

Maquette

SERVARY Matthew

2DGM

Jeu interactif : le manoir

Les éléments cliquables sont représentés par les phrases grises.

L'histoire n'est pas complète, il s'agit de la représentation du visuel qu'aura mon jeu : Le manoir.

J'ai choisi de créer un univers graphique semblable à celui créé par la fondation de typographie velvetyne : Karrik. Il s'agit d'un jeu interactif inspiré de l'univers autour de leur typographie Karrik. Le jeu est en simple traits blancs sur fond gris foncé. Pour mon jeu, j'ai également fait le choix de faire abstraction des décors, afin de me concentrer uniquement sur les éléments dont parle mon texte, afin de l'appuyer.

Illustrer ce dont je parle est un moyen de crédibiliser mon histoire et d'en placer un contexte.

Initialement, crée sur Twine, mon histoire comporte une soixantaine de cases, avec des choix multiples. Il faudra refaire le jeu plusieurs fois ou revenir en arrière afin de tout explorer.

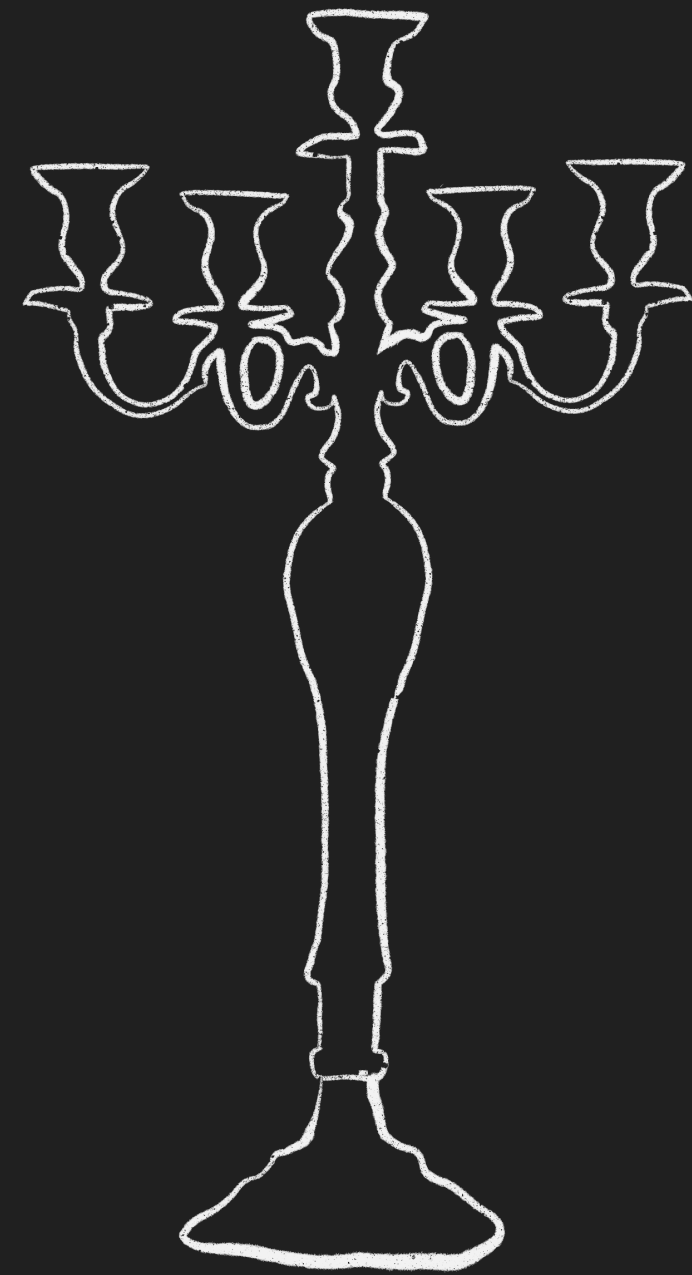
En créant ce jeu, je cherche à créer un univers complet : illustration, esthétisme, personnages, lieu, ressentis, l'histoire originale m'a donc permis ça. Ici, mon histoire est simple, mais le jeu reste interactif, car le joueur a le choix dans presque toutes les situations.

