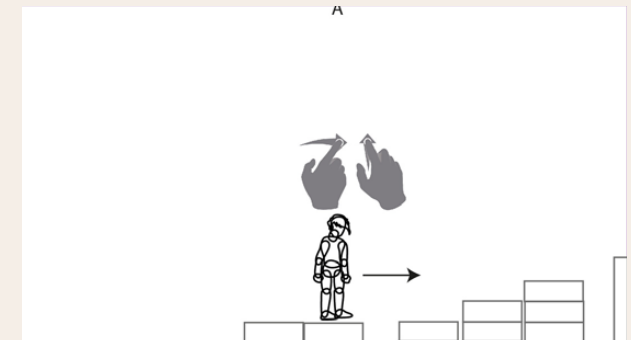
- 4 Le joueur ressort de sa cachette et descend de la première étagère basse. Bloqué par le sac à gauche, il ne peut revenir en arrière.



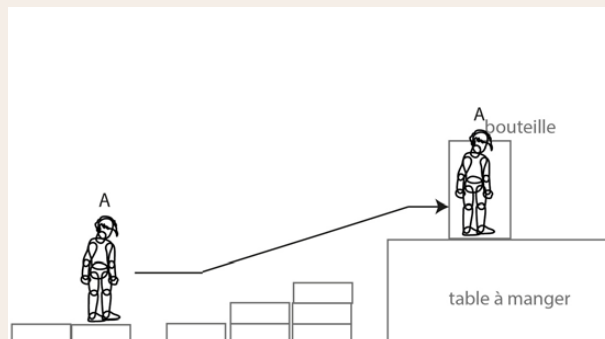
- 5** Une interaction est possible avec le clayon pour monter sur la seconde étagère basse.



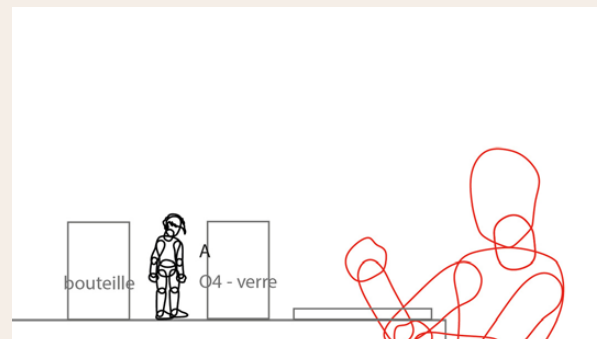
- 6** Le joueur monte sur la seconde étagère basse, puis sur les fromages situés sur cette dernière.



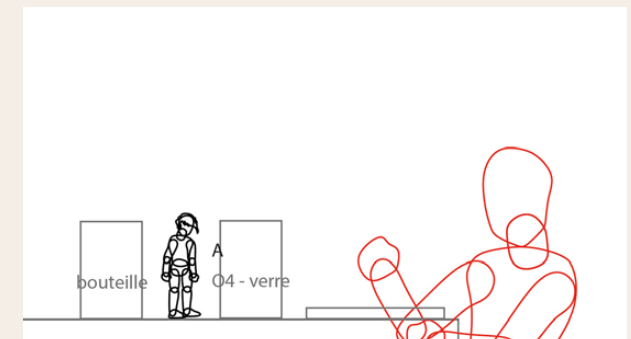
- 7** Le joueur doit faire un saut pour continuer son chemin vers le cyclope.



- 8** Le joueur continue à sauter, de fromage en fromage, jusqu'à arriver sur la table et à voir le cyclope mangeant son repas.



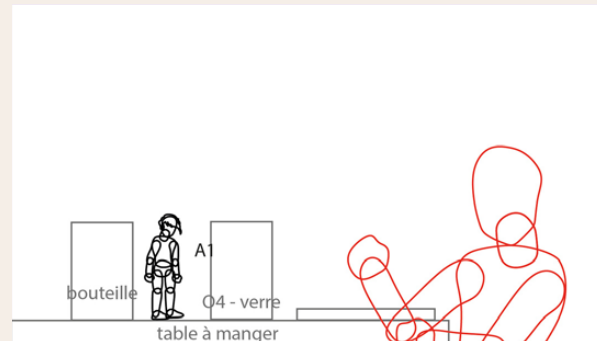
- 9** Lorsque le joueur est entre la bouteille et le verre, le cyclope entame un dialogue avec le personnage.



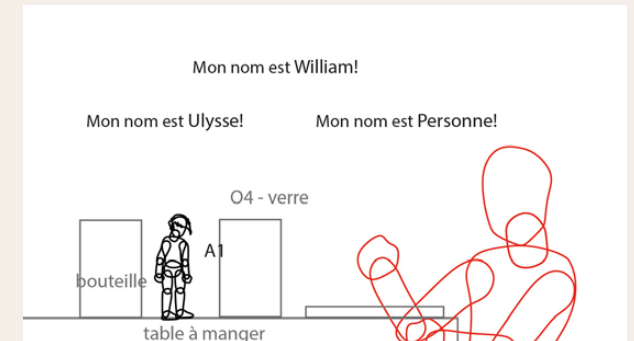
- 10** Fin de la discussion avec le cyclope. Si le joueur se rapproche, le cyclope le menace.



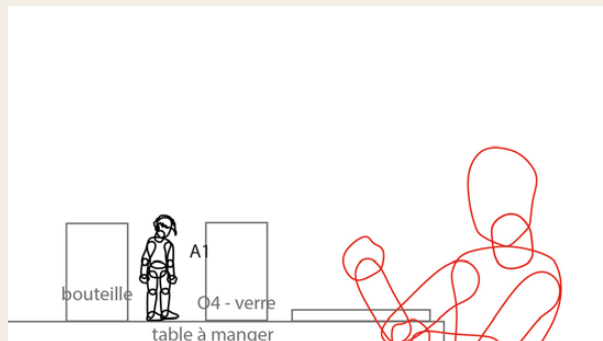
11 Le joueur peut donner du vin au cyclope.



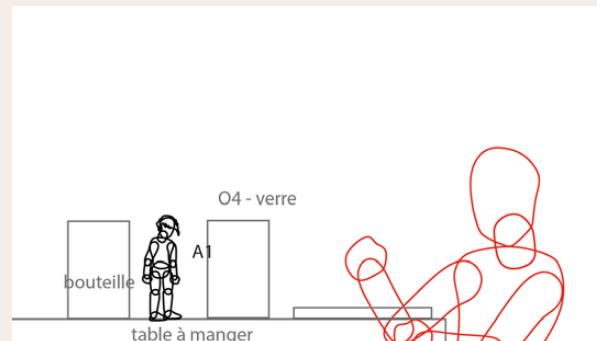
12 Le cyclope apprécie le vin et continue le dialogue.



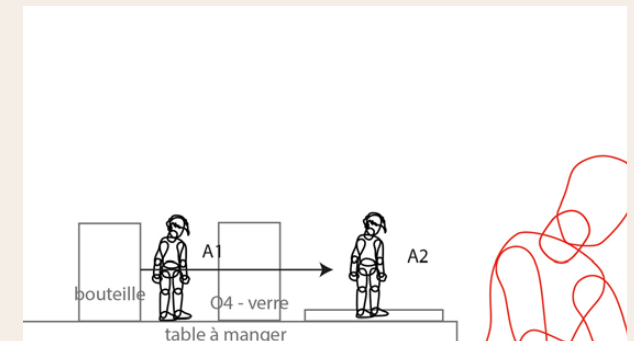
13 Le joueur doit choisir la bonne réponse à la question du cyclope.



14 Mauvaise réponse : « Je suis Ulysse ». Le cyclope écrase le joueur d'une main.



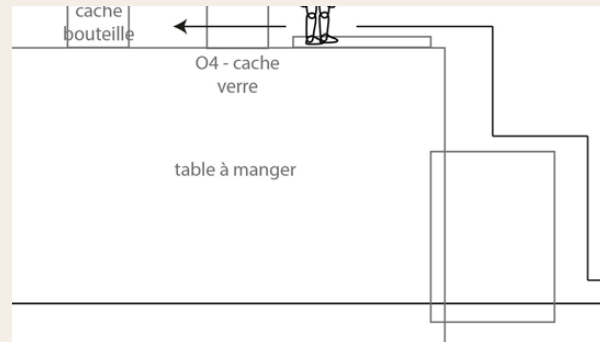
15 Mauvaise réponse : « Je suis William ». Le cyclope écrase le joueur d'une main.



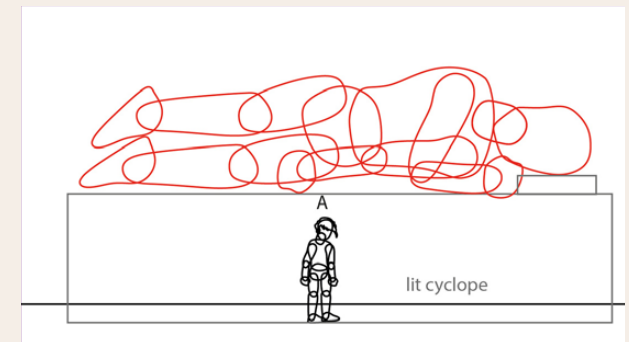
16 Bonne réponse : « Je suis Personne ». Le cyclope se tourne pour aller se coucher.



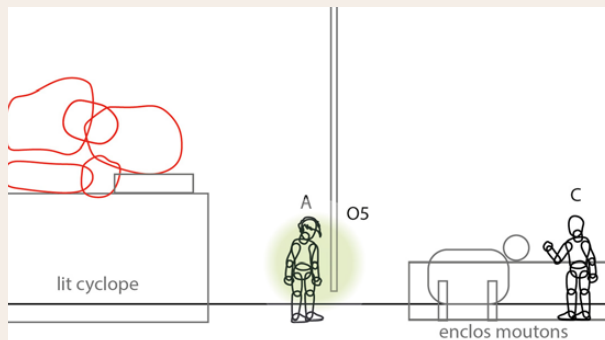
- 17** Le cyclope fatigué se lève de table pour aller se coucher et sort de l'écran du joueur.



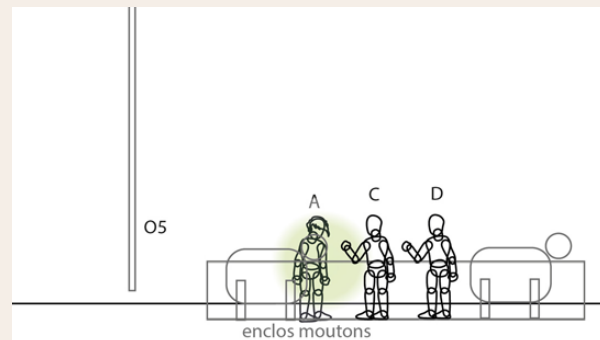
- 18** Le joueur descend de table et continue vers la droite.



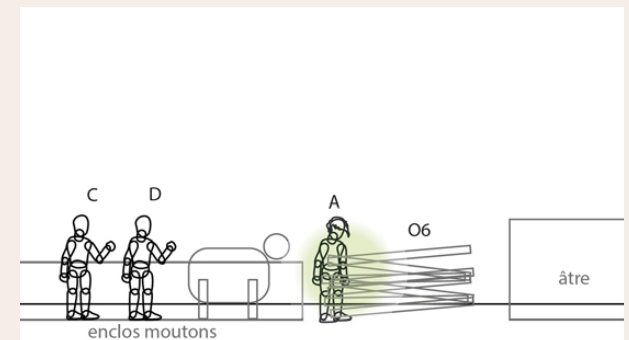
- 19** Le joueur passe à côté du lit du cyclope endormi.



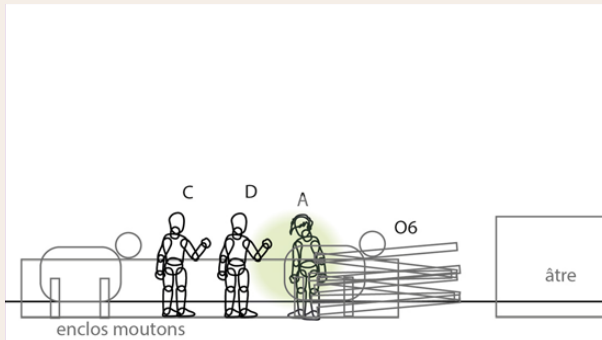
- 20** Le joueur peut interagir avec la corde.
Le joueur est interpellé par un marin.



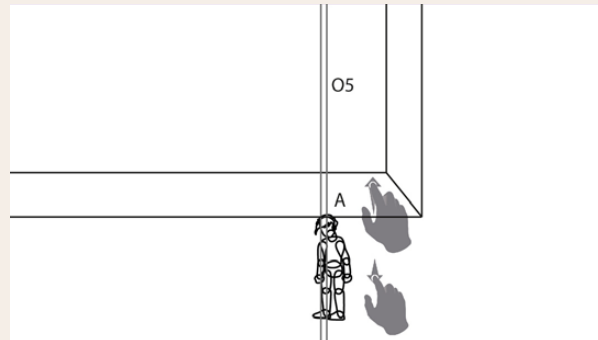
- 21** Le joueur dialogue sur les possibilités de fuite de la caverne avec les marins.



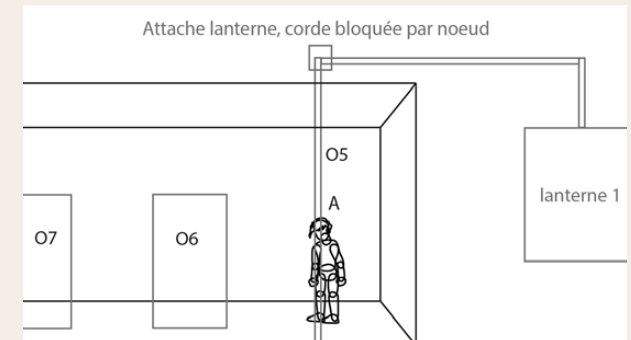
- 22** Le joueur peut interagir avec les branches au sol et ramasser l'une d'elles.



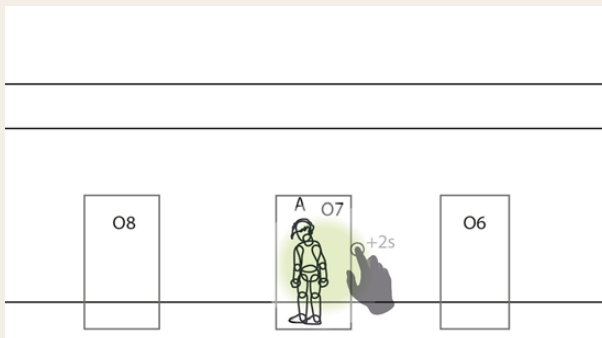
- 23** Le joueur peut interagir avec les marins et leur confier la branche ramassée.



