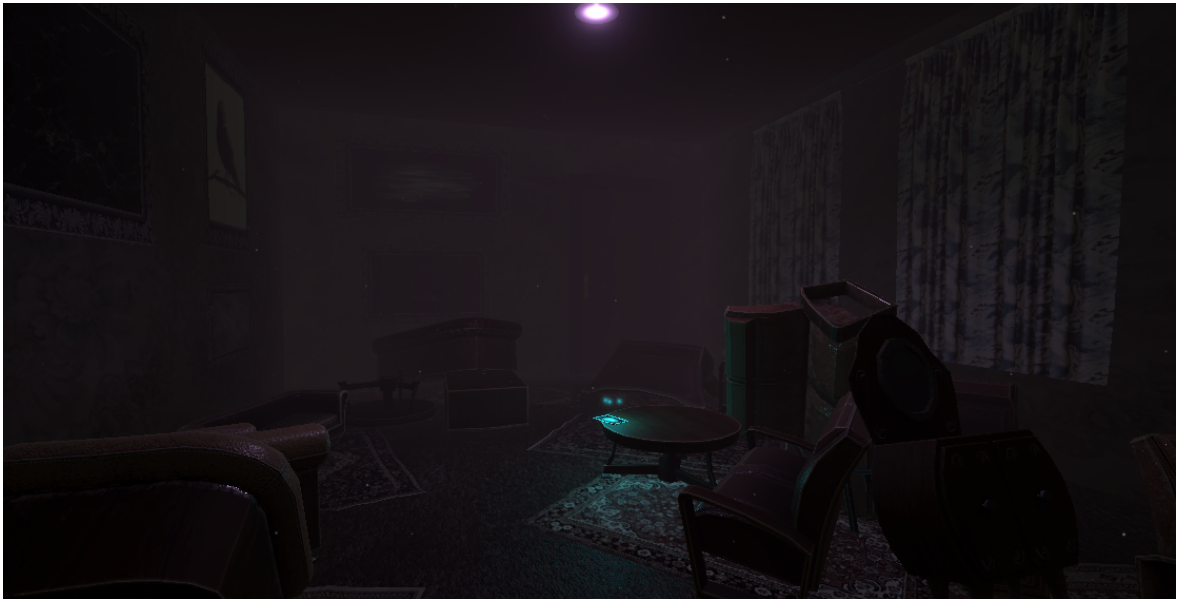


Rapport SI28



Traummacher

Victor Billaud, Sarah Frémann

A23

Résumé

Ce rapport d'études a été réalisé dans le cadre de l'UV SI28 : *Écriture interactive et multimédia*, suivie en automne 2023 à l'université de technologie de Compiègne et dispensée par M. Serge Bouchardon. Ce document détaille les points essentiels du projet *Traummacher* et a été rédigé par Sarah Frémann et Victor Billaud, tous deux étudiants en GI05.

Table des matières

1	Note d'intention	3
1.1	Concept	3
1.2	Public-cible	3
1.3	Objectifs	4
2	Cahier des charges	5
2.1	Ressources médias	5
2.2	Structuration et navigation	6
2.3	Formes et degrés d'interactivité	7
2.4	Choix graphiques et d'interface	7
2.5	Choix techniques	9
3	Scénario	10
4	Conclusion	13
	Annexes	14
	Lien avec RV01	14
	Répartition des fins	14
	Inspirations	15
	Lettres de fin	16

1 Note d'intention

Traummacher est une expérience immersive dans un environnement 3D où le joueur incarne un personnage souffrant *a priori* d'amnésie concernant la perte d'un proche. En se mettant dans la peau de ce personnage, on découvre au fur et à mesure ses souvenirs, des réminiscences du passé et finalement nous nous rappelons avec lui de cette perte, son origine et sa nature.

La spécificité de ce récit est que l'utilisateur est amené à faire des choix lorsqu'il essaie de se remémorer des souvenirs, et que ces choix ont une influence directe sur l'origine et la nature de la perte, et donc du passé du protagoniste.

Le sujet qu'aborde ce projet a été décliné en deux versions différentes dans le cadre d'une deuxième UV : *RV01 : Réalité Virtuelle*¹. L'approche diffère quant aux degrés d'interaction et d'immersion proposés : d'un côté l'approche dépend des choix réalisés par le joueur et de l'autre, le déroulement est linéaire, le joueur n'a aucune prise sur le fond, mais l'immersion est plus forte de par la réalité mixte.

1.1 Concept

L'expérience *Traummacher* démarre dans l'habitat du personnage où il est possible d'interagir avec les objets présents. Certains objets sont chargés de souvenirs et déclenchent des épisodes hallucinatoires. D'autres représentent de simples souvenirs. Ces épisodes sont l'occasion pour ce personnage d'affronter ses souvenirs, se rappeler son traumatisme, et ainsi de pouvoir accepter le deuil plus facilement.

