

Lindsay Mabbott
présente



LIVRAISON ULTIME

Visual Novel





TABLE DES MATIERES

L'univers narratif	1
1. Le cadre	1
2. Le contexte	1
3. La cible	3
Narrative Design	4
4. Le scénario	4
5. Les personnages	4
6. Les choix	5
6.1. La démarche	5
6.2. Pourquoi avoir fait le choix d'être narrateur externe ?	5
6.3. Les différents choix et embranchements	5
6.3.1. Premier choix	6
6.3.2. Deuxième choix	6
6.3.3. Troisième choix	6
7. Les éléments visuels	7
8. Le sound design	7
9. Structures narratives	7
Partie réflexive	8
Partie collaborative	9
La conclusion	10
La bibliographie	11
Les annexes	15



L'univers narratif

1. Le cadre

Le cadre de l'histoire dans "**Livraison Ultime**" est **contemporain** et se déroule à **Port Rouge**. C'est une ville mystérieuse où une cargaison spéciale arrive à destination, introduisant une atmosphère d'intrigue. Le lieu géographique est crucial puisqu'il s'agit du **port**, un endroit stratégique pour le cambriolage de l'œuf de Fabergé.

Le choix d'un port comme cadre principal **renforce l'idée de clandestinité et de mystère associée à la mission de vol** en raison de plusieurs éléments. Les ports sont souvent considérés comme des endroits où se déroulent des activités secrètes et louches en raison de leur importance stratégique et de leur implication dans le transport de biens illégaux. De plus, l'environnement maritime du port offre un lieu propice aux opérations discrètes, ce qui renforce le caractère clandestin de la mission de vol. Enfin, la complexité du port, avec ses nombreux coins et passages, ajoute au mystère à la mission. En résumé, le choix du port accentue l'ambiance de clandestinité et de mystère, permettant aux joueurs de s'immerger davantage dans l'univers intrigant du jeu.

Le temps est également un élément important, car l'histoire se déroule de manière **séquentielle**, avec des **événements qui se succèdent** sur une période relativement courte. Le défi consiste à réaliser le vol dans un délai spécifique, créant ainsi une tension temporelle qui ajoute un élément de suspense à l'histoire.

Bien que le cadre soit contemporain, l'intrigue introduit une dimension de **fiction**, car la mission implique le vol d'un objet précieux, l'œuf de Fabergé. Cela apporte une sensation de « luxe » et d'aventure à l'histoire, tout en restant basé dans un cadre réaliste.

En résumé, le choix du lieu, du temps et du type de monde dans ce VN contribue à créer une atmosphère captivante et engageante pour les joueurs, mélangeant des éléments contemporains avec une intrigue mystérieuse et une mission de vol audacieuse (voir la grille d'analyse en annexe 1).

2. Le contexte

Le contexte peut être compris de différentes manières, c'est pourquoi je préfère l'expliquer. J'ai créé cette fiction interactive, "**Livraison Ultime**", de manière individuelle en utilisant Ren'Py.

J'ai opté pour une approche narrative influencée en particulier par divers médias tels que les séries télévisées, les dessins animés, les jeux et le cinéma. Cela donne une touche originale à ce visual novel, surtout parce qu'il est basé sur un contexte spécifique, à savoir le code cinématographique qui sort de l'ordinaire.



Le genre cinématographique auquel ce VN peut être associé est le "**film de casse**" (ou "*heist movie*" en anglais). En se penchant sur des exemples cinématographiques qui ont servi d'inspiration à partir de mes connaissances, tels que "**Red Notice**" ou encore "**A couteaux tirés**", on peut y trouver des parallèles concernant les vols audacieux, les équipes d'experts et les intrigues entourant des objets de grande valeur.

En ce qui concerne les dessins animés, "**Kim Possible**" offre une perspective intéressante. Bien que Kim soit une espionne qui combat le crime, l'idée de mener une double vie en tant qu'adolescente et agent secret pourrait évoquer des thèmes similaires à ceux des "**Maîtres du vol**", qui mènent des vies distinctes en dehors de leurs activités de vol.

Du côté des séries télévisées, l'analyse de "**La Casa de Papel**", "**Lupin**" et "**Ocean's Eleven**" peut apporter des perspectives précieuses. Ces séries explorent la planification stratégique, l'exécution de vols sophistiqués et les rebondissements complexes, des éléments ont inspiré la construction narrative de celui-ci.

En ce qui concerne les jeux, l'exemple du "**Cluedo**" offre des parallèles intéressants. L'aspect enquête, les choix et les conséquences sont des éléments qui renforcent l'interactivité et l'immersion dans le VN.

L'idée d'intégrer le concept de **serious game** dans "**Livraison Ultime**" est de faire une application qui mélange des choses importantes, comme apprendre à voler et comprendre des situations, avec des choses amusantes comme faire des choix.

Ainsi, "**Livraison Ultime**" cherche à offrir une expérience où les joueurs peuvent apprendre activement, prendre des décisions stratégiques, tout en participant à une histoire engageante et immersive centrée sur le monde du vol et de l'intrigue criminelle.

Livraison Ultime offre une expérience interactive qui présente plusieurs avantages spécifiques en termes de connaissances :

- **Engagement des joueurs** : en intégrant des éléments sérieux dans le jeu, "**Livraison Ultime**" suscite un fort engagement des joueurs. Ces derniers sont incités à réfléchir et à prendre des décisions cruciales à trois moments clés au sein de l'histoire.
- **Apprentissage actif** : jouer à ce jeu incite les joueurs à résoudre des problèmes, à faire des choix stratégiques, et à découvrir un genre de visual novel qui se démarque des jeux ordinaires.
- **Public cible spécifique** : en ciblant un public spécifique, comme les amateurs de mystère, les passionnés de jeux stratégiques, "**Livraison Ultime**" adopte une structure de serious game adaptée à leurs besoins.



Cette approche vise à rendre mon travail ouvert à différentes interprétations. En utilisant un style cinématographique non conventionnel, je cherche à guider la manière dont l'œuvre est perçue. J'ai cherché à fournir aux joueurs, enseignants inclus, des indications claires sur mes intentions, les choix effectués, la portée du projet, et la manière dont j'imagine que le joueur comprendra et interagira avec l'histoire.

3. La cible

La cible potentielle de ce VN est diversifiée en visant les personnes intéressées par les domaines suivants :

- **Amateurs d'art narratif** : les passionnés d'histoires complexes, de développements de personnages et d'intrigues captivantes peuvent trouver un intérêt particulier dans "**Livraison Ultime**", étant donné son format de visual novel et son approche narrative inspirée de genre cinématographique.
- **Joueurs de jeux vidéo** : en particulier ceux qui apprécient les visual novels et les jeux narratifs interactifs constitueront une part importante de la cible.
- **Passionnés de récits criminels** : les individus qui aiment les histoires de crimes, de mystères et d'intrigues policières pourraient être particulièrement attirés par ce VN compte tenu de son contexte de vol.
- **Fans de culture populaire** : il se base sur des références à des films, des séries télévisées ou des jeux connus.
- **Admirateurs d'œuvres artistiques** : les personnes qui apprécient les aspects artistiques d'un projet, que ce soit la direction artistique, les illustrations, ou la narration visuelle en lien avec l'œuf de Fabergé, pourraient être une cible intéressante.

Il est important de créer le jeu de manière à plaire à la cible spécifique, optimisant ainsi l'attrait de "**Livraison Ultime**" pour son public potentiel.

À mon avis, le visual novel répond aux attentes de ma cible en proposant une histoire intrigante sur le vol (l'intrigue criminelle), en offrant des choix stratégiques à trois moments clés avec des fins différentes, et en présentant des éléments visuels et narratifs attrayants pour les amateurs de récits.



Narrative Design

4. Le scénario

Le scénario de "**Livraison Ultime**" se déroule dans un monde clandestin où des maîtres du vol opèrent dans l'ombre. L'histoire suit quatre protagonistes, embarqués malgré eux dans une mission périlleuse. Le scénario est structuré en différentes parties, (l'introduction, acte 1 – la proposition, acte 2 – la préparation, acte 3 – le jour du vol, acte 4 – la fin du cambriolage, acte 5). Chaque partie correspondant à une phase clé de la mission de vol.

Agentivité : J'ai délibérément intégré des didascalies pour renforcer l'agentivité des personnages (voir annexe 7). Les parenthèses en italique avec écrit « énervé, surpris, en criant, choqué, en cœur, en chuchotant,... » par exemple, permettent d'exprimer les émotions et les réactions intérieures des personnages, offrant ainsi une dimension plus profonde à leurs actions. Cela permet aux joueurs de mieux comprendre les motivations et les sentiments des personnages. Le joueur démontre de l'agentivité en prenant des décisions à des moments clés de l'histoire, influençant ainsi le déroulement et la conclusion du récit.

Trame du récit : Le récit est organisé chronologiquement suivant le déroulement de la mission de vol. Chaque partie du scénario correspond à une étape de la mission, avec des événements et des rebondissements planifiés pour maintenir l'intérêt des joueurs. J'ai élaboré cette structure chronologique en premier lieu sur Notion, en la subdivisant en différentes parties, puis en intégrant les images (voir annexe 3) et les dialogues. J'ai apporté des modifications à plusieurs reprises avant de passer à la programmation sur Ren'Py, dans le but de garantir une progression fluide et captivante (voir le code en annexe 8).

5. Les personnages



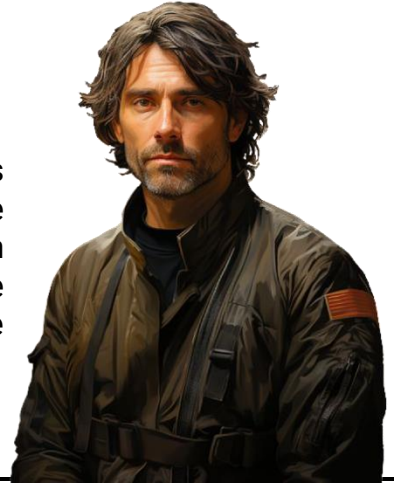
Kim est une voleuse et cambrioleuse très douée qui est déterminée à réussir la mission. En tant que leader du groupe, elle est confiante et capable de prendre des décisions rapides. Kim est motivée par le succès du vol de l'œuf de Fabergé. Elle entretient des relations étroites avec tous les membres de l'équipe et doit coordonner leurs actions pour assurer le succès du vol.

Stijn est un expert en système de sécurité. Il est probablement analytique, méthodique et orienté vers la technologie. Il est motivé par le défi de réussir à désactiver les systèmes de sécurité et les caméras, ce qui est essentiel pour le succès de la mission. Stijn entretient des relations professionnelles et personnelles avec tous les membres du groupe.





Mia est timide et réservée, mais elle est aussi une experte en diversion. Elle est créative, ingénieuse et capable de se fondre dans l'environnement. Mia aspire à la réussite de la mission en créant des diversions efficaces et en collaborant étroitement avec Kim et Stijn.



Martin est le pilote de l'hélicoptère, démontrant des compétences en vol et une forte présence d'esprit. Sa principale motivation réside dans la responsabilité de ramener l'équipe en toute sécurité et d'assurer une évasion réussie après le vol de l'œuf du Fabergé. Martin entretient une relation professionnelle avec l'ensemble de l'équipe.

6. Les choix

6.1. La démarche

Je vais vous détailler comment j'ai pris des décisions cruciales à la fois sur le plan technique et artistique. Le rythme des choix est très important pour les joueurs, car chaque décision affecte directement l'histoire, changeant ainsi la façon dont le jeu est perçu.

J'ai choisi de structurer mon visual novel de manière à ce qu'il y ait deux choix à chaque étape, sauf au début où trois options sont disponibles. Cette approche vise à créer une histoire équilibrée, où les moments de prise de décision sont répartis de manière harmonieuse tout au long du jeu.

6.2. Pourquoi avoir opté pour le rôle de narrateur externe ?

Cette approche permet de raconter toute l'histoire et de présenter les personnages de manière claire et concise. En tant que narrateur externe, on a la liberté de guider le joueur à travers le monde du jeu, de fournir des informations importantes et de créer une expérience captivante.

Le choix d'un narrateur externe ajoute une neutralité ou une objectivité à la narration, renforçant ainsi le ton du récit. Cela peut être utile pour créer du suspense ou de la surprise car le narrateur n'est pas directement lié aux expériences des personnages.

6.3. Les différents choix et embranchements

Dans ce visual novel, l'interactivité est intégrée à travers les choix qui influent le cours de l'histoire et peuvent conduire à différentes fins, ce qui contribue à une expérience interactive riche. Veuillez retrouver des annexes liées au choix à l'annexe 7.



6.3.1. Premier choix

"C'est risqué mais ça peut fonctionner." Prendre des risques pour s'infiltrer discrètement dans le port. En fonction de cette décision, le joueur peut découvrir des détails cruciaux sur le port grâce à Stijn.

"Il y a trop de variables inconnues. Cherchons une autre option." Choisir l'infiltration nocturne. Stijn se déguise, endort les gardes, et prévient l'équipe.