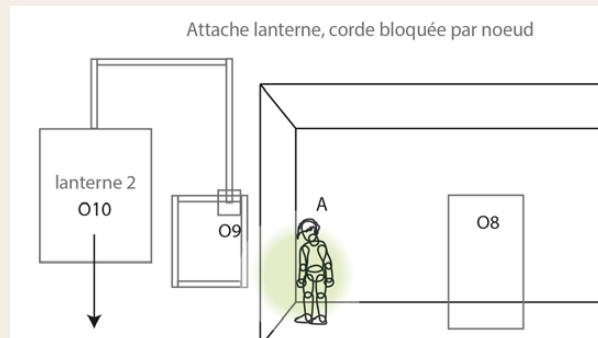
- 24** Lorsque le joueur grimpe à la corde, il atteint une plateforme.



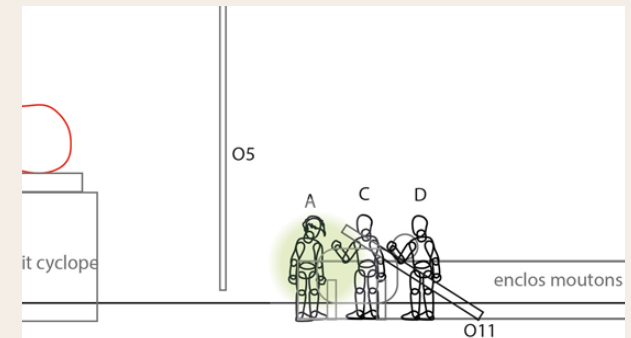
- 25** Une fois en haut de la corde, le joueur passe automatiquement sur la plateforme.



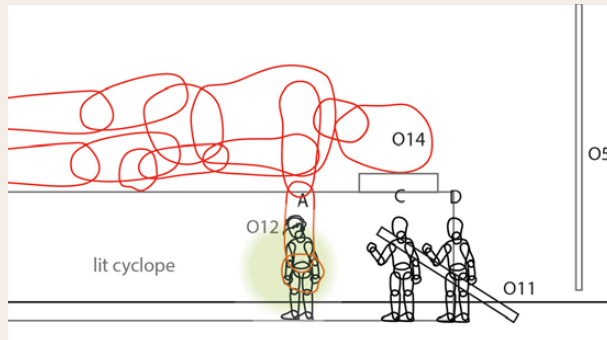
- 26** Le joueur passe à côté d'objets qui peuvent tomber et réveiller le cyclope si le joueur ne les rattrape pas.



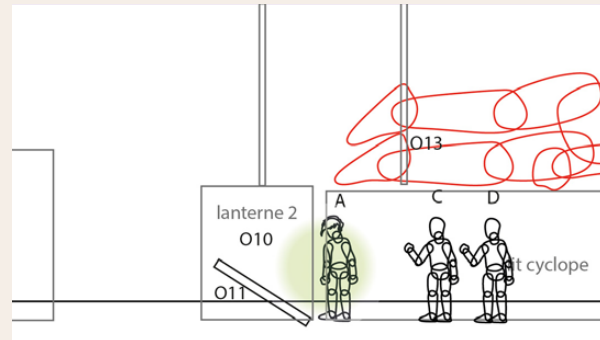
- 27** Le joueur doit délier le noeud d'une corde pour faire tomber la lanterne en bas.



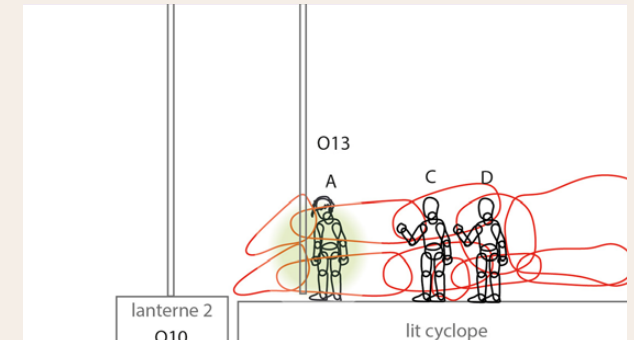
- 28** Le joueur rebrousse chemin et retrouve les marins tenant le pieu qu'ils ont taillé.



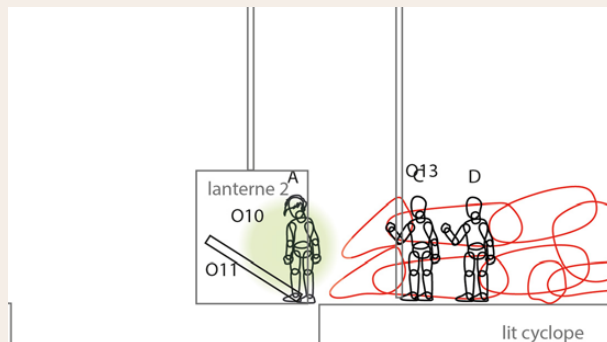
- 29** Le joueur peut interagir avec le bras du cyclope pour grimper sur son lit.



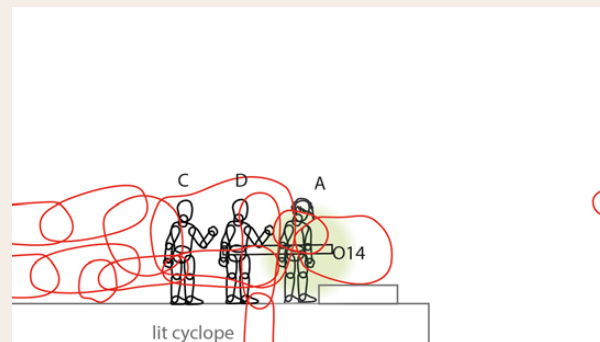
- 30** Le joueur peut interagir avec la lanterne pour monter le pieu au niveau du lit du cyclope.



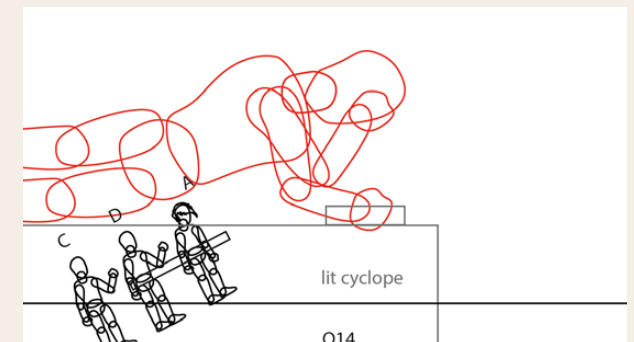
- 30** Le joueur grimpe via le bras du cyclope et interagit avec la corde pour monter la lanterne.



- 31** Le joueur récupère le pieu.



- 32** A côté de l'oeil du cyclope, le joueur peut planter le pieu dans celui-ci.



- 33** Le cyclope se réveille brusquement et se lève en faisant tomber le joueur hors du lit.

■ RÉFÉRENCES INTERACTIVES

Soldats Inconnus

Ubisoft

Nous avons apprécié le **format épisodique** et narratif du jeu d'aventure « Soldats Inconnus ».



Limbo

Playdead

Nous avons apprécié les **contrôles** sur l'écran tactile à l'aide de swipe (appui glissé maintenu) du jeu « Limbo ».



Assassin's Creed Chronicles

Ubisoft

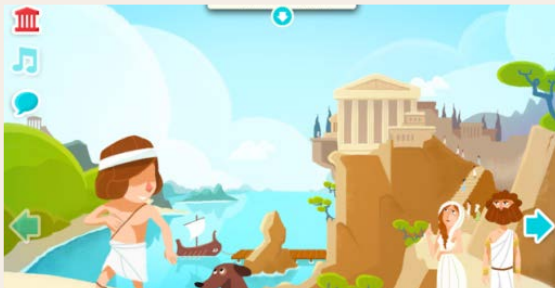
Nous avons apprécié le cadrage et la rotation de la **caméra** du jeu « Assassin's Creed Chronicles ».



Ulysse

Quelle Histoire

Nous avons apprécié la **fidélité de l'application** « Ulysse - Quelle Histoire » à la trame originale de l'épopée d'Ulysse.



Agatha Christie - The ABC Murders

Microïds, Artefacts Studio

Nous avons apprécié le choix d'un gameplay de **point-and-click** en lien avec l'oeuvre originale.



The Witcher

CD Projekt

Nous avons apprécié la **justesse de la représentation** de l'univers littéraire de l'oeuvre.

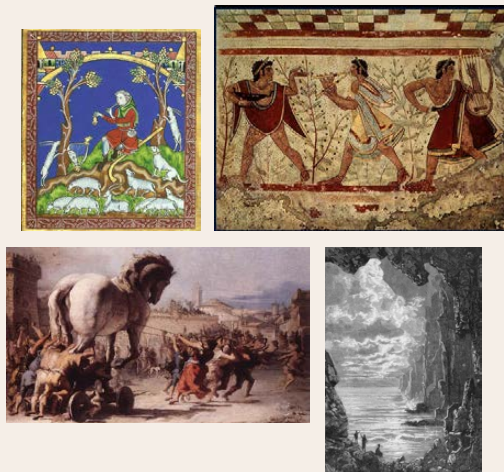


■ **UNIQUE SELLING POINTS**



L'exploration palpitante d'une multitude d'oeuvres littéraires encore inexploitées

Story Keeper adapte fidèlement les plus belles oeuvres littéraires pour proposer aux joueurs une aventure vidéoludique immersive et fascinante.



L'inépuisable renouvellement narratif, graphique et sonore des univers littéraires

Story Keeper offre une approche visuelle et auditive propre à chaque oeuvre pour faciliter l'immersion dans chaque récit et procurer un sentiment constant de découverte.



L'initiation amusante à la littérature et aux grands classiques

Story Keeper est un jeu conçu pour être accessible à tout âge et permettre d'accéder lorsqu'on le souhaite en cours de partie aux textes originaux des oeuvres littéraires.

Communication & business

Stratégie de communication	48
Réseaux sociaux et publicité internet	48
Plateformes de téléchargement	48
Partenariats publicitaires	48
Schéma de communication	49
Lancement et planning	50
Dimension économique	51
Positionnement économique du projet	51
Budget et planning de production	52

■ STRATÉGIE DE COMMUNICATION

Le succès d'un jeu mobile est étroitement lié à sa visibilité auprès de la cible, il s'agit donc d'essayer de se rapprocher au maximum des futurs joueurs de Story Keeper en allant les chercher là où ils se trouvent.

Réseaux sociaux et publicité internet

Pour rappel, la cible du jeu Story Keeper est principalement constituée de personnes jeunes, technophiles ou sensibles à la littérature. C'est pourquoi nous souhaitons privilégier une communication basée sur les réseaux sociaux et sur la location d'espaces publicitaires de sites spécialisés dans le digital pour être sûrs d'atteindre la cible du jeu. Une communauté sera développée autour du jeu à l'aide de teasers sur le gameplay et les passages littéraires sélectionnés, avec une possibilité de permettre aux internautes de participer au choix des oeuvres.

Plateformes de téléchargement

En termes de diffusion auprès des joueurs et technophiles, Story Keeper sera mis en vente sur les plateformes Google Play et Apple Store. Un site internet dédié au jeu et à sa communauté sera aussi créé pour rassembler

les internautes et rediriger leur communication vers les réseaux sociaux tels que Facebook, Twitter ou Youtube, qui transformeront les échanges en une publicité à plus grande échelle.

Partenariats publicitaires

Une autre piste de développement serait la création de partenariats avec des entreprises ou institutions culturelles, qui permettraient à la fois de créer de la notoriété au jeu vidéo et d'apporter des fonds supplémentaires à son développement.

Entreprises et chaînes culturelles

Des partenariats pourraient ainsi être développés avec des entreprises et chaînes télévisées culturelles telles que la FNAC, Amazon, France Culture, Arte, France 5 ou LCP, pour faire connaître le jeu à leur public, plutôt sensible à la littérature, au travers de publicités télévisées, numériques (site internet, application, newsletters, etc.), ou d'imprimés publicitaires.

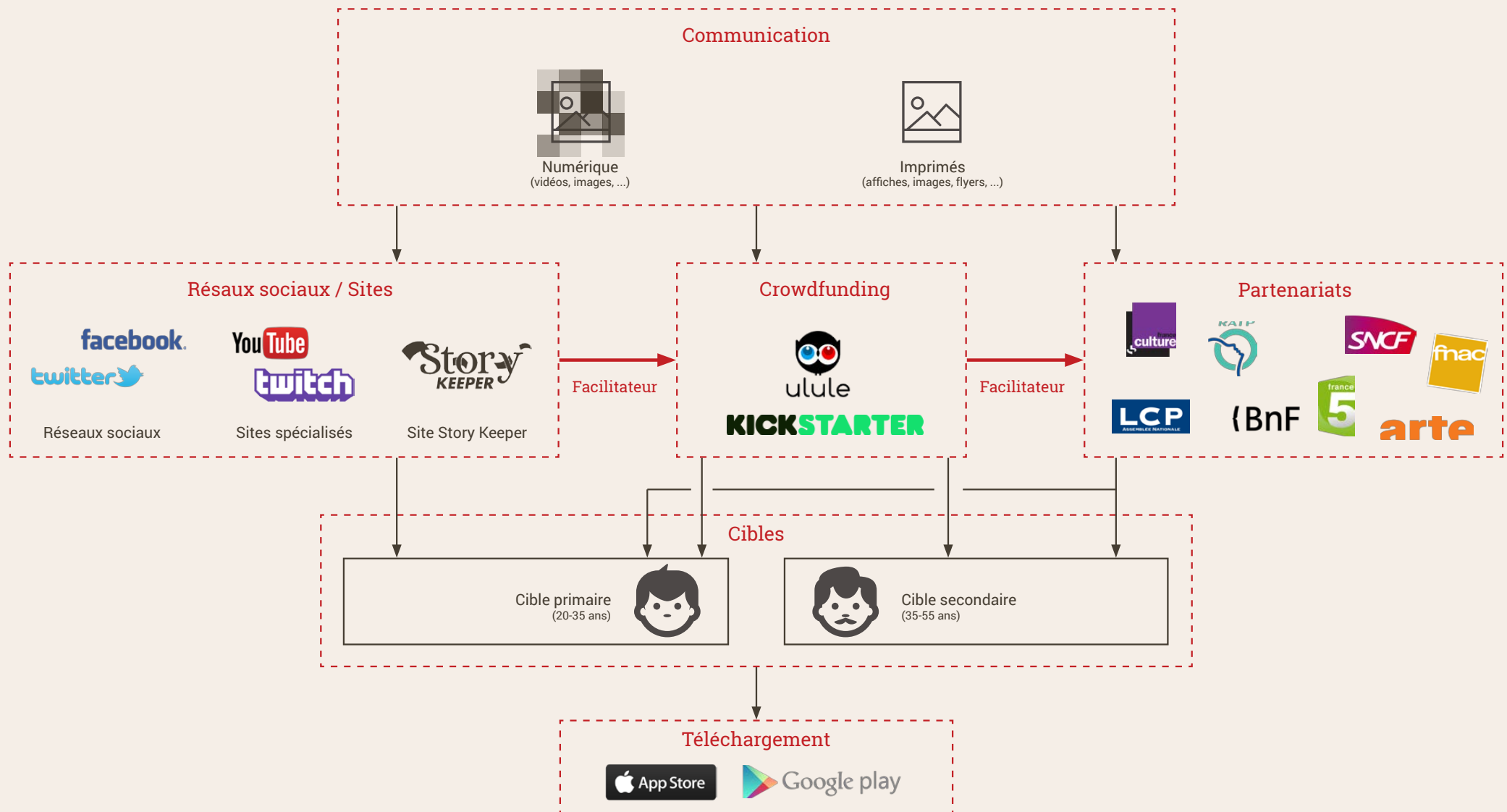
Bibliothèques, librairies et maisons d'édition

Une communication plus ciblée par le biais d'affiches print dans les bibliothèques telles que la BnF permettrait d'entrer en contact avec des écrivains souhaitant mettre en avant leur livre dans l'un des épisodes du jeu, ou avec des lecteurs souhaitant participer au choix des livres présentés dans le jeu. Il est aussi possible d'imaginer une communication publicitaire directement sur les supports de livres ou via des blogs littéraires, en partenariat avec des éditeurs, auteurs ou dessinateurs.

