

# L'élégie d'Orphée



**Game Design Document**

**Matthieu - Lara - Anthony - Guilhem - Sarah**

# SOMMAIRE

## 01 Introduction.....

Brainstorming.....  
Références.....  
Recherches.....  
7-3-1.....

## 02 Concept.....

Game Overview.....  
Histoire & intention.....  
Références gameplay.....  
Objectifs.....  
Boucles de Gameplay.....  
Coeurs de jeu.....  
Règles du jeu.....  
Types de fragment.....

## 03 Contrôleur alternatif

Choix du contrôleur.....  
Influence du contrôleur.....  
Gestes et schémas.....  
Limites et frontières.....  
Conception.....

## 04 Game design.....

Prototypage papier.....  
Création des fragments.....  
Rationalisation du Game Design.....  
Puiser un fragment.....  
Poser un fragment.....  
Créer une liaison.....  
Rompre le charme.....

## 05 Level design.....

Entraînement.....  
Antagonistes.....  
Plateaux de jeu.....  
Rational level design.....

## 06 Narration.....

Piliers narratifs.....  
Narration linéaire.....  
Conflits.....  
La mimésis d'Aristote.....  
Structure narrative.....  
Lieux et schémas.....  
Personnages.....  
Cinématique et dialogues.....

## 07 Graphismes.....

Références 2D.....  
Intentions.....  
Méthode de travail.....  
Dominante de couleur.....  
Mockup.....  
Menu.....  
Interludes de dialogue.....  
Cinématique.....  
Références 3D.....  
Intention.....

## 08 Sound design.....

Cinématique et menu.....  
Charon.....  
Sound design.....

## 09 Développement.....

Tools Excel.....  
Tools Unity.....

## 10 Gestion de projet....

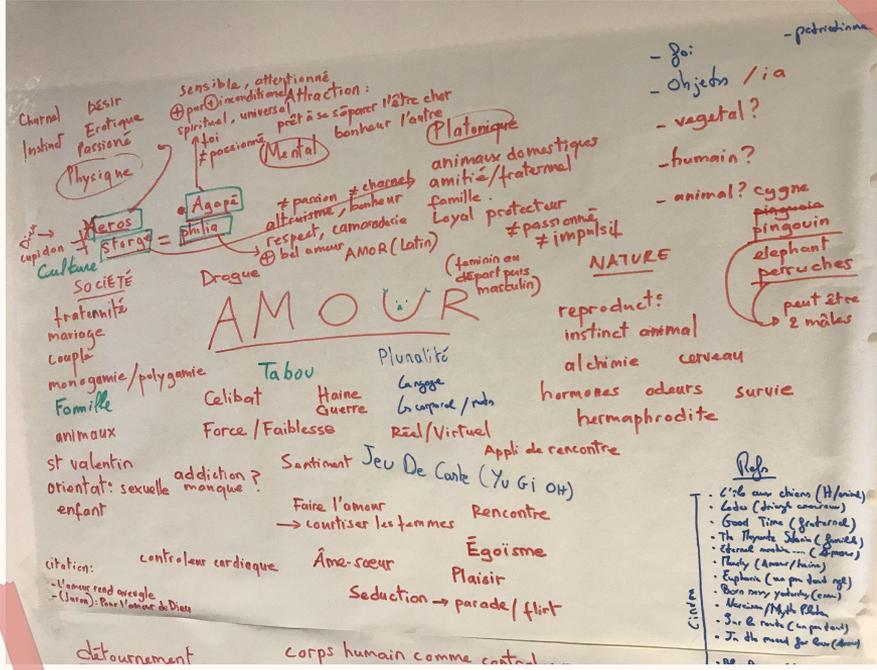
## 11 Annexes.....

# 01

## Introduction



# Brainstorming



Le thème commun de ce projet tuteuré est **l'amour** et chaque groupe possède une contrainte qui lui est propre en fonction des thèmes de recherches de chaque étudiant du groupe. Notre groupe a eu la contrainte : **contrôleur alternatif**.