"On abandonne." Kim propose d'abandonner la mission, la jugeant trop compliquée et risquée, mettant fin au jeu.

J'ai mis ces trois choix au début pour offrir des débuts variés. Choisir comment s'infiltrer engage le joueur, donne envie de continuer, établit le ton et l'objectif de la mission. Cela donne une idée du déroulement du vol, une étape clé dans la planification. En proposant ces choix dès le début, les joueurs peuvent rapidement décider s'ils aiment le visual novel. S'ils n'accrochent pas au ton ou au style, ils peuvent choisir d'arrêter le jeu, évitant ainsi une expérience qui ne correspond pas à leurs préférences.

6.3.2. Deuxième choix

"Kim joue un double rôle." Kim, se faisant passer pour une alliée, provoque l'échec de la mission. Martin et Stijn s'inquiètent de sa disparition. Finalement, Kim révèle sa véritable intention de s'emparer de l'œuf Fabergé. Le groupe "trompé" conduit à une conclusion inattendue.

"Continuer l'histoire." Après la découverte de l'œuf de Fabergé, l'équipe doit réagir rapidement pour quitter le port. Les gardiens ont probablement compris la situation. Martin déploie une corde pour l'évacuation, mais au moment où ils se rendent compte qu'ils ont laissé Mia au port crée un dilemme qui conduit au troisième choix.

J'ai inclus ce choix pour introduire une trahison, entraînant l'échec de la mission. Cette option apporte une surprise dramatique et un renversement de situation en faisant croire aux autres membres que Kim était une alliée.

6.3.3. Troisième choix

"Chercher Mia." L'équipe fait demi-tour pour retrouver Mia au bout du quai. Cela montre une valeur d'esprit d'équipe et d'amitié, soulignant que chaque membre compte.

"Ne pas aller chercher Mia." Ils décident de ne pas revenir, considérant cela comme trop risqué.

J'ai décidé d'introduire ce choix qui offre une conclusion différente à l'histoire, apportant son lot de suspense et de rebondissements. L'équipe doit agir rapidement pour éviter d'être capturée. L'oubli de Mia crée une situation émotionnelle unique, contraire aux schémas habituels des visual novels... Contrairement aux films et aux séries qui se focalisent habituellement sur la réussite ou l'échec d'un vol, le fait d'oublier Mia ajoute une touche inattendue. Cela met en avant le réalisme de l'équipe, montrant qu'ils sont compétents dans leur domaine, mais parfois maladroits.



7. Les éléments visuels

Les éléments visuels du jeu incluent des images de personnages avec différentes perspectives (de côté gauche et de côté droit, veuillez les retrouver en annexe 2), des décors en arrière-plan (veuillez retrouver les images en annexe 3), l'œuf de Fabergé en tant que symbole du jeu, une page d'accueil du jeu personnalisée, et l'utilisation de la police de caractères "**Roboto**". Chaque couleur dans la palette a une signification liée aux personnages, formant une palette intentionnelle qui apparaît lorsque les personnages parlent (voir en annexe 4). J'ai créé une première et une dernière page de ce livrable en m'inspirant du style d'une affiche de film.

8. Le sound design

Le sound design offre une expérience immersive en utilisant divers sons, de la musique de suspense aux sons spécifiques pour chaque acte. J'ai recherché ces sons, les classant sur Notion en catégories comme musique de cinéma, musique de suspense, sons liés à l'hélicoptère, à la salle de contrôle, au métal, au carton et au port.

Ces sons ont ensuite été ajoutés à **Reaper** pour les organiser, les ajuster, puis ils ont été incorporés dans le code sur **Ren'py.**, permettant une synchronisation avec les changements d'arrière-plan et les actions des personnages.

Le choix des sons suit une logique narrative. Au début, une musique d'introduction, inspirée des films où les personnages se présentent, crée une ambiance immersive. Lors de la préparation du cambriolage dans le salon, une musique de suspense met en avant l'importance des dialogues. Cela contribue à immerger le joueur dans les préparatifs du cambriolage (voir annexe 5).

Le jour du vol est riche en sons variés, chacun contribuant à l'atmosphère du moment.

- **Environnement maritime** : les sons de la mer, des vagues, des mouettes, et le frottement des bateaux au port créent une ambiance maritime immersive.
- **La salle de contrôle** : le balayage de la caméra et le clavier d'ordinateur ajoutent une touche réaliste.
- **Kim qui manipule l'œuf** : accentué par des sons de carton et de métal, soulignant son action chaotique.
- **Hélicoptère** : un bruit d'hélicoptère renforce la dimension cinématographique de la scène.

9. Structures narratives

Le jeu utilise des éléments narratifs tels que des **embranchements** et des **scénarios multiples** qui conduisent à différentes fins. En ce qui concerne le style visuel, j'ai opté pour une variation des scènes. Par moments, deux personnages seront représentés de biais, leurs regards dirigés vers le joueur. Cette mise en scène vise à transmettre l'idée que les personnages sont en discussion tandis que d'autres fois, un personnage sera tout seul et regardera droit devant lui.



Partie réflexive

Pour la réalisation de "**Livraison Ultime**", j'ai opté pour une approche de travail individuel. Les choix créatifs que j'ai faits ont été guidés par plusieurs contraintes. J'ai décidé d'intégrer des intelligences artificielles dans le processus créatif, notamment pour la génération d'images. Cette décision a été motivée en raison du contexte actuel du jeu et de mes compétences limitées en dessin-design, motivé également par des contraintes de temps. Pour plus d'informations sur les ressources utilisées, veuillez-vous référer à la section appropriée après la conclusion.

Avec peu de connaissances en codage, j'ai appris comment utiliser Ren'Py en lisant des blogs et en suivant les cours de Madame Sellier. J'ai dirigé tout le processus de création et de la conception des idées à la mise en œuvre technique.

En résumé, j'ai fait face à certains enjeux comme :

- **Polyvalence** : j'ai dû assumer différents rôles, de la conception narrative à la création visuelle et au sound design.
- **Compétences techniques** : apprendre à utiliser des outils tels que Ren'Py, Reaper a été un défi pour acquérir des compétences techniques.
- **Prise de décision autonome** : la responsabilité de toutes ses décisions créatives et conceptuelles était entièrement stimulante mais exigeante.
- **Gestion du temps** : la gestion efficace du temps pour jongler entre les différentes tâches de conception, de codage et de création visuelle était cruciale pour le bon déroulement du projet.
- **Feedback limité** : l'absence de retours de collaborateurs a restreint la diversité des points de vue. C'est pourquoi, pour compenser, j'ai fait tester le jeu lors du dernier cours par des personnes ayant des connaissances en visual novel, contrairement à moi.

En surmontant ces obstacles, j'ai réussi à concevoir un visual novel, même si je n'avais aucune connaissance préalable dans ce domaine. Cela témoigne de ma capacité à relever des défis créatifs de manière autonome.



Partie collaborative

Lors des sessions de test auprès de l'audience en classe le 19 décembre dernier, plusieurs observations ont émergé auprès de Nell, Luna et Giulia (voir annexe 6), donnant des idées pour améliorer mon visual novel.

Nell a aimé la page d'accueil, a trouvé Kim jolie, a apprécié la scène de la diversion et la photo de l'hélicoptère. Les rappels des endroits à travers les images de fond ont été considérés comme utiles et les personnages ont été facilement identifiables. Bien que la surprise de l'oubli de Mia ait été bien reçue, Nell a souligné la nécessité d'expliquer ce point clé à l'oral.

Luna et Giulia ont aimé la page d'accueil et ont suggéré des améliorations. J'ai intégré leurs suggestions, incluant une transition en noir avec une citation pour renforcer la conclusion. Chaque choix et fin d'histoire est suivi d'une phrase évoquant la réflexion sur le jeu. Elles ont aussi proposé une indication verbale sur l'oreillette avec Mia, ce que j'ai intégré en utilisant des parenthèses pour indiquer le chuchotement.

La diversité des personnages et des fonds d'écran a été appréciée, mettant en avant la synergie entre les membres de l'équipe qualifiée d'équipe "**bras cassés mais efficaces**". Elles trouvaient qu'il manquait une image de l'œuf, c'est pourquoi je l'ai ajouté dans l'écran lors de la planification. Le personnage du sage a été apprécié pour son aspect mystérieux.

Ma famille a également testé le jeu, et en fonction de leurs retours, j'ai apporté des modifications. Initialement, il y avait seulement deux choix, alors ils m'ont suggéré d'en ajouter un troisième.

Ces ajustements ont renforcé l'expérience du jeu selon leurs retours constructifs.



La conclusion

En conclusion, j'ai choisi délibérément **Port Rouge**, un lieu mystérieux parfait pour le vol de l'œuf de Fabergé. Le récit se déroule sur une courte période, ajoutant une tension temporelle captivante. J'ai créé "**Livraison Ultime**" sur Ren'Py, m'inspirant de séries et films de "**casse**".

La cible inclut les amateurs d'histoires complexes, de jeux narratifs, de crimes, de mystères et d'œuvres artistiques, ainsi que les esprits curieux. La structure du scénario est articulée en actes correspondant à des étapes clés du vol, avec des choix du joueur influençant l'histoire de manière équilibrée.

Les quatre personnages principaux ont chacun leurs compétences uniques qui enrichissent l'histoire. Les éléments visuels et sonores sont sélectionnés avec soin pour plonger complètement le joueur dans l'ambiance du port et de l'hélicoptère.

Des choix influencent directement la mission, avec des décisions stratégiques dès le début, y compris un moment crucial qui ajoute du suspense et du drame.

La structure narrative offre des embranchements et des fins alternatives, rendant l'expérience interactive et personnalisée. Les retours des tests en classe ont été utilisés pour améliorer le jeu.

Je tiens à exprimer ma sincère gratitude envers mes trois professeurs, Madame Cals, Monsieur Bettens, et Madame Sellier, pour leurs précieux soutiens et leurs conseils tout au long de ce projet. Leurs expertises et leurs encouragements ont grandement contribué à l'aboutissement de ce travail.

Cette expérience a été extrêmement enrichissante. Au départ, je n'avais aucune notion concernant les visual novels, mais grâce à ce projet, j'ai acquis des compétences techniques et artistiques. Cela a été un parcours stimulant et instructif, et je suis reconnaissante d'avoir eu l'opportunité d'élargir mes connaissances dans le domaine du développement de jeux narratifs.

En bref, "**Livraison Ultime**" est un visual novel créé pour offrir une expérience captivante. Vous pouvez trouver [le lien du jeu ici](#), j'espère que vous avez apprécié y jouer.



La bibliographie

La liste des ressources utilisées dans ce projet. La bibliographie est organisée par catégorie et par ordre alphabétique. Cette approche a été adoptée pour faciliter la recherche d'informations spécifiques. Toutes les catégories utilisent la même terminologie pour assurer une cohérence maximale.

WEBOGRAPHIE

Personnages

Kim

Almut Legrand. (2023) Pinterest. Disponible sur :
<https://www.pinterest.fr/pin/589901251221554309/> (page consultée le 14 novembre 2023)

Martin

Almut Legrand. (2023) Pinterest. Disponible sur :
<https://www.pinterest.fr/pin/589901251221554311/> (page consultée le 14 novembre 2023)

Mia

Almut Legrand. (2023) Pinterest. Disponible sur :
<https://www.pinterest.fr/pin/589901251221554303/> (page consultée le 14 novembre 2023)

Stijn

Almut Legrand. (2023) Pinterest. Disponible sur :
<https://www.pinterest.fr/pin/9710955441123189/> (page consultée le 14 novembre 2023)

Images

Bus. EliseOo. Pinterest. Disponible sur :
<https://www.pinterest.fr/pin/450219294004576101/> (page consultée le 24 décembre 2023)

Cargaison. Angelina. Pinterest. Disponible sur :
<https://www.pinterest.fr/pin/62276407339267035/> (page consultée le 14 novembre 2023)



Hangar. Tears of Themis. (2022). Pinterest. Disponible sur : [https://tot.wiki/wiki/Stellis#/media/File:Stellis_-_Industrial_Zone_\(Night\).png](https://tot.wiki/wiki/Stellis#/media/File:Stellis_-_Industrial_Zone_(Night).png) (page consultée le 14 novembre 2023)

Hélicoptère. FireFly AI. (2023). Fond arrière-plan visual novel intérieur hélicoptère en vol sombre avec des sièges et vue sur un port avec la mer taille 1920 x 1080. Consulté le 06 décembre 2023.

