



DES
HOMMES
AVANT TOUT
-ALVERGNAT CYRILLE -WANG SIJIA



Présentation de l'équipe

ALVERGNAT Cyrille

Game Design
Narration
Sound Design
UX/UI Design

WANG Sijia

Game Design
Narration
Programmation
Direction artistique

Thèmes des mémoires du groupe

ALVERGNAT Cyrille

Ludification, usage et diffusion
dans notre société

WANG Sijia

Jeux éducatifs

Contexte du projet

En raison de nos sujets de mémoire, nous avons décidé de créer un Serious Game éducatif. Après plusieurs recherches sur les thématiques que nous souhaitions aborder, notre choix s'est porté sur l'Histoire et plus particulièrement la Première Guerre Mondiale, une période qui nous intéressait tous les deux.

Nous avons sélectionné une part bien précise de ce conflit comme toile de fond pour notre projet : la première Bataille de la Somme de 1916. De plus, nous avons choisis de mettre en avant ce qui se passait avant une bataille, à l'intérieur d'une tranchée afin d'y présenter la vie dedans et l'attente.

Enfin, nous avons opté pour le fait que le joueur-apprenant n'incarne pas un soldat mais un capitaine d'infanterie qui doit gérer une compagnie de soldats, ce qui nous permettait de mieux présenter ce rôle et ses tâches.

Cadre de travail

Dans le cadre de notre projet actuel, nous avons décidé de suivre une narration linéaire, les décisions du joueur ne vont pas impacter le déroulement de celle-ci. L'action reste focalisée sur une histoire dans l'histoire : celle d'un capitaine et de sa compagnie. Ainsi, à chaque bataille, les pertes seront inévitables et la fin se soldera obligatoirement sur un massacre, quoiqu'il se passe.

Nous avons prit la décision d'être dans un processus d'illusion de choix. Même si nous avons envisagé notre jeu comme faisable en une fois, le fait de mettre plusieurs choix peut donner envie au joueur de tout de même recommencer l'expérience afin de découvrir ce que d'autres actions pourraient provoquer et de rendre ainsi plus ludique l'exploration.

Contexte historique (1/2)

1916, la Bataille de la Somme. Afin de soulager les forces françaises engagées à Verdun depuis de longs mois, anglais et français joignent leurs forces pour lancer pour la première fois une offensive conjointe contre les forces allemandes. Cette bataille sera l'occasion de tester de nouveaux matériels et une nouvelle façon de se battre. Cependant, c'est une bataille qui est bien plus célèbre du côté anglais que du côté français alors que l'armée française s'est battue elle aussi dans la région.

Pour le général Joffre l'offensive planifiée sur la Somme reste la priorité de l'année 1916. Pourtant la bataille de Verdun, qui depuis le mois de février mobilise fortement l'armée française, a imposé de réduire la longueur du front d'attaque initialement prévu.

Après une préparation d'artillerie de plusieurs jours, l'offensive est lancée le 1er juillet de part et d'autre de la Somme.

Contexte historique (2/2)

Au nord, la première vague d'assaut de la 4^{ème} armée britannique est un désastre. En une journée 60.000 hommes, soit près de la moitié des effectifs engagés, sont mis hors de combat. Au sud les Français enregistrent des pertes beaucoup moins importantes et progressent sur le plateau de Flaucourt en direction de Péronne.

Cette progression s'épuise cependant vers la mi-juillet du fait des difficultés britanniques tandis que les Allemands renforcent leur défense et transfèrent des effectifs du front de Verdun vers celui de la Somme. La bataille tourne désormais à la guerre d'usure avec des combats très meurtriers et des gains territoriaux très limités : Entre le début du mois de juillet et la mi-novembre, l'armée allemande n'a reculé que de quelques kilomètres.

C'est un échec pour les Alliés et pour Joffre qui va être remplacé par le général Nivelle à la tête des armées françaises.



Game System

Metrics

Support : PC

Joueurs : 1

Style : Point and click

Pitch : Le précédent capitaine de la 4eme compagnie du 366eme Régiment d'Infanterie a été tué durant la bataille pour la prise d'un village. Un nouveau capitaine a été envoyé afin de prendre le commandement de la compagnie. Il va devoir apprendre à gérer ses soldats, maintenir le moral, les préparer aux combats mais surtout, partager sa vie avec eux dans les tranchées d'un morceau de la Somme.

Core gameplay : Le joueur incarne un avatar qui peut naviguer entre plusieurs scènes dans un univers fermé. Il ne peut pas se déplacer lui ou la caméra mais peut toutefois zoomer/dézoomer et interagir avec des éléments présent dans l'espace de jeux. Il doit interagir avec certains objets et personnages afin de pouvoir passer aux scènes suivantes.

Piliers d'expérience

Notre projet repose sur 3 expériences de jeu : Interaction, Apprentissage et Réflexion.

- L'expérience principale du jeu repose sur l'Interaction. En effet, c'est uniquement en interagissant avec des objets et des personnages que le joueur apprenant peut progresser, en apprendre plus sur chaque objet et résoudre des énigmes et des mini-jeux.
- L'autre expérience importante est l'Apprentissage. Notre jeu étant un Serious game éducatif, il y a toute une partie apprentissage, où l'utilisateur en apprend plus sur le thème du jeu. Cette expérience passe aussi bien l'interaction avec les éléments du jeu comme par la narration.
- La dernière expérience repose sur la notion de Réflexion. En effet, à des moments précis du jeu, le joueur devra résoudre des énigmes ou bien réfléchir à un moyen de passer un obstacle. Il doit ainsi se baser sur ce qu'il a lu avec les objets et réfléchir aux indices qu'ils renferment.

3C - Camera



La caméra est en vue à la première personne sur une image fixe. Ainsi, tous les éléments d'une scène sont directement visible à l'écran et accessible, hormis ceux qui doivent être débloqués via une interaction particulière. Sur l'écran sont visible en permanence une icône Inventaire et une icône Carnet (pour une version future).

3C - Camera



Quand le joueur interagit avec un objet, une fiche de description apparaît sur un popup au centre de l'écran. Cela apporte une bonne visibilité et focalise l'attention de l'utilisateur. De plus, en fonction de l'objet, des boutons d'actions supplémentaires sont disponibles

Les dialogues se font dans un espace à part, en bas de l'écran, avec une zone spécifique pour indiquer qui parle. Ces boîtes vont être à gauche pour le personnage principal et à droite pour les autres personnages. Le centre de l'écran reste alors dégagé au cas où un objet serait affiché.

3C - Controller



Le controller de notre jeu est très simple. Comme la majorité des jeux point and click, les contrôles se résument au clic gauche, qui permet d'interagir avec les différents éléments du décor. Ainsi, même l'inventaire et l'affichage des objectifs se fait en cliquant sur des objets à l'écran. Avoir simplifié au maximum les contrôles permet au joueur de bien plus se concentrer sur les objets et l'histoire.

3C - Character

Au sein de notre jeu, le nombre d'actions du joueur est limité, l'accent étant principalement axé sur la narration et les contenus éducatifs.

Ces capacités sont :

- Interagir avec un objet
- Interagir avec un personnage
- Utiliser la fonction supplémentaire d'un objet
- Intégrer un objet à l'inventaire
- Utiliser un objet depuis l'inventaire
- Faire un choix dans un dialogue

3M

La notion d'objectifs à court et long terme sont défini tout au long du jeu. Tout d'abord, l'objectif à long terme est défini par le rôle même du capitaine, qui lui est rappelé durant la phase d'introduction du projet. Concernant les objectifs à moyens et courts termes, ils sont définis en début de chaque chapitre.

Ainsi, nous avons :

- Objectif long terme : Le joueur doit prendre le commandement de la compagnie et la diriger pour s'assurer qu'elle évolue correctement au fur et à mesure de l'histoire
- Objectif moyen terme : Remplir les objectifs journaliers donné par l'état-major
- Objectif court terme : trouver un moyen de remplir l'un des objectifs du jour

Ces objectifs sont clairement indiqués au joueur. En effet, c'est le coup de téléphone du commandement au personnage qui les lui transmet, avec la possibilité pour le joueur de pouvoir recontacter l'état-major pour avoir un rappel des objectifs.



Mécaniques de jeu

Inspiration Gameplay

En début de projet, nous avons cherché l'inspiration auprès des jeux d'exploration/réflexion avec un gameplay de point and click, avec de la réflexion et des éléments d'enquêtes.

Surtout, nous avons étudié comment était géré le système d'interaction avec les objets et les personnages, ainsi que les actions supplémentaires disponibles pour chaque type d'objets. De plus, nous nous sommes inspiré du système de dialogues entre personnages, avec un espace spécifique pour chaque interlocuteur.



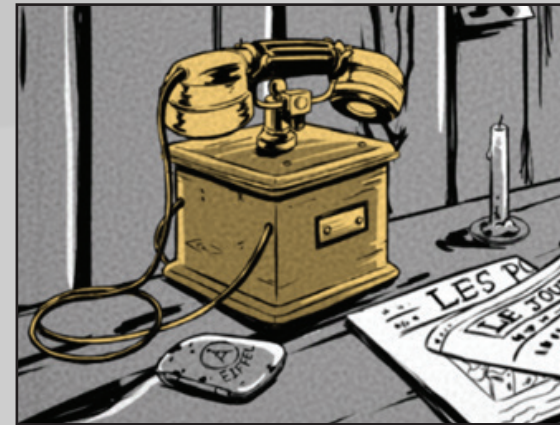
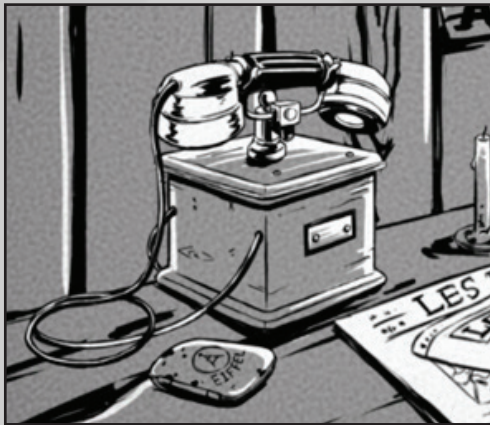
Professor Layton - Nintendo/Level-5



Soldat Inconnu, Mémoire de la Grande Guerre - Ubisoft

1) Mécanique principale

La mécanique principale de notre projet consiste en l'interaction d'éléments présents dans l'air de jeu. En passant le curseur sur les différents objets et personnage présent dans la scène, si celui-ci est interactif, il va prendre une couleur orangée pour prévenir le joueur de son statut. Il n'a plus qu'à cliquer dessus pour l'activer.