Suite à cette annonce, nous avons mis en place un **brainstorming**. Nous avons pris conscience que le thème est large et vaste et nous avons choisi de concentrer nos recherches sur les 4 termes Grecs utilisés pour définir l'amour : **Eros, Agapè, Storgè et Philia**. Car leur manière de catégoriser les amours nous a tout de suite intéressés et nous avons envie d'explorer cette dimension dans notre jeu.

Chacun de nous s'est donc emparé d'un de ces termes et a fait des recherches dessus.

# Références - Amour



**Emily is away** développé par Kyle Seeley

→ Emily Is Away raconte l'histoire de la relation du protagoniste avec une fille, Emily, au cours de cinq ans, de la dernière année du lycée à la dernière année d'université.

**Florence** développé par Mountains

→ Le jeu suit Florence, sa vie n'est qu'une interminable routine... travailler, dormir et passer bien trop de temps sur les réseaux sociaux. Jusqu'au jour où elle rencontre Krish, un violoncelliste qui va changer sa vision du monde.



**It takes two** développé par Hazelight Studio

→ Un jeu de plateforme, d'action et de coopération, au coeur d'un couple en plein divorce.

# Références - Amour



## **But that was Yesterday**

→ Un jeu narratif et interactif utilisant quelques mécaniques issus des jeux de plateforme, qui retrace les moments et les personnages qui ont façonné le protagoniste.

## **L'île au chien** par Wes Anderson

→ Un film qui raconte la mise en quarantaine de tous les chiens de la ville, envoyés sur une île à cause d'une épidémie de grippe canine. Le jeune Atari, 12 ans, vole un avion et se rend sur l'île pour rechercher son fidèle compagnon.



## **The lobster** par Yórgos Lánthimos

→ Un film qui se déroule dans un futur proche, où toute personne célibataire est obligatoirement internée à l'Hôtel et a 45 jours pour y trouver l'âme sœur. Passé ce délai, elle est transformée en l'animal de son choix

# Références - Amour

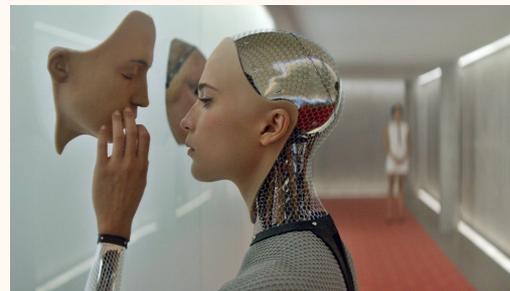


## **Her** par Spike Jonze

→ Un film qui raconte l'histoire de Théodore qui, dans un état de dépression qui perdure, installe sur son ordinateur personnel un nouveau système d'exploitation OS1, auquel il donne une voix féminine. Peu à peu, Théodore et Samantha tombent amoureux.

## **Ex machina** par Alex Garland

→ Un film où l'on suit Caleb qui va devoir interagir avec le représentant d'une nouvelle intelligence artificielle apparaissant sous les traits d'une très jolie femme robot prénommée Ava.



## **Green book** par Peter Farrelly

→ Un film où l'on suit deux hommes qui ensemble vont devoir dépasser leurs préjugés, oublier ce qu'ils considéraient comme des différences insurmontables, pour découvrir leur humanité commune.

# Recherches - Eros

Eros est le dieu primordial de l'amour et de la puissance créatrice dans la mythologie grecque, mais aussi est une notion philosophique à part entière.

L'amour « Éros » est fondé sur **une relation passionnelle, sensuelle, charnelle, sexuelle, éventuellement amoureuse**. Il peut être rapproché au coup de foudre, au désir fort de l'autre.

C'est **un amour autocentré** qui peut être délicieux et ravageur puisque l'on risque de vivre dans l'illusion, d'aimer une fausse image de l'autre, une image basée sur des fantasmes. **Il y a également un risque de perte et de dévastation si l'attachement est conditionné uniquement par une passion charnelle et érotique.**

Cependant, l'amour Éros peut initier une relation qui évoluera vers l'amour Philia et Agapè afin de se vivre harmonieusement.



