

Note d'intention :

Pour le sujet de webdesign «Hypertext Superhero», j'ai décidé de réaliser un site web jeux, basé sur l'idée d'une histoire dont les choix seraient faits par les joueurs, comme on le retrouve dans les «Livre dont vous êtes le héros».

Le site web met en place une histoire à choix multiples, le joueur sera amené à faire des choix qui auront, pour certains, un impact fort sur le déroulement de l'histoire.

L'histoire met en scène un personnage qui se réveille dans un bâtiment délabré, il doit essayer de s'en sortir et rechercher les raisons de son arrivée dans ce lieu. L'histoire est divisée en trois parties symbolisées par le changement d'étage dans le jeu.

Il n'y a pas de sauvegarde durant les deux premières parties de l'histoire (2 premiers étages), quand le personnage du joueur meurt, il doit tout recommencer; en revanche, la troisième partie (dernier étage), contient des points de sauvegardes, afin que le joueur n'ait pas à tout recommencer (le dernier étage contient de très long dialogues, c'est pour cela que j'ai décidé de créer des points de sauvegardes, pour ne pas dégoûter le joueur).

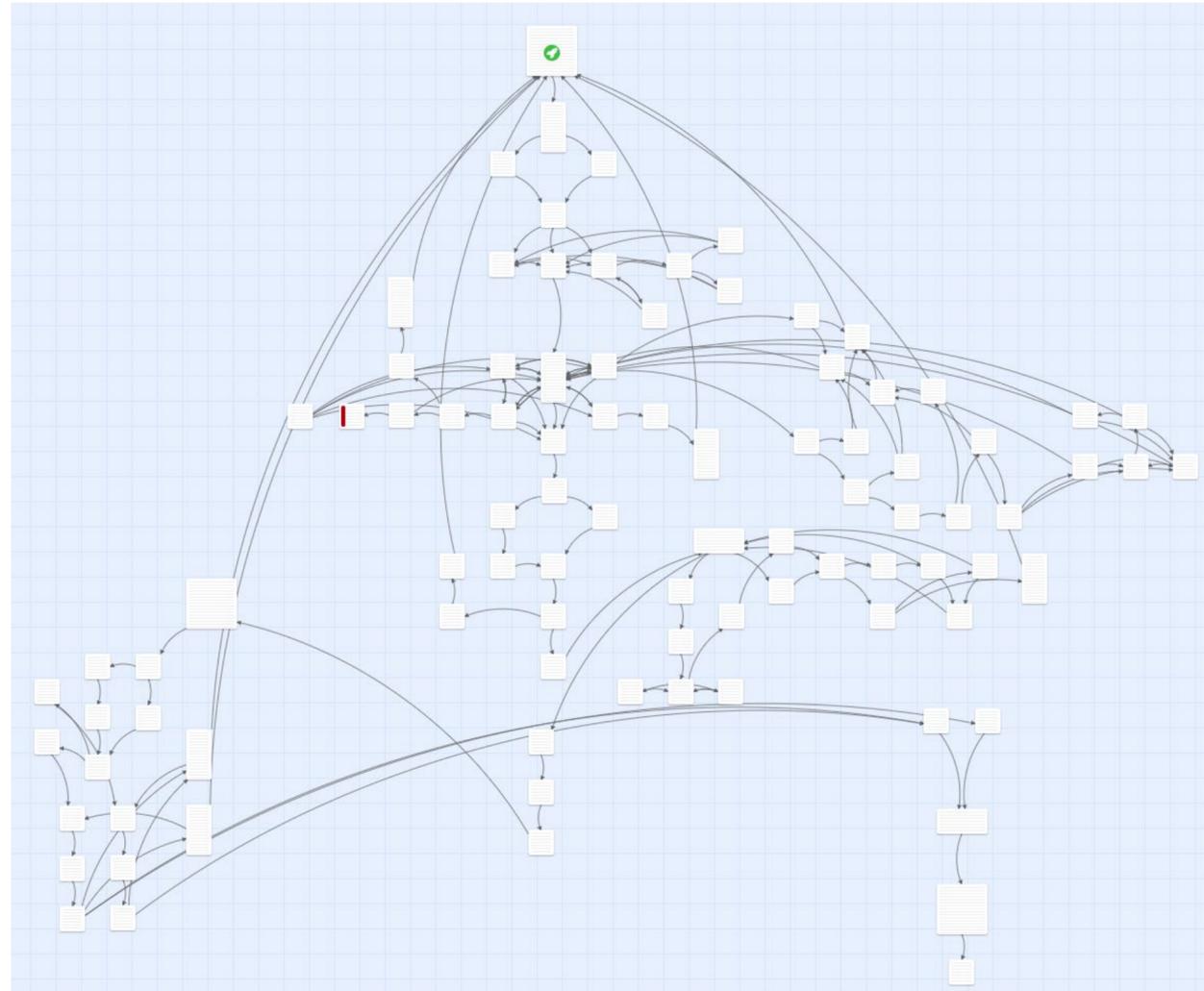
J'ai mis en forme du texte en utilisant la police d'écriture « Determination Mono Web»; j'ai choisi cette police d'écriture car elle a un style pixélisé qui rappelle les jeux-vidéos du genre rétro, et cela est en lien direct avec mon site web jeux.