Il existe en tout 4 types d'éléments interactifs dans le jeu :

- Objets « Action »
- Objets « Inventaire »
- Objets « Personnage »
- Objets « Consultation »

1) Objet "Action"

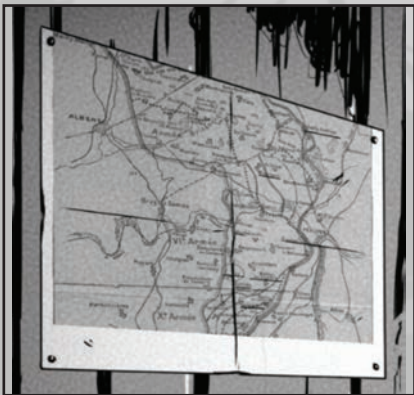
Les objets dit « Action » sont des objets dont l'activation va donner accès à des possibilités d'interactions supplémentaires. Ce sont des éléments qui sont récurrent dans le jeu, en étant présents dans tous les chapitres.

De plus, chaque objet de cette catégorie possède une fonctionnalité qui lui est propre. Enfin, ils vont aussi offrir plus de contenus pédagogiques que les autres catégories d'objets, qui vont être présentés de manière extra diégétique.

Les objets concernés sont :

Carte tactique

- Présente une carte militaire de la bataille de la Somme
- Contenu pédagogique : Résumé de cette bataille
- Action supplémentaire : Donne accès au mini-jeu « Carte tactique »



Téléphone

- Présente un téléphone d'époque permettant de communiquer entre la tranchée et le QG
- Contenu pédagogique : Rôle du téléphone
- Action supplémentaire : Donne accès à la fonction « Appeler »



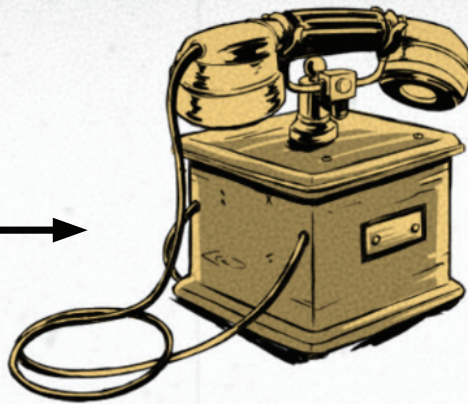
1) Objet "Action"

Quand ils sont activés, les objets « Action » sont présentés sur un support spécifique.

Nom de l'objet

Téléphone

Illustration



Description de l'objet

Une simple téléphone en bois avec une entrée pour la voix et une autre pour écouter.



Retour à la page support



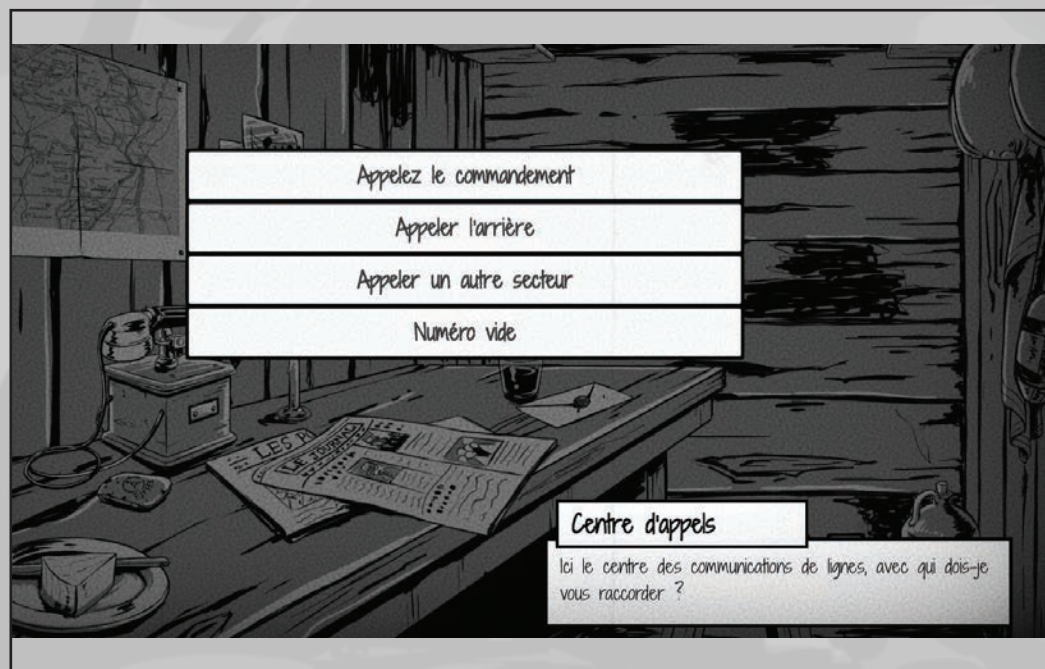
Accès contenu pédagogique



Accès à la fonctionnalité de l'objet

1) Objet "Action" - Appeler

Quand le joueur sélectionne l'action « appeler » de l'objet téléphone, une box apparaît sous la forme d'une popup avec un texte lui demandant d'indiquer quel zone il souhaite appeler, parmi une liste proposée :



- Commandement : Permet d'obtenir un rappel des objectifs du chapitre
- Arrière : Permet de contacter l'arrière, il s'agit d'un numéro n'apportant rien
- Autre régiment : Permet d'obtenir des informations aidant à mettre à jour plus facilement la carte
- Numéro vide : Perspective d'avenir --> Le joueur devra rentrer ici le numéro du régiment à appeler avec un système de champ de saisie
- Appeler artillerie : Disponible uniquement quand la carte est à jour, permet de contacter l'artillerie et ainsi compléter un des objectifs du chapitre !

1) Objet "Inventaire"

Dans chaque scène, certains objets peuvent être récupérés et intégrés à l'inventaire afin de pouvoir être utilisé plus tard. Ils peuvent être récupérés soit directement dans l'aire de jeu en interagissant avec, soit donné par un personnage ou via une action.

Une fois un objet dans un inventaire, celui-ci est consultable et vont suivre la même méthode d'affichage que les objets « Actions », à la différence qu'ils ne posséderont pas de fonctionnalité supplémentaire.



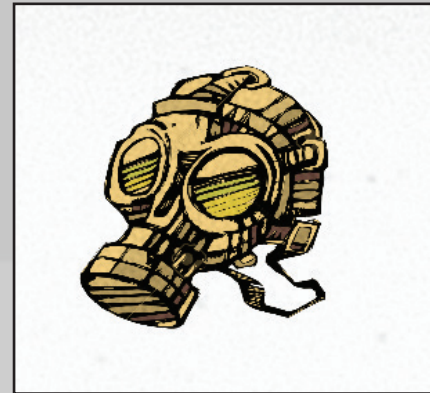
Quand un objet « Inventaire » est récupéré, l'écran se grise et l'icône de l'objet apparaît en son centre, avec le nom de l'objet et un bouton de confirmation.

1) Objet "Inventaire"



Lettre

- Une lettre contenant des informations importantes
- Contenu pédagogique : Importance du courrier dans la guerre
- A donner à l'officier de transmission



Masque à gaz

- Une masque à gaz étanche avec un filtre
- Contenu pédagogique : L'usage des gaz de combat
- A récupérer auprès du soldat Louis
- A utiliser lors de l'événement « Gaz »



Montre

- Une montre un peu vieille
- Contenu pédagogique : Présente les planifications des batailles
- A récupérer en gagnant la partie de carte

1) Objet "Personnage"

Dans la scène « Tranchée », des personnages sont présents, représentant les soldats de la compagnie et qui vivent leur vie dans la tranchée. La façon d'interagir avec eux est identique à celle des autres objets.



Quand le joueur interagit avec un personnage, l'écran se grise et une boîte de dialogue apparaît en bas sur le côté, afin de mieux faire le focus sur le dialogue.

Le nom de l'interlocuteur est nommé au dessus.