François Boucher, *Le mariage de Psyché et de l'Amour*

# Recherches - Philia



Theophil Hansen, *Fontaine de Pallas Athéna*

**Philia désignait non pas une relation sentimentale, mais l'appartenance à un groupe social.** Il peut comprendre un sens même cosmologique : entre les différentes parties du corps du monde. Philia comprend également un sens politique : **l'amitié civique qui unit les cités.** La question de la meilleure constitution possible, le but à atteindre étant l'unité de la cité-État.

**Il y a une logique d'attraction et une possibilité de non-réciprocité. On peut aimer sans être aimé en retour.**

Philia représente un délaissement des problèmes physiques au profit de l'amitié au sens éthique. Pour les philosophes grecs, La Philia est aussi un acte de connaissance. Se connaître soi-même, c'est connaître son âme

**Paradoxalement, la philia est l'amour de soi.** Le vrai altruisme ne fait qu'un avec l'égoïsme. Il y a nécessité de chercher le bien de l'ami plutôt que le sien, mais **nous aimons les autres parce qu'ils sont d'autres nous-mêmes.**

# Recherches - Storgê

Selon les Grecs, l'amour Storgê intervient en troisième dans la relation amoureuse, succédant à Eros puis Philia, et précède Agapè. **Il est dénué d'attraction physique contrairement à Eros, et il se distingue de Philia dans le sens qu'il est focalisé sur le cercle familial.**

Storgê est défini comme **un amour fraternel, filial**. Il concerne la famille en général, avec **l'amour pour un enfant, un parent, un membre de sa fratrie, ou un animal domestique**. Il est décrit comme l'amour du **"prendre soin"**. Cet amour ne se détériore pas avec le temps, **il parvient même à subsister lors de drames, abus et violences.**



Pompeo Batoni, *Diane et Cupidon*

# Recherches - Agapè



Arnold Böcklin, *Nymphes au bain*

Le mot grec agapè signifie **affection, amour, tendresse, dévouement**. Son équivalent latin est *caritas*, que nous traduisons par « charité »

On emploie agapè pour désigner un amour de parenté ou d'amitié, distinct de l'amour-passion, distinct du désir amoureux : **un amour de bienveillance, de prévenance, de courtoisie, un amour oblatif et désintéressé**. Agapè convient principalement à l'amour fraternel, à **l'amour paisible et pur**, à l'amour de dilection.

Le concept d'agapè reçoit une promotion soudaine quand certains auteurs du Nouveau Testament l'adoptent et le rendent synonyme d'amour chrétien. **L'agapè, dans le Nouveau Testament, désigne dans le même temps cet amour de Dieu pour l'homme et cet amour fraternel entre les hommes, qui constitue une exhortation à aimer son prochain jusqu'à son ennemi.**

# 7-3-1



Nos 7 premières idées ont quasiment toutes été inspirées par **les notions d'amour chez les Grecs**. Ainsi que par cette idée "d'étapes" à passer dans l'amour. Nos idées essayaient de trouver des mécaniques pour métaphoriser ces types d'amour tout **en combinant cela à un contrôleur alternatif pertinent**, qui porterait le discours du jeu.



