

# Course contre l'amour

TP2: Construction d'une histoire interactive.  
Cours: NAND624. Scénarisation pour des œuvres interactives.

Oscar **Chenevier** & Paul **Nogal**

# SOMMAIRE

01

## Introduction

Piliers, thème et ton.

02

## Les vecteurs

Personnages, contexte et monde.

03

## Les lieux

Environnement et carte.

04

## Narration et scenario

Arc narratif et morale.

01

## INTRODUCTION

# Course contre l'amour

Expérience narrative interactive basée sur l'instinct du joueur afin de relier au thème qui engage à “suivre son coeur”.



Il s'agit d'un drame romantique construit sur les piliers de design suivant :



Premier amour



Conspiration



Elfe



02



LES VECTEURS

# LES PERSONNAGES



## Principaux

Neelo, Herqen,  
Shalee



## Secondaires

Ronmarr, Anael,  
Garmin, les gardes



## Mentionnés

Le roi Elfir, les guérisseurs,  
les Hauts mages, les  
explorateurs, les orphelins



Antagoniste



Contagoniste

# Neelo Aerfolin, 165 ans



## Backstory

Elfe sylvain, explorateur archer et orphelin, fiancé à Shalee et meilleur ami d'Herqen.

## Motivation

Retrouver sa dulcinée pour rattraper le temps perdu et la sauver.

## Education

Stricte, élevé à l'orphelinat. Fils de guerriers, il est indépendant, aventureux mais maladroit.

**Rôle thématique :** Protagoniste ; Il représente la loyauté du coeur, qu'il suit malgré les péripéties.

# Herqen Zihnekine, 169 ans



## Backstory

Elfe sylvain, formateur guerrier, connaissance de Shalee et meilleur ami de Neelo.

## Motivation

Aider Neelo dans la quête qu'il n'a pas pu accomplir.

## Education

De famille modeste. Fils d'intendant, il est bienveillant, loyal et déterminé.

**Rôle thématique :** Gardien Acolyte ; Il représente un support pour Neelo, un guide, un ami.

# Shalee Galanodel, 171 ans



## Backstory

Haute Elfe et Mage guérisseuse, fiancée à Neelo et connaissance d'Herken.

## Motivation

Fuir sa famille, La noblesse Haut Elfe l'ennuie. Supprimer les différences entre les familles d'Elfes.

## Education

De famille noble. Fille de dirigeants des Hauts Mage parmis le cercle fermé du Roi et de la Reine. Elle est indépendante, curieuse et gentille.

**Rôle thématique :** Raison Emotion ; Elle représente la raison de vivre de Neelo.



## Le Monde

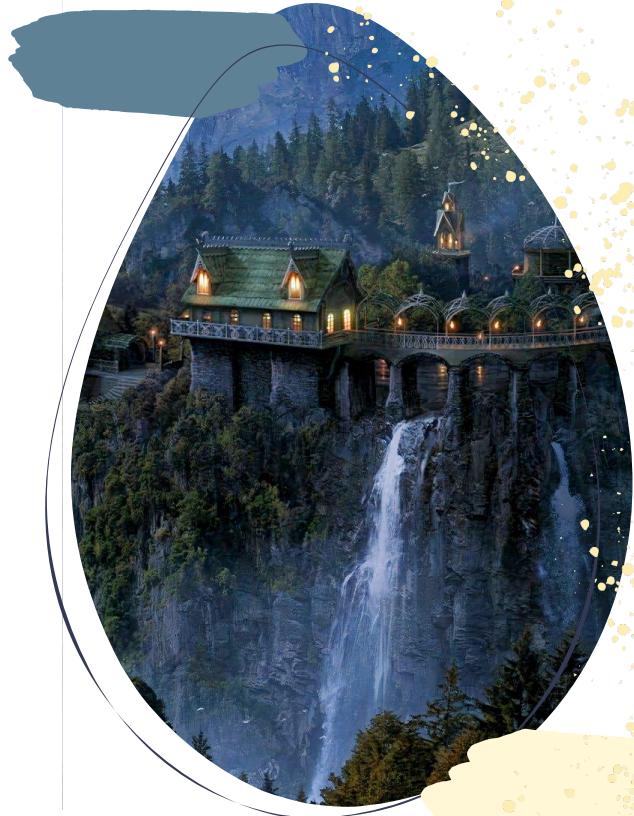
Monde *fictif* Elfe.  
Ces derniers sont inspirés de  
l'univers de Tolkien et  
reprennent les archétypes  
modernes de cette race  
imaginaire développée  
encore à ce jour.