1) Objet "Personnage"

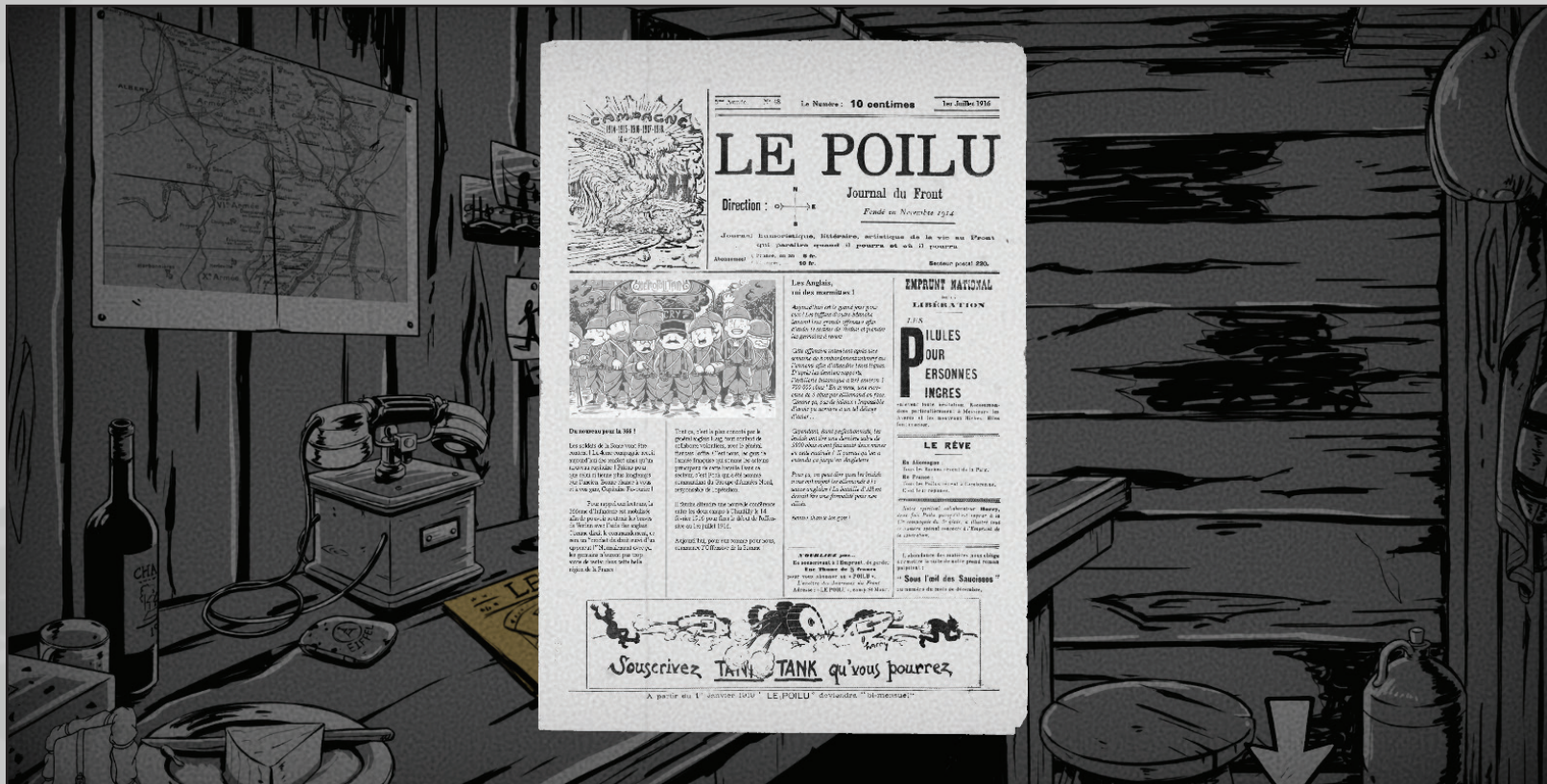
Afin d'améliorer la lecture des dialogues, nous avons divisé la boîte de dialogue en deux, une de chaque côté de l'écran. Ainsi, la boîte de gauche est réservée au personnage principale et celle de droite aux autres personnages. Ainsi, même sans lire le nom de l'interlocuteur, le joueur est capable de reconnaître qui parle.



La boîte de gauche est aussi réservée pour les moments de réflexion du personnage.

1) Objet "Consultation"

Enfin, il existe dans le jeu des objets qui ne sont que consultables. Il s'agit surtout d'image sur laquelle on peut zoomer afin d'y lire les informations. Cependant, ces éléments là sont pleinement intégrés à la narration et vont apporter du contenu pédagogique supplémentaire que ce soit par la forme mais aussi par le fond. Le support va ainsi essayer de prendre la forme de l'objet de l'époque.



1) Objet "Consultation"



Journal

- Une journal donnant des informations de la troupe
- Contenu pédagogique : Montrer un journal de tranchée + donner des détails historiques



Photos

- Un ensemble de photos personnels
- Contenu pédagogique : Juste montrer les personnage, sa compagnie et un peu de sa vie



Rapport de bataille

- Un rapport sur les actions de la compagnie
- Contenu pédagogique : Montrer comment un rapport de bataille était et prendre conscience des pertes

2) Mini-jeu 1 : Carte tactique

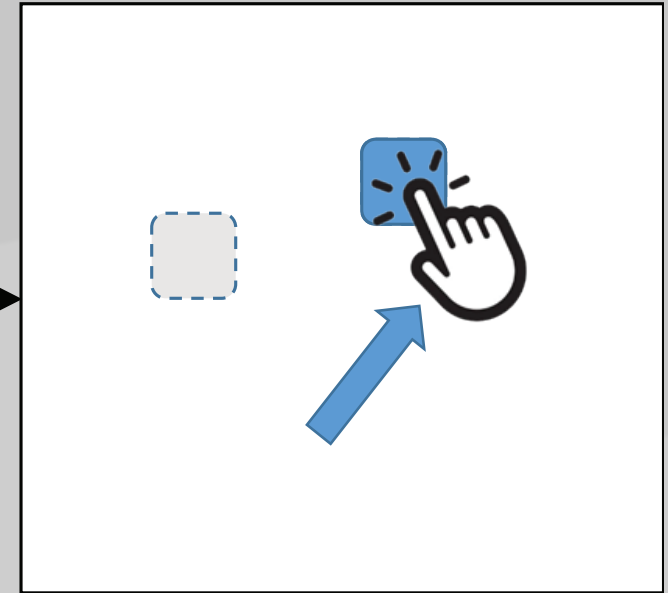
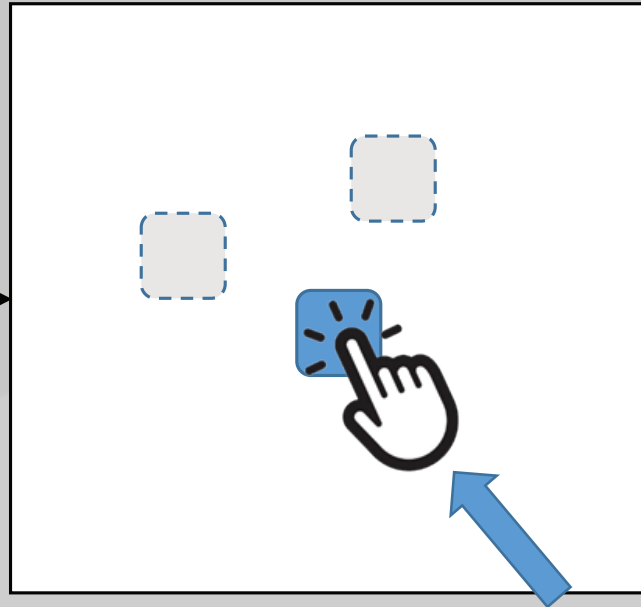
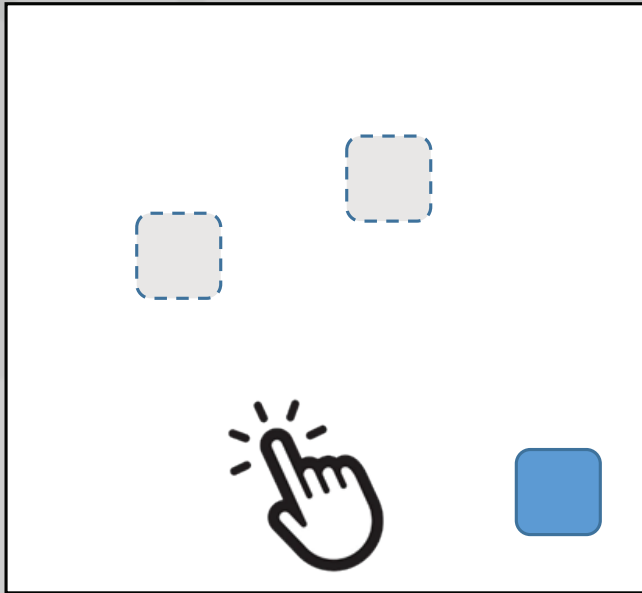
Dès le début du jeu, le commandement demande au joueur de mettre à jour sa carte de bataille. Pour cela, le joueur doit placer des pions dans les bons emplacements. Ces pions représentent une unité française, anglaise ou allemande.

Les informations permettant d'aider le joueur à compléter la carte se trouve dans les documents à disposition du celui-ci, comme le contenu pédagogique de la carte ou bien le journal de tranchée pouvant indiquer :

- Position des unités
- Quelle unité affronte qui
- Qui est en soutien de qui

Quand tous les pions sont placés correctement, un texte apparaît pour prévenir le joueur. Dans le chapitre 1, celui lui donne alors accès au numéro pour appeler l'artillerie mais aussi débloque une des conditions pour pouvoir quitter la zone de départ.

2) Mini-jeu 1 : Carte tactique



En consultant la carte, le joueur peut voir des emplacements vides et des jetons d'unités sur le côté.

Pour déplacer un pion, le joueur doit le sélectionner et le drag and drop sur un emplacement vide.

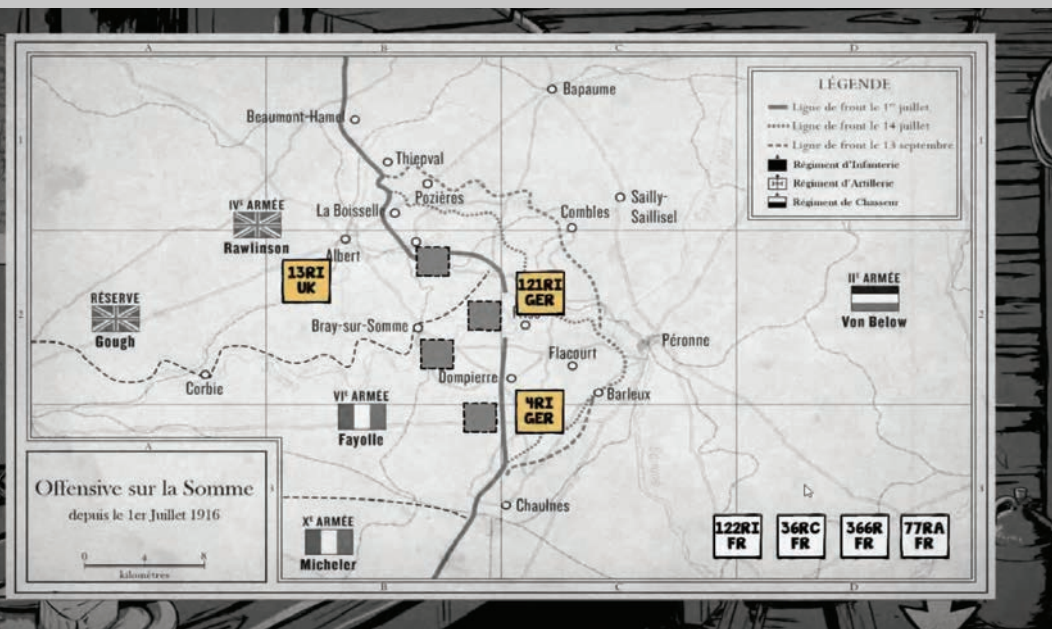
Si le joueur le relâche, le pion revient à sa position de départ.