Œuf de Fabergé. Trésors de Russie. Disponible sur : Pinterest. <https://www.pinterest.fr/pin/598978819166422574/> (page consultée le 24 décembre 2023)

Page de garde du jeu. Truth-y. Pinterest. Disponible sur : <https://www.pinterest.fr/pin/74731675058672661/> (page consultée le 14 novembre 2023)

Parc. Min-Chi. (2022). Disponible sur : https://min-chi.material.jp/fm/bg_c/park_in_autumn/ (page consultée le 14 novembre 2023)

Port. (s.d.). Pinterest. Disponible sur : <https://ru.pinterest.com/pin/90494273753639288/> (page consultée le 14 novembre 2023)

Rue. Min-Chi. (2022). Disponible sur : https://min-chi.material.jp/fm/bg_c/back_alley/ (page consultée le 14 novembre 2023)

Salle de contrôle. Mind. Pinterest. Disponible sur : <https://www.pinterest.fr/pin/105623553754408700/> (page consultée le 14 novembre 2023)

Salon. FireFly AI. (2023). Fond arrière-plan visual novel sombre taille 1920 x 1080 salon. Consulté le 21 décembre 2023.

Sons

Bruitages de l'œuvre

- Carton [Fichier audio mp3]. Universal Soundbank. <https://universal-soundbank.com/sounds/2485.mp3> (page consultée le 5 décembre 2023)
- Coup sur un container poubelle [Fichier audio mp3]. Universal Soundbank. <https://universal-soundbank.com/sounds/11232.mp3> (page consultée le 5 décembre 2023)

Hélicoptère

- Hélicoptère 1 [Fichier audio mp3]. La Sonothèque. <https://lasonotheque.org/detail-0263-helicoptere-1.html> 6/12 (page consultée le 6 décembre 2023)



- Hélicoptère 2 [Fichier audio mp3]. La Sonothèque.
<https://lasonotheque.org/detail-0264-helicoptere-2.html> (page consultée le 6 décembre 2023)
- Hélicoptère en vol [Fichier audio mp3]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=2RtDgTm6rn4&t=5s> (page consultée le 19 décembre 2023)
- Passage hélicoptère [Fichier audio mp3]. YouTube.
<https://lasonotheque.org/detail-0113-helicoptere-passage.html> (page consultée le 19 décembre 2023)

Introduction

- Musique épique [Fichier audio mp3]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=f7rspgCiYqk> (page consultée le 5 décembre 2023)
- Musique de trailer [Fichier audio mp3]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=F_muWc2rCOU (page consultée le 5 décembre 2023)

Port

- Avertisseur sonore bateau [Fichier audio mp3]. La Sonothèque.
<https://lasonotheque.org/detail-0261-avertisseur-sonore-de-paquebot-1.html> (page consultée le 5 décembre 2023)
- Frottement bateau [Fichier audio mp3]. Universal Soundbank.
<https://universal-soundbank.com/sounds/8472.mp3> 5/12/23 (page consultée le 5 décembre 2023)
- Mer, vagues, mouettes [Fichier audio mp3]. La Sonothèque.
<https://lasonotheque.org/detail-0267-mer-vagues-moyennes-et-mouettes.html> (page consultée le 5 décembre 2023)
- Port de pêche [Fichier audio mp3]. La Sonothèque.
<https://lasonotheque.org/detail-2571-petit-port-de-peche-1.html> (page consultée le 5 décembre 2023)

Salle de contrôle

- Caméra qui balaie la zone [Fichier audio mp3]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZMTD6POzf6k> (page consultée le 19 décembre 2023)



- Clavier d'ordinateur [Fichier audio mp3]. La Sonothèque.
<https://lasonotheque.org/detail-0229-clavier-d-ordinateur.html> (page consultée le 5 décembre 2023)

Suspens

- Musique de suspens [Fichier audio mp3]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=hogMpJC0tZY> (page consultée le 31 octobre 2023)

Eléments visuels

Palette de couleurs :

Coolors - The super fast color palettes generator ! (s. d.). Coolors.co.

<https://coolors.co/585e3d-333936-4c261d-73604b> (page consultée le 22 décembre 2023)

Police de texte :

DaFont - Schriftarten zum Download. (s. d.). DaFont - Schriftarten zum Download.

<https://www.dafont.com/roboto.font> (page consultée le 21 décembre 2023)

Jeu



Les annexes

Annexe 1 : Grille d'analyse – Mondes et univers fictionnels.....	16
Annexe 2 : Les personnages	22
Annexe 3 : Les images	23
Annexe 4 : La palette de couleurs	24
Annexe 5 : Sound design.....	24
Annexe 6 : Test lors du cours	30
Annexe 7 : Captures d'écrans du jeu – des choix	31
Annexe 8 : Le code sur Ren'Py.....	37

<p>Cadre Spatio Temporel</p>	<p>Où et quand se déroule l'histoire ? L'histoire se déroule principalement à Port Rouge, un lieu mystérieux propice à susciter l'intrigue. La période précise n'est pas explicitement détaillée, cependant, l'intrigue se déroule sur une durée limitée, principalement en soirée, ce qui explique l'obscurité sur les images. On sait juste que le vol doit se dérouler à 18h00.</p> <p>Quels sont les principaux lieux de l'action et quelles sont les fonctions de chacun d'eux ? Les principaux lieux sont : Port Rouge, un port stratégique pour le vol de l'œuf de Fabergé, et d'autres endroits liés à la mission, comme l'hélicoptère, la salle de contrôle, le hangar, le parc, la rue, le salon, etc. Chacun de ces endroits remplit une fonction spécifique dans le déroulement de l'histoire.</p> <p>Quelle société supporte l'histoire ? Quelles sont les caractéristiques (ethnologiques, anthropologiques, politiques) ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caractéristiques ethnologiques : cela concerne les individus francophones ayant des connaissances par rapport aux visual novels. • Caractéristiques anthropologiques : il s'agit des aspects liés à l'évolution des visual novels, à leurs pratiques, et à l'interprétation individuelle en fonction de croyances et de pratiques culturelles. • Caractéristiques politiques : aucune caractéristique politique n'est relevée. <p>En quoi ce cadre répond-il au message véhiculé par l'histoire ? Le cadre de Port Rouge, en tant que lieu mystérieux et stratégique, crée une atmosphère propice à une mission de vol complexe, de crime et de mystère. Les composantes visuelles, telles que le changement des personnages, de leurs orientations vers la droite ou la gauche, ainsi que les éléments sonores ambiants tels que le port ou l'hélicoptère, sont soigneusement élaborés pour plonger le joueur au cœur de cette expérience immersive, engageante et captivante.</p>
---	--

Personnages	<p>Kim (la leader- voleuse) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caractéristiques physiques : les détails de sa posture montrent une certaine confiance en elle. Son apparence traduit son rôle de leader à travers des signes tels qu'un regard assuré, légèrement oblique, une posture fière avec le torse bombé, et une tenue qui laisse transparaître un équipement professionnel, soulignant ainsi son expertise dans son domaine, y compris ses compétences de voleuses. • Caractéristiques psychologiques : Kim est la leader du groupe, ce qui montre des traits de leadership, de prise de décision et de charisme. Sa psychologie est centrée sur la gestion de l'équipe, combinant habilement ses compétences de voleuse avec son rôle de leader. • Caractéristiques sociales : en tant que leader, Kim occupe une position sociale dominante au sein de l'équipe. • Valeurs : les valeurs de Kim incluent la loyauté, la responsabilité, la collaboration, la communication, l'empathie et le leadership efficace. <p>Stijn (responsable des systèmes de sécurité) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caractéristiques physiques : il porte des lunettes, est vêtu d'une chemise blanche et à des cheveux mi-longs. Son apparence reflète son expertise en matière de sécurité. • Caractéristiques psychologiques : Stijn est chargé des systèmes de sécurité, démontrant des compétences techniques et une compréhension approfondie du système. Il assimile rapidement les informations et a une clarté d'esprit quant à ses responsabilités. • Caractéristiques sociales : Stijn joue un rôle essentiel au sein de l'équipe, ses compétences sont déterminantes pour la réussite du vol de l'œuf. Il se préoccupe du bien-être des autres membres et consacre du temps à comprendre et résoudre les problèmes qui se présentent. • Valeurs : ses valeurs sont l'intelligence, la créativité, la stratégie, la résolution de problèmes complexes, la perspicacité et peut-être même un certain niveau de curiosité. <p>Mia (spécialiste de la diversion) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caractéristiques physiques : Mia se distingue par son apparence "plus jeune", affichant une teinte de peau légèrement basanée, des cheveux crépus et une tenue décontractée qui contraste avec le style plus formel des autres membres du groupe.
--------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Ces caractéristiques physiques et vestimentaires apportent une dynamique particulière à l'équipe. Son apparence est en adéquation avec son rôle de spécialiste de la diversion. En raison de sa "jeunesse" apparente, la présence de Mia près du port ne suscite pas facilement l'idée qu'elle fait partie d'un groupe de voleurs, créant ainsi une apparence astucieuse et discrète. • Caractéristiques psychologiques : Mia est la pro de la diversion, suggérant des compétences en tromperie et en manipulation. • Caractéristiques sociales : Mia renforce la cohésion du groupe en favorisant la collaboration et en utilisant des tactiques astucieuses pour assurer le succès de la mission. Elle donne à l'équipe une approche créative et tactique pour résoudre les problèmes, s'adaptant rapidement aux changements et proposant des solutions innovantes. • Valeurs : les valeurs qui pourraient correspondre à Mia, en tant que spécialiste de la diversion, pourraient inclure la créativité, l'agilité, l'adaptabilité, la malice, la ruse, la confiance et la débrouillardise. <p>Martin (le pilote) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caractéristiques physiques : il présente une apparence physique de pilote avec des cheveux bruns et une position qui démontre une personne assurée, chargée de responsabilités. Son aspect extérieur évoque clairement son rôle de pilote, avec des vêtements suggérant des références à l'aviation. • Caractéristiques psychologiques : Martin en tant que pilote a des compétences de pilotage et a une résistance au stress. • Caractéristiques sociales : son rôle implique une communication étroite avec tous les membres, favorisant ainsi une dynamique d'équipe positive. Martin participe activement à la prise de décision collective et s'engage dans des interactions sociales qui renforcent la confiance mutuelle au sein du groupe. Son attitude coopérative contribue significativement à l'efficacité opérationnelle globale de l'équipe. • Valeurs : les valeurs de Martin sont la compétence technique, la détermination, la collaboration, l'esprit d'équipe, la responsabilité, la confiance et la précision.
--	---

Evènements & Motifs	<p>Évènements principaux : L'histoire tourne autour d'une mission impliquant le vol de l'œuf de Fabergé au Port Rouge en s'échappant en hélicoptère. Les personnages, Kim, Stijn, Mia et Martin sont embarqués malgré eux dans cette mission.</p> <p>Diverses options se présentent au cours du jeu : Kim peut adopter une double identité, l'équipe peut choisir de laisser Mia sur place sans la récupérer, opter pour une infiltration nocturne du port, ou encore abandonner complètement la quête.</p> <p>Réponse au message : Les événements principaux répondent au message qui consiste à changer des codes banals d'un vol, et de rajouter d'autres dimensions, de donner de l'imprévu et de finir sur une note de réflexion avec la dernière phrase présente sur fond noir.</p> <p>Motifs récurrents propres à l'univers :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clandestinité : le choix du Port Rouge, un lieu associé à de la clandestinité. • Différenciation des endroits : les éléments sonores et les décors permettent rapidement de situer le joueur dans l'histoire et d'identifier le personnage qui est en train de s'exprimer. • Divergence : la présence d'un choix crucial où Kim trahit l'équipe ajoute un motif de divergence, introduisant du drame et du suspense imprévisibles. • Réponse aux valeurs : ces motifs récurrents répondent aux valeurs de l'histoire en renforçant les éléments de mystère, de stratégie et de choix moraux.
Symboles	<p>Voici les symboles qui sont représentés dans l'histoire :</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'Œuf de Fabergé : L'Œuf de Fabergé est un symbole de grande valeur dans le jeu, étant à la fois l'objectif central de l'histoire, l'icône windows du jeu, et un symbole essentiel représentant la mission à accomplir que l'on retrouve dans un fond d'arrière-plan (salon). • Le Port Rouge : Le choix du Port Rouge symbolise la clandestinité, le mystère et la dangerosité. Il contribue à l'atmosphère intrigante de l'histoire. • Le choix de la trahison de Kim : Ce choix symbolise la trahison au sein de l'équipe, ajoutant une dimension de suspense et de surprise. Il ajoute une couche de drame, soulignant que même dans une mission planifiée, les motivations des personnages peuvent être ambiguës.

