

TEST GD JUNIOR

Test

[Simon Abitan]

quanticdream™

[QUANTIC: TEST GD JUNIOR V1.]

Document FR

SOMMAIRE

Sommaire **1**

Intitulé..... **2**

 Partie 1 2

 Partie 2 2

 Partie 3 2

Exercice **3**

 Partie 1 3

 Partie 2 13

 Partie 3 13

Post Mortem..... **23**

 Partie 1 23

 Partie 2 24

 Partie 3 25

INTITULE

En pièce jointe, vous trouverez le Game Design de la scène "HASSAN SHOP" du jeu HEAVY RAIN tel qu'il a été utilisé pendant la production du jeu.

Pour vous familiariser avec cette scène, ne pas hésiter à la jouer plusieurs fois (si vous pouvez), à regarder les nombreux walkthrough vidéo qui peuvent exister ou les soluces disponibles sur internet. Vous pouvez également regarder les retours des joueurs et les reviews.

PARTIE 1

Toute information de mise en page a été supprimé du document (seuls les sections/titres ont été conservés).

Si vous deviez rendre ce document le plus clair possible pour les autres membres de l'équipe, comment feriez vous ?

- Choix de la typo, des titres, sous titres, des couleurs, etc
- Mise en avant des informations importantes
- Images de référence, schémas et plans
- Différences de document pour les graphistes, le script, les acteurs

L'exactitude des schémas et plans n'est pas requise. Vous pouvez ré-imaginer les lieux (sous couvert de garder les mêmes actions dans ces lieux).

PARTIE 2

A partir de ce Game Design, réaliser un prototype "texte" de la scène. Le logiciel **TWINE** est conseillé. Mais vous pouvez utiliser d'autres du même type (Inklewriter, chatmapper, power point, etc). Assurez vous que vous pouvez exporter dans un format lisible sans le dit logiciel (page web notamment).

Cette implémentation peut rester purement textuelle mais tout élément supplémentaire (image, son, text-to-speech, css) est bienvenue.

PARTIE 3

En gardant le concept de base de la scène (un détective se trouve pris à partie durant le hold up d'un 7/11), quelles sont les modifications que vous apporteriez à cette scène ?

Ne pas se contenter d'ajouter des interactions, pensez également au rythme de la scène, à l'acting, aux dialogues, au gameplay, etc.

EXERCICE

Cette section présente les trois parties de l'exercice demandé, ainsi qu'un Post-Mortem en fin de document.

Note : il a été considéré, pour les plans, que le caddie de l'allée 3 serait présent quand bien même le test du jeu a montré des chips étalées sur le sol. Néanmoins, la partie 3 et le prototype reprendront cette idée afin de répondre à la question d'amélioration de la scène.

PARTIE 1

Note : afin de prendre connaissance du rendu de l'analyse, voir le document QUANTIC_Abitan_Hassan Shop v1.docx qui accompagne cette partie.

SQUELETTE DU DOCUMENT

TITRES ET SOUS-TITRES

Le squelette respecte le texte d'origine tout en mettant en avant les différentes sections via des titres et sous-titres imposants.

Voici un aperçu des titres et sous-titres utilisés :

TITRE PRINCIPAL

SOUS-TITRE 1

SOUS-TITRE 2

CONVENTIONS

- Chaque titre est un bloc plein horizontal de couleur verte.
- Plus un titre est épais, possède une taille de texte élevée et une couleur sombre, plus il est important dans la hiérarchie.
- Plus il est fin, possède une taille de texte faible et une couleur claire, moins il est important dans la hiérarchie.
- Le texte des titres est toujours écrit en CAPITALES et aligné à gauche.
- La couleur verte a été choisie afin de démarquer les titres du noir utilisé pour le texte. Les titres sont ainsi visibles lorsque l'utilisateur défile le document rapidement.

CHOIX DE LA TYPOGRAPHIE

La typographie principale utilisée est le « Calibri » taille 12, car elle est sans-sérif et très lisible. Voici son cas d'utilisation :

- Indications GD.
- Indications de mise en scène.

La police secondaire est le `Courier New` en taille 12, majoritairement utilisée dans l'industrie du cinéma. On l'utilise ici pour :

- Les dialogues.

Voici un extrait de dialogue issu de la scène « HASSAN SHOP ».

[DEBUT EXTRAIT]

HASSAN

Bonsoir, monsieur. Vous cherchez quelque chose ?

L'homme sort soudain un révolver de son blouson.

BRAQUEUR

File-moi ce qu'il y a dans ta caisse. Allez, magne-toi !

Hassan reste calme.

Il lève lentement les mains au-dessus de sa tête sans peur apparente.

[...]

[FIN EXTRAIT]

MISE EN AVANT DES INFORMATIONS

AERATION DU TEXTE

La mise en avant des informations passe tout d'abord par l'aération et la clareté du texte :

- Phrases courtes de préférence, même lors de longues descriptions.
- Donner les informations en bloc lorsqu'il s'agit d'une indication GD.
- Passer régulièrement à la ligne lors indications de mise en scène afin de suggérer un changement de plan.

LISTING DES INFORMATIONS

Régulièrement énumérer les points GD via des puces.