Dès qu'un jeton est placé au bon endroit, un son positif apparaît et le jeton ne peut plus être déplacé.

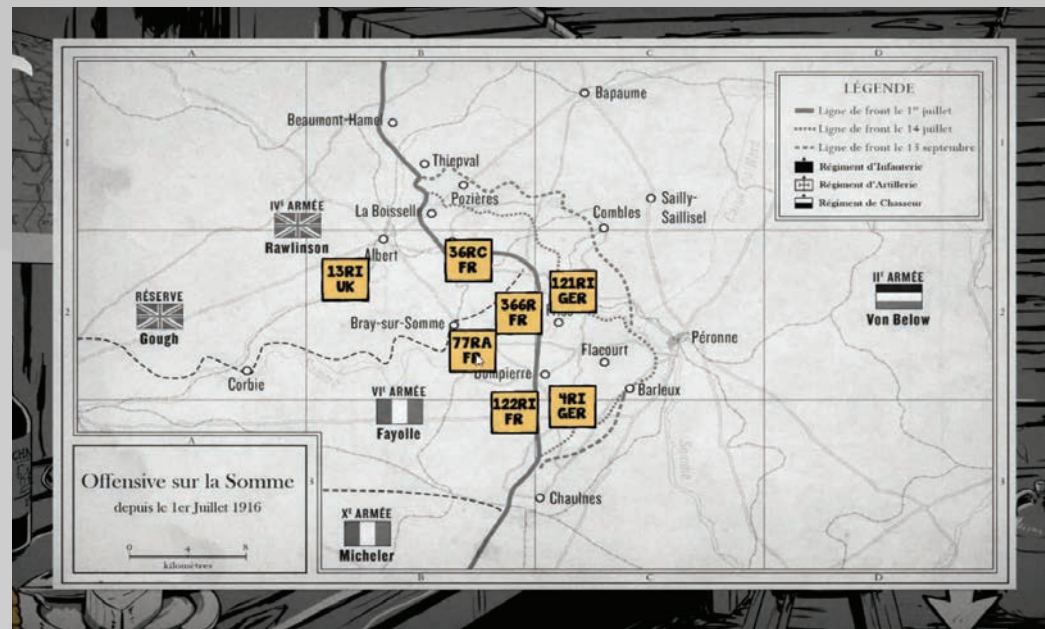
Si le joueur quitte la carte, les jetons restent à leur place, aucune donnée n'est perdue.

2) Mini-jeu 1 : Carte tactique

Vue «In-game»



Carte - Etat Initiale



Carte - Etat Complété

2) Mini-jeu 1 : Carte tactique

Les paramètres atomiques à prendre en compte pour faire varier la difficulté sont :

- Nombre d'emplacements vides
- Nombre de pions à devoir placer
- Types de pions (quel régiment)
- Appartenance des pions (quel pays)
- Nombre d'indices pour aider à placer les pions
- Leur taux de dissémination
- Détail de l'indice

2) Mini-jeu 2 : Surveiller le terrain

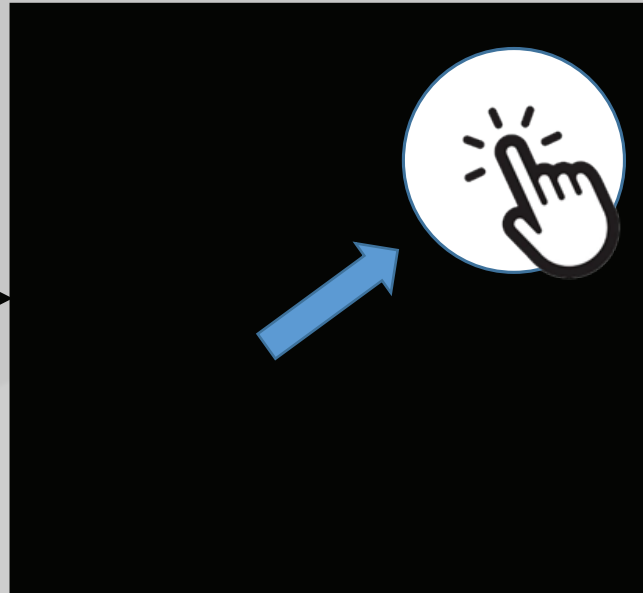
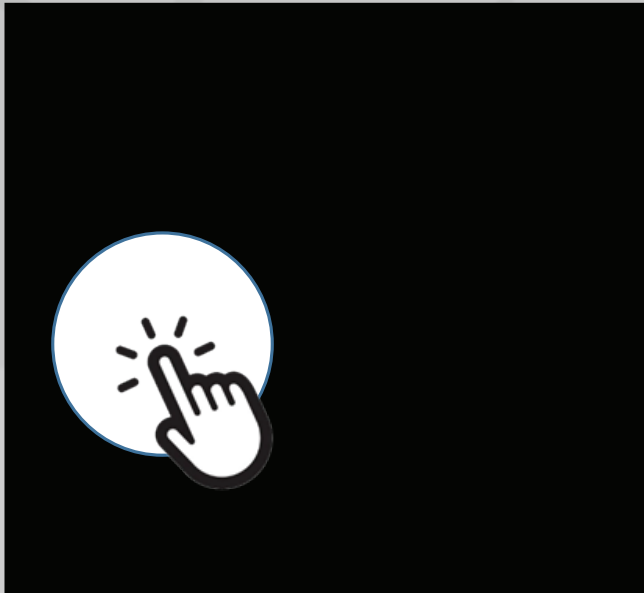
Dans le second chapitre, en discutant avec un soldat près de la tranchée, celui-ci lui indique qu'il y a du mouvement dans le no man's land et demande confirmation auprès du joueur. Si le joueur accepte, l'écran change avec une vue sur un no man's land

Sur le terrain est dissimulé une silhouette qui se déplace. De plus, le terrain aussi est en mouvement. Le joueur doit déplacer sa zone de vision sur le terrain afin de débusquer l'ennemi.

Si le joueur met la zone de vue autour du point et qu'il clique, la cible est repérée ! Un message de validation apparaît et le joueur quitte la scène (fondu au noir + des tirs de fusils se font entendre). Il revient à l'écran de jeu, la sentinelle est contente de cette action et le moral remonte.

Dans une perspective d'avenir, nous pouvons ajouter la possibilité de faire le choix entre tuer le soldat ou bien le capturer, pouvant débloquer ainsi la possibilité de pouvoir l'interroger et obtenir des informations.

2) Mini-jeu 2 : Surveiller le terrain



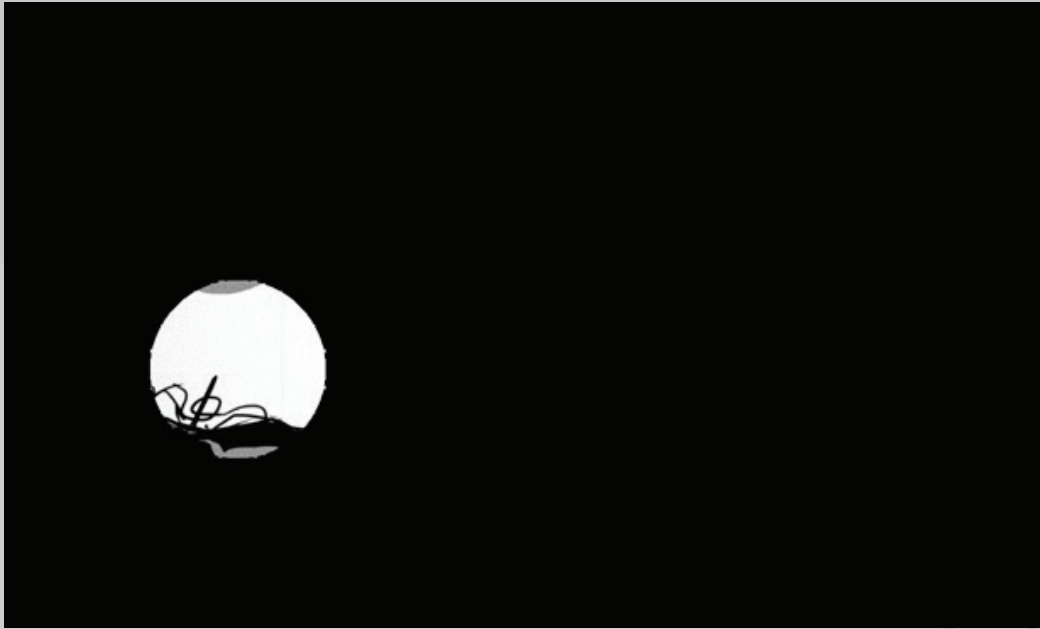
La zone de jeu est complètement cachée. La vision du joueur du joueur est partiellement bloquée, avec une vue limitée simulant comme une jumelle.

La zone de visibilité suit le mouvement du curseur, celui-ci se trouvant au centre de cette zone.

Dès que la cible se trouve dans la zone visible, si le joueur clique, un message apparaît pour indiquer la réussite de son action.