La confrontation à ces souvenirs se fait par le choix. Au fur et à mesure de l'avancement du jeu, chaque objet propose au joueur des choix pouvant le rapprocher plus ou moins de la fin ; la compréhension de ce qu'il s'est passé, ou non. Afin d'offrir tout type d'expérience de jeu, il est proposé de ne pas souhaiter affronter un souvenir. Bien qu'invisible aux yeux du joueur, les choix effectués sont mémorisés et impacte l'expérience via l'existence d'un "niveau de santé". Ce niveau de santé morale impacte directement la nature et l'origine de la perte. En effet, l'expérience utilisateur est unique pour chacun des joueurs ; la fin change de choix en choix.

Le système de jeu décrit ci-dessus, couplé à la narration, et à un environnement sonore fort, permet finalement de construire le passé du personnage. Les choix faits lors du présent du joueur impactent donc, en réalité, ses souvenirs passés.

1.2 Public-cible

Le public ne sait rien de l'histoire, ni même du concept, au lancement du jeu. Tout est découvert au fur et à mesure de l'avancement dans l'appartement. L'avancement du scénario peut être suivi avec les commentaires du personnage, qui sont des retours textuels.

Ce jeu propose une expérience immersive, jouant sur l'ambiance sonore et visuelle. Nous chercherons donc à rendre le fonctionnement le plus fluide possible pour permettre

1. Vous trouverez en annexe une explication plus détaillée sur les différentes approches adoptées.

au public de s'immerger dans l'ambiance du jeu et l'inciter à prendre son temps pour profiter de l'expérience.

Il s'agit d'une expérience 3D qui ne sera jouable que sur ordinateur dans un premier temps.

Notre projet aborde des sujets sensibles et recréera des ambiances qui pourront être pesantes. Le public-cible serait donc *a priori* un public mature. En revanche, nul besoin d'être expert en psychologie ou en jeu de rôle pour pouvoir jouer. Le jeu restera relativement simple et comportera des explications si besoin.

1.3 Objectifs

L'expérience a lieu dans un environnement 3D et pourrait se définir comme un jeu d'exploration à choix. Un avancement linéaire dans l'appartement du personnage que l'on incarne est proposé, ce qui conditionnera l'état du joueur et son avancement dans la découverte de souvenirs. Notre objectif principal à travers cette expérience est d'essayer de traiter de sujets sensibles et de proposer à l'utilisateur une pluralité de choix. Aussi, nous souhaitons proposer une expérience qui se délie des concepts de genre et propose au joueur, qu'importe son sexe, une inclusion similaire dans l'expérience.

Nous souhaitons avant tout que le public soit immergé dans l'ambiance du jeu et ressente des émotions, quelles qu'elles soient, avec l'évolution de l'ambiance et l'avancement du scénario. La compréhension du scénario n'est, d'ailleurs, pas forcément nécessaire, elle peut être laissée libre à interprétation. Ce travail d'interprétation, de questionnement personnel, est un objectif en soi de notre projet.

Nous avons conscience du sujet sensible de ce sujet et savons que sa réalisation sera maladroite par moment mais nous considérons notre travail pour SI28 comme une première version, une preuve de concept. Cette version constituera une expérience en elle-même, mais elle ne pourra pas prendre en compte toutes les implications du sujet du deuil.

2 Cahier des charges

Dans un deuxième temps, traitons du cahier des charges. Dans cette partie, il sera question des points suivants : ressources médias utilisées, structure et navigation, formes et degrés d'interactivité, choix graphiques et d'interface, et choix techniques adoptés.

2.1 Ressources médias

Nous détaillons ici les ressources médias utilisées dans notre projet, notamment les éléments textuels, graphiques et sonores.

Aspect textuel

Cette expérience présente un aspect textuel fort car c'est via le texte que l'on pourra comprendre le chemin de pensées du personnage et les différents éléments clés du scénario.

Un texte en bas de l'écran offre ces éléments et des informations, il peut s'agir de sa voix, ses pensées ou sa conscience. Ce texte en bas de l'écran s'affiche après avoir interagit avec des objets, après avoir fait des choix ou en entrant dans un nouvel endroit (nouveau du point de vue du joueur). Pour retranscrire la sensation d'un cheminement de pensée, ce texte s'écrit au fur et à mesure sur l'écran.

Lors d'interactions avec des objets de souvenirs, l'écran de jeu est brouillé puis apparaissent plusieurs choix. Ces choix s'accompagnent d'une description visuelle sous la forme d'une icône, qui permet de voir plus clairement l'objet avec lequel se fait l'interaction.

Une dernière composante textuelle se fait dans la scène de fin où une lettre s'écrit à l'écran puis disparaît pour laisser place à la fin de l'expérience et aux crédits.