	<ul style="list-style-type: none"> • L'hélicoptère : L'utilisation de l'hélicoptère symbolise l'évasion, la liberté, ou même la capacité de transcender les obstacles. • Les sons et musiques spécifiques : L'ensemble des sons ou musiques spécifiques symbolisent des moments clés ou des changements d'atmosphère dans l'histoire. • Les embranchements narratifs : Les embranchements narratifs symbolisent le libre arbitre du joueur et l'influence de ses choix sur le déroulement de l'histoire.
Valeurs	<p>Ces valeurs contribuent à la richesse de l'expérience narrative.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loyauté : les valeurs de loyauté sont présentes, notamment dans les relations au sein de l'équipe. Cela se reflète dans la confiance mutuelle et la coopération nécessaire pour mener à bien la mission. • Responsabilité : la notion de responsabilité est soulignée, en particulier chez la leader Kim, qui doit prendre des décisions cruciales tout en assumant la direction de l'équipe. • Collaboration : la collaboration est une valeur centrale, montrée par le besoin d'une coordination étroite entre les membres de l'équipe pour réussir la mission. • Empathie : l'empathie est évoquée dans les actions des personnages, en particulier lorsqu'ils se soucient du bien-être des autres membres de l'équipe. • Adaptabilité : l'histoire met en avant la nécessité de s'adapter à des situations changeantes. Les choix cruciaux que le joueur doit faire soulignent l'importance de l'adaptabilité. • Intelligence : l'intelligence est une valeur présente, surtout chez Stijn, qui démontre des compétences techniques et une compréhension approfondie des systèmes de sécurité. • Esprit d'équipe : la dynamique de l'équipe et la collaboration mettent en avant l'importance de travailler ensemble pour atteindre un objectif commun.
Esthétique	<p>L'esthétique de "Livraison Ultime" vise à créer une expérience immersive, à renforcer l'intrigue et à soutenir le message narratif à travers des choix visuels réfléchis et une cohérence entre les éléments visuels et sonores. Il se caractérise par des décors sombres, souvent nocturnes, créant une atmosphère de mystère. Cela contribue à susciter l'intrigue et à maintenir l'attention du joueur. La palette de couleurs utilisée est souvent composée de tons sombres et de nuances nocturnes.</p>

	<p>Les détails réalistes, tels que les changements de posture des personnages, s'ajoutent à l'immersion du joueur. Les environnements sont soigneusement conçus pour refléter des lieux réalistes malgré le caractère fictionnel de l'histoire. L'utilisation d'effets sonores, tels que les bruits de port, d'hélicoptère ou de musique d'ambiance, contribue à créer une expérience immersive cohérente avec l'esthétique visuelle. Le style graphique peut être réaliste avec des détails précis comme la page d'accueil, la palette de couleurs, les personnages et la police "Roboto".</p> <p>L'esthétique vise à engager émotionnellement le joueur en créant une ambiance captivante et immersive. Les choix visuels cherchent à susciter l'anticipation, le suspense et l'implication du joueur dans les choix narratifs. Il soutient le message de l'histoire en renforçant l'idée d'une mission secrète, de choix moraux complexes et de l'inattendu.</p>
--	--

Annexe 2 : Les personnages

Kim



Martin



Mia



Stijn



Annexe 3 : Les images

L'oeuf de Fabergé



Bus



Cargaison



Hangar



Hélicoptère



Machine - salle des contrôles



Port



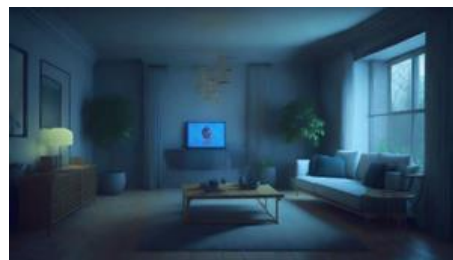
Parc



Rue



Salon



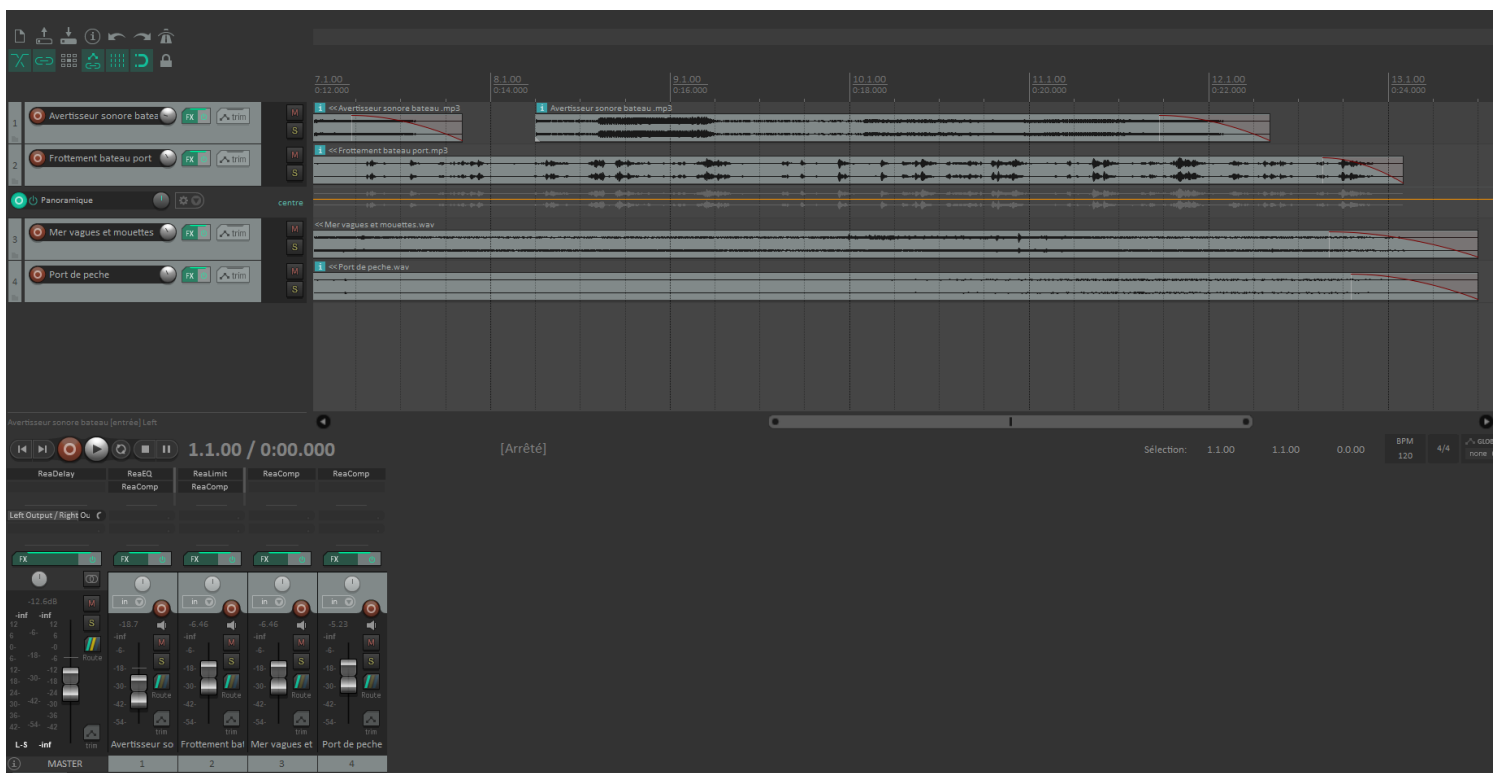
Page de garde

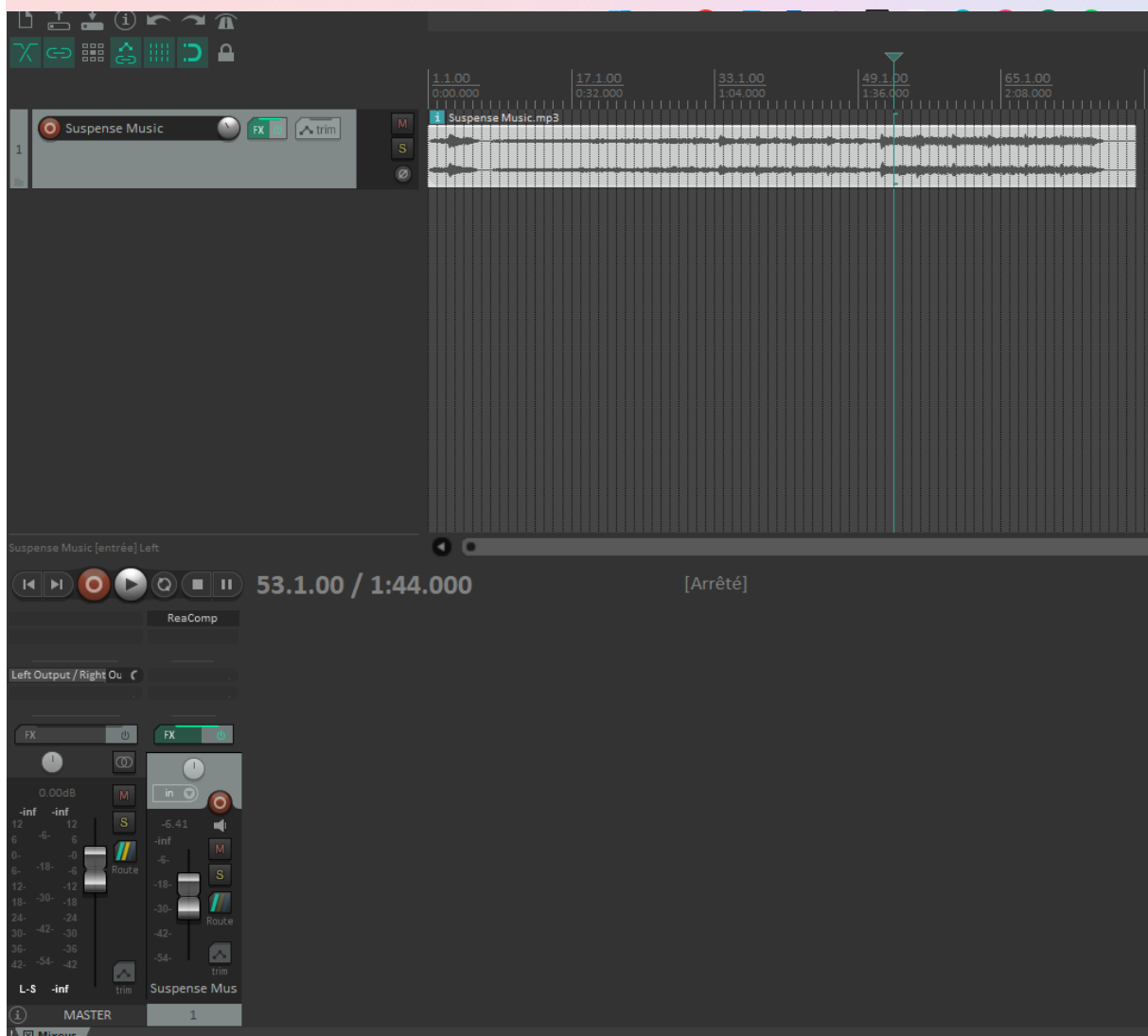
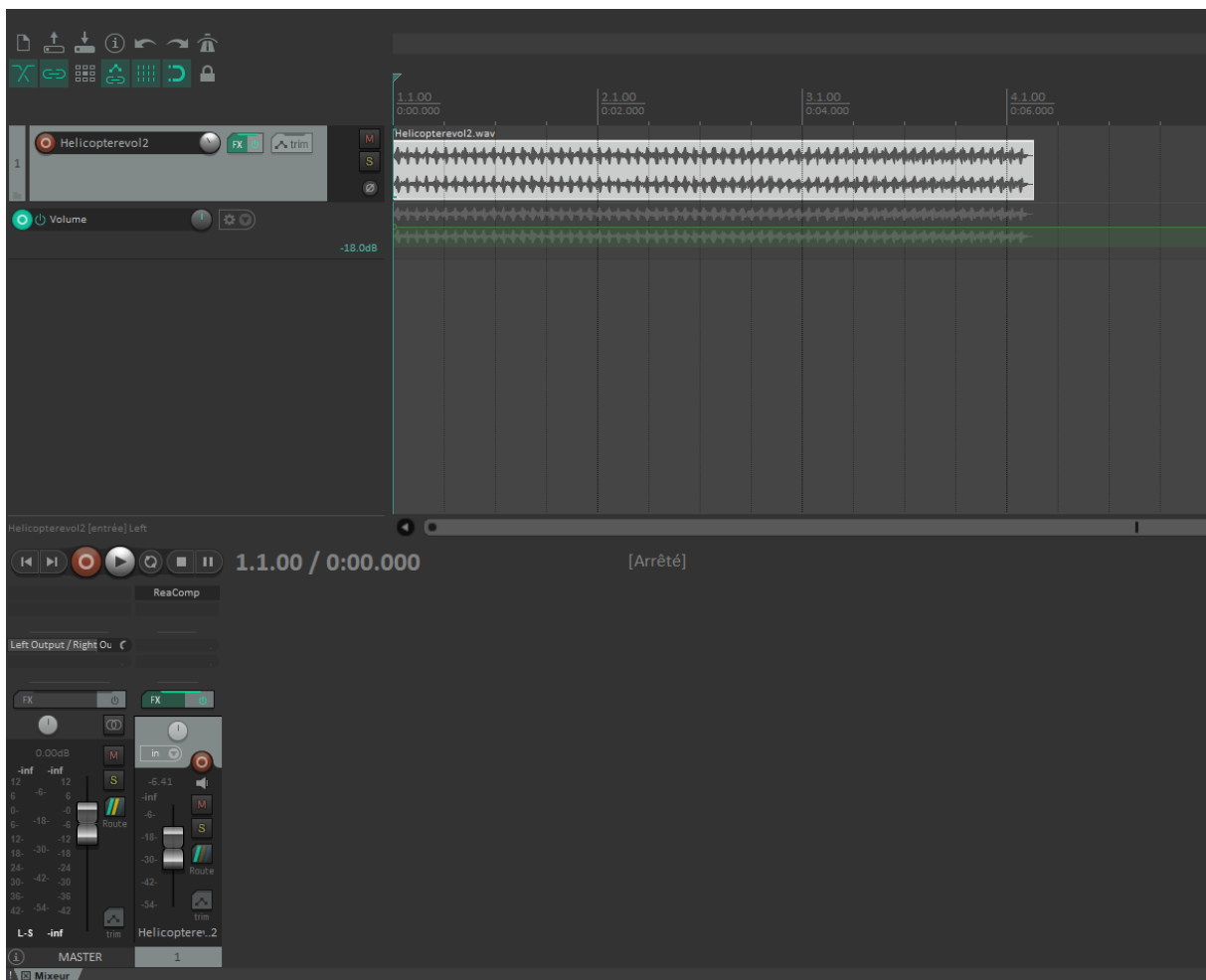