Afin de me repérer, j'ai d'abord créé des plans du manoir, avec le Rez-de-chaussée et l'étage, afin de pouvoir concrétiser le contexte, et faire déplacer le joueur dans quelque chose de logique, même si ce dernier n'a pas accès au plan, le jeu est simple, car tout est expliqué.

Voici donc plusieurs cases de mon histoire mises en pages, je souhaite les coder de façon à ce qu'elles ressemblent toutes à ça au final. L'esthétisme reste simple : texte et illustrations blanches, éléments cliquables en gris, texte en bas de page, illustrations au milieu...



Le manoir



Commencer à jouer

Jeu interactif

Basé sur l'univers de l'exploration urbaine

Texte et illustrations : Matthew Servary

Projet 2DGM : Web Design

D'après les rumeurs et les mystères qui planent autour du manoir, tout ce que nous savons, c'est que ce dernier était détesté.

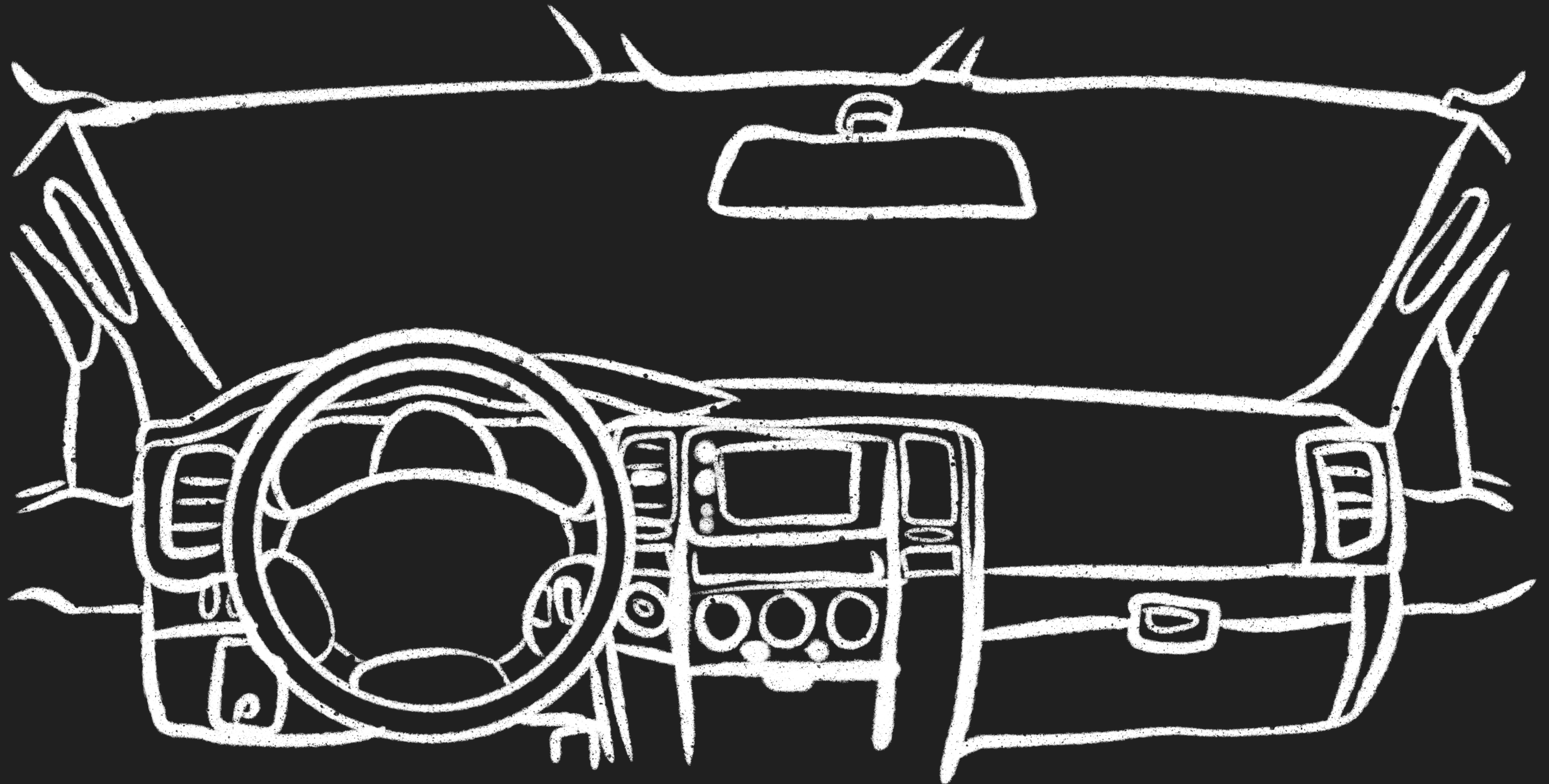
En effet, il avait la réputation d'être froid, stricte, il traitait son personnel comme des animaux, il était souvent comparé à un Tyran.