Aspect graphique

En termes d'aspect graphique, nous avons choisi de développer un environnement 3D en première personne afin d'avoir une immersion importante. La direction artistique choisie se veut assez *réaliste* pour rendre l'expérience la plus immersive possible. Nous jouons aussi avec le système de particules de *Unity* et changeons de direction artistique lors des scènes de souvenirs ou oniriques pour créer des effets et des coupures dans le rythme. Les transitions visuelles, jouant notamment sur la lumière, la couleur, les particules et les effets de caméra, sont utilisés pour guider le personnage et aider à faire ressentir des émotions ainsi qu'à comprendre le scénario.

Aspect sonore

Concernant le son, nous ne souhaitons pas avoir de musique d'*ambiance* et préférons le silence, toujours dans une optique de libre interprétation. Le silence, ou le fait d'avoir très peu de son, permet, d'après nous, la réflexion et une immersion plus forte encore dans l'expérience. Nous avons donc opté pour des scènes très silencieuses, présentant

un *bruit blanc* ou bien un lointain grésillement électrique, comme dans le couloir par exemple. Seul l'avancement de l'expérience proposera une ambiance sonore plus présente avec des bruits lors des interactions, ou durant les scènes oniriques, lorsque l'on revit un épisode du passé. Il sera question de jouer beaucoup avec les contrastes aussi, en augmentant le volume progressivement puis, d'un coup, en coupant tout son lors d'une transition vers une autre pièce, par exemple. Ainsi, nous observons alors des changements sonores brusques et l'aspect sonore n'est pas monotone.

Au fur et à mesure de l'expérience, l'expérience sonore s'enrichit avec le retour des souvenirs jusqu'à même terminer en une très légère musique lors de l'acceptation dans la chambre du personnage.

2.2 Structuration et navigation

Abordons désormais la structuration du projet et la navigation adoptée.

Structuration du projet

Structurellement parlant, le projet est composé de plusieurs pièces correspondant aux différentes phases du deuil (d'après le modèle de Küber-Ross). L'architecture de l'appartement suit le schéma suivant :

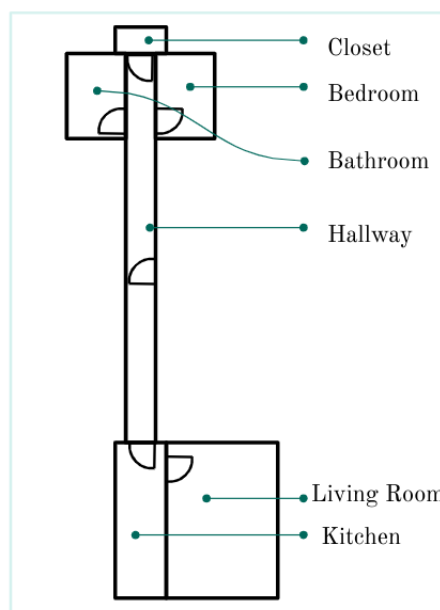


FIGURE 1 – Plan de l'appartement

Le déroulement de l'histoire se fait de manière linéaire. L'idée est qu'une fois une pièce terminée, le joueur passe à la pièce suivante et ne pourra plus revenir à la pièce qu'il vient de quitter. Avant de passer à la pièce suivante, le joueur est invité à regarder plus en détail les éléments présents dans la pièce pour profiter un maximum de l'expérience. Chaque choix impactera légèrement le contenu de la pièce actuelle et permettra de faire avancer l'histoire.

Navigation adoptée

La navigation adoptée ici est une navigation immersive.

Afin d'aller d'une pièce à une autre, la navigation adoptée est une navigation immersive : l'interaction avec un objet "clé" (ou objet "souvenir") permet de déverrouiller l'accès à la suite de l'histoire. Cette suite se matérialise généralement par une porte qui s'ouvre et qui permet d'atteindre la pièce suivante.

L'expérience propose aussi une navigation dans les souvenirs sous forme de "changement de scène" sous *Unity* : l'interaction avec un objet nous emmène dans notre souvenir puis, afin d'en sortir, il nous faut simplement nous déplacer dans ce dernier. Ce déplacement déclenche des événements qui finissent par mettre fin à la séquence onirique et font retourner le personnage dans sa réalité.

2.3 Formes et degrés d'interactivité

L'interactivité proposée par cette expérience est basée sur l'évolution du scénario : le déplacement dans les pièces et les souvenirs, ainsi que sur le système de choix introduit plus haut.

D'abord, le déplacement dans l'espace 3D est le moteur d'interactivité, c'est ce qui fera avancer le jeu, évoluer l'ambiance et le son. Ce déplacement est proposé via un interface simple : le clavier et la souris. Le système d'interaction sera simple et basée sur l'immersion, notamment via le déplacement et les changements d'ambiance.

Ensuite, notons une forme d'interactivité supplémentaire dans la sélection des choix, que l'on sélectionne avec les flèches directionnelles (ou le célèbre groupe de touches : *ZQSD*) puis on valide en appuyant sur la touche *Entrée*. Cette forme d'interactivité apparaît de manière ponctuelle dans le jeu au moment des choix, puis laisse la main à la forme immersive précédente.