CONVENTIONS

- Point 1
- Point 2
 - Sous-point 1
 - Sous-point 2
- [...]

La puce change lorsqu'il s'agit de lister les actions PAR disponibles.

CONVENTIONS

- **MOT-CLE**
Description de l'action.

Ce changement permet d'identifier les indications explicatives du Game Design des indications descriptives des actions disponibles.

EFFETS DE POLICE

Différents effets sont utilisés afin de mettre en valeur les informations importantes du document.

Le **gras** est utilisé :

- Afin de mettre en valeur toutes les interactions disponibles.
- Pour mettre en avant les conditions (voir section « [Différences de document en fonction des différents corps de métier](#) »).
- Pour mettre en valeur des mots importants dans la description GD.

Le soulignement est utilisé :

- Pour mettre en avant les conditions (voir section « Différences de document pour les différents corps de métier »).
- Pour désigner certains liens hypertextes permettant de naviguer plus rapidement dans les nombreuses sections du document.

La **couleur** est utilisée :

- Pour mettre en avant les conditions (voir section « [Différences de document en fonction des différents corps de métier](#) »).

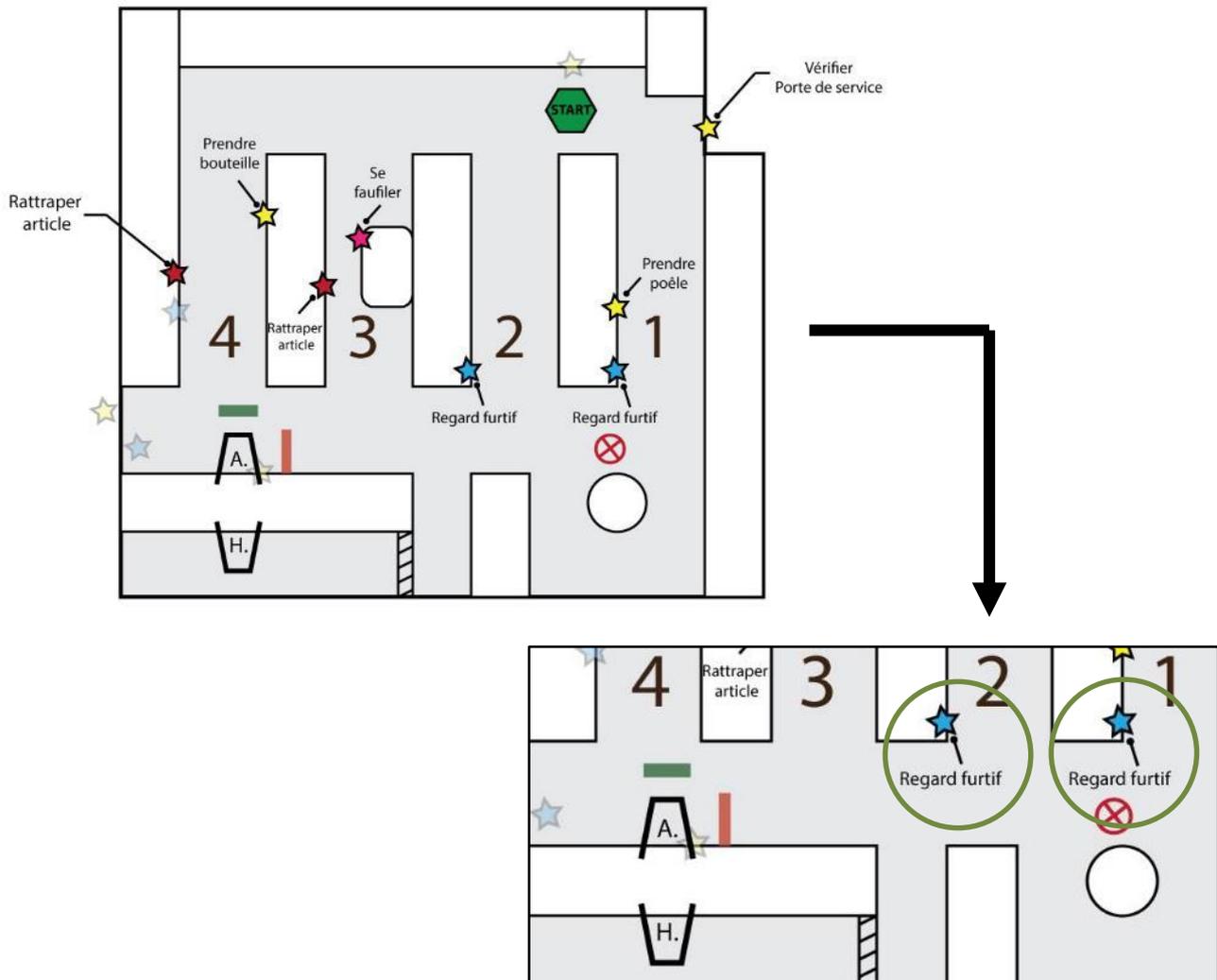
L'*italique* est utilisé :

- Pour détacher les indications GD importantes en début de section (comme la structure de la section).

REPETITIONS DES SCHEMAS

Afin de mettre en avant des informations textuelles visible sur un schéma/plan/image, il est important de répéter ce visuel avec la partie concernée.

