

Projet:Hypertext

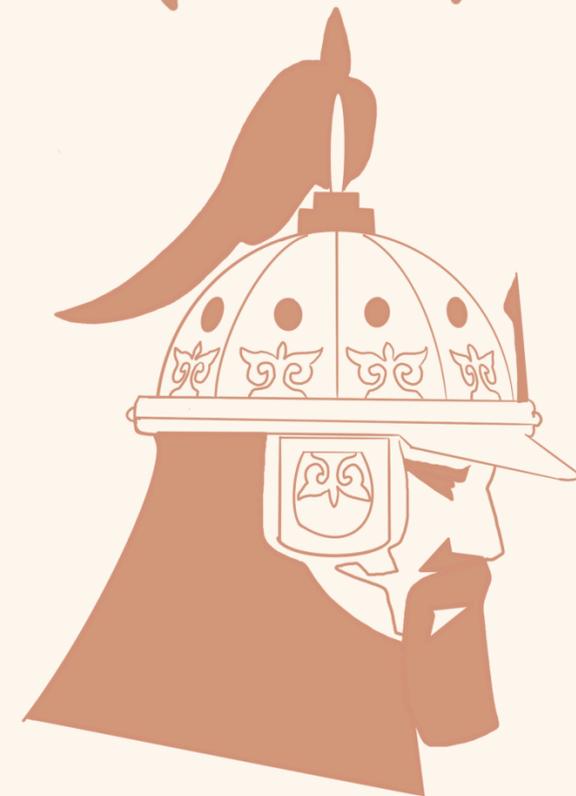
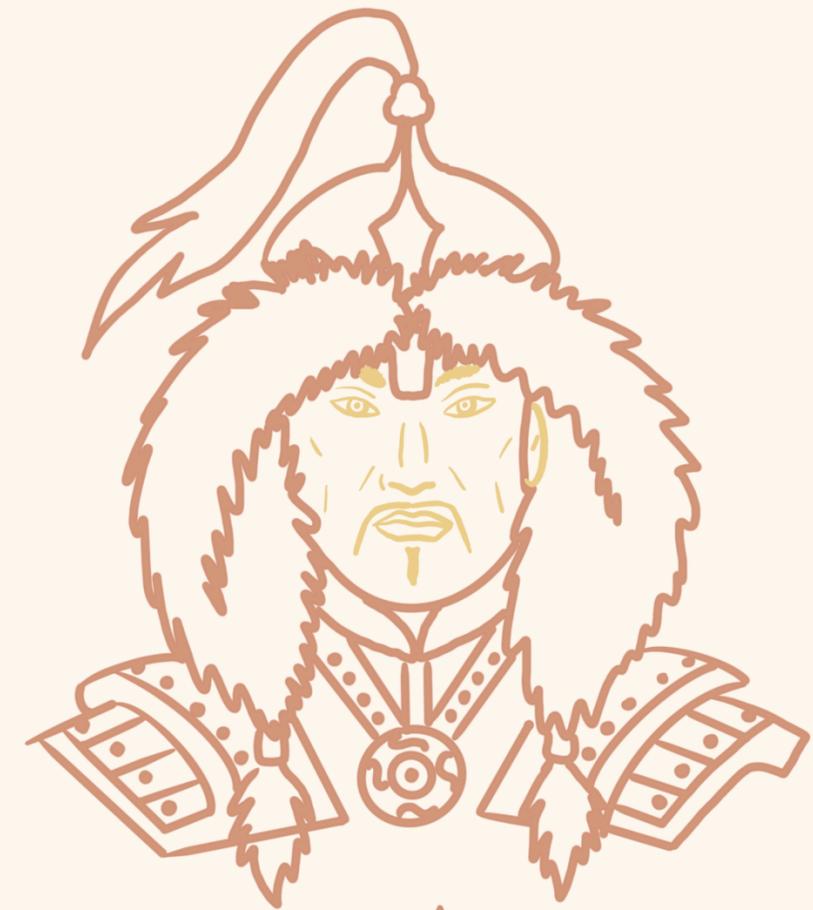
Superhero

Fiche projet

“Le voyage d’Arman”

Fiche projet

Voyager Arman est un projet de jeu interactif qui donne au joueur un univers inspiré de la culture d'Asie Centrale. Il s'agit d'un jeu basé sur du texte, où les choix du joueur influencent le déroulement de l'histoire. L'idée est née d'un constat simple : il n'existe aucun jeu vidéo qui mette en avant le Kazakhstan et ses traditions de manière immersive et moderne. Pourtant, notre culture est riche en mythes, en épopées et en figures héroïques qui pourraient parfaitement s'intégrer dans un jeu captivant.



Avec Voyager Arman, je veux montrer qu'un héros kazakh peut exister dans un univers et captiver autant qu'un cowboy de Red Dead Redemption ou qu'un guerrier d'un jeu de fantasy. Ce projet est aussi une manière de faire découvrir aux joueurs du monde entier une culture méconnue, tout en leur offrant une aventure palpitante et immersive.

Le jeu suit Arman, un voyageur combattant.



Inspiré des figures légendaires du Kazakhstan, Arman incarne la sagesse des anciens nomades tout en ayant des capacités qui le placent au cœur d'un récit épique. Son voyage le mène à travers des paysages inspirés des steppes d'Asie orientale, des montagnes du Tian Shan et des anciennes cités de la Route de la Soie.