Enfin, il n'y a pas de manipulation direct, un clic ou un déplacement permet de déclencher une séquence. C'est la séquence qui fait bouger les objets et changer l'ambiance. Les actions du joueur font donc évoluer le jeu de manière indirecte.

Il n'y a pas d'introduction de données.

2.4 Choix graphiques et d'interface

Cette partie précise les choix graphiques et d'interface souhaités pour ce projet.

Choix graphiques

Le style graphique adopté se veut au plus réaliste afin de créer une forte immersion. Toute fois, les scènes oniriques permettent une certaine liberté, notamment au niveau des couleurs et de l'ambiance. La direction artistique et ses changements serviront donc d'indicateur (entre rêve et réalité), mais aussi à montrer l'évolution et la progression dans le jeu de manière visuelle et artistique.

Chaque ambiance visuelle et sonore est associée à une pièce et une étape du deuil.

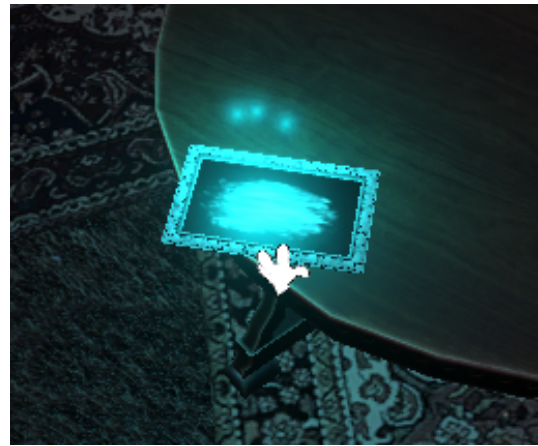
Les changements visuels et sonores servent d'indicateur de progression dans l'histoire.

Choix d'interface

L'interface adoptée se veut épurée. En jeu, rien n'est affiché sinon le curseur du joueur. Lorsqu'une interaction est possible, le curseur change en une petite icône stylisée de main afin de faire comprendre au joueur que l'interaction est possible. De plus, l'objet génère des particules et une lueur lumineuse.



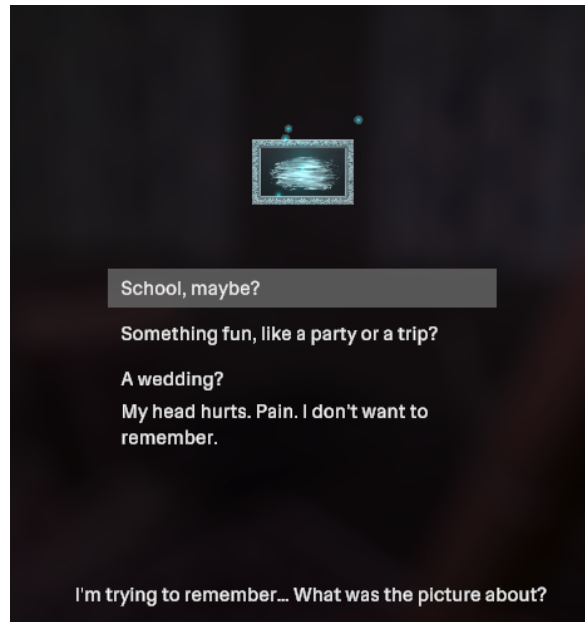
(a) Curseur "point" lorsqu'aucune interaction est possible



(b) Curseur "main" lorsqu'une interaction est possible

FIGURE 2 – Indication d'une interaction, ou non

Chaque action impactant la santé du joueur fait apparaître entre deux et quatre zones de textes correspondant aux choix possibles via une animation de flou et de zoom puis, lorsque que le choix a été effectué, de dé-zoom et de netteté. A l'origine, une barre de santé qui montre l'impact du choix effectué devait apparaître temporairement afin de notifier le joueur de l'état de santé de son personnage mais afin de rester le plus minimaliste dans l'interface, nous avons décidé de ne pas la faire apparaître.

FIGURE 3 – Interface de choix - *Picture frame*

Enfin, l'interface est composée d'un texte situé en bas de l'écran servant de texte informatif. Lorsqu'une interaction est effectuée, le texte en bas de l'écran apparaît puis disparaît après le temps nécessaire déterminé à la lecture. Toute action est irréversible.

2.5 Choix techniques

Dernièrement, concernant les choix techniques, il n'a été question que d'utiliser *Unity*. En effet, au sein de *Unity*, il est possible de gérer la gestion des choix via plusieurs variables passées entre différentes *scripts*, les animations de transition de scènes, et les effets visuels.

Aussi, nous avons accordé une attention particulière à avoir une architecture modulaire pour notre jeu afin de pouvoir facilement utiliser le même *script* pour plusieurs objets avec pour seule différence le paramétrage de ce dernier.

Enfin, *Unity* propose beaucoup de modèle pré-existants sur son *Asset Store* et permet aussi d'inclure nos propres modèles. Pour les *assets* non disponible sur le site de *Unity*, nous avons utiliser le site *Sketchfab* ou modélisé nous-même les objets souhaités (via le logiciel *Blender*).