Voici un exemple issu de la scène « HASSAN SHOP » :



La partie du bas entoure les zones importantes et évite à l'utilisateur de devoir scroller pour vérifier l'information sur le plan d'origine.

SCHEMAS ET PLANS

Les schémas et plans permettent d'illustrer clairement une idée et faire comprendre une intention.

CONVENTIONS

- Les plans doivent toujours être accompagnés d'une LEGENDE. Les schémas n'en n'ont pas nécessairement besoin à condition d'être suffisamment clairs.
- Privilégier la formule « 1 forme, 1 fonction » : si une étoile jaune représente une action PAR, ne pas changer sa forme ni sa couleur pour désigner cette même action. En revanche, ne pas hésiter à grouper les éléments en familles.

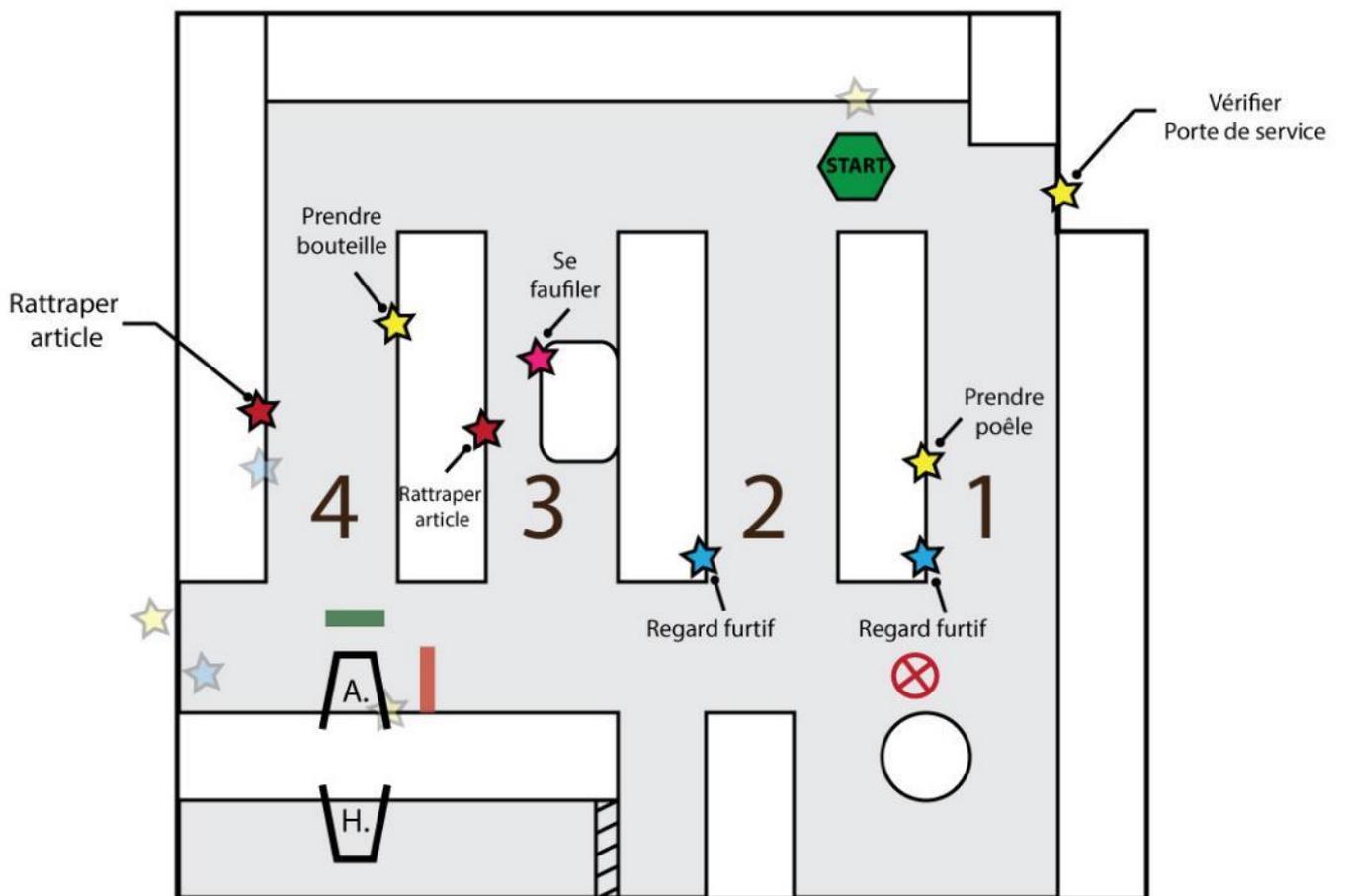
Exemple : une étoile jaune = une action PAR, une étoile rouge = une action PAR réflexe, une étoile bleue = une action MPAR, etc... Dans tous les cas, étoile = famille action/interaction et couleur = objet de cette famille.

- Il est important de décrire les interactions disponibles afin d'avoir une vue d'ensemble des interactions possibles.