**Jeu cartes multijoueur.**  
Type de carte : Eros, Philia, Storgê, Agapè

**Plateformer**  
**Explore les types d'amour Grecs**  
Plongé dans le coma

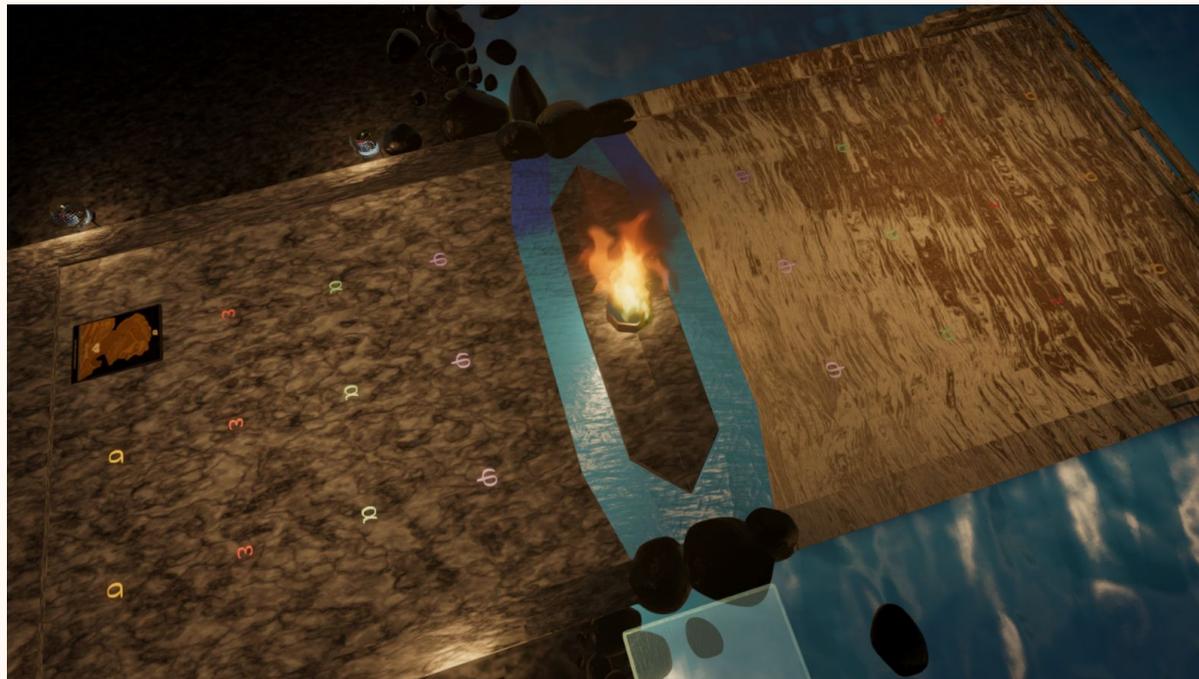


**Jeu traite du deuil**  
Passer les étapes du deuil avec téléphone

Le passage du 7 au 3 a été relativement facile, car nous étions séduits par les mêmes idées. **Nous avons réussi à combiner certaines de nos idées puisque certaines manquaient d'un contrôleur alternatif et d'autre manquait de mécaniques**. Le passage au 1 a été encore plus facile puisque qu'il a été complètement unanime, ne laissant aucune chance aux autres. → [Pour voir en détail le 7-3-1](#)

# 02

## Concept



# Game Overview

## Fiche signalétique

**Titre :** L'élégie d'Orphée

**Genre :** Jeu de cartes narratif

**Esthétique :** 3D-2D

**Public à séduire :** Personnes appréciant la mythologie grecque et curieuses de découvrir un mythe retravaillé au sein d'un jeu

**Nombre de joueurs :** Solo

**Support :** PC + contrôleur alternatif (stylet d'Orphée)

## Expérience recherchée

Expérience fluide, seamless, entraînante. Suivre l'évolution d'un personnage au travers de ses sentiments.

## 3C



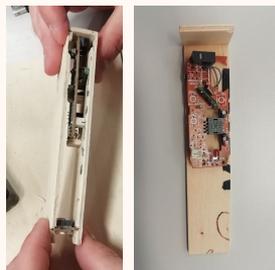
### Camera

3ème personne. Vue plongeante sur le plateau.



### Character

Orphée, personnage mythologique, dans sa quête dans les enfers pour récupérer sa bien-aimée.



### Control

PC + Stylet d'Orphée, réalisé avec une souris optique pour le mouvement de l'écriture.

# L'élégie d'Orphée

En grec ancien, l'**élégie** se traduisait par **le chant de mort** ou bien **le chant de deuil**.

Dans l'Antiquité, l'élégie était une forme de **poème** avant de devenir un genre poétique à partir de la Renaissance.

De nos jours, l'élégie est considérée comme un genre au sein de la **poésie lyrique**, caractérisé par un **ton plaintif** particulièrement adapté à l'évocation d'un mort ou à l'expression d'une **souffrance** due à un **abandon** ou à une **absence**.