3 Scénario

²In this part, we will go through all the project acts, the information they should provide, and the choices the player should have. For each of these choices, the consequences will be indicated as follows ³ :

- **(1)** : a number in parentheses indicating the amount of health the action requires.
- **(L)** : a letter corresponding to the main target of the choice : *L* (lover), *C* (child), *P* (parent), *F* (friend).
- **(Fm)** : two letters corresponding to the nature of the death : *Fm* (murdered by the player), *Fa* (accident), *Fi* (illness).

Act 1 : Denial

The game starts. The player sees the world through the eyes of an anonymous character. They start in a living room, chaos all around them. A picture frame lies on a table, radiating with a soft blue light.

“What’s this ? What happened ? I can’t remember. . .”

If they check the frame, they can find a picture, but can’t quite see clearly what it is because of the broken glass and the picture is half-burned.

“There’s something there, I can feel it. . . But maybe I shouldn’t. . . It hurts. . . I try to remember. . . What was that picture about ?”

Choices :

- (1)(*P, C*)*School, maybe ? — I can picture. . . children ? When was it ?*
- (1)(*F, L*)*Something fun, like a party or a trip ? — I went with someone, I think. But who ?*
- (1)(*L, P, F*)*A wedding ? — But was it mine ? It reminds me of true love, eternal love. But then, why can’t I remember ?*
- (0)(*?*)*Pain. I don’t want to remember. — . . .(nothing)*

The door to the next room opens, the player can move forward. The color mood changes in a slight way. The idea is that every time the character goes through a room (and through a step in grief) there is a small change in the mood (sound, light).

After making that choice, the player can interact with a few new objects in the room. They will appear clearer with a blue light and give a different line depending on the decision made previously :

- increasing C — small pieces of wood : *These... These were part of a toy, weren’t they...*
- increasing P — blanket : *It smells like... like a fireplace. I don’t know why but it smells... comforting somehow.*
- increasing F — blank sheet of paper : *We used to draw on these. But who is “we” ?*
- increasing L — ring : *Isn’t there supposed to be another one ?*

2. Notre jeu étant en anglais, la partie traitant du scénario est naturellement écrite en anglais.

3. These fields are not visible in game.

Act 2 : Anger

The player proceeds forward, moving to the kitchen. Everything is clean, there is only a knife on the table.

“Everything’s so clean here, compared to the other room. Except for that knife here, standing on the table. It is giving me goosebumps. Why is it over there? I try to remember...”

Choices :

- (1)(L, P)*An unpleasant memory? — An argument over supper, maybe? If only I could remember with whom...*
- (1)(C, F)*It’s not supposed to be there, is it? — It is dangerous to keep a knife in the middle of the kitchen. Anyone could cut themselves accidentally.*
- (2)(Fm)*A strange but pleasant smell? — Tender meat... Blood... Blood?!*
- (0)(?)*I don’t want to remember. — ... (nothing)*

A strange hallucination happens. The room fills with blood rain. The camera shakes. The light turns red and darker. The knife keeps pointing at the character. The player is unable to move. The scene lasts a few seconds. Then, the blood disappears into the ground, the light changes back, the shaking stops. Next room’s door opens.

There are no other objects to interact with in this room.

Act 3 : Bargaining

The player now moves on to a long empty corridor. There is a door in the middle, with a phone next to it. This door cannot be opened. At the end of the corridor, there are two doors on both sides and a closet in the middle. The player can only check the closet and see some hiking boots.

“Oh, those hiking shoes. My head hurts... I feel like I used them recently... In a forest?”

Choices :

- (1)(C, L, P)*For a family nature trip. — We went on a family trip, decided to enjoy some time in nature together.*
- (1)(L, F)*For an adventure in the wild. — We ventured into the wild together, enjoying some piece surrounded by nature’s mysteries.*
- (0)(?)*I’m probably dreaming, I’ve never even used those shoes. — ... (nothing)*

Then, an hallucination. The light goes off. A flying light turns itself on behind the player. There are trees all around them. They are in a forest, a strong moon shining upon them. The mood changes, there are voices and noises inciting the player to follow them into the night. The player can try to follow the light in the dark and go their own way. If they chose the latter, crossing the forest will prove difficult because of the darkness and a very thick fog. When they finally reach the other side of the forest, they are back in front of the hiking shoes. Then, the light goes off and on again, and the trees are gone. The vision is over, the character is standing before the closet in the corridor once more.

One of the doors opens.

In this corridor, we can find the following additional objects : the main door with the choice to try forcing it (for 2 health points every time we try) and a phone that contains audio messages of the loved one.

