

Strigoïka

I /// Résumé du mémoire

Tout d'abord, voici les notions définies et développées dans le mémoire :

- définition et explication de la narration fantastique
- l'impact des innovations technologiques de chaque époque sur cette narration
- le lien entre la narration fantastique et l'univers du jeu
- comment les nouveaux supports numériques réinventent la narration fantastique

Problématique du mémoire : En quoi la combinaison des médias numériques et papier favorise-t-elle l'apparition de nouveaux univers fantastiques et fait évoluer le statut du lecteur/joueur ?

Problématique technique: Comment combiner des éléments contraires tels que le numérique et le papier pour créer un nouveau type de support ?

Objectif(s) visé(s) : tenter de répondre à la problématique technique en organisant des échanges entre les supports numériques et analogiques par le biais de divers outils.
Exemple : le makey makey.

2 /// Bibliographie et prévision technique

Ouvrages étudiés :

- Des Jeux et des hommes de Roger Caillois.
- L'Art invisible de Scott McCloud
- Le Héros aux mille et un visages de Joseph Campbell
- La Philosophie des jeux vidéo de Mathieu Tricot

Prévisions techniques : élaboration d'un jeu de plateau interactif, étude sur la scénarisation (arborescence narratologique), étude du jeu vidéo.

3 /// Les Expérimentations

1) Eaux Troubles

Cette première expérimentation est un jeu de type point & click dont le scénario a été développé sur le logiciel Twine pour ensuite être réalisé sur Gdevelop.

Résumé: le jeu prend place en 1920 sur une île en quarantaine. Un détective est envoyé pour enquêter sur de mystérieuses disparitions tandis qu'une étrange maladie accable les insulaires.

Bibliographie/ référence :

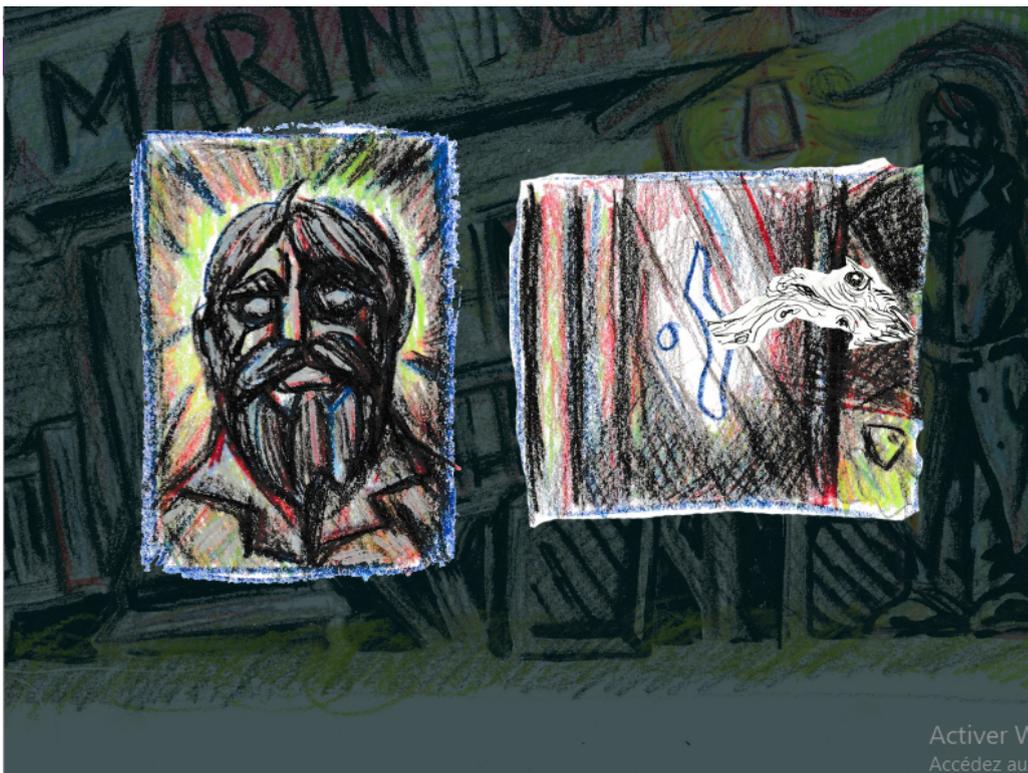
inspirée par le jeu de Roberta Williams Mystery House développé en 1980. Reprend la nouvelle d'Agatha Christie Dix petits nègres.