2) Mini-jeu 2 : Surveiller le terrain

Vue «In-game»



Terrain - Etat Initial




Terrain - Ennemi trouvé

2) Mini-jeu 2 : Surveiller le terrain

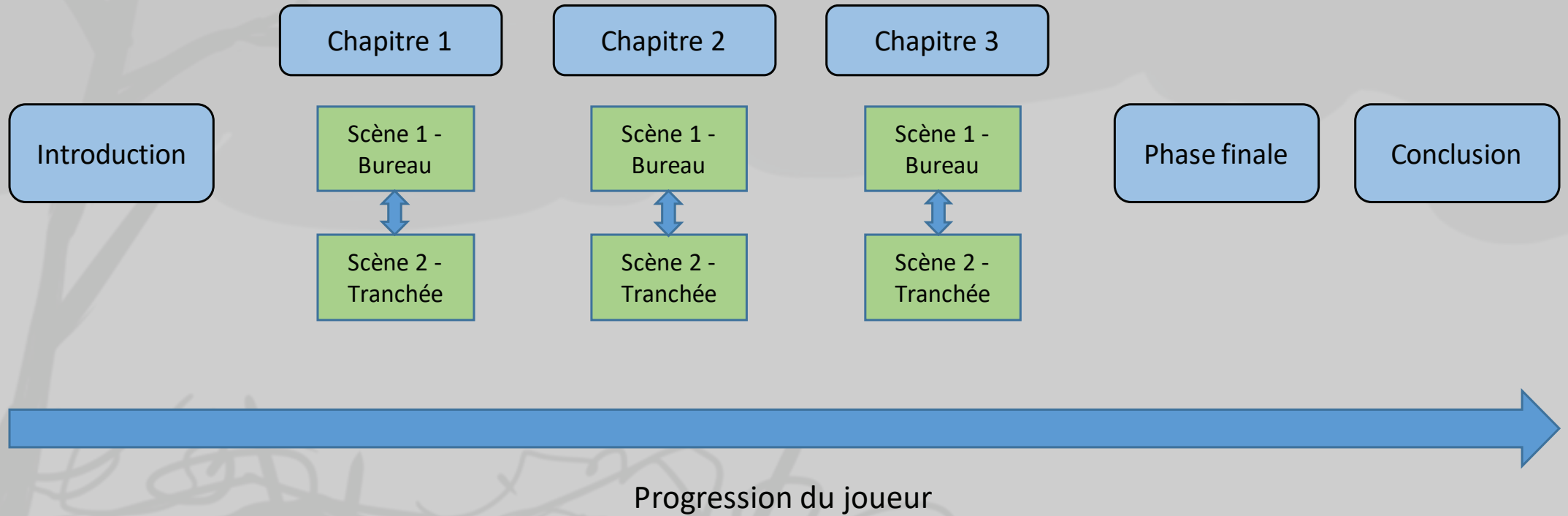
Les paramètres atomiques à prendre en compte pour faire varier la difficulté sont :

- Taille du terrain à surveiller
- Taille de la zone de visibilité
- Taille de l'ennemi à trouver
- Nombre d'ennemi à trouver
- Vitesse de déplacement de l'ennemi
- Contraste de l'ennemi par rapport au terrain
- Sens du mouvement du terrain
- Taux de tremblement de la zone de visibilité



Structure narrative

Architecture



Scénario

A travers notre projet, nous racontons l'histoire d'un jeune capitaine d'infanterie qui arrive tout juste sur le front avec sa compagnie. Le joueur suit donc l'évolution de ces soldats. Nous avons opté pour un ton sombre afin de bien représenter le côté brutal de la Première Guerre Mondiale et surtout de la Bataille de la Somme, qui fut l'une des offensives les plus meurtrières du conflit.

Ainsi, plus le scénario avance et plus l'ambiance devient sombre et triste, avec des soldats qui ressentent de plus en plus de stress et de la peur. Nous avons aussi représenté des soldats qui n'avaient plus le morale ou la volonté de se battre. Tout ceci sont des sentiments que les soldats ont véritablement ressentit sur le front. Afin d'accentuer le ressentit du joueur et son empathie vis-à-vis de ces soldats, le joueur ne rencontre qu'un nombre limité de personnages.

Cette volonté apparait véritablement lors de la scène finale, lorsque le personnage principale lance une dernière charge avec sa compagnie, avec les pertes qui s'accroissent. Notre projet se termine donc une note tragique et amenant à la réflexion,

Chapitre 1

L'arrivée du capitaine dans sa compagnie, qui doit apprendre à connaître ses troupes, ainsi que son rôle. L'ambiance est plutôt détendue, la bataille est encore éloignée, distante. Ici, les hommes s'occupent surtout pour tromper l'ennui de la tranchée, le joueur découvre un peu le quotidien des poilus hors des affrontements.



Chapitre 2

La compagnie a subi ses premières pertes, les soldats sont plus stressés par les combats qui ont lieu. Les conflits au loin se rapprochent. Les soldats sont tendus, surveillant craintivement l'horizon dans la peur d'une attaque ennemie. Le joueur en apprend ici davantage sur l'impact que la guerre peut avoir sur le moral des combattants et l'angoisse entre deux offensives.



Chapitre 3

L'ambiance est morose, pesante et oppressante. Les affrontements sont présents tout autour de la tranchée. La compagnie a subi de lourdes pertes mais un assaut s'annonce pour bientôt, avec le reste des hommes. L'idée est ici de présenter au joueur les notions de mort et de désespoir pour les soldats au fur et à mesure que la guerre s'éternise.



Les lieux

Chaque chapitre est divisée en 2 lieux distincts : le Bureau et la Tranchée. Ces deux lieux représentent deux aspects différents de la vie du capitaine :

Bureau : il s'agit de son univers, qui le plonge dans ses responsabilités et qui doit réaliser des tâches hors de tout contact humain physique. De plus, le personnage ne se dévoile pas totalement, il reste dans son rôle et grade. Tous les éléments vont servir à rappeler le contexte de la guerre : la carte, les rapports de bataille, le journal de tranchée ... Dans cette zone, le joueur en apprend plus sur cette guerre et cette bataille.

Tranchée : le personnage est confronté à son devoir morale envers sa compagnie, celui de devoir maintenir ses hommes en forme et surtout qu'ils gardent le morale. Dans cette zone, le joueur en apprend plus sur la psyché du protagoniste en discutant avec d'autres personnages. Ici, le contenu pédagogique est moins présent car on se focalise sur les interactions sociales entre le capitaine et ses soldats.

Les lieux

Le Bureau



La Tranchée





Serious Game et éléments éducatifs

Mise en place de l'apprentissage

Notre projet étant un Serious Game d'apprentissage, il a fallu déterminer comment nous allons transmettre le contenu éducatif au joueur et surtout faire en sorte qu'ils les retiennent. Nous devons ainsi les intégrer dans un processus ludique afin que l'utilisateur puisse apprendre tout en jouant et ne se retrouve pas de façon passive à regarder des vidéos.

Ainsi dans le projet, l'apprentissage passe par :

- La simulation de la vie d'un capitaine et de celles de soldats de ligne
- Mini jeux
- Information issues de documents
- Information issues des objets
- Informations issues des interactions avec d'autres personnages

Diffusion de l'information

Les informations sont diffusées de 2 manières différentes : Intra diégétique et Extra diégétique. En fonction, le contenu sera différent comme sa façon d'être présentée.

Intra diégétique

Les informations sont intégrés normalement à l'histoire et la narration, que ce soit via la description d'objet ou bien en parlant avec des personnages. Elles sont expliquées avec le langage de l'époque, comme si le personnage principale se faisait une réflexion ou bien comme si on le lui disait. Elles sont ainsi diffusées et fournit avec parcimonie au joueur, lui permettant d'en apprendre un petit peu en jouant.

Extra diégétique

Les informations sont sur des supports d'informations à part et nécessite une action spécifique de la part du joueur afin d'y avoir accès. Elles sont expliquées de façon plus encyclopédique et vont donner des détails plus généraux par rapport à l'élément consulté, dans le contexte de la guerre toute entière et non simplement du jeu.

Processus de conception

Au départ du projet, nous souhaitions concevoir un jeu éducatif, avec beaucoup de contenus pédagogiques pour le joueur-apprenant. Le problème est que rapidement, le jeu reposait uniquement sur de la lecture de texte lourd avec un peu de narration mais sans réel implication du joueur et surtout sans gameplay. En somme, une réflexion nous a fait complètement revoir notre concept : « Le jeu est ennuyeux. »

Nous avons ainsi décidé de partir sur un autre axe, celle de la narration. Nous avons donc renforcé notre histoire de base et nous l'avons amélioré, en ajoutant des phases de mini jeux qui étaient liés au rôle du personnage principale. Ainsi, plutôt que d'imposer au joueur du contenu pédagogique, nous l'avons inclus directement dans la narration, à travers des phases de jeux, dans les dialogues avec des personnages ou bien à travers la description de certains objets. Uniquement certains objets dit « atypiques » ont conservé une page un peu plus encyclopédique. Le reste, le joueur apprend tout au long de sa narration.

Même si le contenu pédagogique devient un peu plus faible, il devient plus ludique et par ce biais, il nous est plus facile de rajouter du contenu supplémentaire.

Motivation et engagement utilisateur

Même si nous partons sur l'idée d'avoir un jeu en « one shot », l'un des éléments qui serait à même de faire revenir les joueurs dans notre jeu est le système de choix que le joueur peut faire durant ses diverses interactions. En effet, nous donnons l'illusion au joueur que ses actions vont avoir une influence à long terme sur le jeu. Hors en l'état actuel, les conséquences des choix du joueur vont surtout entraîner des changements locaux dans les chapitres mais ne vont avoir aucun impact sur la finalité du jeu.