- majority of L : *Oh you're not there, just a quick message to remind you I'll be coming back late tonight. Love you !*
- majority of C : *Hello Mummy, Daddy. I'm still at the park with my friends. They're leaving soon, why are you not there yet ? Love you !*
- majority of F : *Heyy ! Are you in town tonight ? There is a big party in Emily's house, hope I'll catch you there. See you.*
- majority of P : *Sweetheart ? Why aren't picking the phone ? And why aren't you calling us more often... Anyway, have a great day and try to call us when you'll have some time alright ? Love you !*

Act 4 : Depression

The next room is the bathroom. A pretty standard bathroom. There is a first aid kit in there.

"Is that a first aid kit ? Why would I need a first aid kit ?"

Choices :

- (1)(Fi)Medicine. Someone was sick ? — *Someone was ill, yes. We were aware of what it meant... I was supposed to be prepared but...*
- (1)(Fa)Bandages. Someone was hurt ? — *Someone was hurt, yes. It was sudden, so sudden these bandages ended up useless.*
- (0)(?)I'm not sick. Or... Could I be ? — *...(nothing)*

Another hallucination in which the character is drowning and trying to avoid reaching the bottom. A battle they end up losing. But for the best. As they sink, light particles start to appear around them.

Act 5 : Acceptation

Moving to the bedroom. There is a letter on the bed. The player arrives here directly from the drowning vision. As the particles grow in number, the scene transitions to the bedroom.

"This is my room. I remember now. There's a letter on the bed ? I think I can remember what it says..."

Choices :

- (2)Remember the letter's content.
- *Forget eternally.*

When the player reads, the choices made during the game change the content of the letter. As they read, the particles become even more present until the scene turns to bright light.

The letters are available in the annex part.

4 Conclusion

En conclusion, nous avons développé, dans le cadre de l'UV SI28, une expérience immersive en première personne traitant de la mémoire, des souvenirs, de la perte d'un être cher et du deuil.

Cette expérience, créée sous *Unity*, combine une dimension visuelle réaliste, une dimension sonore forte et une navigation linéarisée entre les différentes pièces d'un même lieu. Elle offre plusieurs scènes oniriques dans lesquelles le joueur pourra ressentir différentes émotions et essayer de reconstruire (ou finalement construire) les souvenirs du personnage qu'il incarne à travers les choix auxquels il sera soumis. La finalité de l'expérience dépend alors des choix effectués par le joueur et la nature et l'origine de la perte en sont impactées.

L'immersion est portée à la fois par les choix de direction artistique, la fluidité des déplacements, la simplicité du système d'interaction et la qualité de l'ambiance visuelle et sonore.

Finalement, à ce jour notre expérience n'est pas encore parfaitement finalisée. Nous imaginons qu'une expérience plus poussée et plus lente serait souhaitable, mais nous sommes limités en temps. Par ailleurs, nous aurions aimé offrir des options d'accessibilité, notamment le type et la taille des polices d'écriture, mais aussi les réglages sonores, lumineux, voire des options de colorimétrie. Ce sont des points qui n'ont pas été abordés par manque de temps mais qui seraient souhaitables pour considérer notre projet comme réellement achevé. Néanmoins, malgré ces quelques points restants, nous sommes très fiers du travail que nous avons effectué dans le temps donné. C'était un projet qui nous a tenu à coeur du début à la fin et dont nous sommes satisfaits à ce jour.

Annexes

Nous répertorions en annexe le lien avec RV01, la répartition des fins ainsi que nos sources d'inspiration.

Lien avec RV01

Notre projet est en lien avec RV01, une UV de réalité virtuelle. L'idée est de l'environnement, les épisodes hallucinatoires mais de modifier le système de jeu et la linéarité. En SI28, nous aborderons le projet sous l'angle d'un jeu de rôle en 3D à la fin dépendant du parcours de jeu du joueur. En RV01, le principe sera plus linéaire ; l'utilisateur sera contraint à effectuer certaines actions pour terminer le jeu, comme une sorte de puzzle, davantage centré cette fois-ci sur une variété d'interactions possibles.

Avoir ces deux approches, et donc ces deux jeux, nous permettra également de voir les différents impacts, sociologiques et immersifs, que ce jeu peut avoir sur l'utilisateur en fonction de l'approche adoptée.

Répartition des fins⁴

In this appendix are described all the choices and the possible ends.

Probability and end occurrence

First, here are all the ends and their probability :