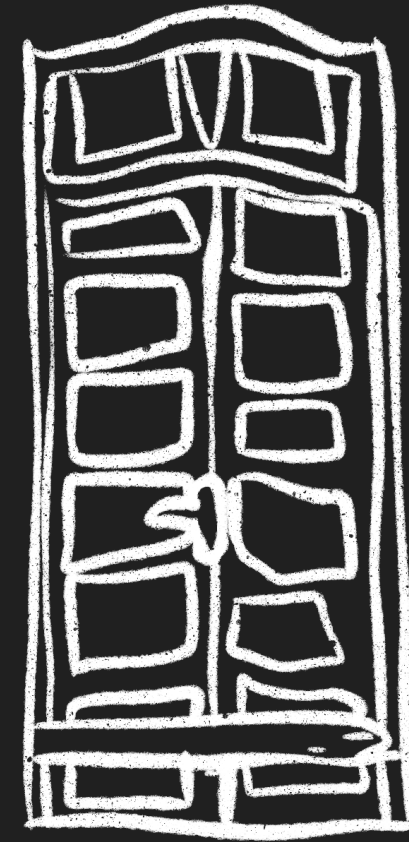
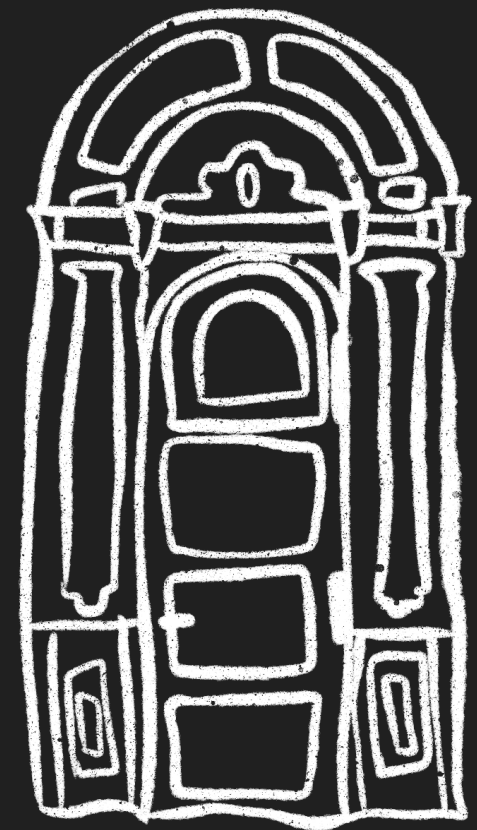
À l'époque, les villageois le surnommaient...

Dracula.



Commencer la visite. Le soir, arrivée en voiture.