Ainsi, il aura envie de revenir pour faire d'autres choix et voir comment les personnages peuvent évoluer. De plus actuellement, en fonction de comment le joueur interagit avec l'environnement du jeu, il peut débloquent des objets et des dialogues. Cet élément peut inciter le joueur à recommencer l'expérience ludique afin de pouvoir trouver tous ces éléments cachés.

L'un des éléments favorisant l'engagement du joueur-apprenant reste donc l'empathie envers les personnages du jeu et leur évolution.

Supports d'informations

Dans notre jeu, si le contenu pédagogique est majoritairement parsemé au sein des dialogues et interactions, il existe deux éléments spécifiques qui nous servent à transmettre du contenu supplémentaire. Il s'agit des objets « Actions » et « Consultables ».

Support - Objets "Action"

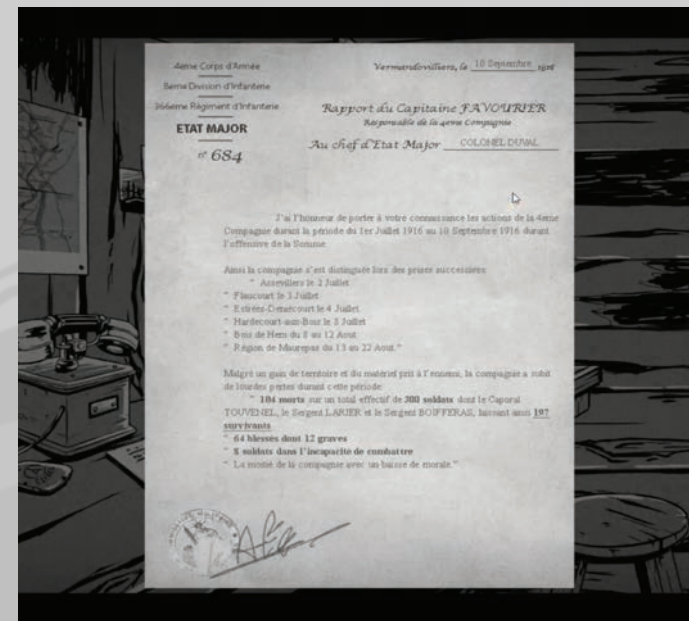
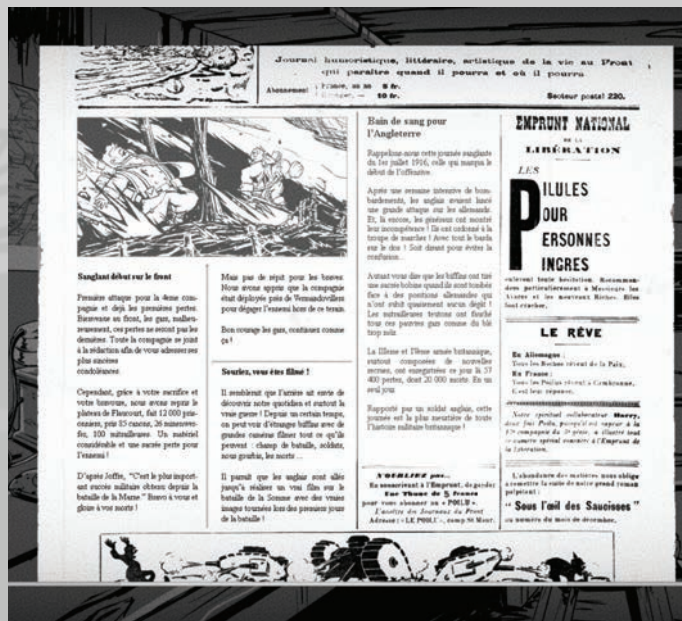
Ces éléments possèdent une page spécifique présentant du contenu type encyclopédique sur l'objet en question et son rôle dans le conflit. Le contenu est plus académique et n'est pas intégré à la narration. Le but ici est d'apporter plus de détail sur des objets qui servent principalement à accéder à des fonctionnalités supplémentaires et qui sont rarement cités ailleurs.



Support - Objets "Consultable"

Ces éléments vont se présenter sous la forme de l'objet de l'époque qu'ils représentent, afin de permettre au joueur spectateur de mieux visualiser ce qui composait l'environnement des soldats. De plus, ces formes permettent de mieux mettre en valeur le contenu pédagogique.

Cependant, si nous avons cherché à reproduire le plus fidèlement possible la forme du document, nous avons pris certaines libertés concernant la typographie ainsi que le contenu des textes à destination des joueurs. En effet, concernant le fond, nous avons privilégié la clarté et la lisibilité de l'information pour rendre la lecture plus agréable.



Motivation et engagement utilisateur

Même si nous partons sur l'idée d'avoir un jeu en « one shot », l'un des éléments qui serait à même de faire revenir les joueurs dans notre jeu est le système de choix que le joueur peut faire durant ses diverses interactions. En effet, nous donnons l'illusion au joueur que ses actions vont avoir une influence à long terme sur le jeu. Hors en l'état actuel, les conséquences des choix du joueur vont surtout entraîner des changements locaux dans les chapitres mais ne vont avoir aucun impact sur la finalité du jeu.

Ainsi, il aura envie de revenir pour faire d'autres choix et voir comment les personnages peuvent évoluer. De plus actuellement, en fonction de comment le joueur interagit avec l'environnement du jeu, il peut débloquent des objets et des dialogues. Cet élément peut inciter le joueur à recommencer l'expérience ludique afin de pouvoir trouver tous ces éléments cachés.

L'un des éléments favorisant l'engagement du joueur-apprenant reste donc l'empathie envers les personnages du jeu et leur évolution.

Sources et documentation (1/2)

Pour nous assurer de la véracité des éléments historiques et pédagogiques que nous mettons en avant dans notre jeu, nous avons consulté plusieurs sources et documentaires. Nous avons du ensuite effectuer un filtrage afin de sélectionner les éléments qui étaient les plus pertinents pour le joueur.

Ces documents nous ont permis de mieux comprendre le contexte historique de la Bataille de la Somme, les éléments présents que nous avons pu utiliser en tant qu'élément de gameplay et comment les présenter.

Cependant, ces éléments nous ont aussi permis d'apporter plus de détails sur les graphismes des personnages et des environnements, mais aussi dans les dialogues.

Sources et documentation (2/2)

Documentaires

- C'est pas sorcier 14-18, Jean-Pierre Jeunet, 2004
- Apocalypse Première Guerre Mondiale, France 2, 2014
- La Première Guerre Mondiale en couleur
- Le Bruit et la Fureur, Jean-François Delassus, 2008
- La Bataille de la Somme, de la chaîne youtube Nota Bene
- 1914-1918, la Première Guerre Mondiale - la bataille de la Somme - 1916, de la chaîne youtube La 1ère Guerre mondiale

Magazines et livres

- Morts pour la France - le feu de l'enfer, Max Gallo, Editions Broché, 2003
- Science + Vie - Guerres + Histoire n°8, « Dossier spécial centenaire 1914-2014, 50 idées reçues sur la Grande Guerre »
- Science + Vie - Guerres + Histoire n°34, « Somme, 1916
- la mort des illusions britanniques »



Direction artistique

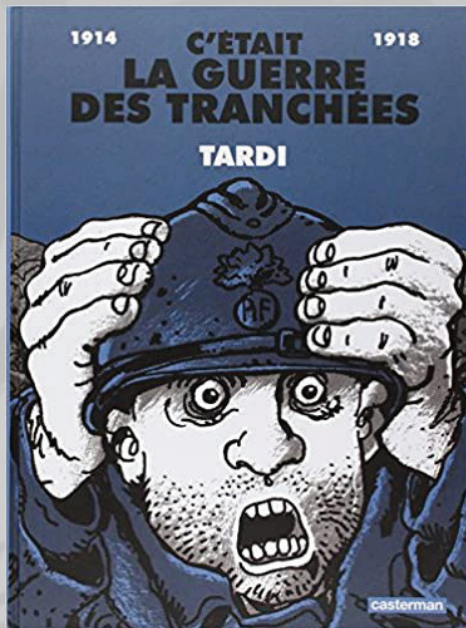
Identité graphique

Pour l'identité graphique de notre projet, nous avons essayé de simuler un style BD en Noir et Blanc. Seul les éléments interactifs possèdent une couleur afin de pouvoir se démarquer du fond et donne un indice visuel au joueur.

Même si le thème de notre jeu est plutôt sombre et sérieux, nous a choisi d'avoir un style cartoon et un peu drôle comme pour le jeu Soldats Inconnus d'Ubisoft ou bien le jeu de société Les Poilus. Ce style graphique est surtout visible pour les personnage car notre but premier cherche à attirer la sympathie du joueur pour eux et lui faire ressentir de l'empathie.

Ce résultat nous permet de pouvoir présenter notre thème sans avoir un univers qui soit trop sombre. Ainsi, le graphisme sert de contrepoids aux dialogues et à la mise en scène qui eux pour le coup sont sérieux et durs dans leurs propos.