Autre inspiration, plus récente : The Blind Prophet de Baptiste Miny, un jeu point & click.

Inspiration narratives : Le mythe de Cthulhu de Howard P. Lovecraft et Hellraiser de Clive Barker.

Objectifs : utiliser Twine pour créer un squelette narratif, essayer un style de jeu avec une narration arborescente. Créer un univers graphique représentant la maladie, la folie et tenter de retranscrire l'intangible par des mécaniques de jeu simples.







2) Le Donjon abandonné-Phase I

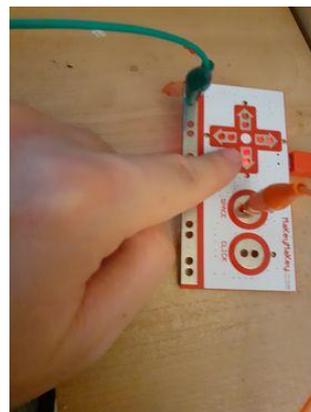
Expérimentations sur une carte format A4 du makey makey et du scotch cuivre. Le but est d'essayer divers moyens de connecter l'ordinateur à un jeu de plateau 2D.

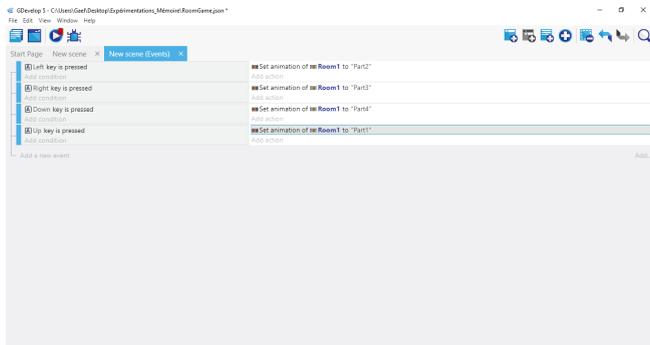
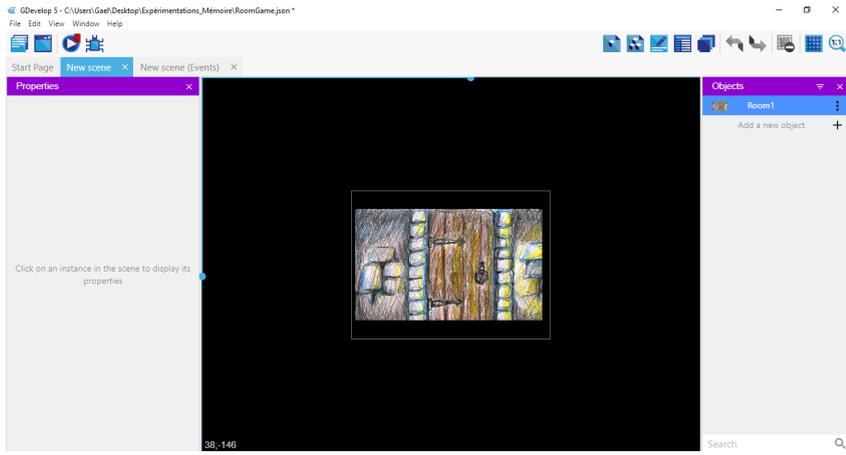
Bibliographie/ références :

technique inspirée des Editions volumiques d'Etienne Mineur.

Inspiré graphiquement par la carte du board game Warlock of firetop mountain de Citadel ainsi que de la série Sorcery ! de Peter Jackson et de John Blanche.

Objectifs : Utiliser le makey makey pour créer une animation sur Gdevelop pouvant être activée grâce au scotch de cuivre. Créer une vue "stratégique" (vue du dessus) avec la carte A4 et une vue périphérique grâce à l'animation.





3) Le Donjon abandonné - Phase II

Expérimentation d'un livre pop-up visant à créer un jeu de plateau connecté. Le pop-up permet d'apporter des éléments 3D en papier pour que le joueur comprenne les interactions qu'il peut avoir avec l'environnement. Animations réalisées sur Gdevelop.