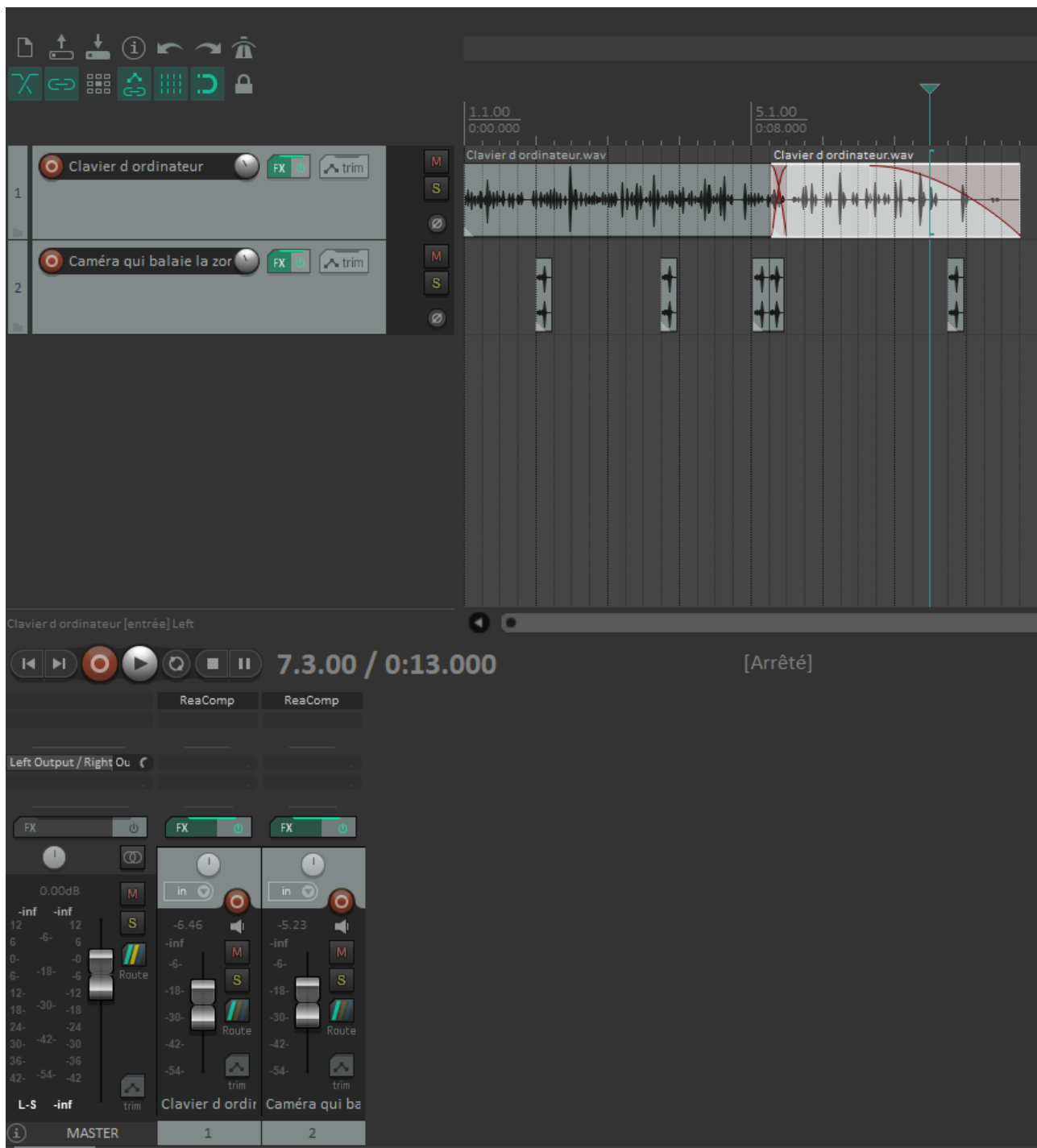
Annexe 4 : La palette de couleurs

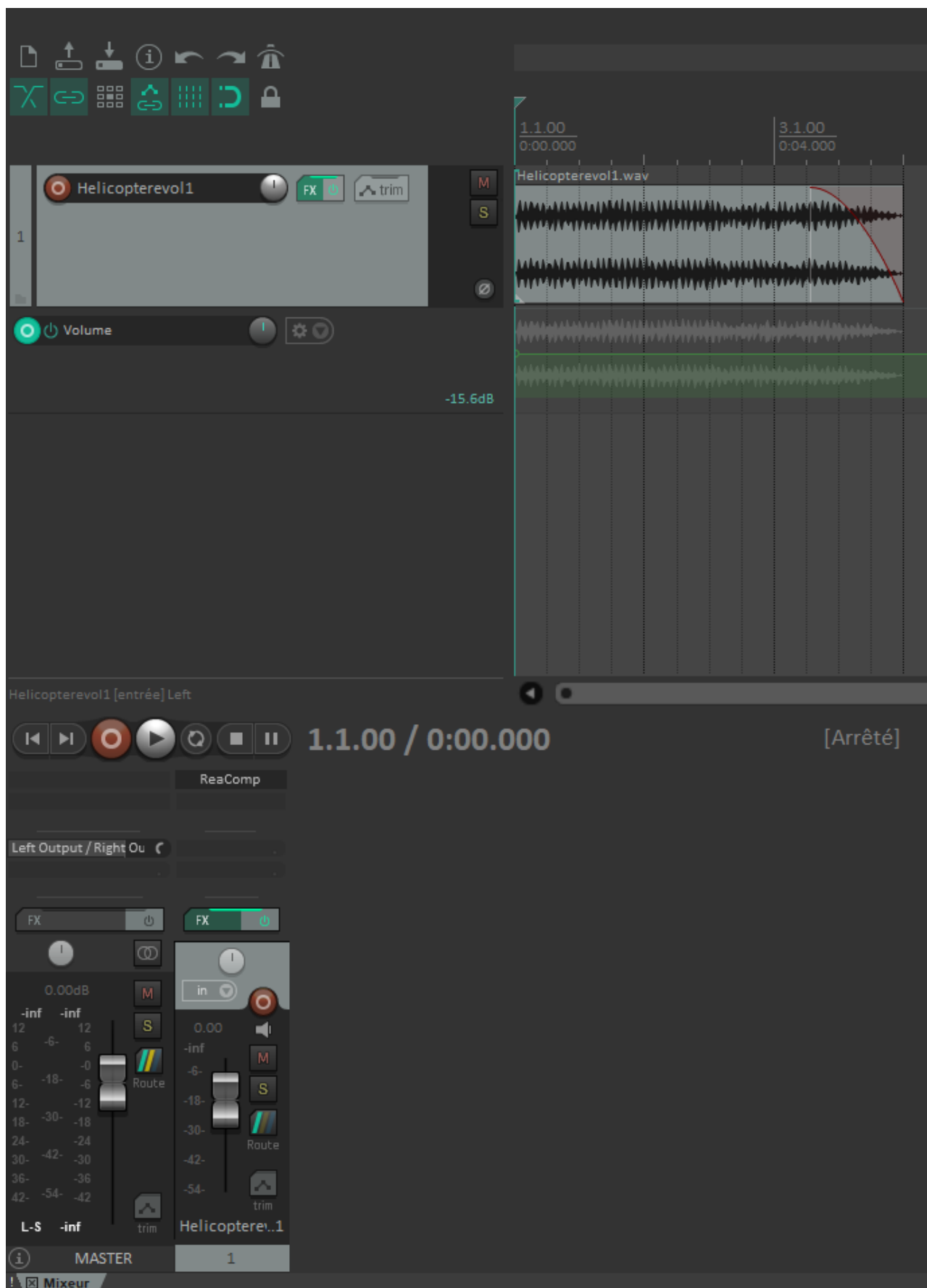


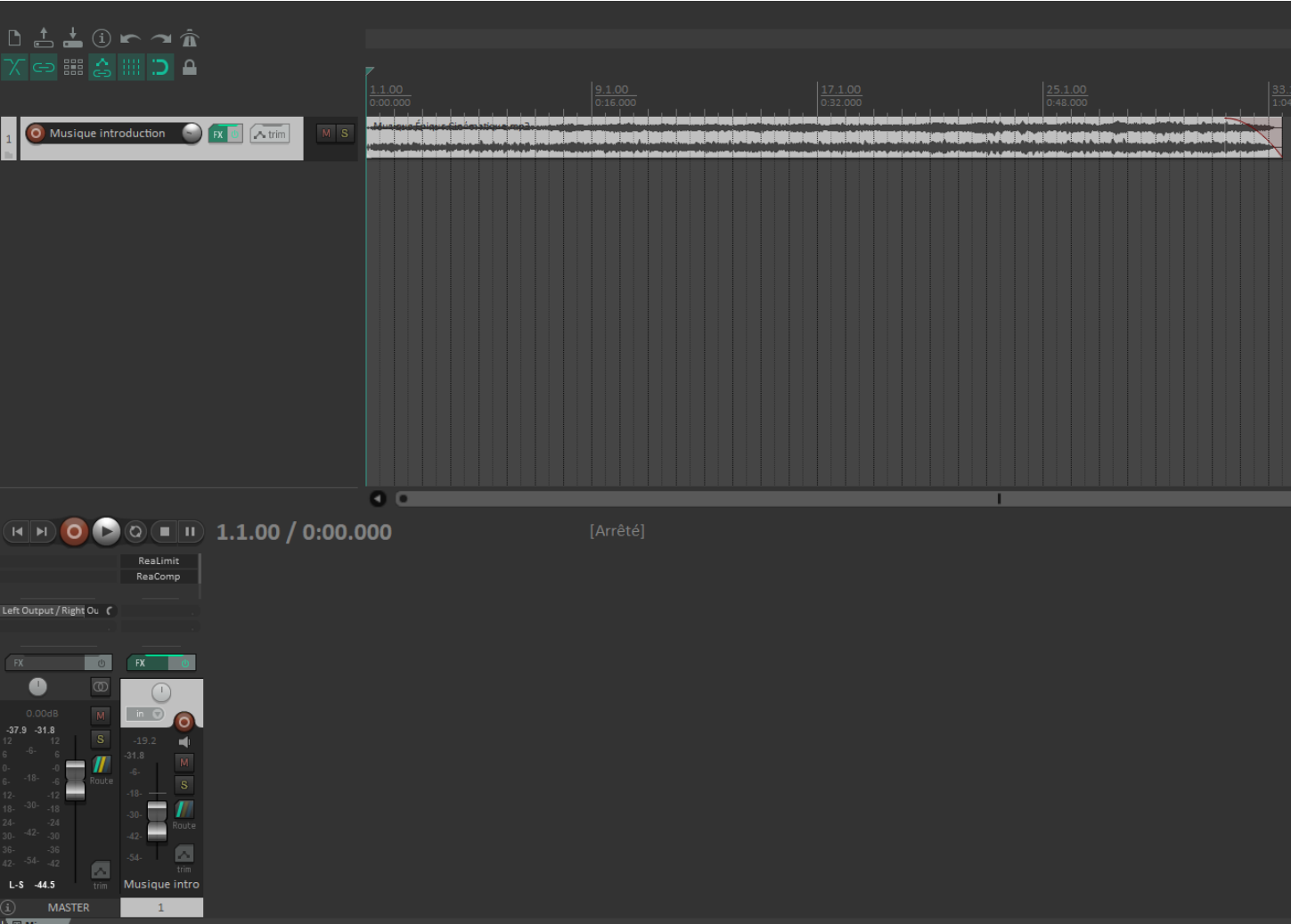
Annexe 5 : Sound design

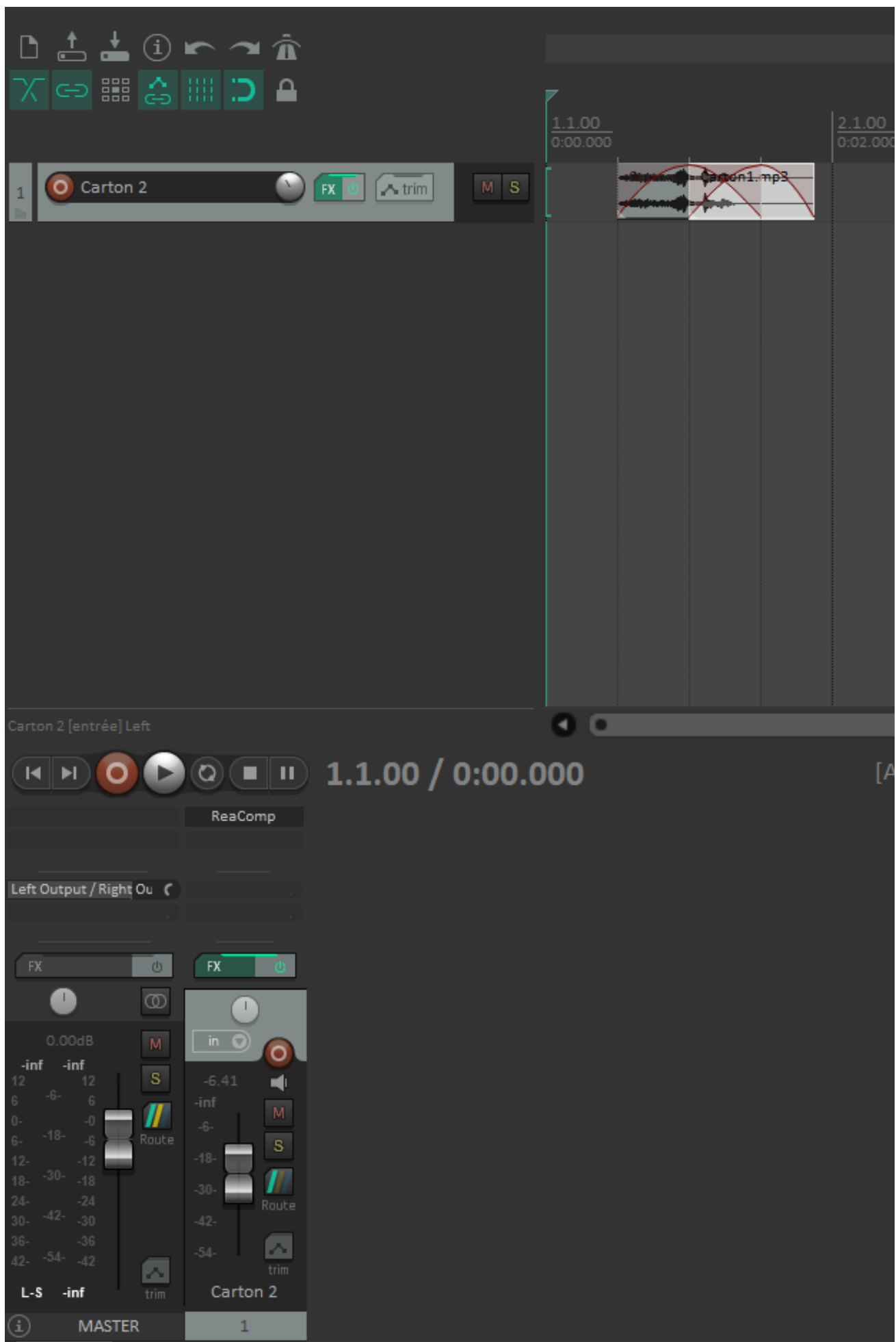













Annexe 6 : Test lors du cours

Capture de l'appel sur Teams avec Nell Maisin le 19 décembre 2023 :

 Nell Maisin
Sortant

54 min 46 s

19/12/2023

Capture de l'appel sur Discord avec Giulia et Luna le 19 décembre 2023 :