Le gameplay repose sur les 2 choix : chaque décision prise par le joueur modifie le cours de l'histoire, offrant ainsi 1-2 possibilités. (mon but se rencontrer une compte que on le fait pas assez dans notre culture, c'est toujours les histoires étrangères)

L'univers mélange des éléments traditionnels kazakhs, comme les croyances chamaniques et les récits oraux, avec des aspects plus modernes de science-fiction et de fantastique. L'objectif est de créer une expérience unique où le joueur découvre une culture rarement représentée dans le monde du jeu vidéo.

L'étranger

```
graph TD; A[L'étranger] --> B[l'aider]; A --> C[l'ignorer];
```

l'aider

si Arman ignore l'étranger :
il continue son chemin, mais une tempête soudaine surgit dans la steppe.
son cheval prend peur, se blesse et finit par mourir d'épuisement.
il se retrouve seul, obligé d'avancer à pied dans l'immensité dangereuse.
la nuit tombe, il entend des bruits étranges...

une silhouette apparaît dans l'ombre, une créature mythologique kazakhe qu'il ne connaît pas encore...

l'ignorer

L'homme le remercie et lui dit : "c'est bien que tu te crains, mais je t'assure, il faut craindre les créatures.."
il lui donne une carte ,talisman et murmure une prière mystérieuse.
arman continue son voyage et voit des ombres bouger dans la forêt, mais... rien ne l'attaque.
soudain, il entend un hurlement terrifiant derrière lui... il se retourne, la créature mythologique est là, mais elle s'arrête en voyant le talisman.
au lieu de l'attaquer, elle disparaît dans la brume.
l'homme qu'il a aidé n'était peut-être pas un simple voyageur...

En développant Voyager Arman, je me suis inspiré de jeux comme Red Dead Redemption, qui transportent les joueurs dans des mondes vivants et crédibles, avec un fort attachement à l'histoire et à l'ambiance. Mais contrairement à ces jeux, qui mettent en avant des univers largement explorés (le Far West, l'Europe médiévale, etc.), je veux proposer quelque chose de nouveau : un monde basé sur la culture kazakhe, avec ses propres codes, ses propres héros et ses propres légendes. Je veux aussi mettre en avant nos grands ancêtres, comme Attila et Gengis Khan. Ces figures ont marqué l'histoire et ont influencé le monde entier. Pourtant, on parle rarement d'eux dans les jeux vidéo. Voyager s'inspirera de leur héritage pour créer un univers riche et puissant.



Attila



Chengiz Khan





Le Kazakhstan est un pays aux paysages incroyables et aux récits fascinants, mais il est quasiment absent du jeu vidéo. Avec Voyager Arman, je veux briser cette absence et montrer que notre histoire et nos traditions sont aussi épiques et inspirantes que celles des autres grandes civilisations déjà mises en avant dans les jeux.

Ce projet est une manière de créer un pont entre le passé et le futur, entre la tradition et la modernité, et d'offrir aux joueurs une aventure qu'ils n'auraient jamais imaginée.

En conclusion, Voyager Arman est plus qu'un jeu : c'est une lettre d'amour à la culture kazakhe, un hommage à ses héros oubliés et une invitation à explorer un univers encore méconnu du grand public.

Avec l'arrivée de l'URSS, notre histoire a été effacée.

Les Kazakhs, comme beaucoup d'autres peuples, ont dû se taire. Nos valeurs, notre langue et notre culture ont été écrasées. Pendant des décennies, on nous a raconté une histoire modifiée, où nos héros étaient oubliés.

Nos poètes, nos médecins et nos penseurs ont été tués sous le régime de Lénine. Ce n'est que depuis une dizaine d'années que les choses commencent à changer. On redécouvre notre histoire, nos traditions et notre identité. Voyager Arman est aussi un moyen de participer à cette renaissance et de rappeler au monde qui nous sommes.





Entre 2 Pôles est une plateforme dédiée à l'exploration et à la mise en récit d'expéditions à travers le monde. Fondée par des passionnés de voyage (les français) et d'aventure, elle met en lumière des territoires peu explorés, en valorisant à la fois la découverte humaine et la préservation de l'environnement. À travers des documentaires, des récits illustrés et des projets immersifs, Entre 2 Pôles cherche à partager des expériences uniques tout en sensibilisant à la richesse culturelle et naturelle des régions traversée.



Leur projet au Kazakhstan
Ils explorent les paysages et traditions du Kazakhstan, un pays aux contrastes saisissants entre steppes, montagnes et canyons. Leur voyage vise à capturer ces décors en images, rencontrer les habitants – nomades et artisans – et valoriser le patrimoine culturel et naturel, tout en sensibilisant à sa préservation.



entre2poles
Central Asia



entre2poles
Central Asia

Asie Centrale, hiver 2025
STEPPE BRÛLÉES, NEIGE & GLACE



Entre2poles

@entredouxpoles · 15,1 k abonnés · 51 vidéos

Et bonjour, ...plus

instagram.com/entre2poles et 2 autres liens

S'abonner

Accueil Vidéos Shorts Playlists Posts

Les JEUX OLYMPIQUES des peuples nom...



Les JEUX OLYMPIQUES

11 439 vues · il y a 5 mo

Au coeur des 5ème Jeux
Kazakhstan. A l'image
France, les sports et
avec tous les 2, un ra
scène plus de 20 spc
monde toute la riche