[PAGE SUIVANTE]

LEGENDE

	Limites de la scène		PAR		Hassan (marchand)
	Props collisionnables		PAR Réflexe		Andrew (braqueur)
	Volume bloquant		MPAR	1	Numéro d'allée
			MPRESS		Position d'attaque par derrière
			Interaction bloquée		Position d'attaque par le côté
			Point de départ		Position SURRENDER



DIFFERENCES DE DOCUMENT EN FONCTION DES CORPS DE METIER

GRAPHISTES

Les différences majeurs de document pour les graphistes sont représentées par les schémas/plans/images de références qui émaillent le document. Il n'y a pas de différence textuelle.

SCRIPT

Les scripteurs ont 3 informations qui les concernent directement :

- Les indications globales de GD (comme la structure de la séquence par exemple).
- Les dialogues interactifs.
- Les conditions.

Les indications globales de GD sont indiquées en italiques (comme vue dans la section « [Effets de police](#) »).

Les dialogues interactifs mettent en avant la structure suivante afin d'aider les scripteurs à mieux distinguer les informations qui les concernent directement.

CONVENTIONS

MOT-CLE 1

MOT-CLE 2

MOT-CLE 3

MOT-CLE 4

MOT-CLE 1

PERSONNAGE 1

Blablablablablablablabla.

PERSONNAGE 2

Blablablablablablablabla.

MOT-CLE 2

PERSONNAGE 1

Blablablablablablablabla.

PERSONNAGE 2

Blablablablablablablabla.

MOT-CLE 3

PERSONNAGE 1

Blablablablablablablabla.

PERSONNAGE 2
Blablablablablablablabla.

Ici les **MOT-CLES** représentent les réponses possibles du joueur durant la conversation avec un PNJ. Ces mots sont en CAPITALES et en **gras**, ainsi qu'au début de chaque réponse afin que le scripteur puisse d'abord identifier l'action du joueur, et ensuite sa conséquence (un dialogue).

Les conditions sont essentielles pour l'expérience de jeu et ne représentent pourtant qu'une simple ligne dans le document. Afin que les scripteurs la remarque en toutes circonstances, on la définit comme suit :

SI LE JOUEUR FAIT «ACTION X», ALORS :

CONVENTIONS

- Toujours en lettres CAPITALES.
- Le « # » toujours présent au début de la condition.
- Toujours soulignée (comme dit dans la section « [Effets de police](#) », c'est le seul élément souligné avec les liens hypertextes).
- Toujours alignée à gauche, afin de ne pas confondre avec la mise en page des dialogues (voir section ci-dessous).
- Toujours en bleu, pour faire ressortir l'information avec une couleur unique.
- Jamais en gras, afin de ne pas confondre avec les interactions.

ACTEURS

Les acteurs se concentrent sur deux choses essentielles liées au document : les descriptions d'action et les dialogues. A cela il faut ajouter les titres des dialogues pour qu'ils puissent se repérer très rapidement.

CONVENTIONS

- Les titres des dialogues utilisent la même couleur que les autres titres (le vert), mais sont plus fins, et sont les seuls à centrer le texte (respect de la convention d'écriture scénaristique).
- La police utilisée pour les dialogues est le « Courier New » en taille 12, afin de détacher cette partie des indications de mise en scène et des indications GD.
- La police utilisée pour la mise en scène reste le « Calibri » en taille 12, afin de détacher cette partie des dialogues, et car elle peut également intégrer des indications GD.
- Les phrases décrivant la mise en scène doivent être courtes et les blocs aérés.
- Les didascalies pour refléter l'état d'un personnage sont possibles mais pas obligatoires.

Voici le résultat en exemple :

DIALOGUE « NOM »: PERSONNAGE 1 - PERSONNAGE 2

Personnage 1
(didascalie)
Blablablablablablablablabla.

Indication de mise en scène...

Personnage 2
Blablablablablablablablabla.

Indication de mise en scène...

Indication de mise en scène...

[...]

PARTIE 2

Cf. QUANTIC_Abitan_Prototype

Note : le prototype se base sur le contenu du document « HASSAN SHOP » mais prend en compte les modifications visibles dans la version finale du jeu.

PARTIE 3

RENSEIGNEMENTS

« Renseignements » représente la partie du moment où Shelby entre dans la supérette au moment où il prend l'inhalateur. C'est la partie la moins sujette à modifications, car sans grand enjeu pour le joueur. Voici tout de même quelques propositions pour renforcer son rythme et son immersion.

L'ARRIVEE DE SHELBY DEVANT HASSAN

L'arrivée de Shelby devant Hassan se fait en deux temps :

1. Le joueur ouvre la porte à l'aide d'une action PAR.
2. Il doit se tourner vers Hassan puis utiliser une nouvelle action PAR afin d'engager la conversation.

Il serait peut être plus judicieux de couper la seconde afin d'amener directement le joueur au dialogue avec Hassan. En effet, en laissant la main au joueur au début de la séquence, on lui permet de visiter la supérette et découvrir ainsi les quelques interactions avec le décor.



Or, ces interactions sont toujours disponibles après la conversation, lorsque le Shelby doit prendre la ventoline.

En coupant la possibilité de se balader au tout début de la séquence, on donne le plaisir de découvrir la supérette en même temps que l'objectif permettant d'avancer dans l'histoire.