Pour accompagner le texte, j'ai réalisé des dessins sur tablette numérique, que j'ai ensuite insérés sur le site web.

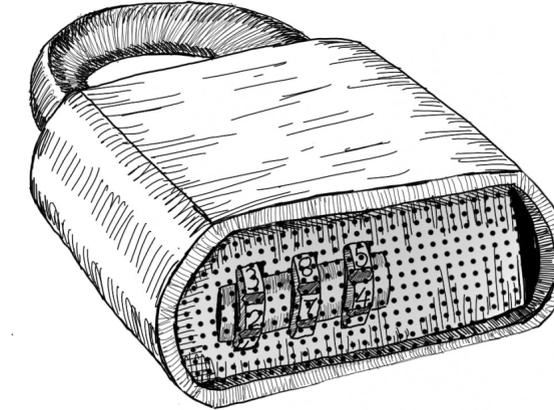
Un des buts premiers de ce site web était l'idée d'agencer ma pratique principale qui est le dessin, et le site web.

C'est la première fois que je réalise des dessins sur tablette, tout le projet est donc «numérique».

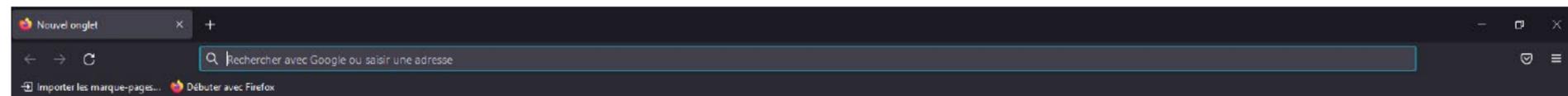
Le logiciel Twine a été utilisé pour écrire l'histoire et faire un prototype du site.



Ci-dessus, le schéma de l'histoire.



Quelques dessins originaux que j'ai réalisés.



Le talisman toujours en main, vous sentez soudainement une force phénoménale vous heurter. La puissance est telle que le sol se met à trembler, et le bâtiment commence à s'effondrer.

- «Je t'avais prévenu, tu vas mourir aujourd'hui et MAINTENANT!»

Vous perdez l'équilibre, le sol sous vos pieds commence à tomber.

Vous vous réveillez, à moitié sonné.

Vous êtes cloué au mur par des clous qui transpercent les parties de votre corps. Cela vous procure une douleur insoutenable.

Il n'y a rien autour de vous mis à part des décombres et Hades vous regardant au loin, d'un air satisfait.

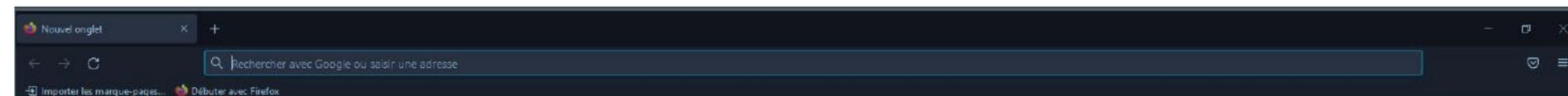
- «Je te l'avais dit, ta mort ne serait que souffrance. Je dois te laisser à présent, des choses plus importantes m'attendent.»

Il repart, volant dans les cieux, vous laissant mourir à petit feu...

