



Ema Gonnet

Hypertext Superhero

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit,
 sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna
 aliqua. Nisi quis quisque velit dignissim suspendisse

ut qui
 arcu non odio euismod lacinia
 sagittis vitae. Ultricies lacus

Référence

Reigns est un jeu vidéo narratif développé par le studio Nerial et publié par Devolver Digital en 2016.

Dans ce jeu, le joueur incarne un roi et doit prendre des **décisions** pour gouverner son royaume.

Chaque situation est présentée sous forme de **carte**, avec **deux choix** possibles.

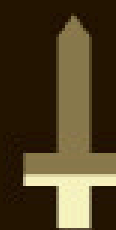
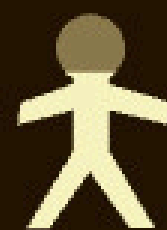
Le joueur doit maintenir l'équilibre entre quatre pouvoirs :

l'Église

le Peuple

l'Armée

les Finances



REIGNS

But first you have to prove worthy of my time.

Lady Karkovia

This dam will limit the Viking's access to water. Are you sure you want to proceed?

Jest Vaujhan

Where did you learn that move? The hospital?

Castle

You lead the last remnants of your army and die on the steps of the throne.

Baudouin the Young

11 years in power

Principe du gameplay

Reigns fonctionne sur un principe simple : chaque choix du joueur modifie le cours du jeu. Les décisions sont **rapides** et souvent ambiguës, et leurs conséquences peuvent être **immédiates** ou se révéler plus tard.

Le jeu crée une narration dynamique, où le joueur ressent la **tension entre ses actions et les réactions** du royaume. Chaque partie devient ainsi une expérience unique, pleine de surprises et de situations imprévues.



Intention du projet

Mon projet s'inspire directement du fonctionnement du jeu **Reigns**.

L'objectif est de créer une expérience **interactive** dans laquelle l'utilisateur incarne un roi et doit prendre une série de **décisions**.

Chaque choix influence l'évolution du royaume et peut mener à différentes conséquences.

Le projet repose sur :

- un système de **décisions** simples
- **plusieurs fins possibles**

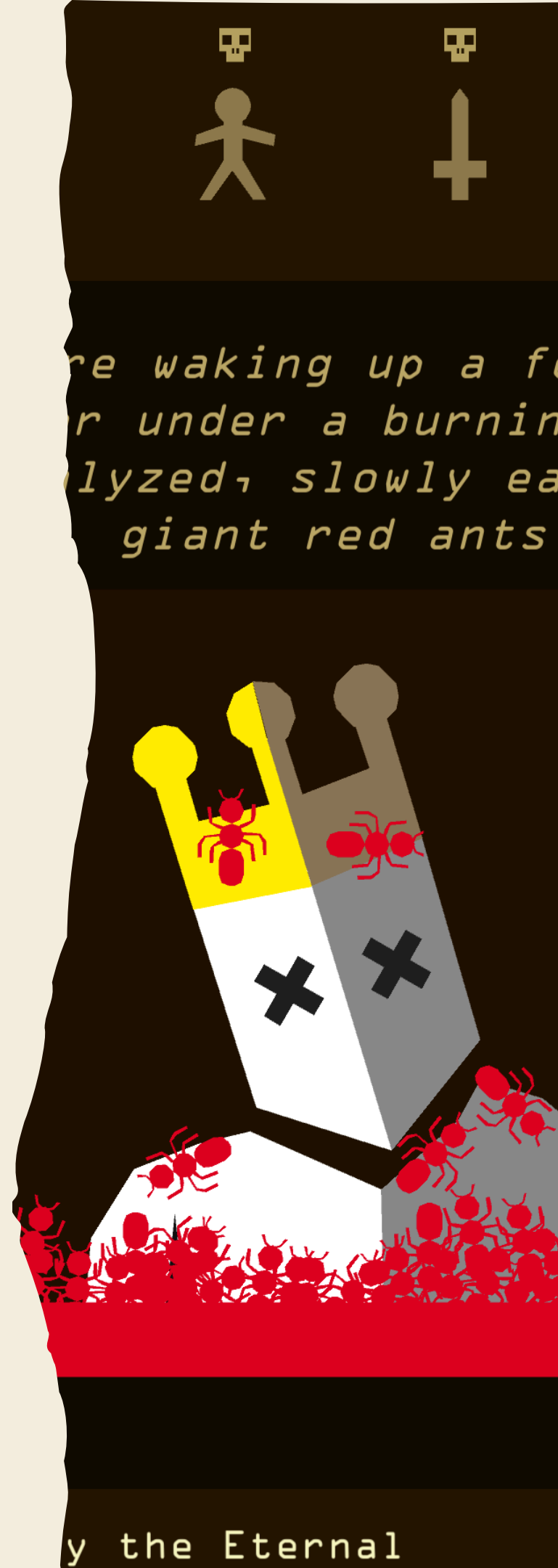
Le but est que chaque utilisateur vive une expérience différente selon les choix qu'il fait.