Entreprises liées aux transports

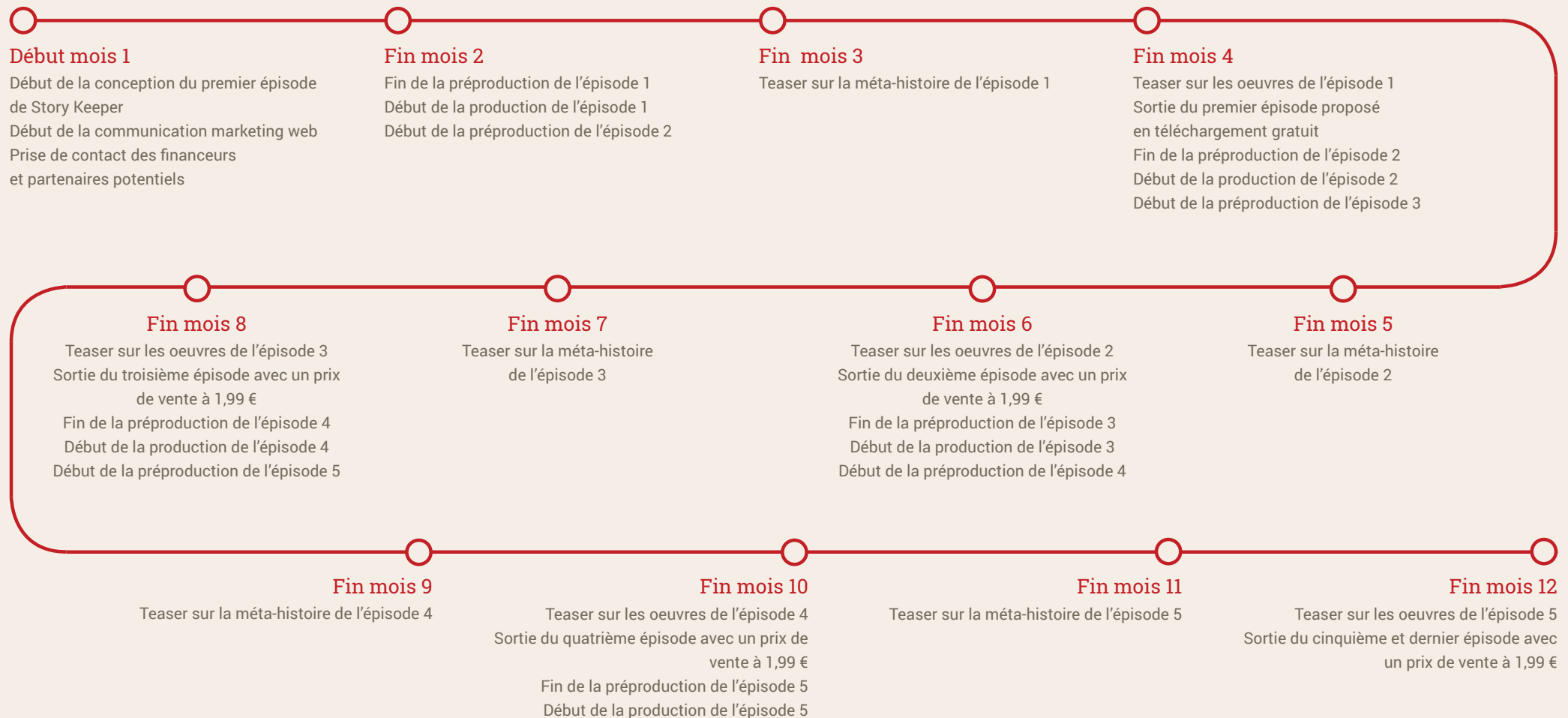
Enfin, le jeu ne nécessitant pas une constante connexion internet et étant constitué de niveaux courts, une communication réalisées sur la base d'affiches publicitaires dans les transports pourrait par exemple voir le jour à l'aide d'un partenariat avec la RATP ou la SNCF. De la même façon, l'envoi de kit press aux journaux gratuits diffusés dans les métro pourrait permettre d'atteindre nos deux types de cible, car une large partie d'entre elle joue à des jeux vidéo mobiles ou lie les journaux dans les transports.

Schéma de communication



Lancement et planning

Dans l'optique de la sortie du premier épisode de Story Keeper avant la fin de l'année pour profiter d'un lancement en période de fêtes, la phase de pré-production devrait débuter au milieu de l'année.



■ DIMENSION ÉCONOMIQUE

Positionnement économique du projet

Story Keeper proposera chaque nouvel épisode à 1,99 €, le premier étant proposé gratuitement en téléchargement.

Le fait de proposer gratuitement le premier épisode augmentera significativement le nombre de téléchargements et ainsi facilitera grandement la conclusion de partenariats et l'obtention de subventions avec les organismes précités. En effet, nous pourrions leur proposer une plus grande visibilité (public plus nombreux) et une proximité accrue avec l'intérêt général (diffusion gratuite de la culture littéraire).

En fonction de la réception de ces 5 premiers épisodes par le public, la conception d'une éventuelle série de 5 autres épisodes (2ème saison) pourra être envisagée. De la même manière, un portage sur Steam pourra être réalisé pour toucher un plus large public et permettre le financement de la seconde saison. Le prix de la première saison complète sur Steam et du premier épisode de la saison deux pourra par exemple être fixé à 10 €.



Budget et planning de production

Coûts de la production

La réalisation d'un épisode de Story Keeper dure environ 4 mois. Dans une hypothèse de production simultanée de deux épisodes à la fois, il faudra environ 12 mois pour finaliser les 5 épisodes et donc l'ensemble du jeu (voir tableau).

Phase de préproduction

Environ 2 à 4 personnes seraient nécessaires pendant 2 mois lors de la phase de pré-production.
Durant cette phase, le concept de l'épisode serait défini par un scénario, complété de concepts art des oeuvres qui seront explorées ainsi qu'une estimation des textures, formes 3D et sons à produire.

Phase de production

Environ 6 à 8 personnes seraient nécessaires pendant 2 mois lors de la phase de production.
Durant cette phase, la production de l'épisode nécessitera d'agrandir l'équipe pour produire les différents éléments audios et visuels des univers visités. Des tests à différentes étapes de la conception seront effectués pour s'assurer de la qualité de l'épisode.

Phase de postproduction

La présence de personnel dédié uniquement à la phase de post-production ne nous paraît pas indispensable au regard de la simplicité du jeu.

Coûts de la production

		Préproduction épisode 1		Préproduction épisode 2		Préproduction épisode 3		Préproduction épisode 4		Préproduction épisode 5				
				Production épisode 1		Production épisode 2		Production épisode 3		Production épisode 4		Production épisode 5		
Nature de coût		Mois 1	Mois 2	Mois 3	Mois 4	Mois 5	Mois 6	Mois 7	Mois 8	Mois 9	Mois 10	Mois 11	Mois 12	Total €
Chef de projet	Gestion de projet	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-48 000
Community manager	Gestion de projet	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-48 000
Game/level designer 1	Préproduction	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	0	0	-40 000
Game/level designer 2	Production	0	0	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-40 000
Développeur 1	Préproduction	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	0	0	-40 000
Développeur 2	Production	0	0	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-40 000
Scénariste	Préproduction	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	0	0	-40 000
UI/UX designer	Production	0	0	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-40 000
3D artist/animateur 1	Préproduction	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	0	0	-40 000
3D artist/animateur 2	Production	0	0	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-4 000	-40 000
Concept artist	Préproduction	-4 000	0	-4 000	0	-4 000	0	-4 000	0	-4 000	0	0	0	-20 000
Sound designer	Production	0	0	-4 000	0	-4 000	0	-4 000	0	-4 000	0	-4 000	0	-20 000
Sous-total frais de personnel		-28 000	-24 000	-48 000	-40 000	-48 000	-40 000	-48 000	-40 000	-48 000	-40 000	-28 000	-24 000	-456 000
Bureaux		-2 400	-2 400	-2 400	-2 400	-2 400	-2 400	-2 400	-2 400	-2 400	-2 400	-2 400	-2 400	-28 800
Licences de logiciels		-730	-730	-730	-730	-730	-730	-730	-730	-730	-730	-730	-730	-8 760
Matériel informatique		-10 500	0	-7 500	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-18 000
Sous-total frais de structure et matériel		-13 630	-3 130	-10 630	-3 130	-3 130	-3 130	-3 130	-3 130	-3 130	-3 130	-3 130	-3 130	-55 560
Total des coûts		-41 630	-27 130	-58 630	-43 130	-51 130	-43 130	-51 130	-43 130	-51 130	-43 130	-31 130	-27 130	-511 560

Financement de la production

Pour financer le projet, nous avons recensé 6 possibilités :



Chiffre d'affaires

Le premier épisode étant proposé gratuitement en téléchargement, il n'apportera pas de ressources en chiffre d'affaires mais permettra de fidéliser des joueurs pour les téléchargements suivants.

Nous estimons pouvoir toucher, au regard des données de deux jeux aux cibles similaires (Type:Rider en partenariat avec Arte a atteint 100 000 téléchargements, et A Blind Legend en partenariat avec France Culture a atteint 1 000 000 de téléchargements), environ 300 000 utilisateurs pour le premier épisode.

Avec une hypothèse de deux tiers de déperdition des joueurs lors du téléchargement du second épisode payant, puis d'un cinquième des joueurs à chaque nouvel épisode payant sorti, nous estimons pouvoir atteindre un total d'environ 300 000 téléchargements payants d'ici la fin du projet.

Ressources estimées

Environ 587 448 € pour l'ensemble du projet



Partenariats avec des dessinateurs, auteurs et éditeurs

Notre projet permettant d'explorer des livres, il semble possible de créer des partenariats avec des dessinateurs/illustrateurs, des auteurs et ou des éditeurs. En échange de fonds ou d'aide à la promotion, il serait ainsi envisageable dans Story Keeper de modéliser le livre d'un auteur/éditeur partenaire, ou bien de faire la promotion d'un dessinateur en lui permettant de définir la direction artistique d'une oeuvre dans Story Keeper.

Ressources estimées

Environ 25 000 € au total



Crowdfunding

Il existe de nombreux sites communautaires de financement de projets en échange de contributions telles que des goodies ou encore des préventes du jeu, le plus connu étant Kickstarter qui regroupe une communauté de "backer" de plus de 10 millions de personnes. La comparaison des divers financements octroyés pour les projets de jeu vidéo sur cette plateforme nous ont permis de formuler une hypothèse de financement.

Ressources estimées

Environ 50 000 € au total



Partenariats avec des grandes entreprises et institutions culturelles

Le partenariat avec une entité publique ou privée facilite la promotion du projet, et ce d'autant plus si son public correspond à la cible du jeu vidéo. Il s'agit d'obtenir du chiffre d'affaires supplémentaire en déclenchant le téléchargement du jeu par de nouveaux joueurs, mais aussi d'obtenir des fonds d'investissement de la part de ces entreprises. Comme expliqué précédemment, les entreprises visées seraient notamment Arte (ayant déjà été partenaire avec les jeux Californium ou encore Type:Rider), France 5, LCP, la BnF, et France Culture.

Ressources estimées
75 000 € au total



Subventions

Le financement du projet Story Keeper peut aussi se faire via les bourses de certains organismes, comme par exemple le Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC) ou bien le Centre National du Livre (CNL) qui propose des aides pour les projets numériques.

Ressources estimées
50 000 € pour l'ensemble du projet.



Emprunts

Certains organismes comme le CNL et le CNC évoqué ci-avant proposent des emprunts ou des avances remboursables à des conditions plus accessibles que les banques classiques. Nous proposons de recourir à ce type d'emprunt en cas de besoin.

Financement de la production

Nature de financement / revenu	Préproduction épisode 1		Préproduction épisode 2		Préproduction épisode 3		Préproduction épisode 4		Préproduction épisode 5		Production épisode 5		Mois 13	Total €
	Mois 1	Mois 2	Mois 3	Mois 4	Mois 5	Mois 6	Mois 7	Mois 8	Mois 9	Mois 10	Mois 11	Mois 12		
Chiffre d'affaires épisode 2 (100 000 downloads)	0	0	0	0	0	0	199 000	0	0	0	0	0	0	199 000
Chiffre d'affaires épisode 3 (80 000 downloads)	0	0	0	0	0	0	0	0	159 200	0	0	0	0	159 200
Chiffre d'affaires épisode 4 (64 000 downloads)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	127 360	0	0	127 360
Chiffre d'affaires épisode 5 (51 200 downloads)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	101 888	101 888
Partenariat dessinateur/auteur	0	5 000	0	5 000	0	5 000	0	5 000	0	5 000	0	0	0	25 000
Crowdfunding	0	0	50 000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50 000
Financement entreprises	0	15 000	0	15 000	0	15 000	0	15 000	0	15 000	0	0	0	75 000
Subventions	0	0	50 000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50 000
Total des financements/revenus	0	20 000	100 000	20 000	0	20 000	199 000	20 000	159 200	20 000	127 360	0	101 888	787 448

Les différentes solutions proposées permet-traient d'atteindre un financement total sur le projet (CA + partenariats + subventions) de 787 448 €.