Ce changement permet d'entrer dans le vif du sujet plus tôt, augmentant ainsi légèrement le rythme de la narration.

JEU D'ACTEUR : SHELBY

Lorsque Shelby parle avec Hassan, son but est de le convaincre de lui donner des informations. Dans le jeu final, il possède des expressions faciales soignées, mais son jeu d'acteur manque de spontanéité.



Afin de sembler plus convaincant face à son interlocuteur, il pourrait davantage jouer avec son corps. Deux exemples :

1. Au moment où il propose à Hassan de lui donner sa carte, il n'ouvre pas une poche de son manteau pour la lui offrir. Il est de fait moins convaincant.
2. Au moment où il explique à Hassan qu'il a besoin d'un inhalateur contre son asthme, il pourrait utiliser ses mains afin de montrer que cet objet lui est vital, et que pour cette raison seulement il a besoin de rester encore un peu embêter ce marchand qui n'a plus vraiment envie de le voir.

De manière générale, Shelby n'utilise pas beaucoup son corps pour s'exprimer alors que c'est un très bon vecteur d'émotions. Ce manque lui donne un côté un peu nonchalant, qui certes se justifie dans le scénario (Shelby est un tueur calculateur et méthodique), mais qui peut le décrédibiliser ponctuellement (voir section [Jeu d'acteur \(Shelby et Braqueur\)](#)).

LE HOLD-UP : MAKE-UP YOUR MIND

« Hold-Up :Make-Up Your Mind » représente la partie du moment où le braqueur entre dans la supérette à la première tentative de neutralisation : si le joueur réussit, il assomme le braqueur et le jeu passe alors directement à la résolution. S'il rate, le jeu passe à la partie Hold-Up : Convince.

Voici une proposition afin d'améliorer le Level Design du magasin. A noter que l'architecture globale ne change pas.

L'ALLEE 4

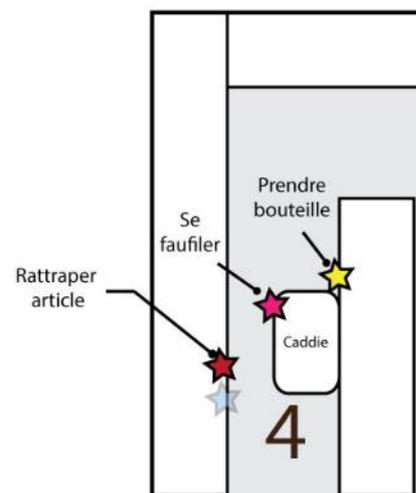
L'allée 4 telle qu'elle apparaît dans le jeu pose un problème. En effet, elle propose au joueur deux interactions :

1. Attraper une bouteille d'alcool via une action PAR pour s'en servir contre le braqueur.
2. Rattraper une boîte de lessive renversée par inadvertance par Shelby durant sa progression via un PAR réflexe.

Ce deuxième point tend à apparaître comme un Deus Ex Machina puisque Shelby (bien que fort physiquement) n'est pas assez large pour rendre ce challenge systématique.

Afin de corriger ce détail, il est possible de réutiliser l'idée abandonnée du caddie obstruant le chemin afin d'obliger Shelby à passer entre ce caddie et l'étagère grâce à un MPRESS.

Lors de ce passage, et seulement à ce moment, la boîte de lessive est renversée par l'embonpoint de Shelby, demandant au joueur de réaliser le même PAR réflexe aléatoire que dans la version finale du jeu.



Cette légère modification permet ainsi plus de vraisemblance dans cette péripétie.

LE HOLD-UP : CONVINCÉ

« Le Hold-Up Convincé » représente la partie qui intervient lorsque le joueur rate son Action contre le braqueur (avec ou sans arme). Cette partie est la plus intéressante à modifier, car c'est celle apportant le plus d'émotions au joueur.

RYTHME DES 3 SOMMATIONS

Lorsque le joueur n'obéit pas aux ordres du braqueur, celui-ci le menace jusqu'à 3 fois avant de tirer, mettant ainsi fin à la séquence. Voici les dialogues de la version finale du jeu :

[DEBUT EXTRAIT]

PREMIERE SOMMATION :

BRAQUEUR
(à bout de nerfs)
Bouge pas ! Lève les mains ! Lève les mains ou j'te descends !

END DIALOGUE.

SECONDE SOMMATION :

BRAQUEUR
(à bout de nerfs)
T'es sourd ou quoi ? Je t'ai dit de lever les mains en l'air !
Magnes-toi ou je tire !

END DIALOGUE.

ULTIME SOMMATION :

BRAQUEUR
(à bout de nerfs)
Si tu lèves pas tes putains de mains tout de suite, je vais
tirer ! Je déconne pas, merde, je vais te buter, mec !

END DIALOGUE.

[FIN EXTRAIT]

Actuellement, les sommations vont bel et bien crescendo. Pourtant, il reste difficile de savoir si le braqueur va tirer après la seconde sommation. Comme tout film ou jeu vidéo à forte narration, Heavy Rain est une œuvre dramatique, et se définit donc essentiellement par son action.

La solution pour améliorer cette situation serait de rendre le braqueur encore plus nerveux en le faisant tirer au plafond. La menace serait ainsi plus forte.