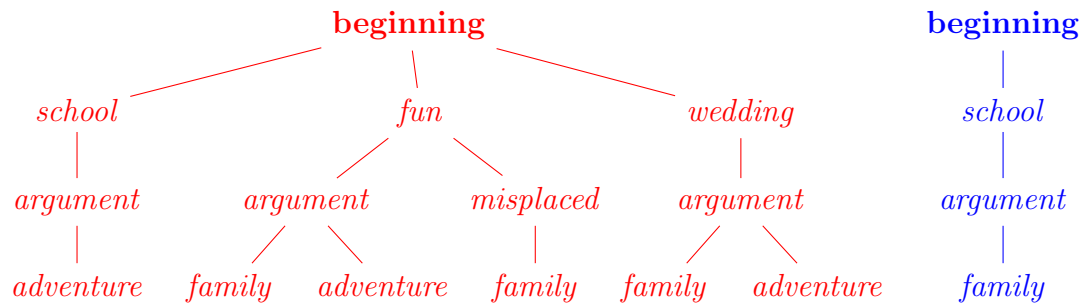
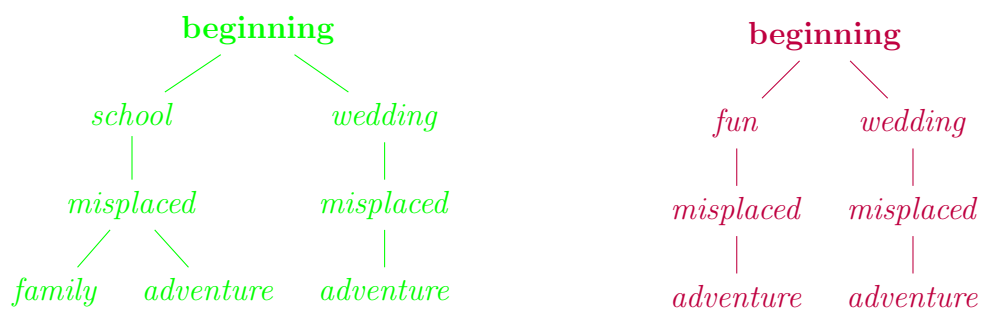
- The death of a lover : **6 / 12**.
- The death of a child : **3 / 12**.
- The death of a parent : **1 / 12**.
- The death of a friend : **2 / 12**.

Regarding the nature of the death, it depends on the choice of the *Act 4 : Depression* and the player's health level. In fact, all interactions cost a certain amount of health, and a few additional objects have been added to tempt the player. For example, we have placed a door in the corridor with the choice of trying to force it. If the player chooses to force it, it won't work, and some health will be lost. In the final act, if the player doesn't have the minimum amount of health, the nature of death will be "by murder". Throughout the gameplay, sounds and visual effects will be altered to emphasize the madness.

End related trees

Here, we will provide detailed explanations of all the different paths leading to the various endings. These paths are determined by the choices made in the first three acts, which influence the identity of the loved one.

4. Cette partie est liée au scénario et est donc écrite en anglais.

FIGURE 4 – Paths for the **lover's** and the **parent's** deathFIGURE 5 – Paths for the **child's** and the **friend's** death

Inspirations

Nous détaillons ici nos différentes inspirations pour ce projet. La section suivante contient du *divulgachage* et est donc à lire à vos risques et périls.

Caresse de rouge, **Éric Fottorino**

Caresse de rouge est un roman de **Éric Fottorino** publié en 2004 qui raconte l'histoire d'un père qui élève son fils, Colin, seul. Seul, il ne l'est, en fait, pas vraiment puisque pour pallier le manque de la figure maternelle, Félix (le père) se travestit. L'histoire du livre se base sur deux temporalités différentes : le passé dans lequel Félix retrace l'éducation donnée à son fils avant que la mère biologique ne revienne, et le présent dans lequel Félix a perdu son enfant dans un accident de voiture alors que sa mère biologique était avec lui. Au fil du déroulement de l'histoire, on apprend que Félix avait pris goût à la maternité et le retour de la mère biologique de Colin lui a enlevé toute complicité avec son fils. Dans un ultime travestissement, il prend la voiture et percute son fils, le tuant sur le coup.

Ce livre est profondément marquant et la chute a grandement inspiré la relation du joueur à sa santé ; si trop de choix ont été effectués, le joueur devient fou et la nature du décès est certaine : meurtre par le joueur lui-même.

What Remains of Edith Finch, Giant Sparrow

What Remains of Edith Finch (litt. "Ce qu'il reste d'Edith Finch") est un jeu vidéo indépendant en première personne sortie en 2017. Le jeu suit le point de vue d'une jeune femme, Edith Finch, alors qu'elle retourne dans le manoir de sa famille, elle-même étant le dernier membre vivant. En explorant le vieux manoir abandonné, elle retrouve des parcelles de mémoire des autres membres défunts. Le passage dans les phases de souvenir s'accompagne de changement dans la direction artistique. La direction artistique, le fonctionnement du jeu, le rythme et l'ambiance sont très proches de ce que nous voulons insuffler à notre projet.

Gris, Nomada Studio

Gris est un jeu vidéo de plateformes indépendant sortie en 2018. Le développement narratif de ce jeu suit les différentes étapes du deuil. Ce développement est présenté de manière artistique et indirecte, avec des changements de couleur, d'ambiance, de thème et de pouvoir (à chaque étape l'héroïne gagne un nouveau pouvoir en lien avec l'étape). Ce n'est qu'à la fin du jeu qu'il est possible de vraiment comprendre que la petite héroïne de *Gris* affrontait le deuil de sa mère durant tout le jeu.