Retour sur investissement

Nous estimons les coûts totaux du projet à 511 560 € et les rentrées d'argent à 787 448 €, soit un retour sur investissement final de 275 888 €, représentant une rentabilité élevée (35 %).

Le plan de financement proposé suggère un retour sur investissement dès la fin du septième mois de production, vers le début de la seconde moitié du projet, ce qui devrait limiter le recours à l'emprunt et permettre éventuellement de débiter à réfléchir à une seconde saison de Story Keeper avant la fin de la première.

Retour sur investissement

	Préproduction épisode 1		Préproduction épisode 2		Préproduction épisode 3		Préproduction épisode 4		Préproduction épisode 5		Production épisode 5			
	Mois 1	Mois 2	Mois 3	Mois 4	Mois 5	Mois 6	Mois 7	Mois 8	Mois 9	Mois 10	Mois 11	Mois 12	Mois 13	Total €
Total des coûts	-41 630	-27 130	-58 630	-43 130	-51 130	-43 130	-51 130	-43 130	-51 130	-43 130	-31 130	-27 130	0	-511 560
Total des financements/revenus	0	20 000	100 000	20 000	0	20 000	199 000	20 000	159 200	20 000	127 360	0	101 888	787 448
Bénéfice (+) / perte (-)	-41 630	-7 130	41 370	-23 130	-51 130	-23 130	147 870	-23 130	108 070	-23 130	96 230	-27 130	101 888	275 888
Retour sur investissement	-41 630	-48 760	-7 390	-30 520	-81 650	-104 780	43 090	19 960	128 030	104 900	201 130	174 000	275 888	275 888

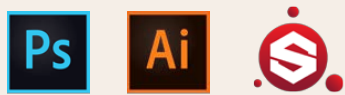
Organisation & équipe

Organisation	58
Outils de réalisation	58
Outil de coopération	58
Organisation du projet	59
Tâches	60
Pipeline de production	61
Equipe	62

■ ORGANISATION

Outils de réalisation

Graphisme



Pour l'interface utilisateur, les concept arts et texture des éléments 3D.

3D



Pour dessiner, extruder et modéliser les éléments 3D.

Animation



Pour l'animation des éléments 3D, les éléments de l'interface utilisateur et les cinématiques.

Développement



Pour développer le jeu Story Keeper.

Prototypage



Pour itérer et prototyper l'interface utilisateur.

Son



Pour ajuster et modifier les voix et bruitages.

Outils de coopération



Pour communiquer au sein de l'équipe, nous avons utilisé l'application Slack. Elle permet la création d'un espace commun d'échange et facilite le partage de fichiers.



Skype a été un outil de communication privilégié, puisqu'il a permis de réaliser des réunions vocales à la fin de chaque semaine pour discuter du travail effectué et des tâches suivantes à réaliser.



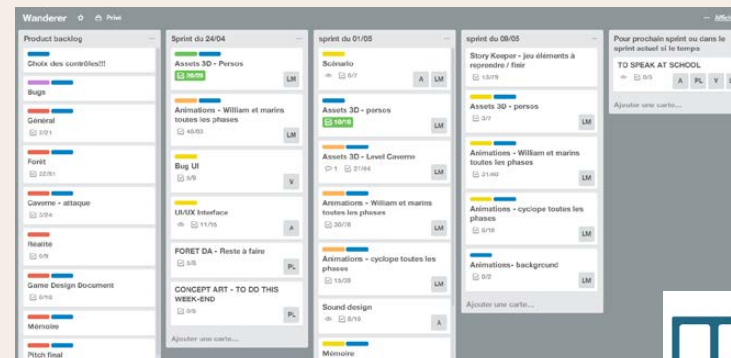
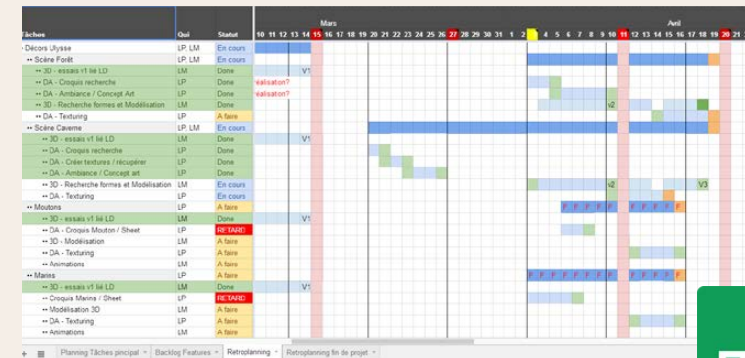
Pour le stockage de nos fichiers collaboratifs, nous avons utilisé Google Drive et avons opté pour Dropbox lorsqu'il s'agissait de synchroniser notre travail sur les scènes Unity.

Organisation du projet

Dès le début du projet, nous avons réalisé un rétro-planning sur Google Sheets pour lister l'ensemble des tâches à effectuer par les membres du groupe et le temps nécessaire estimé à leur réalisation avant les deadlines imposées.

En complément, nous avons utilisé Trello, un outil d'attribution de tâches aux différents membres du groupe avec une visualisation par sprints (un par semaine).

Ces outils de planning nous ont permis de mettre en place un **fonctionnement en sprint** pour notre projet. Chaque début de semaine, nous effectuons une réunion pour définir les priorités en fonction du travail achevé.



Tâches

Les tâches du projet ont été partagées en fonction des intérêts, des contraintes et des profils de chacun des membres de l'équipe. Les principaux éléments conceptuels du jeu ont fait l'objet de recherches et de discussions groupées pour que tout le monde s'accorde sur les bases du scénario et du game design.



Développement

Le développement du jeu a été entièrement effectué par **Valentin**, développeur qualifié de notre équipe.



Gestion de projet

La gestion de projet, la rédaction et la création des éléments de présentation, du game design document et du mémoire sont des tâches qui ont été réalisées par **Adrien**, chaque membre de l'équipe ayant participé à la relecture.



Scénario

La rédaction du scénario a été entreprise dans un premier temps par toute l'équipe, puis détaillée par **Adrien** et par **Laurent**.



Direction artistique

Le travail de direction artistique regroupant les concept arts, le level art, le texturing ou encore la gestion des lumières a été réalisé par **Lorry**. Ce travail a été épaulé par Laurent et par Adrien lors de la phase initiale de recherche.



Game et Level Design

Le travail de Game Design et de Level Design a été réalisé par **Laurent**, toute l'équipe ayant participé aux réflexions initiales sur les contrôles et les mécaniques de jeu pouvant être intégrées.



Sons

La composition musicale a été réalisée par Hugo Lietmann. Les divers sons de l'environnement ont été réalisés par **Adrien** et **Laurent** avec l'aide des étudiants de la formation pour les voix.



UX/UI Design

L'expérience utilisateur ainsi que les interfaces utilisateurs ont été réalisées par **Adrien**.



Modélisation et animation 3D

La conception et modélisation des assets 3D ainsi que les animations ont été réalisées par **Laurent**.

Pipeline de production



Stocké en local



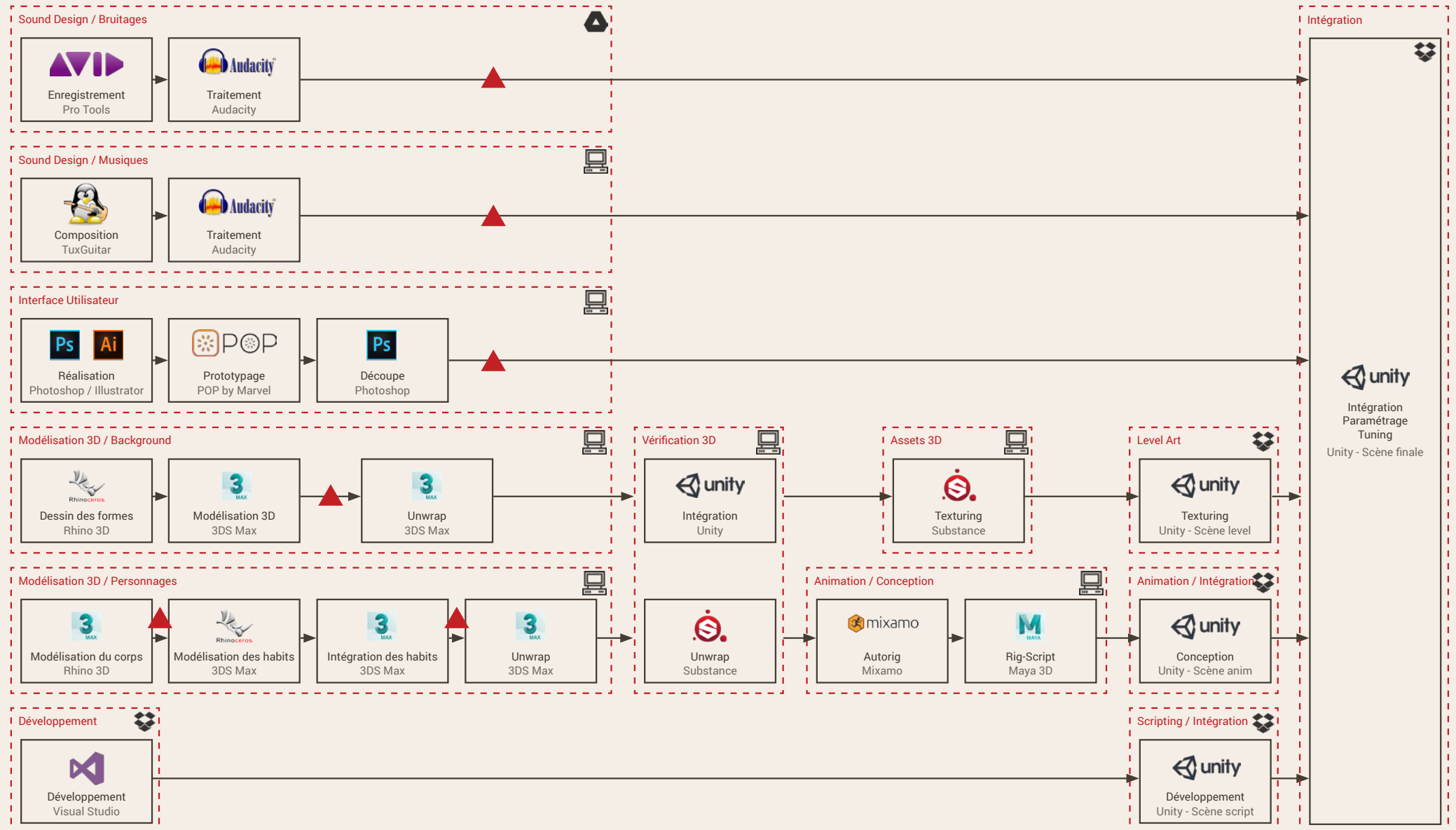
Stocké sur Dropbox



Stocké sur Google Drive



Validation design



■ ÉQUIPE



Valentin Comte

Développeur

Je considère le jeu vidéo comme le seul média pouvant réunir autant de facettes du divertissement : jeu, image, son, narration, etc. Plus l'industrie progresse et plus le jeu vidéo devient un média de qualité avec un impact sur la population.

A l'avenir, le jeu vidéo pourra être porteur de messages forts et éducatifs. J'aimerais beaucoup pouvoir participer à cette évolution, en développant des projets permettant aux joueurs de se plonger dans des univers originaux et porteurs de messages forts.



Laurent Miler

Game / Level Designer et 3D Artist

Travailler dans le secteur du jeu vidéo me passionne et me motive par sa capacité d'immersion, sa richesse, la diversité des éléments qui le constitue et la recherche continue de nouveautés qui se fait en son sein.

L'interactivité du jeu lui donne cette possibilité d'immersion mais aussi d'études de systèmes, de réflexions et de prise de positions personnelles du joueur au fur et à mesure de ses propres essais et réalisations dans le jeu. Pouvoir contribuer à la réalisation de jeux utilisant cette propriété pour traiter un sujet fort ou apporter une information culturelle est ce en quoi j'aspire.



Adrien Morisse

Chef de projet et UI/UX Designer

Mon souhait est de développer des projets personnels ou de participer à des projets pouvant apporter de nouvelles connaissances aux joueurs.

Le jeu vidéo constitue à mes yeux un moyen alternatif d'éducation, particulièrement attractif grâce à sa dimension ludique. Par l'amusement, le joueur peut emmagasiner de nouvelles connaissances et accéder à des savoirs avec plaisir et sans aucune contrainte. Qu'importe le type de jeu développé, je pense qu'il est toujours intéressant d'intégrer des éléments pédagogiques et culturels qui permettent d'enrichir l'expérience du joueur.



Lorry Packo

Directrice Artistique

La constante évolution des dispositifs interactifs et la formation permanente que cela demande m'a poussé à travailler en tant que directrice artistique dans le domaine vidéoludique. Proposer des dispositifs attractifs pour un public dans un but d'information et d'apprentissage me motive dans ce que je fais.

Lier ces deux aspects pour créer des univers graphiques est ce qui m'aide à proposer des objets qui vont créer de l'engagement. Je souhaite continuer d'évoluer dans le domaine de l'éducation et de la médiation culturelle en tant que directrice artistiques.

Annexes

Bible	64
Le cristal quantique et ses fragments	64
Archives Générales	64
Manuscrits anciens et salles d'exposition	66
Bracelet numérique	66
Alexandr-I	67
Chronologie	68
Personnages	69
La première journée de William	74
Storyboard	75
Test utilisateur	82

■ BIBLE

Le cristal quantique et ses fragments

Le cristal quantique et ses fragments ont été découverts par les égyptiens de l'antiquité (-1000 av JC.) lors de la construction de chambres funéraires autour de la ville de Thèbes.

Ce cristal a la particularité de pouvoir téléporter certaines particules dans une dimension autre que la nôtre grâce à un phénomène d'intrication quantique. Ce pouvoir a été découvert dès l'antiquité grâce à la mise en contact de fragments de cristal avec des manuscrits anciens.

Lors du contact entre un manuscrit et un fragment de cristal quantique, un portail dimensionnel se crée et permet aux personnes étant aux alentours de l'emprunter pour accéder à l'univers du livre. Ainsi, pour voyager dans un livre, il est nécessaire soit de posséder un fragment de cristal quantique, soit de se trouver à portée de quelqu'un en possédant un, et de le mettre au contact d'un manuscrit.

Les fragments de cristal ne possèdent pas tous la propriété permettant le phénomène d'intrication quantique, cela explique le nombre limité de voyageurs.

Dans le cas des fragments permettant le voyage, ceux-ci peuvent aussi différer dans leurs habilités à permettre à leur porteur de personnifier tel ou tel type de personnages au sein des oeuvres.