Loonz a ajouté **itsliapie** au groupe. 19/12/2023 11:30



Loonz a commencé un appel qui a duré une heure. 19/12/2023 11:30



itsliapie 19/12/2023 11:30

hello !

si jamais j'ai plus de voix

oui voila haha



Loonz 19/12/2023 11:31

<https://www.swisstransfer.com/d/a773a95e-77a0-4c0e-909c-9b2b401b6a9f>



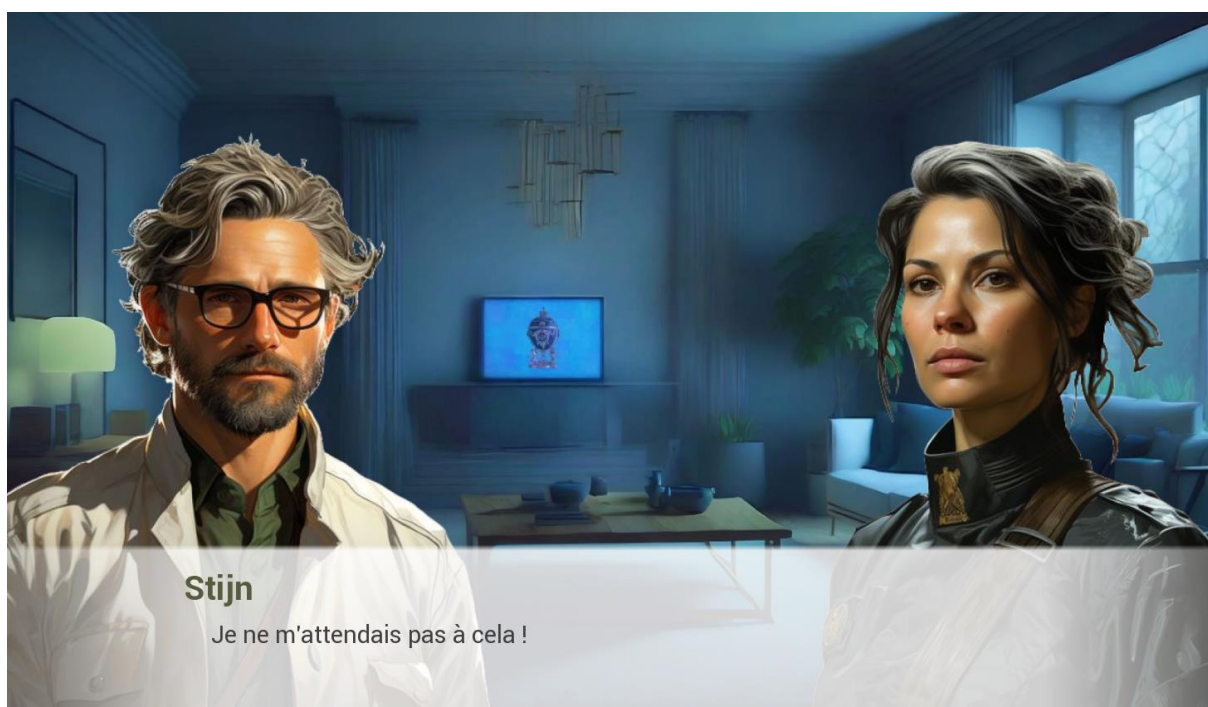
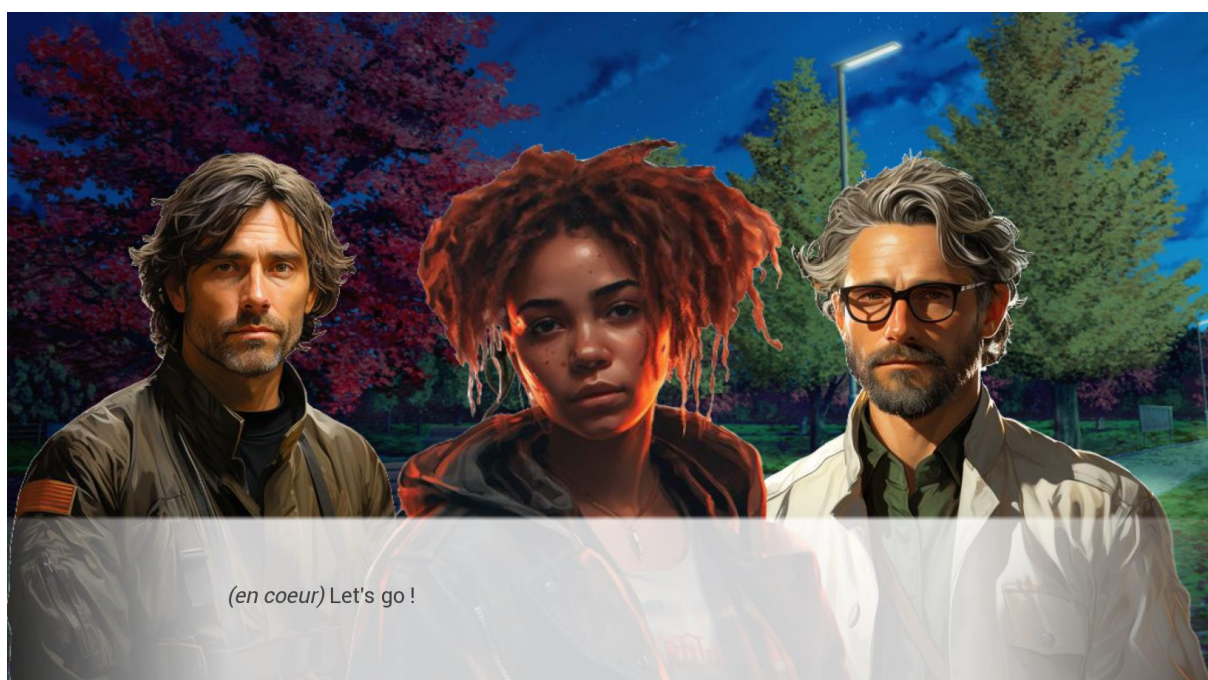
itsliapie 19/12/2023 11:32