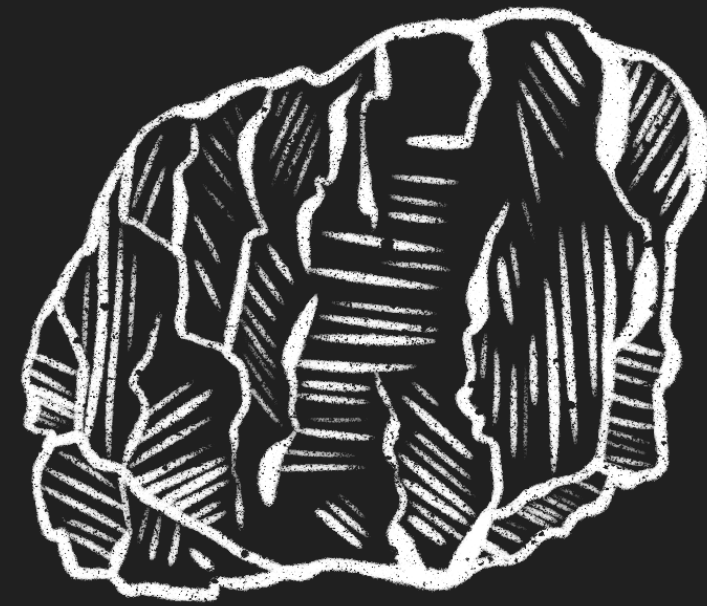


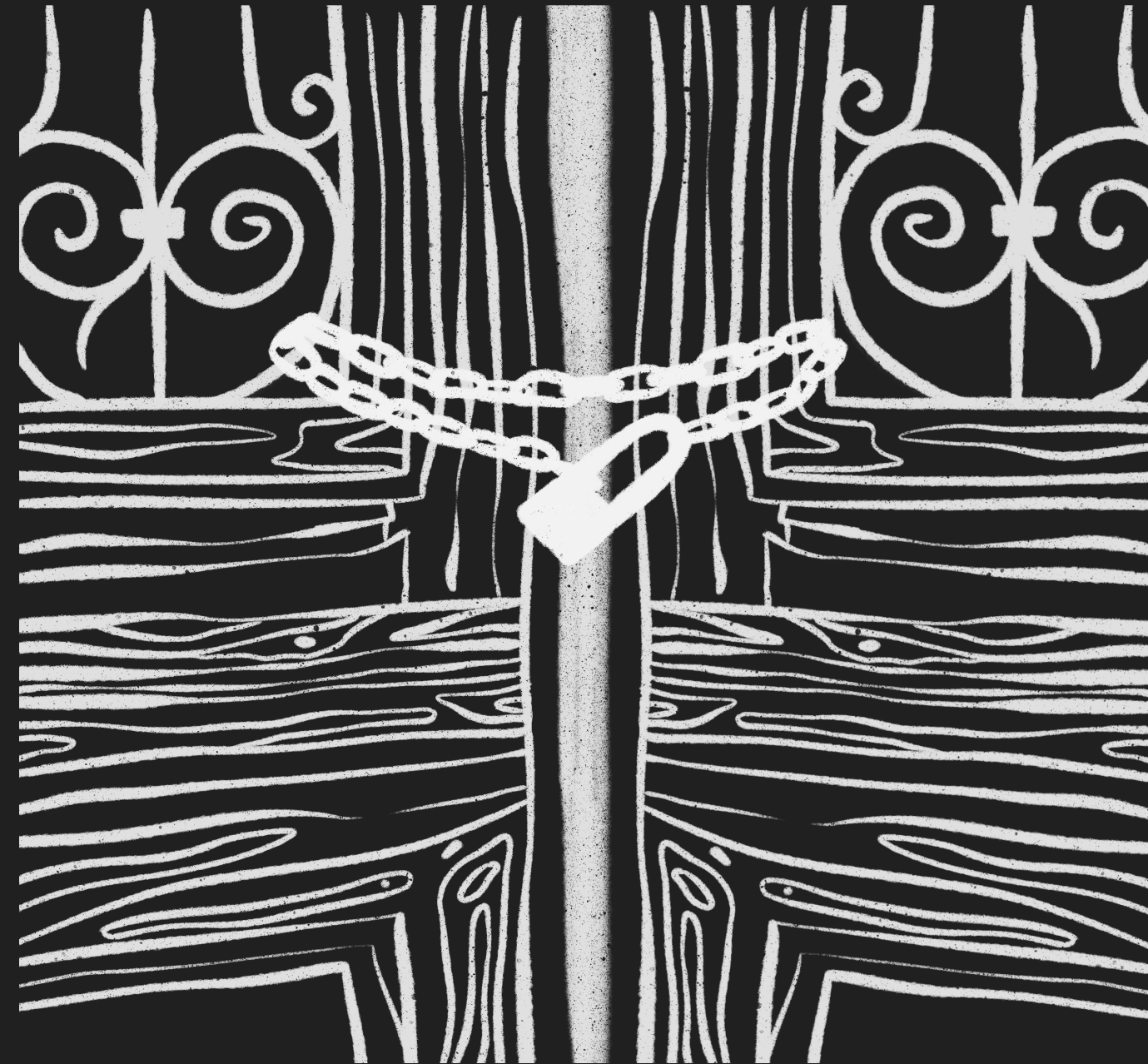
Vous venez d'arriver devant le manoir. Par où souhaitez-vous entrer ?