Voici la scène remaniée :

[DEBUT EXTRAIT]

PREMIERE SOMMATION :

BRAQUEUR

(à bout de nerfs)

Bouge pas ! Lève les mains ! Lève les mains ou j'te descends !

END DIALOGUE.

SECONDE SOMMATION :

BRAQUEUR

(à bout de nerfs)

T'es sourd ou quoi ? Je t'ai dit de lever les mains en l'air !
Magnes-toi ou je tire !

END DIALOGUE.

ULTIME SOMMATION :

BRAQUEUR

(à bout de nerfs)

Putain de merde !

Il tire un coup au plafond.

BRAQUEUR

(à bout de nerfs)

T'essaies de me la mettre encore une fois, et t'es mort ! Allez,
bouges-toi !

END DIALOGUE.

[FIN EXTRAIT]

Enfin, dans la version finale du jeu, après l'ultime sommation, le braqueur tire directement sur Shelby. Comme le tir est la première action du plan, le joueur a davantage l'impression qu'il réagit par réflexe, comme s'il avait peur que Shelby sorte quelque chose de sa poche (le même sentiment ressentie cette fois par le joueur lors de la fin de la scène chez Kramer).

Or, le braqueur devrait ici réagir par frustration de n'être pas écouté. Afin de corriger cela, une phrase courte avant le tir permettrait d'illustrer cet état d'esprit :

[DEBUT EXTRAIT]

BRAQUEUR
(en criant)
Putain de M.. !

Il tire sur Shelby, effleurant sans épaule droite.

SHELBY
Cri de douleur

END DIALOGUE.

[FIN EXTRAIT]

JEU D'ACTEUR (SHELBY ET BRAQUEUR)

Afin d'améliorer la tension de ce passage, qui est probablement le plus marquant de cette scène, quelques petites modifications dans le jeu d'acteur du braqueur et de Shelby sont nécessaires.

Tout d'abord le braqueur. Si les différents plans rapprochés traduisent bien son anxiété et sa peur, il pourrait produire davantage de stress chez le joueur en se montrant plus instable, plus dangereux.



Pour lui, cette instabilité peut se traduire de deux façons :

1. En faisant davantage de gestes brusques avec la main tenant son arme ainsi qu'en l'utilisant à tort et à travers (cf. section [Rythme des 3 sommations](#)).
2. En ayant des montées de voix plus brusques lorsqu'il est à bout.

Cette instabilité est toutefois à ponctuer avec beaucoup de modération, afin de ne pas verser dans la psychopathie.

Scott Shelby, quant à lui, et comme au début de la scène, se montre un peu trop nonchalant lorsqu'il s'adresse au braqueur, créant de ce fait un décalage avec l'émotion ressentie par le joueur. Il est en effet assez difficile de ne pas être stressé lorsqu'on joue ce passage pour la première fois.



Afin d'améliorer la performance d'acteur, deux points seraient à revoir :

1. La voix. Pour accompagner le sentiment d'insécurité provoqué par la situation, Shelby doit se montrer plus ferme dans son côté paternaliste (toutes les réponses à +1/+2) et moins sûr de lui dans son côté provocateur (toutes les réponses à -1).
2. Les gestes. Bien qu'il ait les mains en l'air, rien de ne l'empêche de faire des mouvements avec les mains pour tenter de calmer le braqueur.

Ici, Shelby doit montrer du Self Control tout en laissant légèrement entrevoir qu'il a peur de mourir, afin d'impliquer émotionnellement le joueur sur cet évènement imprévu.

NUANCE DANS LE SYSTEME « PREACH »

Note : cette modification par rapport au jeu final est assez grande et présente de la production (animations, sons...) supplémentaire.

La séquence du face-à-face entre Shelby et le braqueur permet de choisir à chaque fois parmi 4 réponses possibles : 2 ayant un effet positif sur le braqueur et 2 ayant un effet négatif sur lui, le faisant se braquer.

S'il est possible de terminer la séquence en ayant convaincu le braqueur de s'en aller ou en ayant échouer (celui-ci tire alors sur Shelby), il n'a pas d'entre-deux. Ce manque crée un certain manichéisme : 2 réponses sont bonnes, 2 autres sont mauvaises.

Il serait intéressant d'ajouter une nuance afin de donner la sensation au joueur qu'il n'y a pas de mauvais choix.

Pour cela, on pourrait procéder comme suit :

[DEBUT EXTRAIT]

Les 4 premiers mots clefs proposés au joueur sont : NOM, CALME, RAISONNER et AUCUNE CHANCE.

- Chaque réplique choisie est remplacée par une autre de façon à ce que le joueur ait en permanence 2 choix positifs et 2 choix négatifs à disposition.
 - A chaque réplique positive, le braqueur relâche son attention (regarde ailleurs, réfléchit), permettant à Shelby de faire discrètement un pas en avant (feedback pour le joueur).
 - A chaque réplique négative, Shelby reste sur place, le braqueur pointant nerveusement son arme sur lui.
 - Après quatre répliques, le joueur peut accéder à la réplique RANGERARME qui vient remplacer une réplique positive.
 - **Il peut également accéder à la réplique PROVOQUER qui vient remplacer une réplique négative.**
- Note :** revoir les valeurs négatives pour ajuster l'expérience.
- Après six répliques, on clôt le dialogue de force avec la réplique NICETRY (le joueur n'a pas su conclure à temps).