## LE CONTEXTE

Neelo se retrouve dans son village natale chez les Elfes sylvain après un accident sur le terrain d'exploration.

Herqen, son meilleur ami lui fait part d'un danger, que sa dulcinée Shalee pourrait finir par l'oublier.

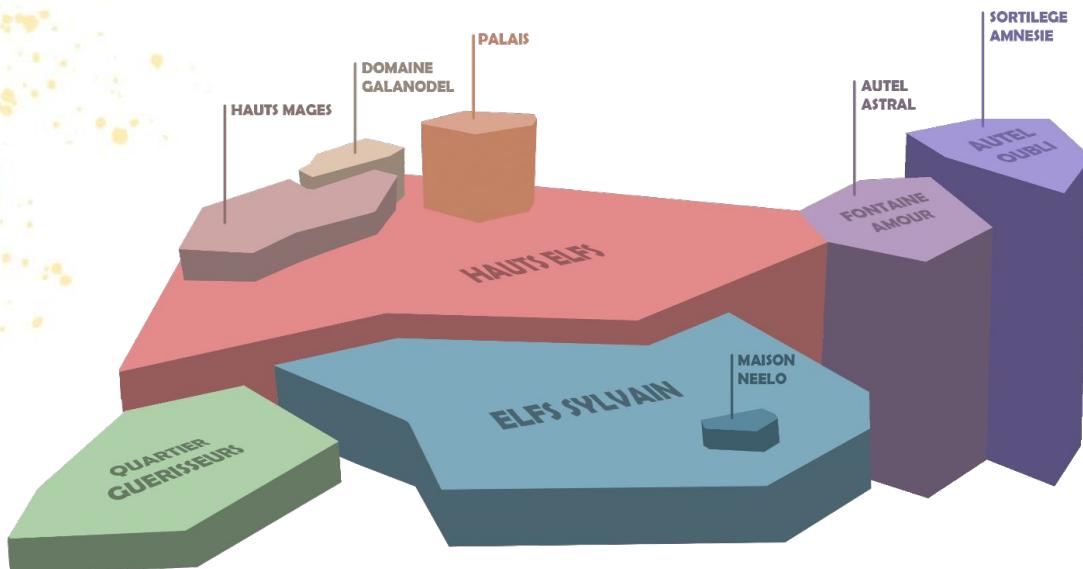
Neelo se met en route pour la retrouver et sauver son amour, amour que sa belle famille n'apprécie pas et souhaitent à tout prix les séparer.



03

LES LIEUX

# LA CARTE



- Hauts Elfes et Mages
- Elfes Sylvains / Bois
- Mages Guérisseurs
- Autel de l'Amour
- Autel de l'Oubli

# ENVIRONNEMENTS

L'environnement est composé en plusieurs parties et sous parties.

Le village est scindé en deux, d'un côté les Hauts Elfes et de l'autre les Elfes des Bois ou Elfes Sylvain. Ces deux types d'Elfes cohabitent mais ne sont pas toujours d'accord entre eux. Les Elfes Sylvain subissant des moqueries du fait de leurs origines.

Des espaces communs comme le Quartier des guérisseurs, la Fontaine de l'Amour ou l'Autel de l'Oubli sont disposé aux extrémités des villages.

## Village Hauts Elfes

Palais royal (monarchie)  
Maison des Hauts Mages  
Académie Hauts Mages  
Académie d'archerie  
Domaine Galadonel

## Village Elfes Sylvain

Ecole générale  
Ecole des chasseurs  
Orphelinat  
Marché

## Espaces communs

Quartier des Guérisseurs  
Port  
Fontaine de l'Amour  
Autel de l'Oubli

# MOODBOARD



04

## LA NARRATION

# L'Arc Narratif

## Acte 1

Herken annonce la mauvaise nouvelle.



## Acte 2

Plot twist : La pierre n'est plus à sa place.



## Doute

Neelo se confronte aux antagonistes.



## Acte 3

Climax : Retrouvailles avec Shalee. On la perd ou pas selon nos choix précédents.

## —La Morale

“Ayez confiance en vous en suivant votre instinct, n'écoutez pas les autres si leur conseils ne vous semblent pas cohérents ou vous éloignent de vos objectifs.”

# MERCI

Des questions ?



Oscar



Paul

# RESSOURCES

## Images / Art dans Twine

### **Artistes & Dessinateurs**

Feng Zhu Design

SirInkMan

Daniel Allison

Joseph Chan

Natcha Ngamtweerat

Des inconnus

Template : SlideGo