Fenêtre

Portail

Vous trouvez une pierre et la jetez sur la vitre.





Les poignées de la porte sont entourées de chaînes. Elle est bloquée. Il faut trouver une autre façon d'accéder dans la maison.

Aller à droite

Aller à gauche



Vous êtes devant une fenêtre, le carreau du bas est cassé, il est assez grand pour laisser passer quelqu'un.

Faire demi tour, les bris de verre
pourraient nous blesser

Entrer quand même

bureau

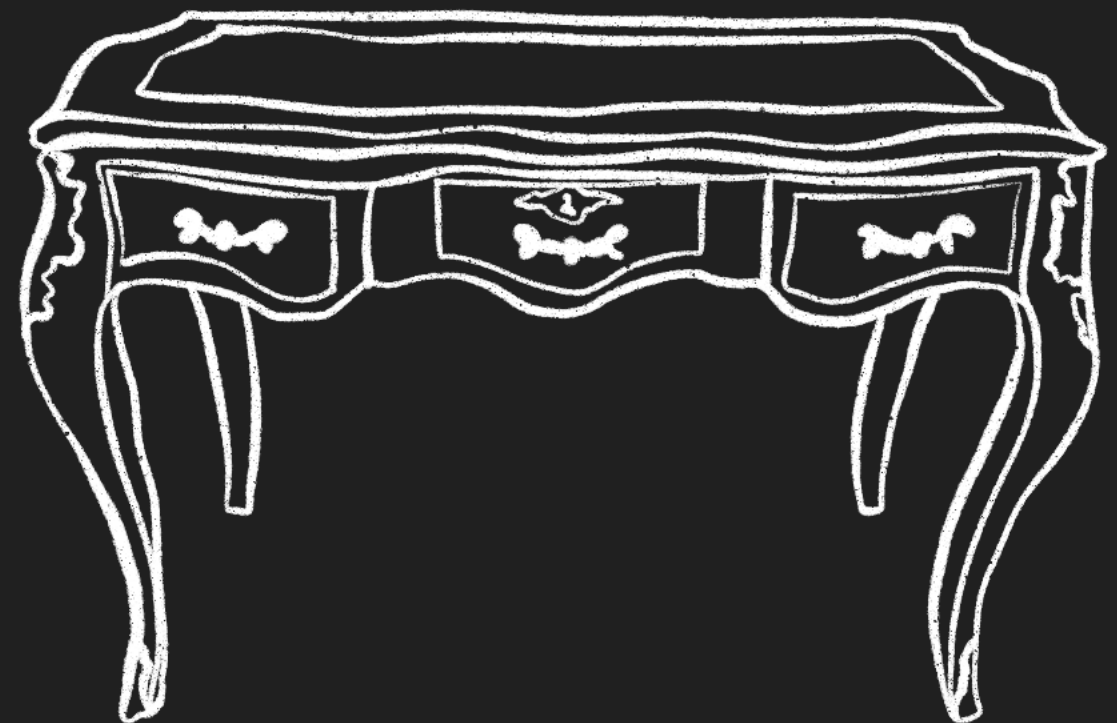
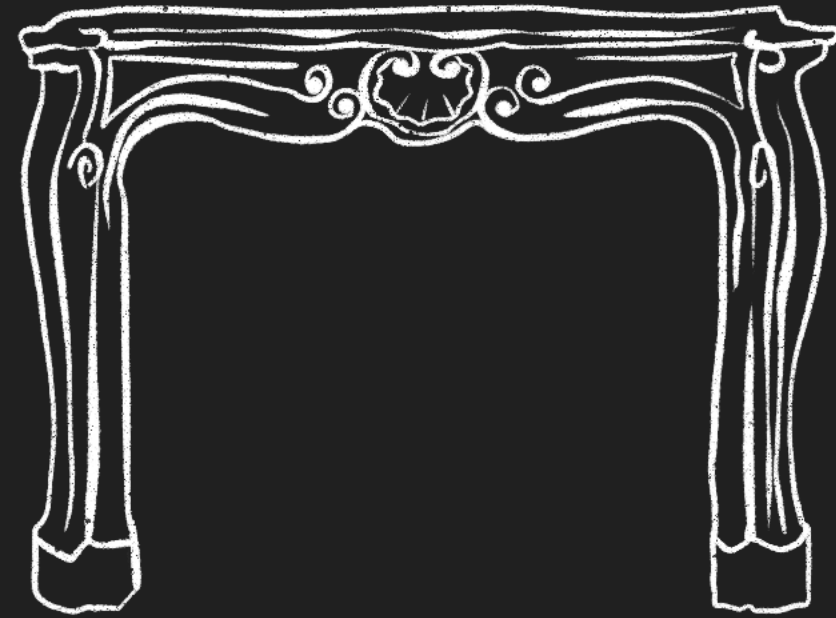
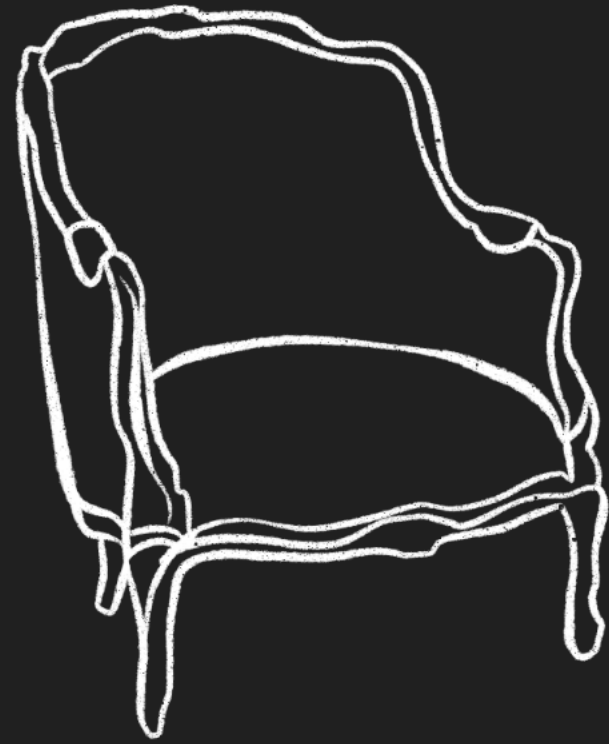
armoire