DIALOGUE « PROVOQUER » - SHELBY / BRAQUEUR

PROVOQUER

SHELBY

Ok gamin, qu'est-ce que tu fous ?

BRAQUEUR

(énervé)

Comment ça qu'est-ce que je fous ? C'est un braquage connard ! Je prends mon fric et j'me casse !

SHELBY

Alors qu'es-ce que tu attends pour flinguer la caisse et prendre ton fric ?

Le Braqueur semble surpris de la réponse.

END DIALOGUE.

[# SI SCORE <= -3, ALORS :](#)

DIALOGUE « MADNESS » - SHELBY / BRAQUEUR

Le braqueur écarquille les yeux et se reprend.

BRAQUEUR

Ouais, j'ai pas peur moi ! Je vais te la flinguer ta caisse !

Le Braqueur s'approche de la caisse.

Hassan s'écarte, les mains sur les oreilles et les yeux fermés, comme pour se protéger.

Le braqueur tire une fois, puis une autre. A la deuxième, son pistolet s'enraye.

BRAQUEUR

Quoi ?

Il appuit plusieurs fois sur la détente. A chaque fois, le même cliqueti se fait entendre.

Shelby baisse les mains, comme prêt à agir.

END DIALOGUE.

- On passe en Mo Kit course. Le MPath permet seulement à Shelby d'aller vers le braqueur.
- Si le joueur ne fait rien, le braqueur recule vers la porte. Une fois atteinte, on lance HAPPY END.
- Si le joueur l'atteint avant qu'il ne passe la porte, on se retrouve dans le cas ACTION (SANS ARME).

Note : si le joueur manque le premier PAR Action, on lance HAPPY END.

[# SI SCORE > -3, ALORS :](#)

On lance NICETRY. La suite se déroule comme dans la version finale du jeu.

[FIN EXTRAIT]

Cette modification peut apporter une nuance aux choix possibles, à condition qu'elle soit testée et affinée afin qu'elle soit pleinement crédible aux yeux du joueur.

AFFORDANCE DU COMBAT

La scène « HASSAN SHOP » possède un problème récurrent d'affordance dans le jeu. Il s'agit des PAR Action utilisés.

Outre le fait que, de manière générale, il est impossible de se projeter sur la prochaine action que va réaliser notre avatar en cas de PAR réussi, le jeu nous valide ici visuellement des PAR manqués.

Ainsi, lors de la séquence ACTION (SANS ARME), 2 des 4 PAR sont considérés comme validés, même lorsque le joueur ne touche pas la manette.

Il aurait fallu, dans l'idéal, associer une conséquence négative à chacun des 4 échecs potentiels :

- Un échec non punitif et réutilisable (coup de poing dans la figure de la part du braqueur).
- Un échec punitif (coup de feu mettant fin au PAR Action).

RESOLUTION

La résolution de la scène commence à partir de la fin du conflit avec le braqueur. Elle peut être positive (braqueur revenu à la raison) ou négative (Hassan décédé, Shelby blessé). Elles sont bien construites et pleinement satisfaisantes. Voici néanmoins un dernier détail pour l'améliorer.

RACCORD SCENARISTIQUE

Un raccord scénaristique lors de la résolution permettraient de rendre l'ensemble de la scène plus crédible. Il s'agit de faire rappeler que l'inhalateur n'est pas gratuit, et que Shelby n'est pas un voleur.

Voici comment résoudre le problème :

[DEBUT EXTRAIT]

SHELBY

Au fait, combien je vous dois ? Pour l'inhalateur.

Hassan le regarde un court instant, puis fait un geste de la main.

HASSAN

Je vous en prie, inspecteur. Prenez-le, je vous l'offre.

SHELBY

Merci.

END DIALOGUE.

[FIN EXTRAIT]

Même s'il ne s'agit là que d'un détail, il permet là de caractériser en bien Scott Shelby afin d'infliger au joueur une chute émotionnelle plus haute lors de la grande révélation aux ¾ du jeu.

POST MORTEM

Cette section pose les remarques que je me suis faites et les hésitations que j'ai eu durant ce test. Il vous permettra peut-être de mieux comprendre mes choix de réponse.

PARTIE 1

CONSIGNES

La partie 1 a été assez longue à réaliser car j'ai eu un doute sur la consigne. Fallait-il uniquement modifier le document d'origine ou seulement apporter une intention sur un document tiers. J'ai finalement opté pour les deux. Le document d'origine m'a permis de chercher la meilleure mise en page tandis que le document tiers m'a permis de la détailler.

CHOIX DES POLICES

Le choix des polices et de la représentation des dialogues a été un petit casse-tête, dans le sens où je n'étais pas habitué à opter pour un mélange des polices. Mais le fait que le document de game design doive intégrer le scénario m'a convaincu qu'il fallait différencier les choses, en respectant les codes des deux univers.

Ce choix a été fait également après un test pas assez concluant sur les dialogues (voir ci-dessous).