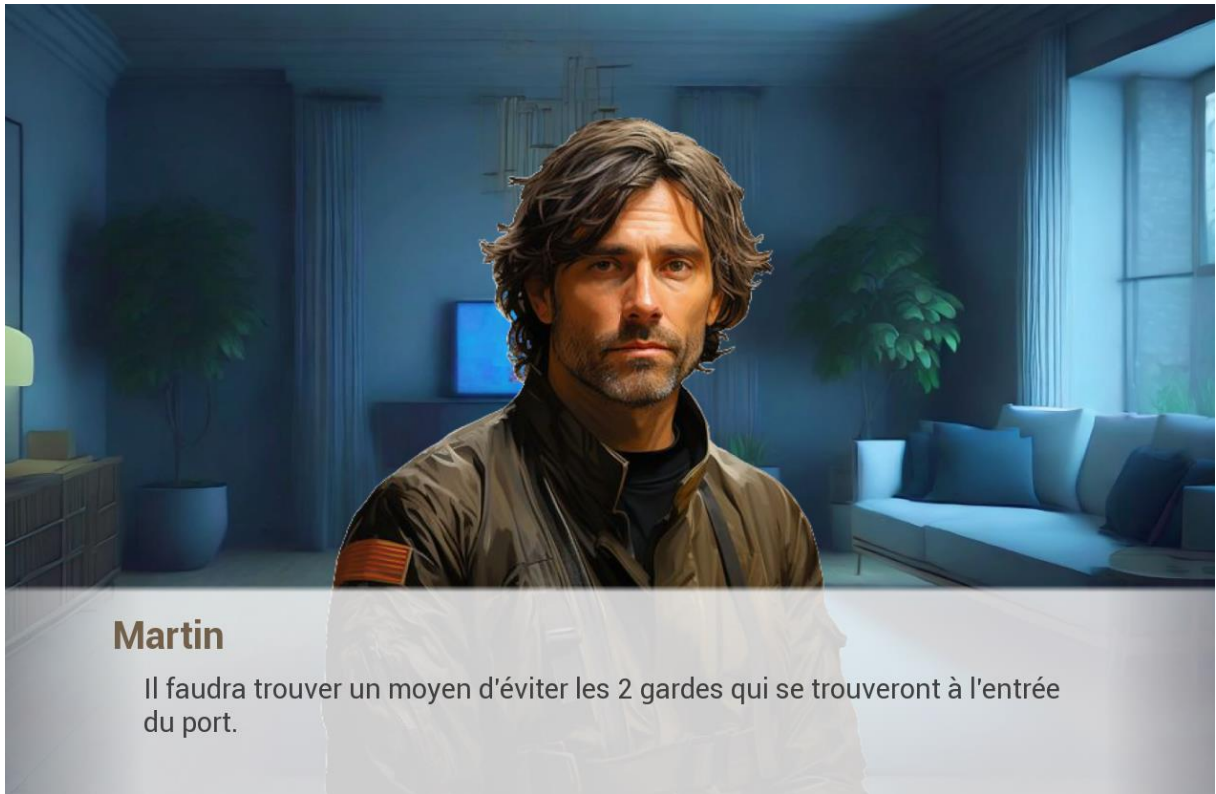
mac pour moi

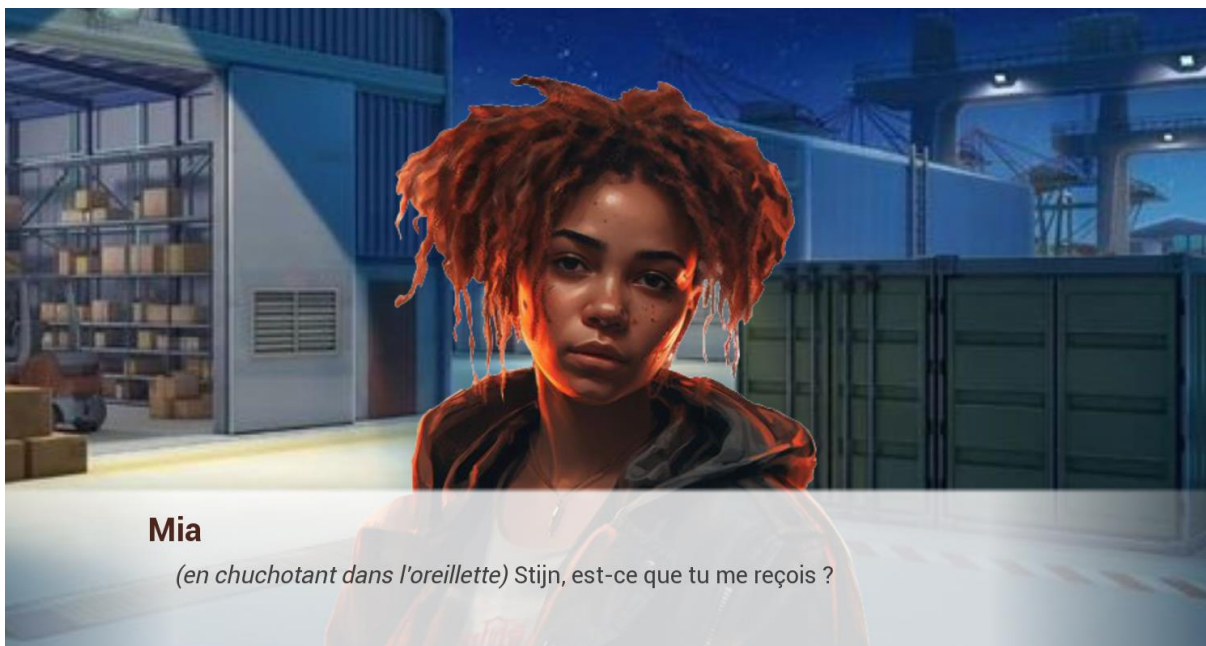
oui 😊

si jamais il y a de la musique et c'est mieux avec des écouteurs mais pas obligatoire ! (modifié)

Annexe 7 : Captures d'écrans du jeu – des choix

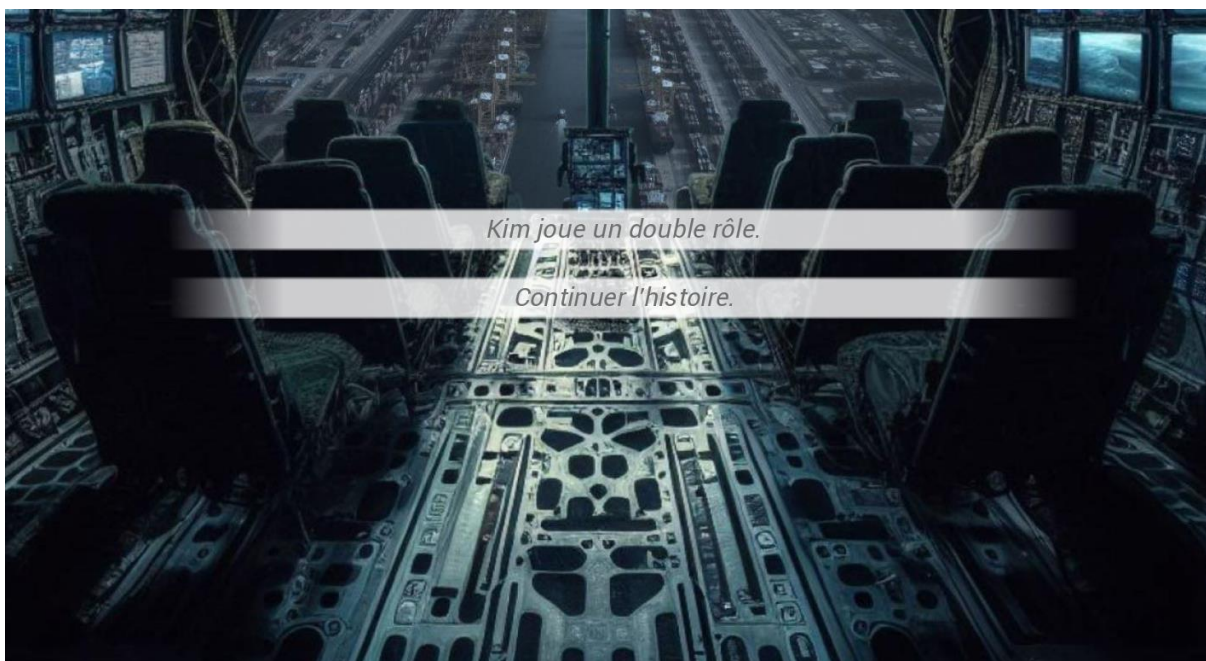






Mia

(en chuchotant dans l'oreillette) Stijn, est-ce que tu me reçois ?



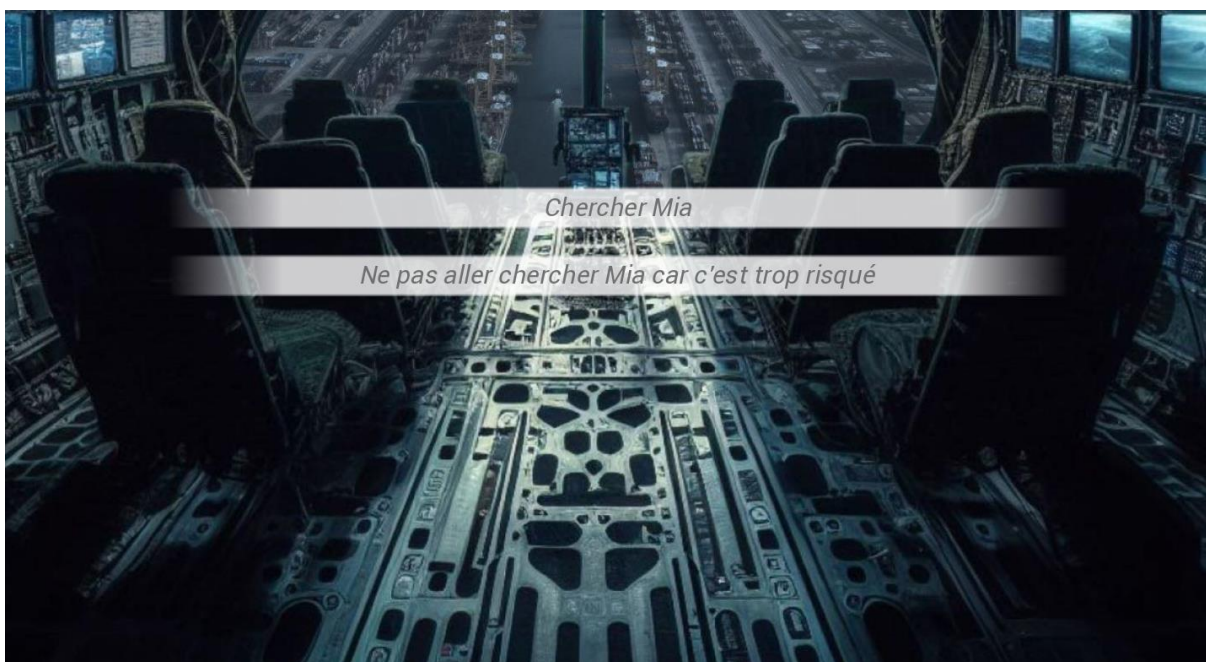
Kim joue un double rôle.

Continuer l'histoire.




Kim

(en chuchotant) Les gardiens ont sûrement compris qu'il se passait quelque chose.



Chercher Mia

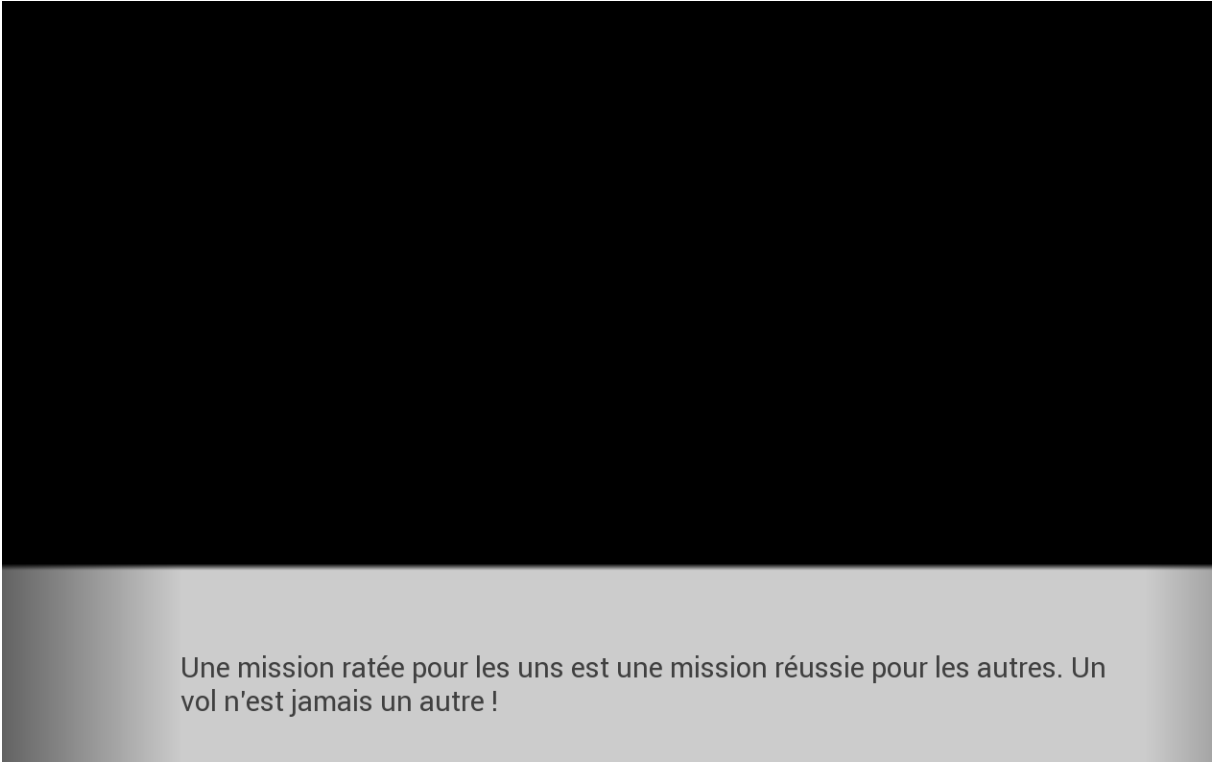
Ne pas aller chercher Mia car c'est trop risqué



Une aventure pleine de suspense et de rebondissements s'achève,
marquant une page de plus dans les exploits des maîtres du vol.



Choisir c'est renoncer.



Une mission ratée pour les uns est une mission réussie pour les autres. Un vol n'est jamais un autre !

Annexe 8 : Le code sur Ren'Py

Vous pouvez placer le script de votre jeu dans ce fichier.

Déclarez sous cette ligne les images, avec l'instruction 'image'.

```
image Kim droite = "images/Kim_droite.png"
image Kim gauche = "images/Kim_gauche.png"
image Mia droite = "images/Mia_droite.png"
image Mia gauche = "images/Mia_gauche.png"
image Martin droite = "images/Martin_droite.png"
image Martin gauche = "images/Martin_gauche.png"
image Stijn droite = "images/Stijn_droite.png"
image Stijn gauche = "images/Stijn_gauche.png"
```

```
image rue = "images/Rue.jpg"
image parc = "images/Parc.jpg"
image salon = "images/Salon.jpg"
image port = "images/Port.jpg"
image machine = "images/Machine.jpg"
image hangar = "images/Hangar.jpg"
image cargaison = "images/Cargaison.jpg"
image helicoptere = "images/Helicoptere.jpg"
image bus = "images/Bus.jpg"
```

```
# Déclarez les personnages utilisés dans le jeu.
define k = Character('Kim', color="#333936")
define a = Character('Mia', color="#4C261D")
define m = Character('Martin', color="#73604B")
define s = Character('Stijn', color="#585E3D")
```

```
# Déclarez les variables.
default Mia_Diversion_crie = False
```

Le jeu commence ici

label start:

```
# Introduction.
play music "audio/Introduction.wav"

scene rue
with dissolve
"À Port Rouge, une mystérieuse cargaison arrive à destination."

scene parc
```

with fade
 show Kim gauche at right
 k "Je suis Kim, voleuse de profession et déterminée à réussir la mission. Je vous présente mon équipe : les maîtres du vol !"
 show Stijn gauche at left
 s "Moi, c'est Stijn, expert en système de sécurité. Je suis chargé de désactiver les alarmes et les caméras."
 hide Kim gauche
 hide Stijn gauche
 show Mia droite at right
 a "Hey, je suis Mia, timide, réservée mais spécialiste en diversion."
 show Martin droite at left
 m "Et dans l'histoire, vous avez devant vous celui qui pilote l'hélicoptère. C'est moi Martin."