Pour information, le cristal et les phénomènes de mécanique quantique évoqués dans Story Keeper sont issues de l'interprétation de théories scientifiques que vous pourrez retrouver ci-dessous :

- Cristal
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Cristal>
- Cristal temporel
https://fr.wikipedia.org/wiki/Cristal_temporel
- Mécanique quantique
https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9canique_quantique
- Spin
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Spin>

Archives Générales

L'Institution publique

Créé en 1949 par l'organisation Luciditas sous couvert du gouvernement français, l'institution des Archives Générales avait comme principale mission la collecte et la préservation des oeuvres littéraires.

Emmagasinant en peu de temps un très grand nombre d'oeuvres dans ses sous-sols, elle devint rapidement le premier établissement public de préservation du savoir.

L'arrivée du numérique marqua un tournant pour les Archives Générales, car le développement d'internet permit une diffusion encore inégalée de contenus littéraires. En 2000, l'institution devint en moins d'un demi-siècle la plus grande institution culturelle du monde..

L'arrivée au Conseil de Nathanael Vilfor changea la politique de l'institution. Après avoir compris les possibilités offerte par le cristal et l'immense quantité de livres physiques et numériques stockée par les Archives Générales, il lança le plan CPR :

- C comme collecte : L'Institution permet à la population de déposer leurs oeuvres littéraires dans les locaux prévues à cet effet moyennant en contrepartie de petits avantages financiers et culturel.
- P comme préservation : L'Institution conserve l'ensemble des livres collectés dans d'énormes abris souterrain à l'abri de la lumière et des dégradations.
- R comme redistribution : L'Institution se charge de proposer la version numérisée des livres nouvellement acquis.

Si la démarche semble humaniste, il s'agit en réalité de la matérialisation d'une ambition de contrôle des connaissances et des populations par la modification du contenu des oeuvres originales et des livres numériques en découlant.

Pour que ce plan aboutisse, une importante campagne marketing a été mise en place par les Archives Générales. Les accroches utilisées sont les suivantes :

- “Confiez vos livres aux Archives Générales, ils seront entre de bonnes mains”
- “Le numérique offre une solution pour l’avenir, utilisez-le sans ménagement.”
- “Accédez à vos livres de n’importe où avec Alexandr-i”
- “Un livre n’est pas disponible par nos services ? Confiez-nous sa version papier !”
- “Devenez, vous aussi, constructeur d’un monde meilleur”

L’Organisation secrète « Luciditas »

L’organisation secrète a été créé en Égypte Antique en l’an -288 av. JC. lorsque des fragments de cristal quantique furent mis au contact de manuscrits anciens dans la bibliothèque d’Alexandrie, et que des archivistes découvrirent les possibilités quantique de téléportation dans les univers littéraires.

Considéré comme un pouvoir offert par les dieux, les fragments furent cachés de la cour égyptienne et de la population afin de les préserver et les étudier sans contrainte. Le groupe comprit rapidement l’intérêt des fragments de cristal associés aux manuscrits. Aussi, le groupe de scribes se réunit pour former un pacte les unissant afin de ne divulguer à personne le secret du cristal et préserver un maximum de manuscrits originaux.

L’organisation perdura au travers les siècles changeant de nom à plusieurs reprise et se déplaçant de région en région, là où apparaissait un foyer culturel. Installée tout d’abord à Alexandrie, elle se déplaça par exemple à Badgad en l’an 832 où elle apporta son aide à la constitution de la bibliothèque personnelle du calife abbasside Haroun ar-Rachid.

Les périodes sombres des guerres du XXème siècle sur la culture littéraire marquèrent profondément l’esprit des dirigeants de l’organisation. Elles encouragèrent la création d’une institution qui serait garante de la préservation et de la protection des oeuvres littéraires au travers des siècles. Ainsi, en 1949, l’organisation Luciditas participa grandement à la création des Archives Générales par le gouvernement français, où elle conserva un contrôle invisible.

En 1990, les recherches sur la mécanique quantique de Nathanaël Vilfor et ses projets portés par les nouvelles technologies numériques lui permettent d’être nommé Commandeur de Luciditas et des Archives Générales.

Il comprit la puissance offerte par le cristal quantique et ses recherches se focalisèrent sur la possibilité d’extraire des objets et personnages des univers littéraire et de modifier leur contenu originel. Les capacités surhumaines acquises via les extractions permirent à l’organisation Luciditas de gagner en puissance d’entamer une politique de contrôle et de modification des contenus diffusés et des connaissances.

Nathanaël continue de multiplier les voyages dans les oeuvres littéraires et les expériences sur celles-ci. Il collecte un grand nombre de manuscrit anciens qu’il expose dans les allées de l’Institution tel des trophées.

Hiérarchie

Rang	Prérogatives	Grade	Personnages clés
1	Archives	Employé	William Mandic
2	Archives	Initié	
3	Archives	Érudit	Victoria Adamso David Sirleaf
4	Archives Fragments	Voyageur	
5	Archives Fragments Cristal	Scientifique	Aégis Mandic
6	Archives Fragments Cristal	Membre du conseil (3 max)	
7	Archives Fragments Cristal	Commandeur (1 max)	Nathanaël Vilfor

Manuscrits anciens et salles d'exposition

Le bâtiment des Archives Générales est comme une bibliothèque, et permet aux visiteurs de découvrir les manuscrits originaux de certaines oeuvres dans des vitrines d'exposition.

Lorsqu'un manuscrit est présenté, les panneaux et objets d'arts exposés dans la salle concernent directement le lieu et l'époque de son récit et apportent des informations contextuelles sur l'oeuvre.

Certaines salles d'exposition sont accessibles à William en raison des accès de son bracelet. Ces salles d'exposition lui permettront d'en apprendre plus sur les oeuvres littéraires et de rentrer dans leur univers via le contact avec le manuscrit exposé. En outre, l'intérêt de ces salles est de permettre au joueur d'en apprendre plus sur chaque oeuvre littéraire sans avoir à sortir du jeu ou à passer par un menu.

Bracelet numérique

Le développement du papier électronique au sein des Archives Générales dès 1994, ainsi que la politique du tout numérique, a amené à la création d'un bracelet numérique permettant aux archivistes différents accès dans le cadre de leur travail :

- Accès à des zones restreintes (fait office de pass de sécurité)
- Applications bureautiques
- Accès aux informations des oeuvres
- Accès aux données d'Alexandr-I

Déployé pour l'ensemble de l'institution dès 2004, chaque bracelet numérique est associé à un employé unique.

Officieusement, le bracelet numérique permet aussi à la direction de tracer les différentes actions des archivistes et de dissimuler les fragments de cristal quantique possédés par les plus haut gradés de l'organisation. Garder le secret sur les fragments étant une priorité pour les membres de l'organisation, un emplacement dans le bracelet est disponible pour placer l'artefact et ainsi permettre les grades à partir de "Voyageur" d'effectuer leur travail en tout sérénité.

Cet emplacement dans le bracelet permet un contact entre la gemme et la peau du porteur, condition sine qua non pour permettre le voyage dans les oeuvres littéraires.

Alexandr-I

Dans une politique de tout numérique, les Archives Générales développent dès 1999 le logiciel Alexandr-I permettant à l'ensemble de la population d'accéder aux oeuvres littéraires numérisées.

En 2001, une première version du logiciel est mise à disposition en accès restreint, la sortie officielle connaissant un véritable succès au cours de la même année.

En 2019, les Archives Générales acquièrent Wikipedia pour une somme non divulguée. Le contenu du site est intégré au logiciel Alexandr-I. La même année, Alexandr-I est officiellement lancé et disponible sur tous les supports.

Alexandr-I stocke les données numérisées des oeuvres littéraires sur plusieurs serveurs dans différents pays. Seuls les archivistes sont autorisés à apporter des modifications au contenu d'Alexandr-I.

Chronologie

An	Événements
-1000 av. JC.	Découverte du cristal et de ses fragments par les égyptiens autour de la ville de Thèbes.
-288 av JC.	L'organisation se crée à Alexandrie.
832	L'organisation s'installe à Bagdad où elle apporte son aide à la bibliothèque personnelle du calife Abbasside Haroun ar-Rachid.
Du IXe au XVIIe	L'organisation participe à plusieurs créations de bibliothèques ou recueils de connaissances à diverses époques.
1720	L'organisation prends part aux événements du siècle des Lumières à Paris.
1924	Le cristal et ses fragments sont transportés en France.
1933	L'autodafé perpétré par l'Allemagne Nazi alerte "l'Organisation" sur la sauvegarde des livres.
1949	Création de l'Institution des Archives Générales.
1952	Naissance d'Aegis Mandic à Paris.
1960	Naissance de Nathanaël Vilfor à Saint-Germain-en-Laye.
1973	Naissance de David Sirleaf au Liban.
1975	Naissance de Victoria Adamso en Ethiopie.
1992	Les Archives Générales mettent en oeuvre le projet CPR (Collecte, Préservation, Redistribution) auprès de la population.
1993	Création des premiers bureaux de collectes d'oeuvres littéraires des Archives Générales un peu partout en France.
1994	Les Archives Générales débutent leurs propres recherches sur le papier électronique.
1995	Nathanaël Vilfor rejoint "l'organisation" en tant que Membre du Conseil.

1999	Nathan Vilfor est nommé Commandeur des Archives Générales et de l'Organisation.
1999	Développement d'Alexandr-I, serveur à disposition du public pour l'accès gratuite aux oeuvres littéraires numérisées.
2000	Aégis entre aux Archives Générales avec le grade d'"Erudits".
2001	La bêta d'AlexandrI est proposée en accès restreint. Succès pour la bêta d'AlexandrI permettant aux Archives Générales une levée de fond historique auprès d'investisseurs privées.
2001	Aégis Mandic rencontre David Sirleaf lors d'une conférence aux Archives Générales sur les oeuvres littéraires.
2003	Naissance de William Mandic à Paris. Il est confié à son grand-père Aégis.
2004	Déploiement du bracelet numérique au sein des employés des Archives Générale.
2005	Aégis Mandic rencontre Victoria Adamso lors d'un congrès sur les premières écritures en Ethiopie.
2007	Aégis Mandic monte au grade de "Voyageur".
2019	Sortie officielle d'AlexandrI.
2022	Début des expérimentations sur les extractions des héros des oeuvres littéraires par "l'organisation".
2022	Aégis Mandic monte au grade de "Scientifique" mais disparaît mystérieusement quelques mois après.
2026	Victoria Adamso pistonne le recrutement de William Mandic.
2026	Début des événements dans l'épisode 1 William Mandic débute sa première journée aux Archives Générales
2026	Début des événements dans l'épisode 2
2026	Début des événements dans l'épisode 3 Début des événements dans l'épisode 4
2026	Début des événements dans l'épisode 5 Nathanaël Vilfor et le cristal disparaissent mystérieusement.

Personnages

William Mandic, le héros

William a été séparé très tôt de ses parents. Son père et sa mère étant diplomates, leur fonction les a obligés à être sans cesse en déplacement dans des pays étrangers. Ne pouvant s'occuper de lui convenablement, ils ont confié l'éducation de William à Aégis, son grand-père maternel. Couvert d'attention par son grand-père, William a pu bénéficier, malgré l'absence de ses parents, d'une enfance heureuse.

Mais William ne put oublier l'abandon de ses parents et a souffert d'un manque d'assurance prononcé. Il est constamment tiraillé par un sentiment d'incertitude qui l'empêche de prendre les décisions nécessaires.

A l'aube de ses 19 ans, Aégis lui confia son bracelet et lui recommanda d'en prendre soin. Le grand-père disparu mystérieusement quelques jours plus tard. Quelques années plus tard, en souvenir de son grand-père, William accepta l'offre de poste aux Archives Générales faite par Victoria Adamso.

Désormais âgé de 23 ans, William entame, le bracelet de son grand-père au poignet, son premier jour en tant qu'archiviste.



Fonction	Employé par les Archives Générales
Genre	Masculin
Age	23 ans
Lieu de naissance	France (Paris)
Date de naissance	20 juin 2003
Taille	1m80
Yeux	Marron
Cheveux	Roux
Caractères (+)	Juste, Curieux, Sensible
Caractères (-)	Paresseux, Indécis

Aégis Mandic, le grand-père

Aégis a étudié à l'Université Panthéon-Sorbonne en Histoire de l'Art et Archéologie, l'amenant à s'intéresser aux livres anciens et aux différentes écritures qu'elles renferment. Il obtient son doctorat avec 2 ans d'avance, ses excellents résultats et son sujet de thèse sur la gemmologie dans l'Egypte antique attirant sur lui le regard de l'organisation. En l'an 2000, à la sortie de ses études, Aégis est recruté par les Archives Générales directement au rang d'Érudit.

En 2003, la garde de William lui est confiée et c'est avec tendresse qu'il s'attache à l'élever malgré ses absences ponctuelles.

Aégis passe au rang de Voyageur en 2007 et découvre l'Organisation ainsi que ses objectifs. Un bracelet numérique contenant une des sept gemmes lui est confié afin d'effectuer ses recherches et études dans les oeuvres littéraires.

Aégis embrassait les ambitions des Archives Générales qu'il considérait nécessaires pour un monde meilleur. Cependant, sa promotion en tant que Scientifique en 2022 modifia l'ensemble de ses convictions. La découverte des expériences sinistres menées sur les personnages des oeuvres le conduisit à se révolter contre l'organisation secrète des Archives Générales, Luciditas.

Avant de disparaître mystérieusement quelques mois plus tard, il confia à William son bracelet contenant la septième gemme.



Fonction	Scientifique de l'Organisation
Genre	Masculin
Age	70 ans
Lieu de naissance	France (Paris)
Date de naissance	4 novembre 1952
Taille	1m72
Yeux	Marron
Cheveux	Brun
Caractères (+)	Honorable, Curieux, Délicat
Caractères (-)	Têtu, Fier

David Sirleaf, le voleur

David Sirleaf est né au Liban et a fait ses études à l'Université Américaine de Beyrouth à la Faculté des Arts et des Sciences. Il s'intéresse principalement aux oeuvres littéraires et aux influences qu'elles ont apportées aux différentes sociétés. Bien qu'attiré par le concours de recrutement des Archives Générales, David reste au Liban jusqu'à la fin de ses principaux projets.

Il intègre finalement l'institution en 2018 dans l'équipe d'Aégis. Les rapports entre Aégis et David sont principalement professionnels, aussi David n'est-il pas au courant de l'existence de William.

Quelques mois avant de disparaître, Aégis confie secrètement à David ce qu'il a découvert sur les vraies ambitions des Archives Générales. Lors de la disparition d'Aégis, David décide dans un élan de vengeance d'agir seul et débute son enquête sur les Archives Générales et l'organisation secrète Luciditas.