Important : création réussie d'une encre conductrice à l'aide de colle blanche et de poudre de graphite.

Bibliographie/ références :

technique inspirée des Editions volumiques d'Etienne Mineur.

Inspiré graphiquement par la carte du board game Warlock of firetop mountain de Citadel. ainsi que de la série Sorcery ! de Peter Jackson et de John Blanche.

Objectifs : créer un élément éditorial pouvant inclure l'histoire et le lieu en même temps avec des éléments interactifs. Créer une encre conductrice.



4) Le Donjon abandonné - Phase III

Dernière expérimentation, la plus aboutie. Création d'un jeu de plateau composé de 20 tuiles (carrés de 12,5 cm représentant des salles) avec 10 éléments connectés grâce au makey makey.

Les éléments conducteurs se composent de scotch de cuivre et de l'encre conductrice.

Création de pions en papier avec un socle connecté grâce à de l'encre conductrice.

Réalisation d'un livre de règles avec une brève narration autour du Donjon abandonné.

Possibilité de jouer à 2 ou 3 joueurs.

Animations réalisées sur Gdevelop avec du son.

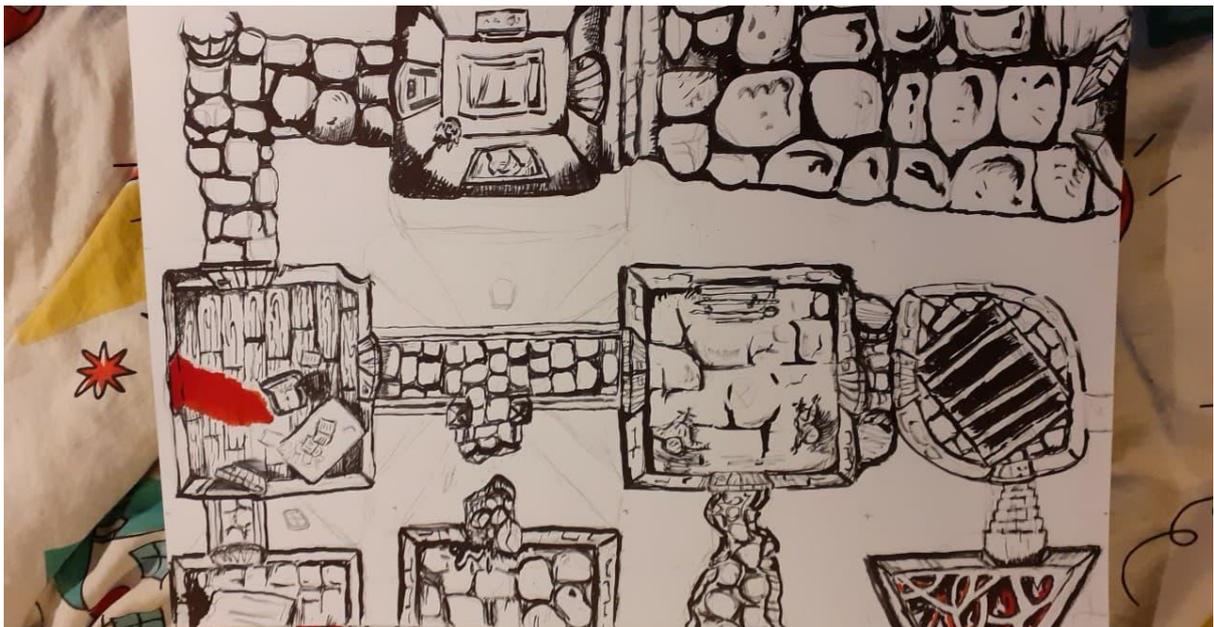
Bibliographie/ références :

technique inspirée des Editions volumiques d'Etienne Mineur.