DIALOGUE « HASSAN IN THE RAIN »
SHELBY-HASSAN

HASSAN

Je peux vous aider, monsieur ?

SHELBY

Je l'espère. Je m'appelle Scott Shelby. Je suis détective privé.
J'enquête sur l'Origami Killer. J'aurais voulu vous poser
quelques questions.

[...]

Même si je trouve que le découpage par rapport au texte GD est mieux fait, le nombre de boîtes comme celles-ci dans le document « HASSAN SHOP » rendait la lecture des textes entre deux boîtes fatigant. J'ai donc opté pour un simple sous-titre visible grâce à son détachement léger.

Avec davantage de temps, j'aurais quand même tenté de trouver une mise en page plus aérée pour qu'elle soit un peu plus intuitive.

QUANTITE DE SCHEMAS

Si créer les plans des lieux n'a pas été difficile, j'aurais aimé en revanche avoir davantage de temps pour créer des schémas expliquant les passages de texte un peu longs. Certains manquent de visuels permettant de les comprendre avant même de les lire.

PARTIE 2

LA PLACE DU JOUEUR

Si tous les « Livres Dont Vous Etes Le Héros » s'adressent au joueur à la deuxième personne du singulier (en le vouvoyant) pour améliorer son immersion, je me suis ici posé la question de savoir si c'était vraiment le bon choix. En effet, le joueur prend des décisions pour des personnages qui sont fortement caractérisés dès le départ. Par conséquent, j'ai décidé de raconter l'histoire à la troisième personne du singulier tout en laissant le joueur faire des choix pour lui.

MAITRISE DU LOGICIEL

Bien que je connaissais le logiciel avant le début de ce test, je me suis vite rendu compte que j'en faisais une utilisation basique. En effet, tous mes précédents travaux contenaient des choix à faire, quelques retours en arrière, mais aucune condition poussée permettant de pousser une expérience plus loin. Cet exercice m'a donc permis d'améliorer mes compétences en scripting pour ce logiciel.

Cependant, je regrette de n'avoir pas eu le temps de trouver l'algorithme de script de la situation « Convince ». Elle est en effet bien plus complexe que toutes les autres, et m'a obligé à faire une modification pour terminer le script de toutes les endings. Malgré tout, je terminerai cette séquence comme indiquée dans le document de game design, afin de ne plus être surpris par ce cas à l'avenir.

ADAPTATION DES SKILLS PHYSIQUES

Une difficulté qui s'est posée est l'adaptation des skills physiques du jeu (les actions PAR notamment). En effet, ne pouvant pas recréer les actions timées du jeu, j'ai opté pour l'utilisation de skills mentaux simples : le joueur doit bien lire la description de l'évènement à venir et sélectionner la réponse la plus logique pour réussir.

QUALITE DE LA REDACTION

Comme c'était la première fois que je me basais sur un document GD fortement scénarisé pour prototyper une scène, j'ai eu une hésitation sur la quantité de texte à reprendre directement du document. J'ai au final fait un mixe : les dialogues ont été repris tels quels, ainsi que les descriptions qui étaient agréable à lire pour l'expérience de jeu. Dans le cas contraire, je les réécrivais pour qu'elles s'intègrent mieux. Enfin, j'ai écrit certaines parties pour donner un peu plus de relief à l'action, et surtout, pour retranscrire en texte les feedbacks du jeu vidéo.

POUSSER L'EXPERIENCE AU MAXIMUM

Le temps imparti ainsi que ma « réelle » découverte des possibilités du logiciel ne m'a pas permis de pousser l'expérience comme je l'aurais voulu. Avec davantage de connaissances en JavaScript/HTML5, il aurait été intéressant de pousser l'expérience émotionnelle au maximum en créant davantage d'effets (texte, images, animations, musique...) comme l'a fait [Lost Odyssey](#) avec ses histoires-souvenirs. Ces séquences ne sont certes pas interactives, mais elles procurent beaucoup d'émotions via la mise en scène du texte.



En reprenant ce principe et en y intégrant les choix possibles d'Heavy Rain, il aurait été possible de retranscrire une partie des sentiments des personnages.

PARTIE 3

PEU DE CHANGEMENTS AU DEBUT

J'ai effectué la partie 3 en deuxième car elle était dans la continuité de la partie 1. C'est celle qui m'a posée le plus de problèmes, car elle demandait un travail d'amélioration sur une scène que je trouvais déjà très réussie.

C'est d'ailleurs pour cela qu'il y a si peu de changements dans les 2 premiers tiers de la scène. Je ne voyais pas pourquoi modifier des situations qui fonctionnaient bien ensemble, à moins de revoir tout le Level Design de la supérette, voir la Game Structure de toute la scène.

UNE FIN PLUS INSPIRANTE

En revanche, la dernière partie étant la plus forte en émotions, elle génère plus facilement de nouvelles idées et fait ressortir davantage les points à améliorer. Pour autant, je ne suis finalement pas si satisfait du changement majeur proposé (la provocation de Shelby), car elle manque certainement de crédibilité par rapport à la personnalité des pr, et surtout, elle ajoute du contenu supplémentaire. Avec davantage de temps, j'aurai certainement exploré d'autres systèmes pour cette situation, de manière à avoir peut être un rythme plus crescendo.