Inspirations



C'était la guerre des tranchées - Tardi

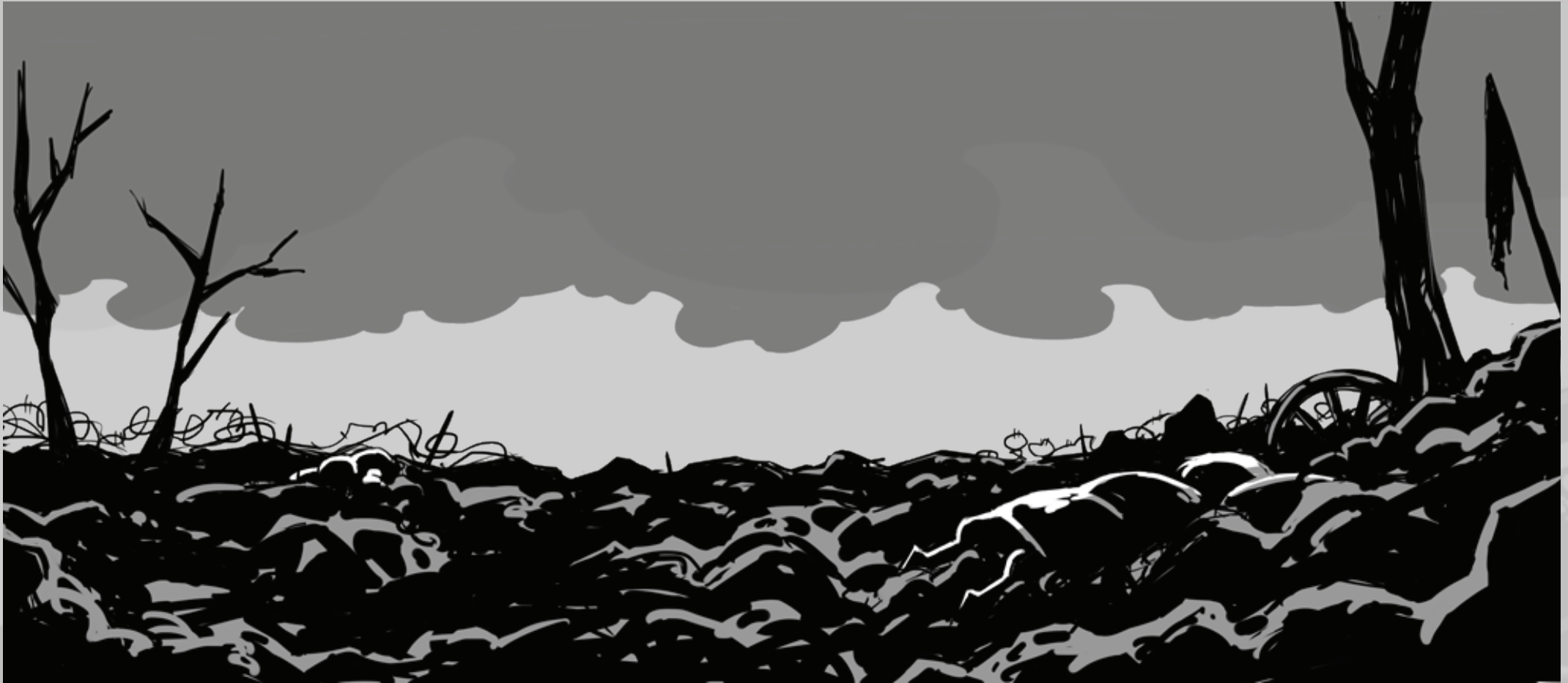


Les Poilus - Riffaud, Rodriguez, Tignous



Soldats inconnus, mémoire de la Grande Guerre - Ubisoft

Game Art



No man's land



Menu Principal



Photo de la compagnie

Game Art



Soldats de la compagnie

Essais préparatoires



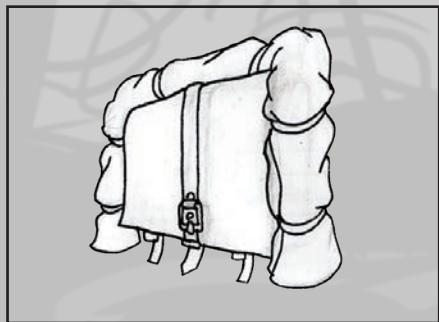
Plusieurs essais de couleurs et mises en forme

UI et interface

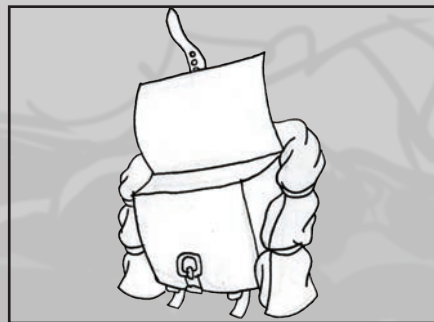
Afin de rester dans le thème de la bande dessinée, les éléments d'UI sont dessinés puis intégrés au jeu. L'idée est de faire comme si c'était le personnage qui les avait dessinés. Nous avons cherché à ne pas avoir quelque chose de trop lisse et surtout qui ne dénature pas avec l'ensemble graphique du jeu.

Nous avons fait le choix de ne pas utiliser de texte dans l'UI et de symboliser chaque bouton avec une illustration afin de rendre la lecture de l'interface plus agréable pour l'utilisateur, de façon à ce qu'il comprenne rapidement ce à que déclenche le bouton.

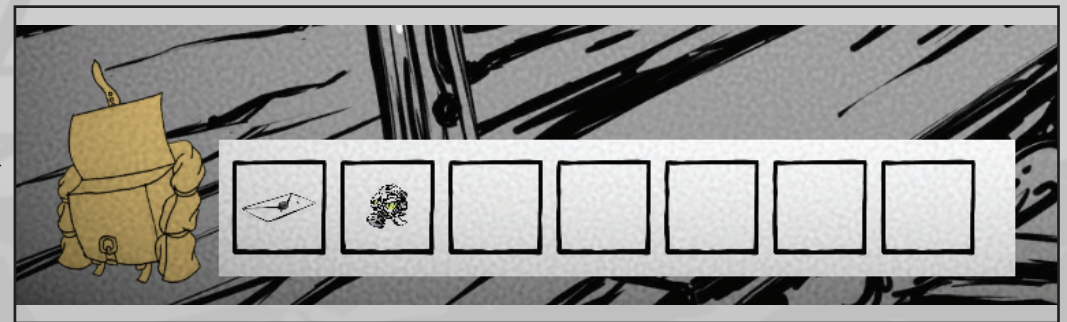
Le principal élément est le bouton d'inventaire, en bas à gauche de l'écran et qui représente un sac de soldat de la première guerre. En cliquant dessus, l'inventaire se déploie en longueur et l'apparence de l'icône change.



icône Inventaire fermé

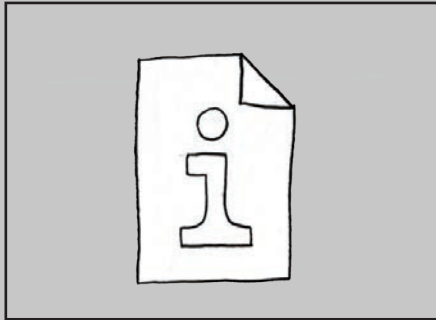


icône Inventaire ouvert

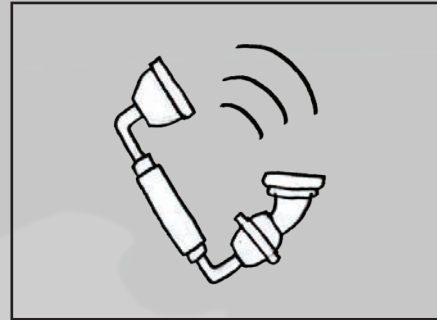


Inventaire déplié

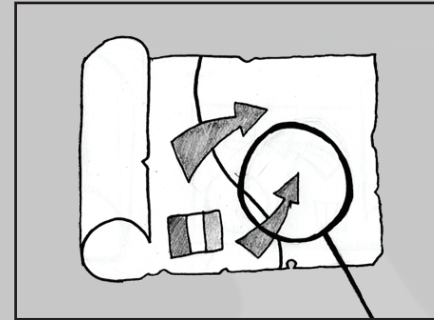
UI et interface



icône accès page
pédagogique



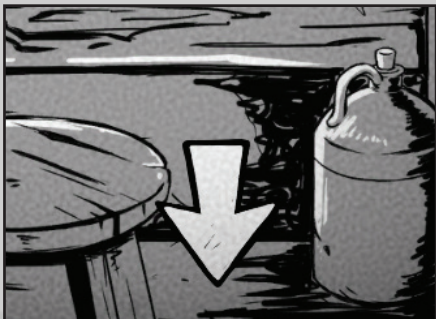
icône appeler contact



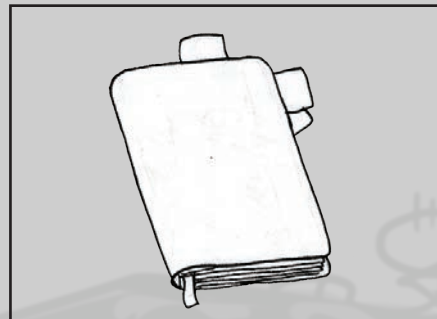
icône accès carte tactique



icône retour scène



icône changement de zone



(Itération future) icône
carnet de notes



(Itération future) icône
accès récompenses

Identité sonore - La guerre (1/2)

L'autre identité de notre projet est l'aspect guerre. Pour suggérer le fait que pour les soldats dans leur tranchée, la guerre était partout présente -physiquement ou mentalement-, il nous a paru intéressant de la suggérer à tout instant via du son. Ainsi, notre jeu y fait très souvent référence, au conflit ou bien à l'armée.

Par exemple dans les scènes de tranchées, le bruit de fond est celui d'une bataille et plus le joueur progresse, plus ce son se rapproche : tout d'abord éloigné, peu audible, on finit par entendre de plus en plus le bruit des tirs et des explosions. De même, dans le bureau du capitaine, le bruit d'ambiance pour un léger effet de sifflement similaire à ceux ressentis après l'explosion d'un obus proche.

Enfin, les sons de transition entre les chapitres, ainsi que l'ambiance de l'acte finale symbolisent une charge d'infanterie hors de sa tranchée, un assaut. Même sans image, cela évoque clairement les batailles auxquels la compagnie du personnage participent.