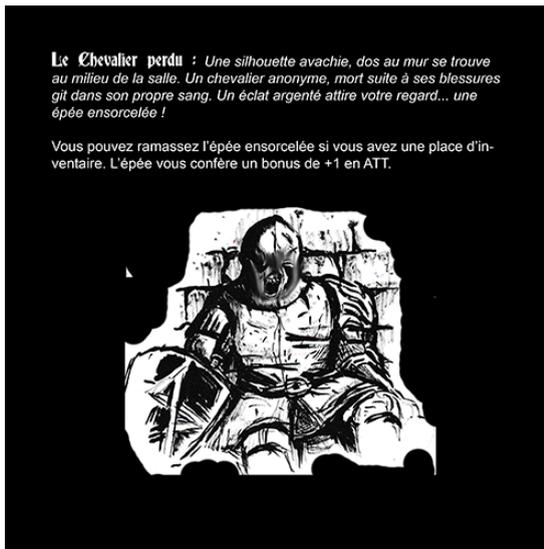
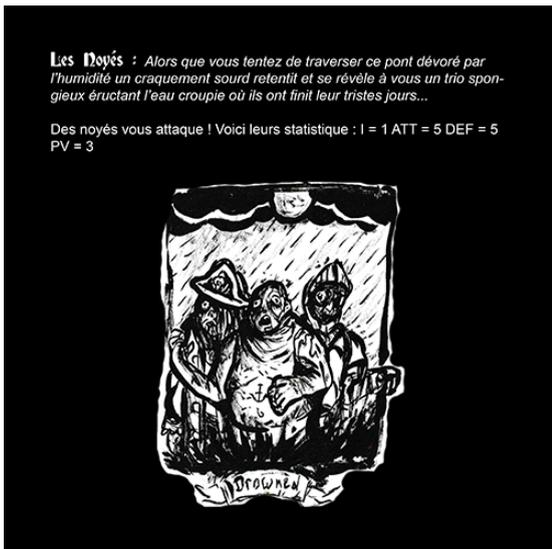
Inspiré graphiquement par la carte du board game Warlock of firetop mountain de Citadel.

ainsi que de la série Sorcery ! de Peter Jackson et de John Blanche.

Objectifs : réaliser un jeu de plateau connecté pouvant répondre à ma problématique technique autour de la combinaison du papier et du numérique.







4/// Le macro projet : Strigoïka

Suite à ces diverses expérimentations, il a été décidé de créer un jeu vidéo pouvant servir de support central pouvant interagir avec d'autres supports analogiques ou numériques. Le jeu a été réalisé sur le logiciel GDevelop.

Le jeu s'inspire de la série de jeux de plateformes *Castlevania*. Pour faciliter la création du jeu l'univers graphique se base uniquement sur la méthode du pixel art : c'est une composition numérique qui utilise une définition d'écran basse et un nombre de couleurs limité (même si cette double limitation n'est rigoureuse qu'historiquement parlant). De fait, le matériau de base du pixel art est la représentation plastique du *pixel* (contraction anglophone de *picture element* : élément d'image).

Comment le jeu fonctionne-t-il ?

On lance le jeu, on joue au premier niveau et après avoir battu le premier boss, le personnage arrive dans une pièce nommée CardRoom. Une bulle de texte s'affiche à l'écran et demande au joueur de tirer une carte fournie avec le jeu.

Chaque carte possède un QR code menant à un site qui héberge des informations sur la carte ainsi qu'un code secret. Lorsque le joueur tape le code secret dans le jeu, un événement unique se déclenche (téléportation vers un niveau, gain ou pertes d'objets, ...).

En plus du deck de cartes, une grande carte du monde est fournie avec le jeu. Cette dernière est interactive : diverses entrées dans l'affiche sont recouvertes de scotch de cuivre. Lorsqu'on pose un pion capacitif sur une de ces entrées, une animation se lance grâce à un makey makey reliant l'affiche à un écran.

Il est bon de préciser que pour chaque niveau une boucle de musique unique a été créée.