Concept du projet

Même si le projet s'inspire du principe de décision utilisé dans Reigns, l'objectif est de transformer cette mécanique en une expérience narrative et graphique plus **expérimentale**.

Au début de l'histoire, le joueur pense simplement gérer un royaume médiéval et prendre des **décisions politiques classiques**. Cependant, au fil des choix, l'univers du jeu peut progressivement changer et révéler des **situations inattendues**. L'histoire peut alors prendre des directions surprenantes et mener à différentes interprétations de ce monde.

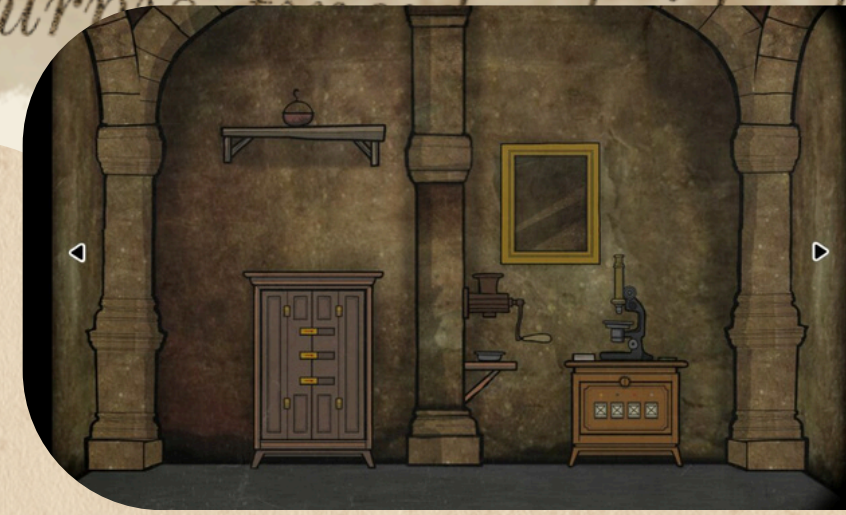
Le projet cherche donc à jouer avec **les attentes du joueur**. Ce qui commence comme une simulation de pouvoir peut progressivement devenir une **expérience** plus étrange ou décalée, où les décisions du joueur révèlent peu à peu **une autre réalité**.



Univers graphique

L'univers visuel du projet s'inspire de l'imaginaire **médiéval** et de l'esthétique contemporaine de **Club Escape**. Les illustrations et les personnages ne cherchent pas à reproduire un style historique réaliste, mais à créer un monde stylisé, immersif et expressif.

Toutes les scènes se déroulent dans **une seule pièce**, ce qui concentre l'attention du joueur sur les décisions et les interactions. L'inspiration de Club Escape se retrouve dans les **couleurs**, les compositions et la capacité des dessins à raconter une histoire par une seule image.



Multiplicité des fins

Le projet propose plusieurs fins possibles, toutes basées sur les interactions au cours de la partie :

1

Une fin où tout le monde était mort depuis le début, révélant un royaume fantôme.

2

Tous les gardes et conseillers sont en réalité des robots, identiques mais silencieux.

3

La pièce clignote, des objets se doublent ou disparaissent, comme un écran piraté

4

Les conseillers parlent, mais leurs mots se mélangent, deviennent incompréhensibles

Tests graphiques