Le rôle du son

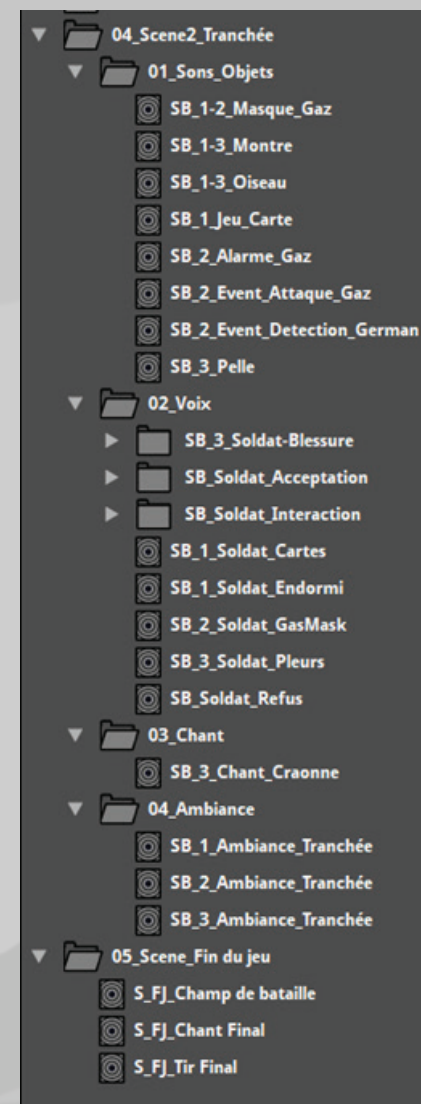
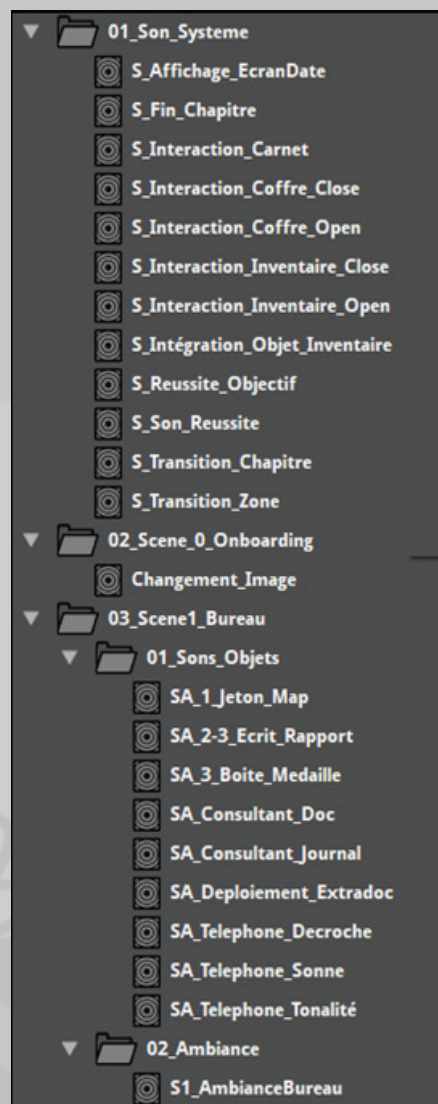
La Sound Experience de notre projet est principalement axée sur le fait de vouloir retranscrire l'ambiance des tranchées, essayer de faire ressentir au joueur les différents types de sons auxquels pouvaient être exposés les soldats durant cette guerre. Le son va surtout servir ici à appuyer la narration et renforcer le fait de vouloir simuler la vie dans cet environnement.

L'expérience sonore générale consiste en la mise en place d'une atmosphère austère et lourde, pesante, sans aucun moment réellement de tranquillité. Ainsi, de donner l'impression que la guerre reste présente partout, accompagnant chacun des soldats. Il n'y a aucune véritable moment de blanc, sans son.

Hiérarchies des assets sonores

Les sons de notre projet sont regroupés en 5 catégories de sons, par ordre de priorité de lecture :

- Son système : Son émis par les éléments de l'UI comme les boutons et l'inventaire mais aussi tous les sons qui sont pas compris dans la scène en elle-même comme les transitions scènes/chapitres
- Son objet : Son émis lors de l'activation par le joueur d'un objet interactif
- Son « Voix » : Son émis lors d'une interaction avec un personnage présent dans une scène
- SFX : Sons spéciaux, généralement les sons liés à des événements ou bien des mini-jeux
- Ambiance : les sons d'ambiance pour chaque scène dans les différents chapitre



Liste de tous les assets sonores de notre projet

Identité Sonore

Pour l'identité sonore de notre jeu, nous avons souhaité nous focaliser autour de 2 thèmes :

Le réalisme



Verdun - BlackMill Games



Le réalisme



Films bataille de Verdun -
Musée de Verdun



Le Bruit et la Fureur -
Jean-François Delassus



Long Dimanche de Fiançailles -
Jean-Pierre Jeunet

Identité sonore - Le réalisme (1/2)

Tout d'abord pour la notion de Réalisme, nous avons essayé d'évoquer la vie au sein des tranchées, celle des poilus. Ainsi, quand le joueur va interagir avec un objet ou bien va avoir des feedbacks sonores de ses actions, l'idée est d'essayer de lui faire comprendre ce que la personne qu'il incarne aurait pu entendre s'il avait été vrai. Le but consiste à mettre l'utilisateur dans la peau du capitaine, pour mieux comprendre son rôle et son quotidien durant la guerre.

Ainsi, nous nous sommes inspirés de sons d'objets réels et les avons transformés pour qu'ils s'approchent le plus possible à ceux des objets de cet époque. De plus, pour tous ce qui est coup de fusil, respiration de masque et explosion, nous nous sommes inspirés des sons du jeu Verdun, qui sont réalistes et qui parviennent à bien retranscrire l'ambiance d'un champ de bataille.

Enfin, tous les sons du jeu sont dit intra diégétiques, dans le sens où ils sont intégrés dans les scènes et sont présents physiquement. Ainsi, il n'y a pas de sons extérieurs qui peuvent briser cette immersion dans la vie d'un soldat ou bien qui peuvent paraître illogiques.

En somme, nous avons cherché à rendre nos sons le plus crédibles possibles.

Identité sonore - Le réalisme (2/2)

Dans cette volonté de ne pas vouloir de sons extérieurs au jeu, nous n'avons ainsi pas de sons spécifiques pour les objectifs ni de musique.

Concernant les objectifs, quand des conditions sont remplies, il y a bien un feedback sonore mais qui reste intégré dans l'univers du jeu (par exemple je place un pion au bon endroit sur la carte, j'ai un son d'élément que l'on plante au mur). Mais pour indiquer la réussite d'un objectif, c'est surtout le texte qui va prendre le relais et avertir le joueur dans une boîte de texte, comme si le personnage se faisait la réflexion.

Pour la musique, nous avons souhaité garder un côté austère et lourd pour notre jeu. Ainsi, il n'y a pas de musique d'ambiance, surtout des sons. Il y a cependant bien un chant à la fin du jeu mais celui-ci reste court et se mélange avec le son d'ambiance du chapitre : des combats aux loin. Il ne se démarque donc pas et il est issu des soldats eux-mêmes.

Même pour cela, nous avons cherché un chant militaire qui donne l'impression d'avoir chanté par un seul soldat ou deux, pour pouvoir s'intégrer logiquement à la scène.

Identité sonore - La guerre (2/2)

L'idée derrière est de faire comprendre au joueur que ce genre d'ambiance et de vacarme, pour beaucoup de soldats ceci était leur quotidien et ils vivaient avec. Mais cela a aussi pour but de faire ressentir davantage d'empathie pour les personnages car l'utilisateur ressent lui aussi cette guerre qui est omniprésente, même dans les moments calmes, et qui se rapproche de plus en plus.

Enfin, même la conclusion de notre jeu se fait sur un chant militaire nommé « Notre ancien », un chant de l'Ecole Militaire Interarmes rendant hommage aux soldats morts issus de cette école, dont des officiers de la Grande Guerre.

Inspiration sonore

Pour ce qui est des bruits symbolisant une interaction avec des objets, nous avons utilisé des sons de vieux téléphones en bois et divers bruits de papiers ou journaux usés et âgés, qui vont produire un son particulier, plus léger que celui du papier actuel. L'idée était de faire ressentir la matière au joueur, lui permettre d'imaginer plus facilement l'action d'interaction.

Ainsi, il y a eu un travail de récupération de sons puis une étape qui consistait à les faire « vieillir » un peu, pour qu'il puisse non seulement représenter un objet de l'époque mais aussi concorder avec l'effet visuel de notre jeu, celui qui simule du grain de pellicule. Nous avons ainsi réduit légèrement leur vitesse, baissé leur pitch pour donner un effet plus « lourd ».

De plus, nous avons récupéré des sons d'objets qui sont plus typiques des tranchées comme la cloche d'alerte à gaz ou bien le bruit de respiration de masque à gaz.



Téléphone style 1910



Papiers militaires



Cloche d'alerte



Soldats avec masque à gaz

Inspiration sonore

Pour les sons de combat, nous souhaitons quelque chose de réaliste et de crédible, pour garder le côté réel de la situation. Nous avons ainsi cherché du côté des documentaires, des reconstitutions historiques et films de guerre pour rester dans le thème et surtout obtenir de vrais sons de la guerre -ou en tout cas s'y rapprocher le plus possible.

Cela nous permet de retranscrire correctement l'ambiance du conflit et faire ressentir au joueur cette espèce d'angoisse d'entendre les combats partout et tout le temps, d'entendre que cela se rapproche et que bientôt il va falloir voir et participer à un assaut. Nous voulions vraiment marquer cette progression lente et inéluctable.



Films bataille de Verdun -
Musée de Verdun



Long Dimanche de Fiançailles -
Jean-Pierre Jeunet



Le Bruit et la Fureur -
Jean-François Delassus



Au revoir là-haut -
Albert Dupontel



Perspective d'avenir

Perspective d'avenir du projet

- Mettre un indicateur de performance du joueur-apprenant à la fin de la partie, afin de lui montrer si ses choix ont été pertinent ou pas
- Ajouter plusieurs chapitres à notre jeu
- Ajouter davantage de personnages
- D'autres lieux d'opération/décors
- Possibilité de jouer les batailles
- Faire en sorte que les décisions du joueur aient une influence sur le scénario et sa finalité
- L'état de la compagnie qui évolue en fonction des choix et actions du joueur
- Jouer d'autres périodes de l'Histoire