Fonction	Érudit de l'Organisation
Genre	Masculin
Age	53 ans
Lieu de naissance	Liban
Date de naissance	4 janvier 1973
Taille	1m82
Yeux	Bleu
Cheveux	Brun
Caractères (+)	Loyal, Logique, Réaliste
Caractères (-)	Solitaire, Avare

Victoria Adamso, la chercheuse

Victoria Adamso a fait ses études supérieures à l'Université d'Addis-Abeba en Ethiopie, son pays de naissance, où elle s'intéresse aux premières écritures. Ses recherches l'ont amené à rencontrer Aégis Mandic en 2005 lors d'une conférence sur les écritures cunéiformes dans l'université Éthiopienne et à sympathiser avec lui.

Victoria voit en Aégis un père de substitution mais aussi un mentor sur qui compter et progresser. Leur collaboration fût suffisamment productive pour que Aégis Mandic lui propose de rejoindre les Archives Générales en France où elle pourra effectuer avec une plus grande facilité les recherches qu'elle souhaite.

Après avoir rejoint les Archives Générales en 2013 au grade d'Initié, les relations entre Victoria et Aégis se dégradèrent rapidement suite aux critiques de ce dernier sur les recherches menées par la chercheuse, mais aussi suite à l'arrivée de David Sirleaf, nouveau coéquipier d'Aégis.

La disparition mystérieuse d'Aégis en 2022 fut vécue comme un abandon cruel par Victoria, mais la connaissance de l'existence de William lui donna l'occasion de retrouver un semblant d'Aégis en lui.



Fonction	Érudit de l'Organisation
Genre	Féminin
Age	51 ans
Lieu de naissance	Ethiopie
Date de naissance	23 septembre 1975
Taille	1m66
Yeux	Marron
Cheveux	Noir
Caractères (+)	Excentrique, Méthodique, Surprenante
Caractères (-)	Manipulatrice, Hypocrite

Nathanaël Vilfor, le Commandeur

Nathanaël Vilfor a grandi dans une famille traditionaliste de Saint-Germain-en-Layes. Talentueux et persévérant, il montre rapidement des capacités scientifiques hors pairs dont il fera usage lors de ses recherches en physique quantique.

Sa notoriété et les incitations répétitives de certains de ses collègues le mènent à entamer une carrière politique et à rejoindre dès 27 ans le parti au pouvoir. Son charisme et sa nouvelle soif de réussite font rapidement de lui un membre très influent du parti.

Quelques temps plus tard, il est nommé Membre du Conseil par le Commandeur des Archives Générales et débute ses recommandations en matière scientifique après avoir été mis au fait des expériences menées par l'organisation Luciditas.

Désormais Commandeur des Archives Générales, Nathanaël administre l'institution et dirige une politique de recherches poussées sur les propriétés des fragments de cristal quantique et leur influence sur les univers littéraires. S'affranchissant de tout principe déontologique en expérimentant ses travaux directement sur des personnages de livres, il n'a informé qu'un petit nombre de membre de Luciditas de la nature de ses expérimentations.



Fonction	Commandeur des Archives Générales et de l'Organisation
Genre	Masculin
Age	66 ans
Lieu de naissance	Saint-Germain-en-Laye
Date de naissance	7 décembre 1960
Taille	1m84
Yeux	Marron
Cheveux	Brun
Caractères (+)	Ambitieux, Opportuniste, Charismatique
Caractères (-)	Menteur, Manipulateur

■ LA PREMIÈRE JOURNÉE DE WILLIAM

Lors de notre recherche initiale de scénario, nous avons rédigé le début de Story Keeper lorsque William débute sa première journée aux Archives Générales.

Le joueur incarne William, un jeune homme qui vient d'être accepté en poste dans les Archives Générales. Finissant tout juste ses études, William est parvenu à obtenir cet emploi d'archiviste grâce à une relation de son grand-père encore présente dans l'institution.

Lors de son premier jour, William s'arrête devant la porte d'entrée des Archives Générales. Emu d'avoir l'opportunité de travailler au même endroit que son grand-père, il se remémore en touchant son bracelet :

William

"Et dire que ça fait presque quatre ans qu'il n'est plus là... Désormais, je porterai son bracelet tous les jours."

William entre dans le bâtiment et se dirige vers l'accueil. Sur chaque mur sont placardées des affiches des Archives : "Confiez vos vieux livres papiers aux Archives Générales, ils seront entre de bonnes mains", ou encore "Le numérique offre une solution pour l'avenir, venez découvrir en famille nos dernières innovations en e-lecture".

Alors qu'il s'adresse à l'hôtesse d'accueil, William se fait interpeller :

Victoria

"Ha, William, te voilà enfin ! Je vois que tu as déjà reçu ton bracelet, parfait ! Ne le perds surtout pas, il te permettra d'accéder aux différents terminaux d'Alexandr-i. En attendant, suis-moi, je vais te montrer ton bureau."

Victoria se dirige vers l'ascenseur situé à l'autre bout de la pièce. William la suit et ils montent ensemble au 23ème étage, dédié aux classifications. Alors que l'ascenseur monte, Victoria s'adresse à William :

Victoria

"J'espère que tu te plairas autant que ton grand-père ici, bien que tu aies mis un peu de temps pour choisir ta voie !"

William

"Mon grand-père m'a dit beaucoup de bien de son travail, qu'il a souhaité conserver jusqu'à la fin..."

Victoria

"C'est vrai, ton grand-père et moi avons travaillé longtemps ensemble, bien que je le voyais de plus en plus affairé... Nous y voilà !"

L'ascenseur arrivé au 23ème étage, Victoria traverse une aile obscure dans laquelle les sources de lumière extérieures ont été occultées et où se trouvent de vieux livres entreposés dans des vitrines en verre. Quelques archivistes sont penchés autour des manuscrits et prennent des notes.

Victoria

"Voici l'aile "Antiquus", elle contient les services dédiés à la conservation de nos plus précieux manuscrits. Si tu as de la chance et que tu acquiesces suffisamment d'expérience, tu auras l'occasion de travailler sur certaines de ces reliques du passé."

Après avoir dépassé l'aile "Antiquus", Victoria continue d'avancer dans un long couloir comprenant plusieurs bureaux dont les portes sont fermées, chaque bureau étant numéroté d'un chiffre. Victoria s'arrête devant le bureau 23C17.

Victoria

"Ce bureau était celui de ton grand-père. Il est resté vacant pendant de longues périodes, ce qui fait qu'il n'a que très peu changé depuis son passage. J'ai pensé que ça te ferait plaisir de travailler ici. Tu trouveras tout ce dont tu as besoin sur le terminal, sinon, n'hésite pas à me demander conseil, tu me trouveras aujourd'hui certainement dans le hall d'entrée."

Victoria retourne de là où il est venu. William entre dans le bureau 23C17, à présent le sien.

William s'installe, explore son bureau et réalise ses premières tâches sans voir le temps passer.

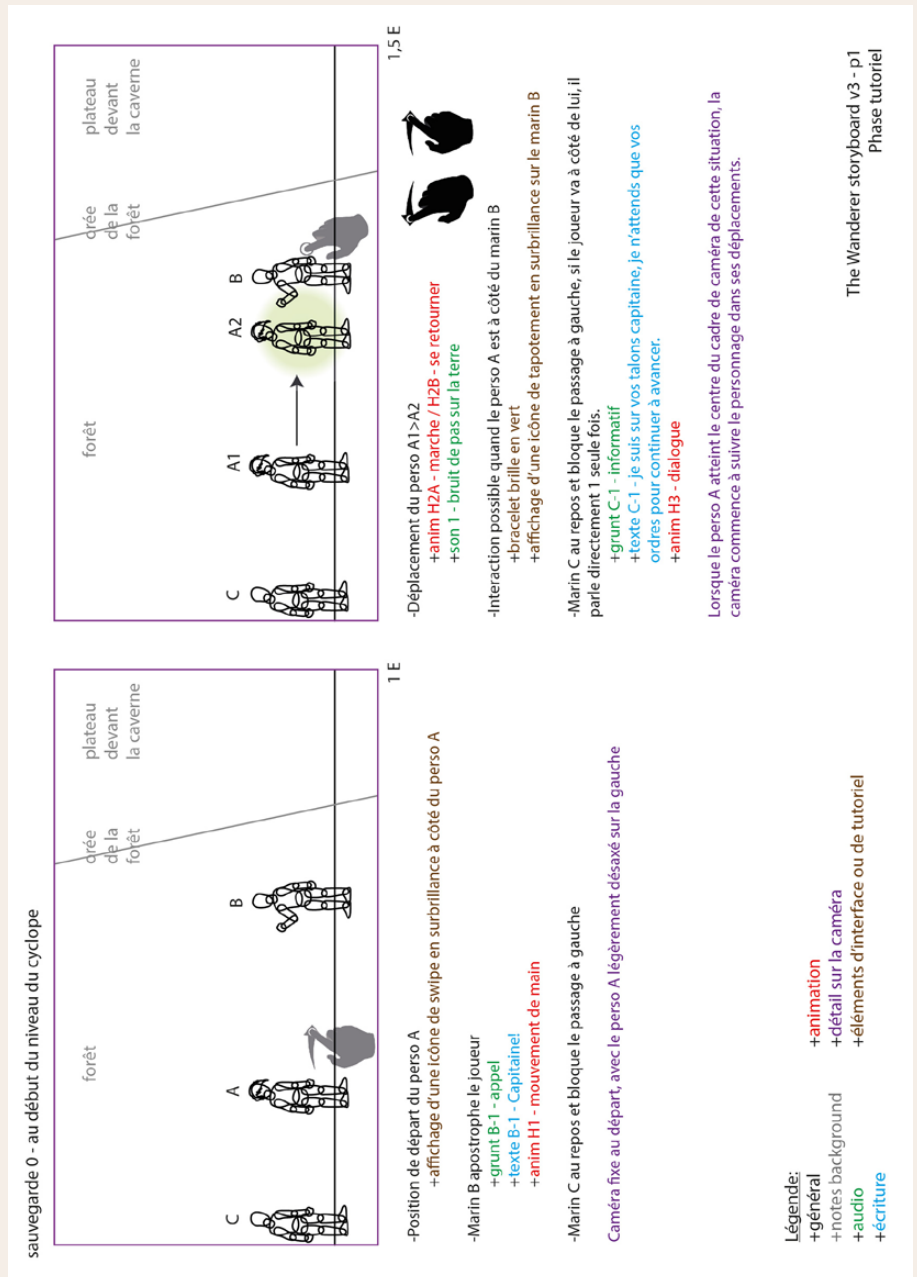
Alors qu'il est tard et que les Archives semblent désertes, William traverse les allées des archives pour rejoindre la sortie.

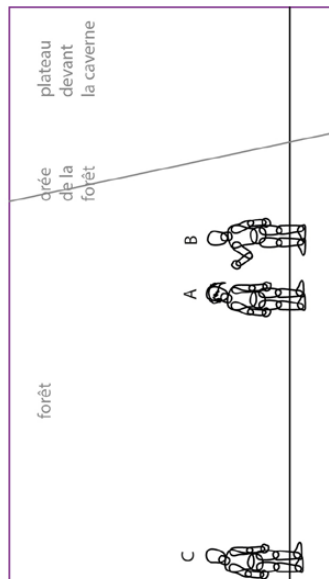
En tournant dans l'aile des manuscrits anciens, William tombe nez-à-nez avec une personne encapuchonnée en train de voler un des précieux ouvrages des Archives. Le voleur s'enfuit en ouvrant une brèche de lumière juste à côté de William.

Sans rien pouvoir faire, William se retrouve aspiré dans la brèche tout comme les objets qui l'entourent.

STORYBOARD

Pour réaliser le game design et level design du niveau relatif à Ulysse dans Story Keeper, mais aussi pour permettre de lister de façon exhaustive les interactions, animations et sons nécessaires à la réalisation du prototype, nous avons créé un storyboard regroupant les 3 phases principales de jeu.





1,5 E

-Blocage des déplacements du perso A vers la droite tant qu'il n'a pas interagit avec le marin B

-Interaction avec le marin B

+grunt B-2 - informatif

+texte B-2 - nous sommes bientôt arrivés à la caverne où vous souhaitiez

demander asile pour la nuit Capitaine

+anim H3 - dialogue

- +anim H3 - dialogue
- +grunt W-1 - interrogateur

- +grille W-1 - Interrogated
- +texte W-1 - La caverne?

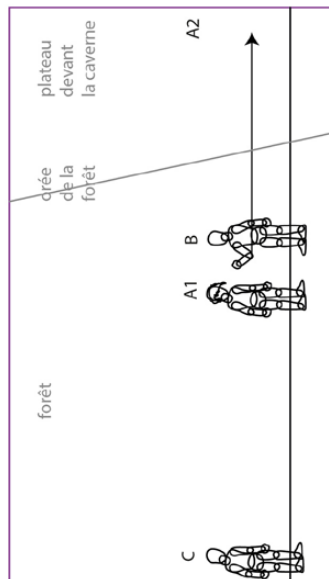
—lors d'un dialogue appuyé sur les bulles pour faire avancer ce dernier plus vite?

Légende:

+général
+notes background

- +détail sur la carrière
- +éléments d'interface ou de tutoriel

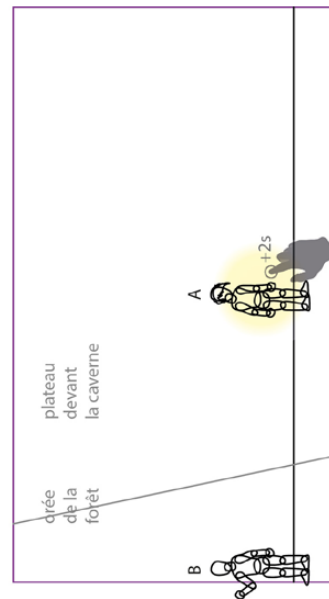
+écriture

The Wanderer storyboard v3 - p2
Phase tutorial

1,5E

-Après avoir interagit avec le marin B, le perso A peut continuer son chemin sur la droite : $A1 > A2$

La caméra suit le perso A dans ses déplacements.