pile de papiers

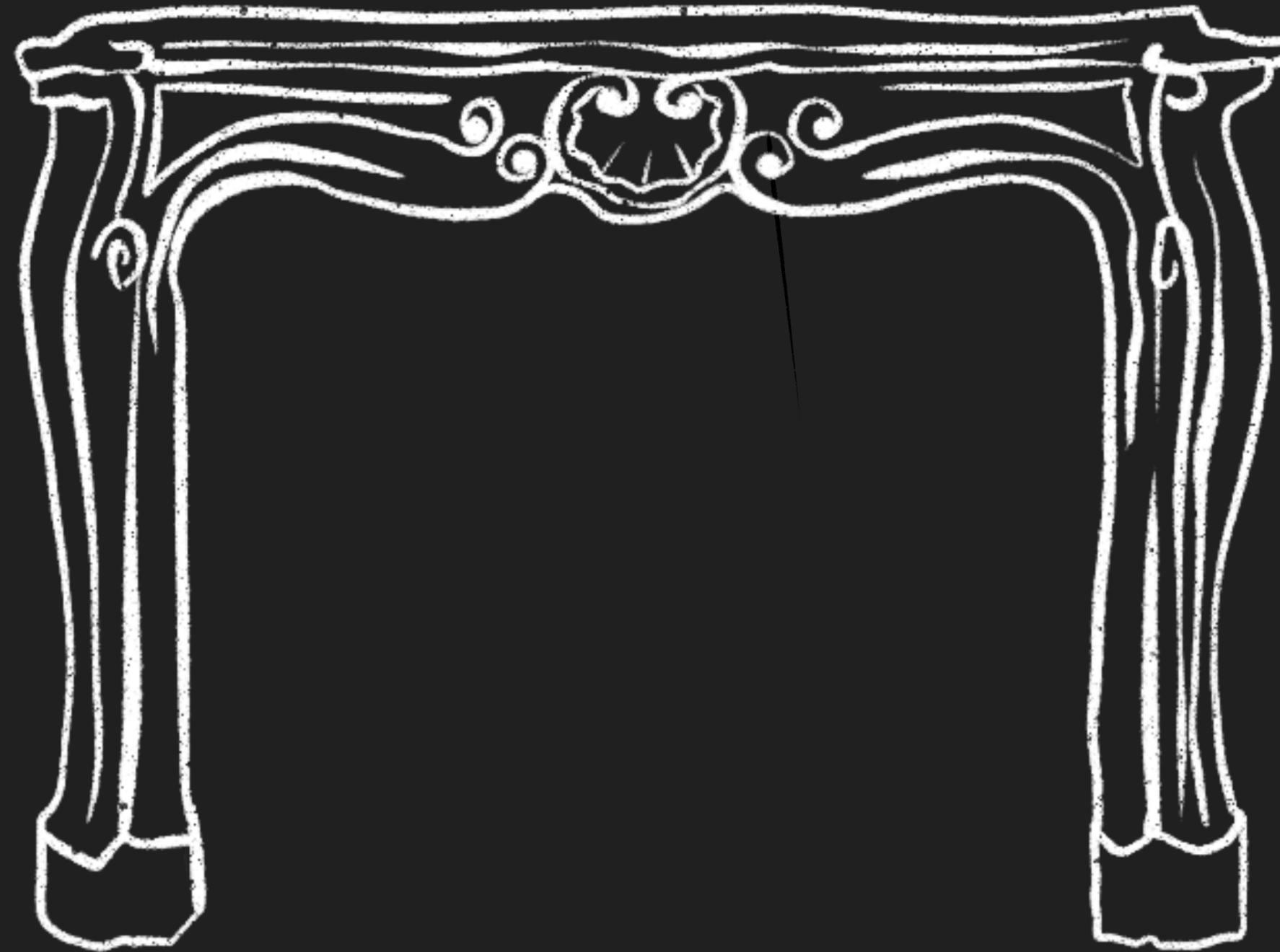
fauteuils

tableaux

cheminée



Il s'agit d'un bureau de type Louis XV, il est intact, on voit bien que Sir Howard Cowan était un collectionneur soigné et dévoué.



Vous reprenez votre respiration.

Vos yeux s'accoutument à l'obscurité, vous sursautez une deuxième fois. Vous respirez, et vous vous calmez de nouveau, ce n'était rien, il s'agissait juste d'un blaireau empaillé.

Vous profitez du calme de l'instant