Lettres de fin

Ci-dessous se trouvent les lettres de fin d'expérience adressées par le proche perdu au protagoniste (sauf concernant la lettre de "meurtre" puisqu'il s'agit d'une lettre écrite par le protagoniste lui-même). Il est à noter que ces lettres sont rédigées en anglais, comme, vous l'avez compris, le reste du jeu, et qu'elles sont encore amenées à changer à l'heure où nous écrivons ces lignes.

Letter from the lover

My love,

As I sit down to write this letter, my heart weighs heavy with emotions that are difficult to express in words. I guess my time has come.

Knowing you, you should think about when we spoke in the kitchen, or when we were angry at each other. That's alright, you don't need to think about that. Don't blame yourself for anything.

If the death cause is "sickness" : We knew it was going to happen. You were not ready for this time and neither was I, but we can't change heredity nor destiny. . . Death happens to all of us.

If the death cause is "accident" : I was not careful enough. . . You always told me about those kinds of things and. . . you were right. Laying in this bed, alone, without you, in this hospital, it's the worst feeling of my life. I realize that I don't want to die. . . I realize that I don't want to leave you.

We had a lot of plans together. Leaving this crappy apartment, building a house. . . Having a child. . . I am sorry I won't be there with you anymore .

But, I want you to be happy. Please. Promise me it will be okay. Promise me not to forget me. Promise me to continue living your life, if not for you, for me.

We spend so much time together. If I could do it all over again, I wouldn't change a thing. Thank you for everything,

I love you, eternally.

Your soulmate.

Letter from the child

Mummy, daddy,

Hi, it's me. I'm in the hospital, and I wanted to write you a letter. The doctors gave me this idea.

I know you're busy and stuff, but I've been thinking a lot. Remember when we used to play in the park, and you would push me on the swings? Those were the best times! I miss the park here.

If the death cause is "sickness" : Here, everything is very white, not like in our house, it's weird. The doctors and nurses are nice, but I wish I was at home with you. I don't like needles, but they say it's to help me get better... I can't remember how long I'm here. But we knew it since I'm born, right?

If the death cause is "accident" : It hurts badly. The doctor is not sure about what to do but it's going to be okay (I am saying that because you are too worried usually). I can't tell you when I'll be leaving.

I also remember the time when we made pancakes together. I made a mess, but it was fun. Can we do that again when I come home?

Sorry about the mistakes and the stains.

Hope I'll see you soon, love,

Me

Letter from the friend

To my partner in crime,

Do you still think about the moment when we spoke in the kitchen? You seemed angry at the time.

Yet you kept quiet. You probably didn't know what to say, or didn't want to say anything. You've always looked after me, reassured me, but this time you remained silent.

Talking about death is never easy, but we have to learn to. Rather, we have to try. No one can be ready to face the death of someone, but we can learn to live again.

If the death cause is "sickness" : When we did that trip in the forest, a few months ago, when I first announced it to you... I felt so sorry for you. You couldn't find the words and neither could I... It was not part of the plan, huh?

If the death cause is "accident" : I was not careful enough... You always told me

about those kinds of things and finally you were right, haha. Laying in this bed, feeling that I won't see you again hurts my friend. . . It hurts way more than the accident itself.

We did everything together, I know you from the beginning. . . We spent so much time together... If I could do it all over again, I'd totally go for the same ride.

Thank you for everything,

Your friend, always

Letter from the parent

To my little one,

Do you still think about the moment when we spoke in the kitchen? You seemed angry at the time.

We spoke a lot. No, we shouted a lot, haha. You didn't want to have this conversation, that's for sure!

But you know, that's how time works. . . It never lets us accept those types of things.

I still remember when we used to walk you to school. You were so young. . . Oh you still are, compared to me, but it was different... You helped me face so many situations. Having you was like having a super power; I couldn't let anything stop me. It was one of the best periods of my life, for sure. . . But then you left to pursue your own life. . . And the super power left with you.

If the death cause is "sickness" : When we did that trip in the forest, a few months ago, when I first announced it to you, I. . . I am sorry I could not find the words to reassure you. . .

If the death cause is "accident" : I am not as young and as athletic as I used to be. Time is killing me. This was expected, these sorts of things happen. . . Accidents happen, whether we deserve it or not.

As I'm writing you this letter, it is now my time to leave.

Thank you for everything, it was wonderful seeing you growing up.

Remember that I will always be there with you; I promise.

I am proud of you.

Letter is the death cause is "murder"

Blood. Blood everywhere.

What have I done?

If choices are for the lover : My soulmate. How could I've done that?

If choices are for the child : My own child. It was an accident.

If choices are for the friend : My best friend.. Laying on the floor, unconscious. . .

If choices are for the parent : My dad...

I can't remember the accident. Everything was too loud. Screaming, crying, and suddenly, silence.

A muffled sound, and then nothing.

Silence.

Silence.

Silence.

Since the accident, I seem to have memory troubles. That's why I am writing this letter. This is not good. They are looking for me. I did something bad, something really bad.

My head hurts.

If you're reading this letter, please contact the police. I must be kept under surveillance.