2E

-Alors que le perso A s'éloigne du marin B, alerte du bracelet et blocage des déplacements du joueur tant qu'il n'a pas interagit avec le bracelet

+bracelet brille en vert

- + bracelet brille en vert
- + affichage d'une icône d'appui de +2s en surbrillance sur le perso A

- + alluchage d'une icône d'appui de +zs en son
- + son 2 - bruit magique d'alerte du bracelet

 $+2\text{H}^+$

- Interaction avec le bracelet, donc le perso A pour le joueur +son 3 - son d'activation du mode utilisation bracelet

- +son 3 - son d activation du mode utilis
- +anim H4 - William touche son bracelet

- + anim H4 - William touche son bracelet
- + le monde se fige (animations et sons) et un halos gris rond partant

du perso A s'agrandit et vient recouvrir tout l'écran

+un texte jaune style volute apparaît = texte GP-1

- +un texte jaune style voulu apparaît = texte GF-1
- +pour se déplacer tout au long du texte = swipe haut et bas

+pour sortir du bracelet, tapoter sur une sorte de bouton en volute jaune
situé tout en bas du message du grand père

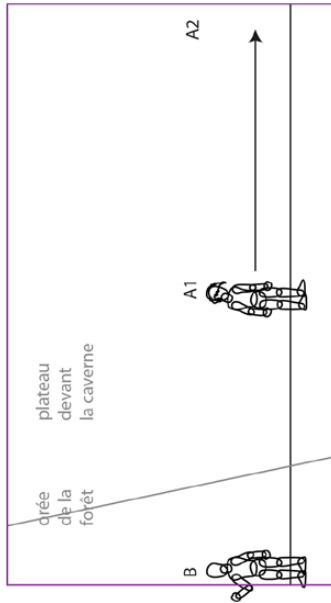
- + son 4 - son de désactivation du mode utilisation du bracelet

Légende:

Legend:
+général
+notes background

- + audio
- + notes background
- +detail sur la camera
- +éléments d'interface ou de tutoriel

+écriture
+audioThe Wanderer storyboard v3 - p3
Phase tutorial

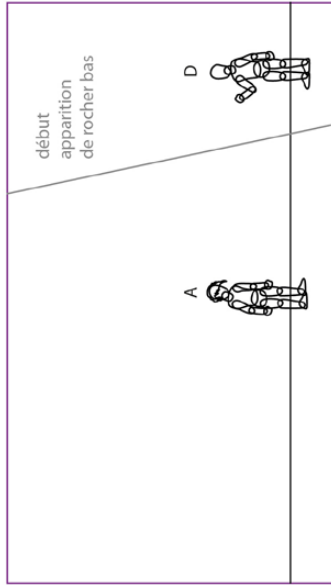


2 E
-Après avoir interagit avec le bracelet, le joueur récupère les contrôles et peut continuer ses déplacements : A1>A2



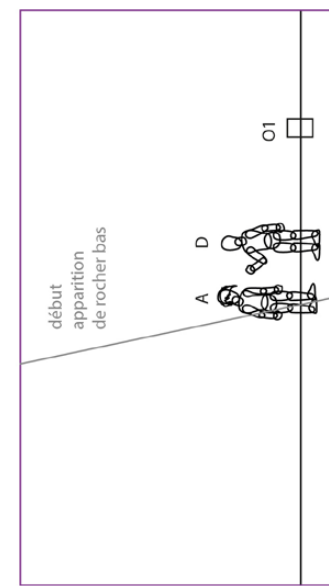
Légende:
+général
+notes background
+audio
+écriture

+animation
+détail sur la caméra
+éléments d'interface ou de tutoriel



3 E
-Marin D apostrophe le perso A
+grunt D-1 - appel
+texte D-1 - Capitaine!
+anim H1 - mouvement de main

The Wanderer storyboard v3 - p4
Phase tutoriel



3.5 E
-Interaction possible quand le perso A est à côté du marin D
+bracelet brille en vert

-Interaction avec le marin D

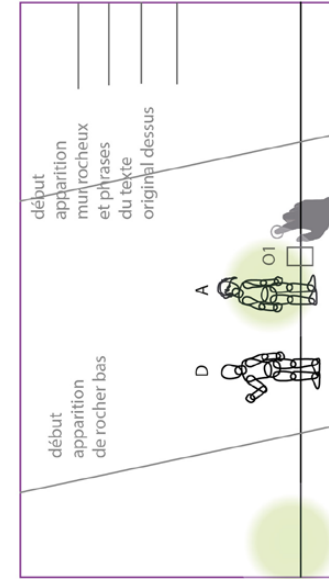
+grunt D-2 - informatif
+texte D-2 - Capitaine, voici l'outre de vin que vous vouliez amenée avec vous.

+anim H3 - dialogue
+grunt W-2 - remerciant
+texte W-2 - Merci

-Objet 1 = outre

3,75 E
-Interaction possible quand le perso A est à côté de l'objet 1 = outre
+bracelet brille en vert
+affichage d'une icône de lapotement en surbrillance sur l'objet 1

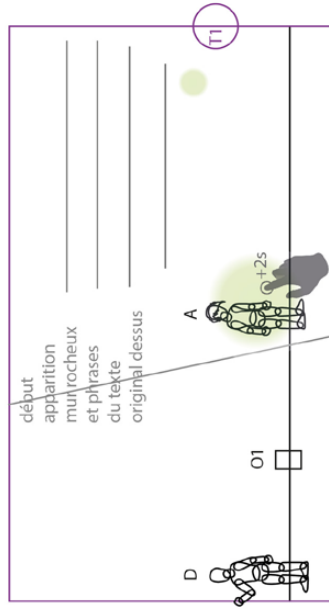
-Interaction avec l'objet1 = outre
+son 5 - interaction avec objets
+anim H5 - ramasser outre
+l'outre s'affiche sur le modèle de william - ulyse?



Légende:
+général
+notes background
+audio
+écriture

+animation
+détail sur la caméra
+éléments d'interface ou de tutoriel

The Wanderer storyboard v3 - p5
Phase tutoriel



4 E -Début marche sur la roche : son 6 - bruit de pas sur la roche

-Des phrases du texte original sont intégrées dans le background et sont lisibles par le joueur s'il le souhaite.

+texte original 1

-Le texte est intégré dans le niveau du jeu, mais le joueur n'a aucune interaction directe possible avec ces dernières. Ce sont ces choix de déplacements lents ou rapides qui lui donne la possibilité ou non de les lire. (voir référence phrases tutoriel Unravel)

-La présence d'un astérisx vert en volute à côté du texte et qui pulse de la même manière que le bracelet du personnage peut donner l'indice d'activer l'interface du bracelet au joueur? L'interaction n'est pas obligatoire.



+2s

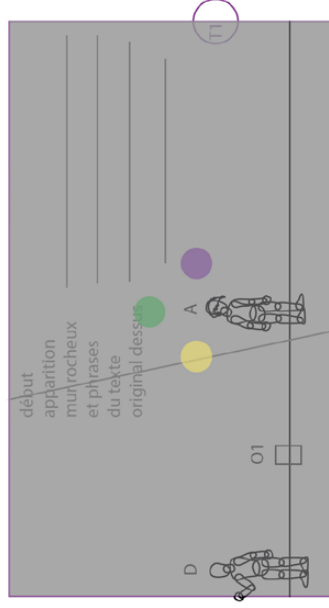
+animation

+général
+notes background
+audio
+écriture

+détail sur la caméra
+éléments d'interface ou de tutoriel



The Wanderer storyboard v3 - p6
Phase tutorial



4 E -Si le joueur décide d'entrer dans le mode d'utilisation du bracelet et appuie sur le perso A

+le monde se fige, le halos gris passe sur tout l'écran et 3 icônes

apparaissent autour de lui.

+une icône verte = s'il appuie dessus, la page d'Alexandri s'ouvre : infor

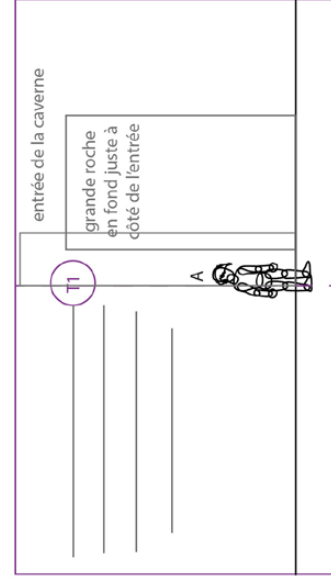
mations sur l'oeuvre traversée

+une icône jaune = s'il appuie dessus, la page des archives générales

s'ouvre : informations sur la méta-histoire

+une icône mauve = s'il appuie dessus, la page des options du jeu s'ouvre.

(voir flowchart et UI pour plus d'infos sur l'interface)



4,5 E

-Au cours des déplacements du perso A, lorsqu'il atteint la position T1, le personnage tourne partiellement sur lui-même pour suivre le tournant du chemin qu'il parcourt. La caméra, le suivant, subit aussi une rotation avec le personnage comme centre de son axe.



Légende:

+général

+notes background

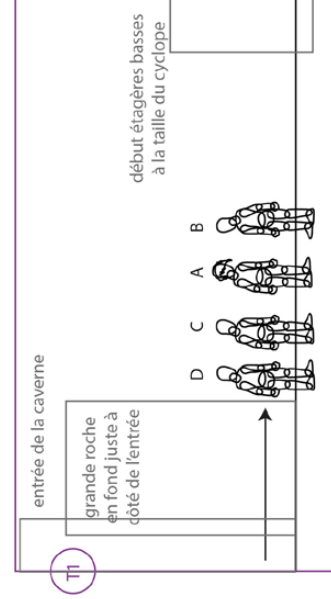
+audio

+écriture

+animation

+détail sur la caméra

+éléments d'interface ou de tutoriel



5 E

-Arrivée à la position représentée, blocage des déplacements du joueur et mise en place d'une cinématique courte.

-Les marins B, C et D arrivent par la gauche, à la suite du perso A. Ils s'arrêtent auprès du perso A et commencent à discuter.

+anim H2A - marche / H2B - se retourner

+anim H3 - dialogue

+grunt B-3 - inquiet

+texte B-3 - Capitaine, on ferait mieux de partir. n ne sais pas si l'occupant

de cette grotte sera amical.

+grunt W-3 - calme, curieux

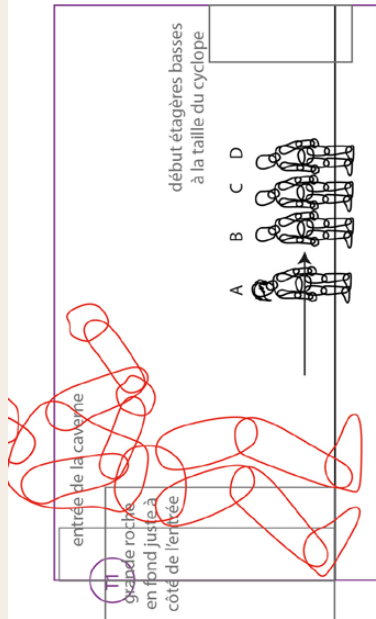
+texte W-3 - Je suis curieux de savoir qui vit ici.

+son 7 - bruit de pas du cyclope sur la terre qui s'entend en fond en

augmentant de volume au fur et à mesure



The Wanderer storyboard v3 - p7
Fin phase tutorial - Début phase 1ère rencontre cyclope et combat



5 E

-Suite de la cinématique, le cyclope entre dans la grotte sans les voir, ils sont trop bas au sol et il ne fait pas plus attention que cela.

+son 8 - bruit de pas du cyclope sur la roche

+anim Cy1 - marche

-Le cyclope se retourne et ferme la porte de la grotte

+anim Cy2 - se retourner

+anim Cy3 - faire glisser la roche

+son 9 - son du raclement de la roche sur le sol

-William et les marins se retournent et lèvent la tête. De peur les marins reculent en regardant le cyclope.

+anim H2B - se retourner

+anim H6 - reculer

+grunt col-1(B, C, D) - très inquiets, limite paniqués

Légende:

+général

+animation

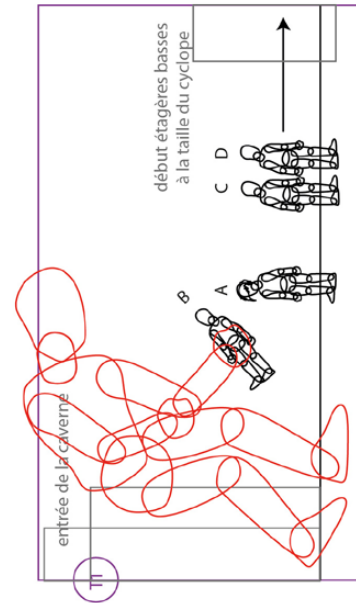
+détail sur la caméra

+éléments d'interface ou de tutoriel

+audio

+écriture

The Wanderer storyboard v3 - p8
Phase 1ère rencontre cyclope et combat



5 E

-Suite de la cinématique.

+anim Cy5 - dialogue

+grunt Cy2 - calme et affirmatif

+texte Cy2 - Jupiter!? Je me moque de ton Jupiter et je n'ai que faire de ta demande d'Asile. Mais puisque la providence m'envoie un repas, je compte bien en profiter!