Bibliographie / références :

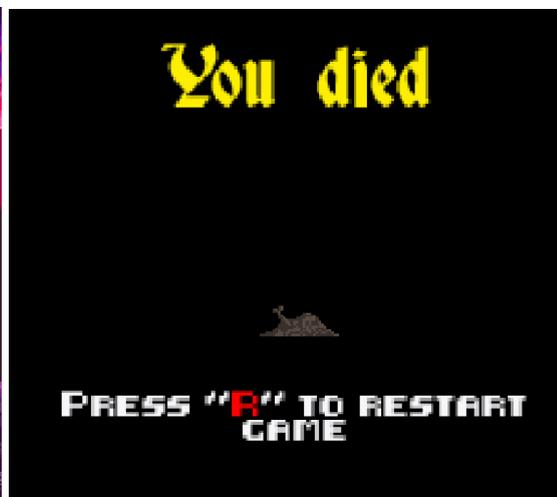
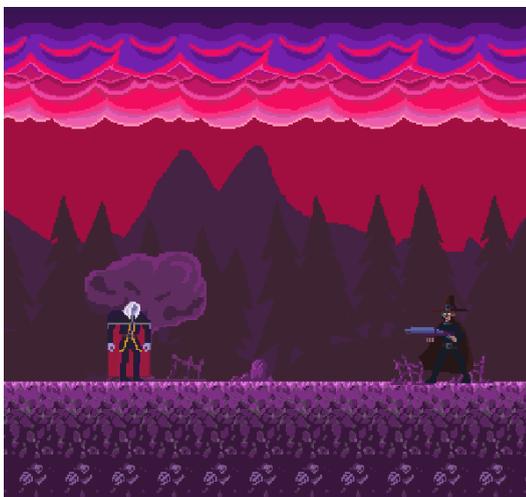
Techniques inspirées par le travail des éditions volumiques

Univers graphique et identité visuelle inspirés par la série de jeux Castlevania du studio Konami.

Inspiré par la série Sorcery ! de Peter Jackson et de John Blanche et des jeux de plateaux de manière générale.

Objectifs : réussir à créer un jeu interactif mêlant supports numériques et supports analogiques. Réussir à créer un jeu vidéo et explorer la technique du pixel art (vulgarisation, exagération du naturel par l'animation 2D). Créer un univers cohérent.







IV

DEATH

**L'ARCANESANS
NOM, LA MORT, ...**

À moins d'y être convié, le Royaume de la Mort est interdit à tous. Cette carte personnifie une créature sans âge vivant cachée aux yeux de tous, se nourrissant exclusivement de la mort et de la putréfaction.

Les rares fois où elle ose sortir de son entre à la vue de tous, de grands cataclysmes sont à prévoir.

CODE :

000

DEATH

V

WHEEL OF FORTUNE

**LE SUPPLICE DES
TRICHEURS**

Dans la Cité des Vins Cabaux, les jugements sont rendus par des jeux de hasards où chacun doit mesurer son intelligence et faire valoir son innocence en battant son adversaire.

Les juges, pour éviter toute tricherie réservent le même sort à tous : la roue. Après les avoir brisés sur la roue, les bourreaux coulent du calice en fusion dans la bouche des suppliciés.

Après de longues heures d'agonie, le condamné meurt, les bourreaux enlèvent la peau et dressent la roue à la vue de tous.

CODE :

550

WHEEL OF FORTUNE

VI

DAMOCLES

**LE BRANDON DU
ROI FOU**

Le roi fou, Métropole II régna pendant 100 longues années sur Tépessa. Il était au début, juste et vaillant puis, malheureusement, une série de comédies et de nombreuses tentatives d'assassinatois le rendirent paranoïaque.

Il demanda à un puissant sorcier de lui forger une épée pouvant l'alerter sur les intentions néfastes des membres de sa cour.

Le sorcier le prit au pied de la lettre et ainsi à chaque fois qu'une personne pensait du mal du roi, l'épée s'enflammait et la personne aussitôt conduite à l'échafaud.

CODE :

404

DAMOCLES

VII

DEVIL

**LE NENDRIANT, L'AD-
VERSAIRE, ...**

Qui est-il vraiment ? Un ange tombé du ciel à cause de son affront envers le Dieu ?

Ou bien était-il avant toute chose ?

Une chose est sur tout le monde l'a rencontré une fois dans sa vie, il quitta les plus familles, les plus méchants, les plus riches de pouvoirs.

Certains fois il se présente comme un mendiant naufragé, d'autres comme un destinier avec des cartes chevauchant un étrange escargot ou encore comme un quadrupède avec une queue blanche avant tout sur son passage.

Une chose est sur : quelle voie choisit il sera toujours gagnant.

CODE :

6

DEVIL