Acte 1 - La proposition

scene parc
 with fade
 show Kim droite
 k "Hey, les maîtres du vol !"
 k "J'ai reçu une proposition du sage par sms : {i} "Bonjour à tous, une oeuvre d'art arrive à Port Rouge."{/i}"
 k "{i} "L'oeuvre est un oeuf de Fabergé et se trouvera dans le hangar numéro 3."{/i}"
 k "{i} "Acceptez cette mission et recevez 3 millions d'euros. Je compte sur vous, signé le sage !"/i}"
 k "Que fait-on ?"
 show Stijn gauche at right
 show Martin droite at left
 show Mia gauche
 "{i}(en coeur){/i} Let's go ! "
 hide Stijn gauche
 hide Martin droite
 hide Mia gauche
 k "Ok, je réponds que l'on accepte le vol, il se déroulera demain soir à 18 heures..."

stop music

scene black with dissolve

play music "audio/Suspensalon.wav"
 scene salon
 with fade
 show Kim gauche at right
 k "Il ne faut pas traîner."
 k "Voici à quoi ressemble l'oeuvre."
 show Stijn droite at left
 s "Je ne m'attendais pas à cela ! "

s "Je me demande bien pourquoi le sage désire voler ce petit truc."

hide Stijn droite

hide Kim gauche

Acte 2 - La préparation

show Martin droite

m "Bon le plus important n'est pas de savoir pourquoi."

m "Mais comment allons-nous infiltrer le port pour arriver à la cargaison ?"

m "Il faudra trouver un moyen d'éviter les 2 gardes qui se trouveront à l'entrée du port."

show Martin droite at left

m "Je viens d'avoir une idée !"

show Stijn droite at right

s "Quel est ton plan Martin ?"

m "Mia va utiliser ses talents de diversion pour attirer l'attention des gardes à l'entrée du port. "

m "Cela permettra à Stijn et Kim de s'infiltrer discrètement."

m "Stijn, tu désactiveras les caméras et tu vérifieras qu'il n'y ait personne dans les alentours."

m "Kim, pendant ce temps, tu voleras l'oeuvre."

m "Au même moment, je serai dans l'hélicoptère pour venir vous chercher."

hide Stijn droite

show Mia droite at right

a "Je peux créer une perturbation à l'entrée du port, comme un faux accident ou une dispute."

m "Parfait !"

hide Martin droite

hide Mia gauche

hide Stijn gauche

Je fais un choix.

menu:

"{i}C'est risqué mais ça peut fonctionner{/i}" :

jump suite_1

"{i}Il y a trop de variables inconnues. Cherchons une autre option{/i}" :

jump suite_2

"{i}On abandonne{/i}" :

jump suite_3

label suite_1:

show Stijn gauche

s "C'est risqué mais ça peut fonctionner !"

s "Kim et moi, nous allons nous infiltrer par la porte rouge qui se trouve sur la droite au bout du port."

s "On arrivera directement près du hangar numéro 3 et près de la salle de contrôle."

s "Ce hangar se situe à l'extrémité de l'entrée principale, là où se trouvent les gardes qui seront divertis par Mia."

show Stijn droite at left

show Kim gauche at right

k "Comment tu sais tout cela ?"

s "Mon père m'y emmenait avec son bateau."

s "Ce port est justement connu pour ses cargaisons mystérieuses..."

hide Kim gauche

hide Stijn droite

jump suite_normale

label suite_2:

show Kim gauche

k "Essayons l'infiltration discrète pendant la nuit. Il faudra être prudent pour éviter d'être repérés."

k "Stijn, tu vas te déguiser en garde pour passer inaperçu et endormir les gardes."

k "Comme cela, la voie est libre."

show Kim gauche at right

show Stijn droite at left

s "Ok, c'est clair !"

hide Stijn droite

jump suite_normale

label suite_3:

show Kim gauche

k "En fait je crois que le mieux c'est que l'on abandonne..."

k "Je pensais qu'on était prêt, mais cette mission me semble de plus en plus compliquée."

k "C'est trop tôt, je ne veux pas prendre de risques."

k "Je suis désolée..."

scene black with dissolve

"Choisir c'est renoncer."

jump fin

label suite_normale:

scene salon

show Martin droite at left

m "Par contre, comment vais-je poser l'hélico ?"

show Kim gauche at right

k "Justement tu ne vas pas te poser !"

k "Tu resteras en stationnaire et tu nous lanceras la corde."

m "Waouwwwww, ok pourquoi pas !"

hide Martin droite

hide Kim gauche

show Mia gauche

a "On peut aller dormir, je suis crevée."

hide Mia gauche
show Kim gauche
k "Oui, allons-y une fameuse journée nous attend demain."
hide Kim gauche
hide Kim gauche

stop music

scene black with dissolve

Acte 3 - Le jour du vol

scene port
play music "audio/Port.wav"
with dissolve
show Kim droite at left
k "Le jour-J est enfin arrivé les amis !"
show Mia droite at right
a "Oui, je suis déterminée à réussir la mission."
k "Avez-vous des questions ?"
hide Kim droite
hide Mia gauche
show Martin droite
m "Non, pour moi tout est clair."
hide Martin droite
show Kim droite
k "Allez les maîtres du vol à nous de jouer !"
hide Kim droite

scene hangar
with dissolve
show Mia droite
a "{i}(en chuchotant dans l'oreillette){/i} Stijn, est-ce que tu me reçois ?"
scene machine
show Stijn droite
s "Oui, 5 sur 5."
s "J'ai eu un petit soucis avec le garde dans la salle de contrôle."
s "Je me suis approché de lui pour l'endormir."
s "Mais là, d'un coup, il s'est mis à bouger !"
s "Mais c'est bon c'est fait, je suis en place."
hide Stijn droite
scene hangar
show Mia droite
a "Tu peux t'occuper du système de sécurité et des caméras."
hide Mia droite

play music "audio/Machine.wav"
scene machine

show Stijn gauche
s "C'est parti !"
s "Mia et Kim à vous de jouer."
hide Stijn gauche

scene hangar
show Kim droite
k "Ok, bien reçu !"

stop music

scene black with dissolve

scene cargaison
with fade
play music "audio/Carton.wav"
show Kim droite
k "{i}(en chuchotant dans l'oreillette){/i} Martin, tu me reçois ?"
hide Kim droite
stop music

play music "audio/Helico1.wav"
scene helicoptere
show Martin gauche
m "Oui, je te reçois 5 sur 5."
m "J'arrive avec l'hélicoptère. "
hide Martin gauche

menu:
"{i}Kim joue un double rôle{/i}" :
 jump suite_5
"{i}Continuer l'histoire{/i}" :
 jump suite_6

label suite_5:
 play music "audio/Helico2.wav"
 scene helicoptere
 show Martin gauche
 m "Kim ?"
 m "T'es où ? Je ne te vois pas !"
 m "..."
 m "Kim sérieux, réponds-moi !"
 hide Martin gauche
 play music "audio/Port.wav"
 scene port
 show Stijn droite
 s "Quelqu'un a-t-il des nouvelles de Kim ?"
 s "Je ne la vois pas, on était censé monter ensemble dans l'hélicoptère."

hide Stijn droite
play music "audio/Helico2.wav"
scene helicoptere
show Martin gauche
m "Non je n'ai aucune nouvelle..."
m "Je ne comprends pas ce qui s'est passé."
hide Martin gauche
play music "audio/Port.wav"
scene hangar
show Mia droite
a "Il lui est peut-être arrivé quelque chose."
hide Mia droite

jump fin_2

label suite_6:

play music "audio/Port.wav"
scene port
show Kim droite
k "{i}(en chuchotant dans l'oreillette){/i} D'accord, je t'attends."
k "{i}(en chuchotant dans l'oreillette){/i} J'ai réussi à trouver l'oeuf de Fabergé."
hide Kim droite

scene machine
show Stijn gauche
s "{i}(paniqué){/i} C'est top ! Cache-toi, j'arrive."
s "Quelqu'un arrive vers toi !"
hide Stijn gauche
scene port
show Kim gauche
k "{i}(en chuchotant){/i} Les gardiens ont sûrement compris qu'il se passait quelque chose."
k "{i}(en chuchotant){/i} Je t'attends, grouille-toi !"
k "{i}(en chuchotant){/i} Martin dépêche-toi de nous lancer cette corde."
hide Kim gauche

play music "audio/Helico2.wav"
scene helicoptere
show Martin gauche
m "Attention, voici la corde !"
hide Martin gauche

scene black with dissolve

play music "audio/Port.wav"
scene hangar
with fade
show Mia droite

a "Vous êtes partis ?"
hide Mia droite

play music "audio/Helico2.wav"
scene helicoptere
show Martin gauche at right
m "Oui !"
m "{i}(surpris){/i} On est dans l'hélicoptère en route vers la maison. Pourquoi ?"
show Stijn droite at left
s "{i}(choqué){/i} Je crois qu'on a oublié Mia..."
hide Stijn droite
hide Martin gauche

play music "audio/Port.wav"
scene hangar
show Mia droite
a "{i}(énervée){/i} J'en reviens pas, vous êtes partis sans moi..."
a "J'ai eu un problème !"
a "Les gardiens étaient là près de moi."
a "Je me suis cachée."
hide Mia droite

play music "audio/Helico1.wav"
scene helicoptere
show Martin gauche
m "Dans la précipitation, on n'a pas fait gaffe mais on aurait dû..."
hide Martin gauche
play music "audio/Introduction.wav"

menu:
 "{i}Chercher Mia{/i}" :
 jump suite_7
 "{i}Ne pas aller chercher Mia car c'est trop risqué{/i}" :
 jump suite_8

label suite_7:
 show Martin gauche at right
 m "On fait demi-tour les gars ! Mia rendez-vous au bout du quai."
 hide Martin gauche
 show Kim droite at left
 k "Comment est-ce possible qu'on ne se soit pas rendu compte qu'il manquait
Mia !"
 jump suite_normale_5

 play music "audio/Introduction.wav"

label suite_8:
 show Stijn droite at right

s "Elle nous rejoindra à la maison par ses propres moyens, c'est trop risqué."
show Kim droite at left
k "J'espère que tout va bien se passer pour Mia, je croise les doigts."
k "J'envoie un message au sage pour dire qu'on a bien volé l'oeuf de Fabergé
!"

scene black with dissolve
"Une aventure pleine de suspense et de rebondissements s'achève, marquant
une page de plus dans les exploits des maîtres du vol."

jump fin

Acte 4 - La fin du cambriolage.

play music "audio/Introduction.wav"
label suite_normale_5:

scene helicoptere
show Stijn droite
s "{i}(En criant){/i} Mia, attrape la corde !"
hide Stijn droite

scene black with dissolve

scene helicoptere
show Mia droite at left
a "Merci d'être revenus me chercher."
show Stijn gauche at right
s "On rentre à la maison maintenant !"
hide Mia droite
hide Stijn gauche
show Kim gauche
k "J'envoie un message au sage pour dire qu'on a réussi la mission."

scene black with dissolve
"Une aventure pleine de suspense et de rebondissements s'achève, marquant
une page de plus dans les exploits des maîtres du vol."

jump fin

label fin_2:
scene black with dissolve
play music "audio/Introduction.wav"
scene bus
show Kim droite
k "Hallo, Monsieur, oui j'ai bien l'oeuf de Fabergé."
k "Rendez-vous à 12 h demain pour procéder à l'échange."

scene black with dissolve

scene helicoptere

show Martin gauche at left

m "{i}(surpris){/i} Je viens de recevoir un message de Kim !"

m "Elle m'écrit : {i} "Je ne sais pas par où commencer..."{/i}"

m "{i} "J'ai dû infiltrer votre groupe pour m'aider à m'emparer de l'oeuf..."{/i}"

m "{i} "Désolé(e)s Kim."{/i}"

show Mia droite at right

a "C'est une blague ? Cela me soûl !"

show Stijn droite

s "Bravo, on s'est bien fait avoir !"

a "..."

s "Rentrons, je ne veux plus entendre parler de cette mission."

scene black with dissolve

"Une mission ratée pour les uns est une mission réussie pour les autres. Un vol n'est jamais un autre !"

label fin:

"Merci d'avoir joué"

return



Lindsay Mabbott
Visual Novel