Vous avez perdu la bataille, votre aventure s'achève ici.

Fin
Checkpoint

Voici une image représentative du site web terminé, avec l'utilisation de la police de caractère choisie, l'imbrication du dessin dans le site web, et la mise en forme du texte.



Avant de commencer l'aventure, êtes-vous un garçon ou une fille ?

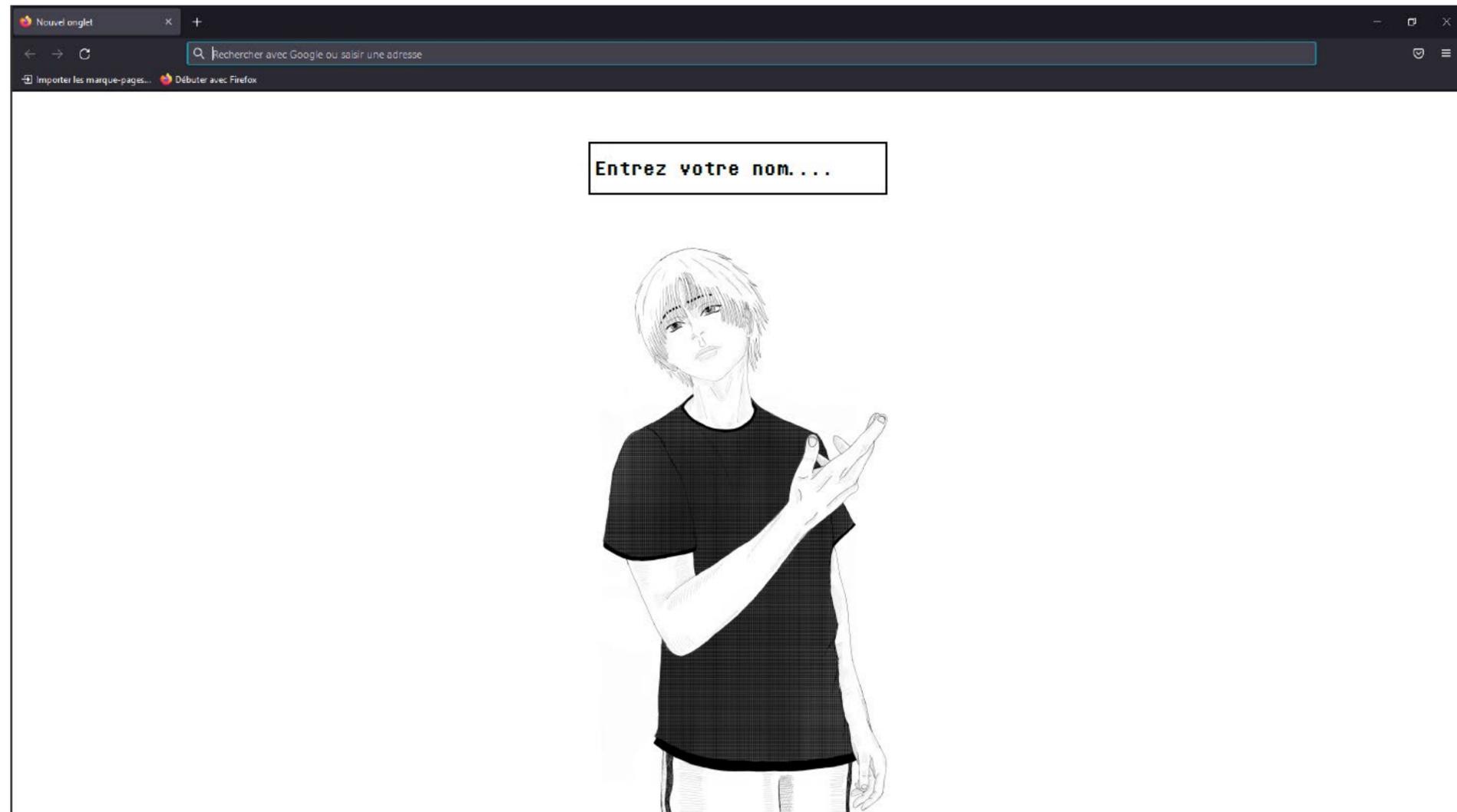
Vous êtes un garçon



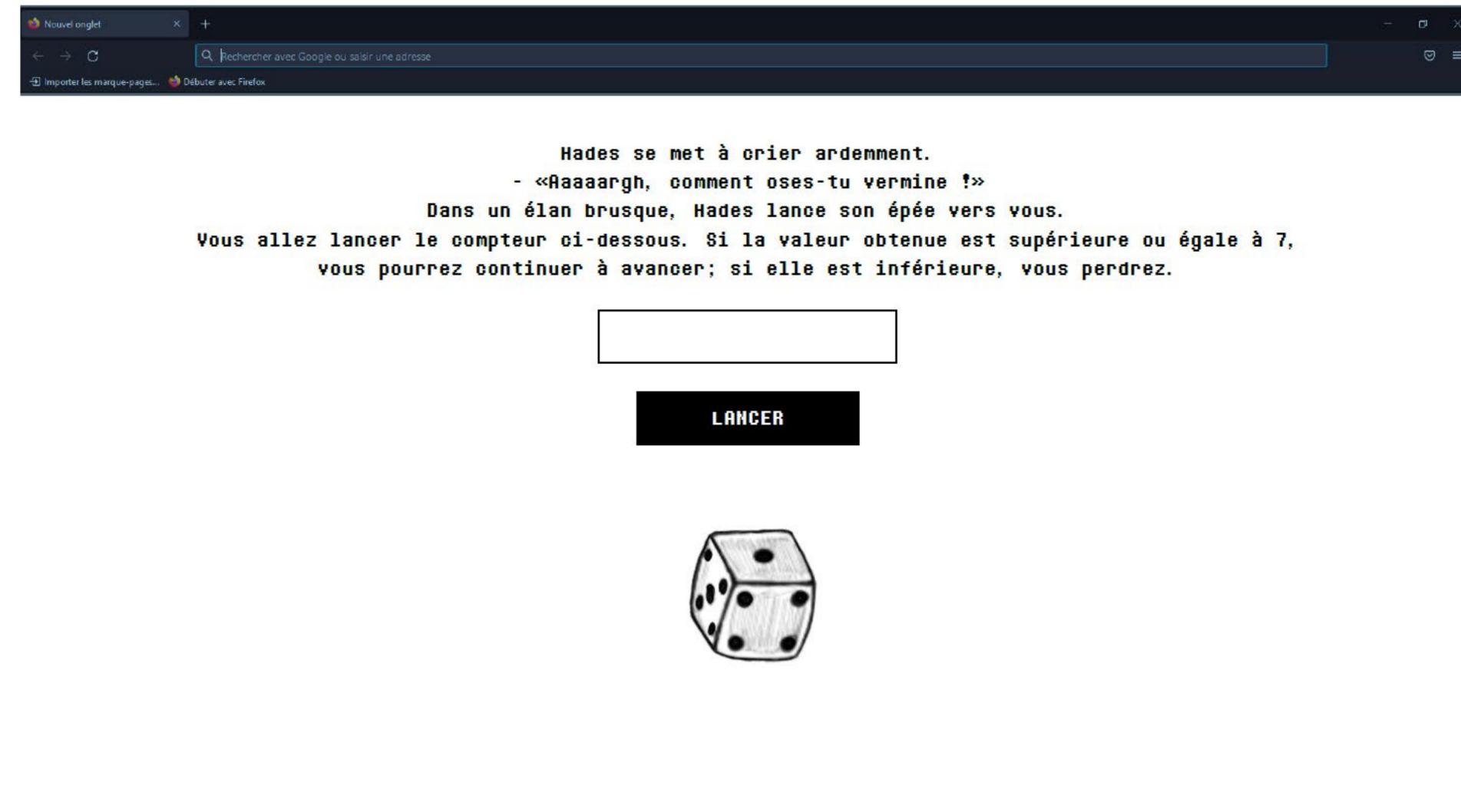
Vous êtes une fille



Le système de choix fonctionne en cliquant avec la souris sur le texte souligné.



Voici une autre manière d'interagir avec le jeu : en entrant des données dans les encadrements comme sur la photo ci-dessus.



J'ai notamment inclus des systèmes de tirage aléatoire, il faut appuyer sur le rectangle noir pour qu'une valeur apparaisse dans le rectangle du dessus. La valeur décidera de la direction que prendra l'histoire.