+anim Cy6 - attrape le marin B, l'écrase et le mange

+son 10 - son écrasement

+anim H7 - se débat

+grunt B-4 - cri

- les marins C et D fuient sur la droite

+anim H8 - course

+son 11 - bruit de course sur la roche

+grunt col-2 (C, D) - hurlant

Légende:

+général

+animation

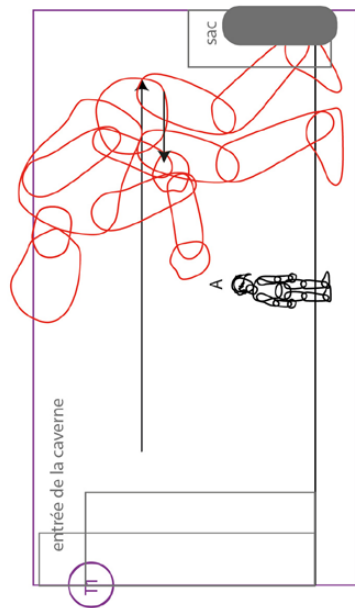
+détail sur la caméra

+éléments d'interface ou de tutoriel

+audio

+écriture

The Wanderer storyboard v3 - p9
Phase 1ère rencontre cyclope et combat



Entrée phase affrontement

-Préparation attaque du cyclope sur le joueur
 +anim Cy1 - marche au-dessus de William et va sur sa droite
 +son 8 - bruit de pas du cyclope sur la roche
 +anim H2B - se retourne
 +anim Cy-7 fait tomber un sac qu'il portait d'un bras et qui coupe maintenant la route au joueur sur la droite
 +son 12 - chute du sac du cyclope sur le sol
 +anim Cy2 - se retourne

-Le joueur A voit ses déplacements limités à cet écran durant toute l'attaque

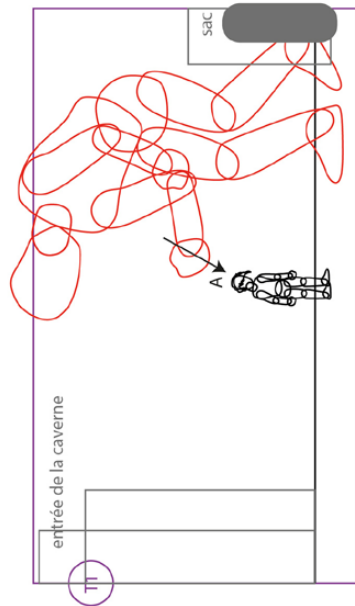
Légende:

+général
 +notes background
 +audio
 +écriture

+animation

+détail sur la caméra

+éléments d'interface ou de tutoriel

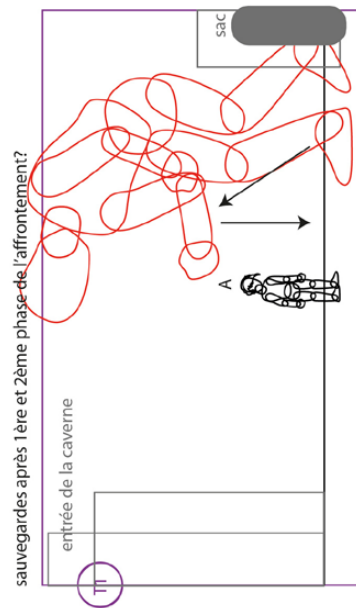


Phase affrontement - Phase 1 d'attaque du cyclope

-Le cyclope essaye d'attraper William avec ses mains en se déplaçant sur tout l'écran
 +grunt Cy-3 - son d'attaque au tout début du mouvement
 +anim Cy-8 - le cyclope tend son bras et se baisse plus, le temps d'animation du début du mouvement à la fin, représente 1,5s. Le mouvement de main se fait comme un coup de manière droite par le haut comme une machine à pince, que le mouvement ne soit pas trop difficile à repérer et soit facile à éviter pour le joueur.
 +le joueur peut se déplacer en swipant à droite et à gauche pour éviter la main du cyclope +anim H8 - course
 +son 13 - choc de la main du cyclope sur le sol
 -Si le cyclope a attrapé le joueur, ce dernier peut se débattre pour essayer de le faire lâcher prise en swipant à gauche et à droite frénétiquement
 +si le joueur réussit à s'enfuir, le cycle d'attaque recommence
 +s'il n'arrive pas à s'enfuir au bout de 6s, game over?
 +anim Cy6 - attrape un humain, l'écrase, le mange
 +son 14 - son game over

-Le cycle d'attaque compte 3 assauts. Si le joueur a évité les 3 assauts, la phase 2 d'attaque du cyclope commence.

The Wanderer storyboard v3 - p10
 Phase 1ère rencontre cyclope et combat



sauvegardées après 1ère et 2ème phase de l'affrontement?

Phase affrontement - Phase 2 d'attaque du cyclope

-Le cyclope essaye d'écraser William avec ses pieds en se déplaçant sur l'écran.
 +grunt Cy-4 - son d'attaque au début du mouvement
 +anim Cy-9 - le cyclope soulève son pied en se redressant puis le fait tomber violemment sur le sol, le temps d'animation du début du mouvement à la fin, représente 1s. Le mouvement de pied se fait à nouveau de manière droite par le haut
 +le joueur peut se déplacer en swipant à droite et à gauche pour éviter la main du cyclope +anim H8 - course
 +son 15 - choc du pied du cyclope sur le sol

-Si le cyclope écrase le joueur, game over
 +anim Cy6 +son 11

-Le cycle d'attaque compte 3 assauts. Si le joueur a évité les 3 assauts, la phase finale d'attaque du cyclope commence.

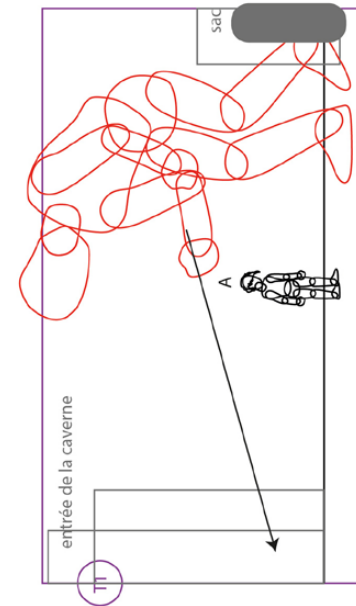
Légende:

+général
 +notes background
 +audio
 +écriture

+animation

+détail sur la caméra

+éléments d'interface ou de tutoriel



Phase affrontement - Dernière phase d'attaque du cyclope

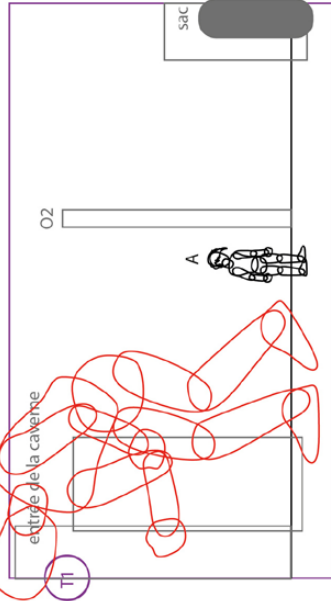
-Le cyclope s'énervant car il n'arrive pas à attraper le joueur force tête en avant et bras vers le sol vers la gauche de l'écran
 +grunt Cy-5 - cri énervé
 +anim Cy-10 - le cyclope charge vers la gauche ramassé sur lui-même. Ses bras descendent au fur et à mesure et ses pieds se lèvent assez haut durant sa course pour écraser le joueur s'il se trouve en-dessous. La zone de sûreté pour le joueur se trouve donc entre les pas du cyclope sur la partie droite de l'écran. Dans la partie gauche, les bras du cyclope sont trop descendus et ne sont pas évitables!! Sauf si intégration swipe vers le bas!
 -le joueur peut se déplacer en swipant à droite et à gauche pour éviter les mains du cyclope +anim H8 - course

-Si le cyclope a attrapé le joueur durant ce mouvement, game over
 +anim Cy6 +son 11

-Si le joueur a évité l'assaut, conclusion de l'attaque.

The Wanderer storyboard v3 - p11
 Phase 1ère rencontre cyclope et combat

sauvegarde à la fin de la charge?



-Le cyclope a chargé la tête la première dans le mur de gauche. Il s'est partiellement assommé sous le choc et est groggy.

+son 16 - choc de la tête du cyclope sur le mur
+anim Cy-11- le cyclope groggy s'appuie sur le mur de gauche et vacille légèrement

+le joueur peut se déplacer en swipant à droite et à gauche le temps que ce dernier se réveille.

5 E



Légende:

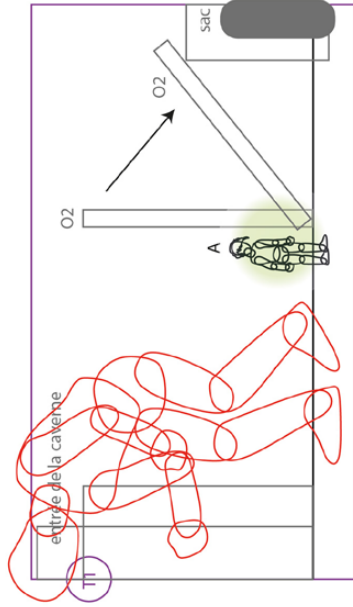
+général
+notes background

+animation
+détail sur la caméra

+audio
+éléments d'interface ou de tutoriel

+écriture

The Wanderer storyboard v3 - p12
Phase 1ère rencontre cyclope et combat



-Le joueur tentant de trouver un moyen de s'enfuir pendant que le cyclope est groggy, peut voir qu'il peut interagir avec un bâton de marche du cyclope appuyé sur le mur du fond

-Interaction possible quand le joueur A est à côté de l'objet 2 = bâton
+bracelet brille en vert

-Interaction avec l'objet2 = bâton (tapotement multiple sur l'objet pour montrer l'effort?)

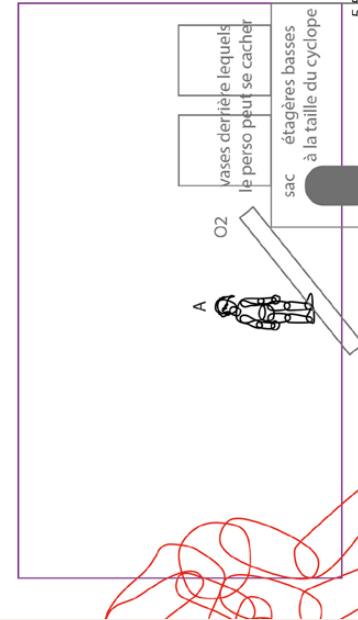
+son 5 - interaction avec objets

+anim H9 - faire tomber le bâton en le poussant

+anim O1 - le bâton tombe et forme une sorte de passerelle pour passer sur l'étagère basse

+son 17 - son chute du bâton

5 E



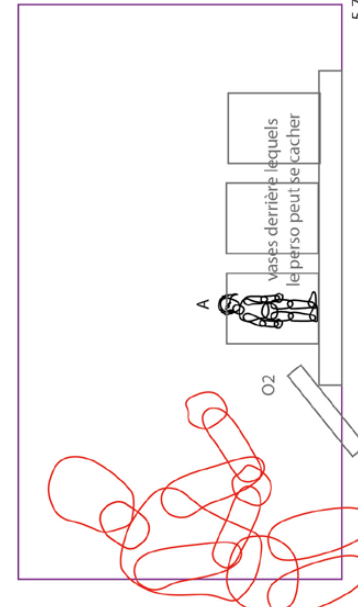
-Le joueur peut faire avancer le perso A sur le bâton devenu une sorte de pont pour passer sur les étagères basses.

-Alors qu'il atteint le milieu du bâton, le cyclope commence à se relever.

+grunt Cy-6 - grunt de réveil

+anim Cy-12 - le cyclope se redresse lentement, son temps de redressement correspond au temps nécessaire au joueur pour atteindre les vases posés sur l'étagère basse

5,5 E



-Au moment où le joueur atteint les vases, le perso A se cache automatiquement derrière le 1er vase

+anim H10 - se faufiler derrière une cache

-Juste après que le perso A soit caché, le cyclope se retourne

+anim Cy-2 - le cyclope se retourne

-Moyen de montrer que le cyclope regarde dans cette direction - lié à une fonctionnalité du bracelet ? - présent dans toute la phase d'infiltration, le montre à partir de ce moment?

+cône de lumières symbolisant son axe de vision (réf MGS?)

+les éléments du décor prennent une couleur quand ils sont regardés par le cyclope?

5,75 E

Légende:

+général
+notes background

+animation
+détail sur la caméra

+audio
+éléments d'interface ou de tutoriel

+écriture

The Wanderer storyboard v3 - p13
Phase 1ère rencontre cyclope et combat

TEST UTILISATEUR

Nous avons testé un prototype de notre jeu auprès de 6 utilisateurs.
Voici un exemple du protocole de test complété pour l'occasion.

estelle = 16h40.

Protocole synthétique - The Wanderer

• Appareils de mesure : Barre oculométrique Tobii X2-30 avec support pour appareil mobile
• Mesures particulières : Nombre de clics
▼ Méthode d'observation
• Matrice difficultés/participants
▼ Modalités d'accompagnement
• Aide quand demandée
• Intervention si blocage
▼ Indications
• Pas de verbalisation demandée
• Pas de temps limité précisé
▼ Questionnaire prétest
• Sexe (masculin, féminin) <i>F</i>
• Quelle est votre activité principale ? <i>chercheuse en design</i>
• Âge <i>22</i>
• Quelle est votre pratique du numérique ? (très importante, assez importante, moyenne, faible, nulle) <i>très importante</i>
• Quels sont les produits numériques que vous consommez de préférence ? (vidéos, streaming, jeux vidéos, lecture, blog, autre) <i>Vidéo, streaming, lecture, réseaux sociaux</i>
• Quelle est votre pratique des jeux vidéo ? (très importante, assez importante, moyenne, faible, nulle) <i>faible</i>
• A quel(s) genre(s) de jeux vidéo jouez vous de préférence ? (action, aventure, jeu de rôle, réflexion, simulation, stratégie, autre) <i>aventure, rpg</i>
• Quelle est votre pratique de la lecture ? (très importante, assez importante, moyenne, faible, nulle) <i>moyenne</i>
• Quel(s) genre(s) littéraire(s) consommez vous de préférence ? (conte, épopée, fantasy, horreur, science-fiction, roman, autre) <i>Roman, SF, Heroic Fantasy</i>
▼ Familiarisation
• Pas de familiarisation
▼ Mise en situation
• Vous avez téléchargé le nouveau jeu mobile The Wanderer sur le conseil d'une connaissance et vous décidez de vous faire une idée par vous-même.
▼ Consignes
• Accéder au menu du jeu et lire les informations sur l'oeuvre joué
• Interagir avec un personnage non joueur du jeu

*sont pas
très clair - y*

*non, mais 2 d'out par un raisonnement,
essaye d'aller à l'aveugle -
→ a réussi à trouver les infos sur l'oeuvre -*

Protocole synthétique - The Wanderer

• Effectuer les séries d'action nécessaire au déroulement des événements du jeu
▼ Questionnaire posttest
• Avez-vous globalement réussi à suivre les consignes ? (tout à fait, assez, moyennement, peu, pas du tout)
• Avez-vous réussi à trouver les informations liés à l'oeuvre ? (idem)
• Avez-vous apprécié la navigation dans le menu ? (idem)
• Avez-vous globalement apprécié la facilité d'utilisation ? (idem)
• Avez-vous globalement apprécié les phases de jeu/contrôle Cyclope ? (idem)
• Avez-vous apprécié la phase d'évitement des mains du Cyclope ? (idem)
• Avez-vous apprécié la phase d'infiltration jusqu'à l'oeil du Cyclope ? (idem)
• Avez-vous apprécié la phase de fuite du Cyclope ? (idem)
• Seriez-vous intéressé de poursuivre l'aventure du héros dans une autre oeuvre littéraire ? (idem)
• Avez-vous rencontré des bugs ? (oui, non)
▼ Entretien posttest
• Approfondissement du questionnaire posttest
• Si besoin, questions pour la compréhension de certains événements particuliers
• Comment reformuleriez-vous le concept en quelques mots ?
• Quels points positifs citeriez-vous en premier ?
• Quels points négatifs citeriez-vous en premier ?
• Quelles améliorations demanderiez-vous ?
• Quelles évolutions imagineriez-vous ?
▼ Organisation
▼ Processus de test (40 min.)
• Accueil (3 min.)
• Information sur le processus de test (2 min.)
• Questionnaire prétest (3 min.)
• Consignes (3 min.)
• Familiarisation (2 min.)
• Calibrage du matériel (2 min.)

* reste à jouer grâce au langage du grand-père.

Story

KEEPER



le **cnam**
enjmin

Valentin Comte - Laurent Miler - Adrien Morisse - Lorry Packo