**En d'autres termes, l'élégie retranscrit parfaitement l'essence même de l'épopée d'Orphée dans notre jeu :**

**C'est l'élégie d'Orphée.**



# Histoire du jeu - Spoiler

La **tragédie** s'inscrit comme une des caractéristiques principales de la mythologie grecque. Dans sa descente aux enfers et son échec à ramener sa femme Eurydice dans le monde des vivants, le mythe d'Orphée est façonné à la manière d'une tragédie. Elle est **retranscrite** dans notre jeu de la même manière avec un objectif identique. On tisse alors un lien avec le concept de **destin** reconnu dans la mythologie grecque. Le déterminisme n'est pas mentionné, on parle plutôt de "**destinée**" pour les héros grecs.

Tout commence par **un amour imprévu**, un amour **homosexuel**, celui qui lie **Perséphone**, femme d'Hadès, à **Eurydice**, femme d'Orphée, le personnage principal. Ainsi, **tiraillée** par son amour envers Orphée et Perséphone, Eurydice se donne finalement la mort pour **rejoindre sa tendre Perséphone** logeant aux côtés de Hadès dans les tréfonds des enfers. Orphée, **meurtri** par ce qu'il pense être un accident, se rend donc en ces lieux dans le but unique de la sauver.

Ainsi, **Orphée confronte Hadès** qui comme dans la mythologie, lui accorde une condition pour pouvoir libérer Eurydice. Cependant, **Perséphone**, toujours éprise d'amour pour la dryade, **intervient et révèle au grand jour la liaison secrète**. Il se résigne à l'idée qu'une part de ce qu'ils ont vécu est à jamais perdue et qu'il est prêt à rentrer seul.



# Pitch

« Plongez dans la quête d'Orphée au travers des enfers pour y **délivrer votre bien-aimée.**

Équipé de votre Style, **partez à la rencontre des personnalités emblématiques de la mythologie grecque** au travers d'un jeu de carte où seule votre éloquence saura convaincre ces antagonistes de vous laisser continuer votre louable quête.

**Le sort d'Eurydice est entre vos mains. »**



# Intention globale



Dans l'élégie d'Orphée, nous avons voulu travailler autour de l'évolution d'un personnage au travers de ses sentiments et de la structure de la *mimésis* d'Aristote. Cette évolution prend également place dans l'univers du deuil puisque le poète va être confronté une première fois au deuil au début du jeu, suite à la mort de sa dulcinée, puis une seconde fois lorsqu'il comprendra qu'il l'a perdue pour toujours à la fin du jeu.

Effectivement, Orphée entame un **travail de deuil** lors de sa catabase. Au départ, il est dans le déni, aveuglé amoureux d'Eurydice. Son **Eros** est bien trop fort pour renoncer à sa bien-aimée. Puis, au fil du jeu, traversant les étapes du deuil en même temps que les différents types d'amour grec, il finit par ressentir un amour **Agapè**, celui de l'acceptation. Nous suivons le **cheminement** des sentiments par le deuil qui se traduit par le passage d'un amour passionnel et égoïste à un amour plus pur.

Le jeu dans sa profondeur est rythmé par la ferveur des émotions d'Orphée qui se retrouve finalement confronté aux conséquences **de ses actes** et non pas de ses **émotions**.

# Références - Gameplay



## Magic par Richard Garfield

→ Un jeu de cartes à jouer et à collectionner où chaque carte possède des capacités diverses.

## Yu Gi Oh par Kazuki Takahashi

→ Un jeu de cartes à jouer où une partie, souvent appelée duel, voit s'affronter un nombre pair de joueurs (2, 4 ou 6) répartis en deux camps, au cours de tours successifs.



## Le Rami

→ Un jeu de cartes multijoueur où le but du jeu n'est pas de détruire les adversaires mais d'être le premier à construire sa main afin de ne plus avoir de cartes



# Objectifs

## MACRO

Atteindre le fond des enfers et libérer sa bien-aimée de la mort

## MOYENS

Charmer les opposants à la quête d'Orphée

Adopter la bonne stratégie pour charmer ces opposants

## MICROS

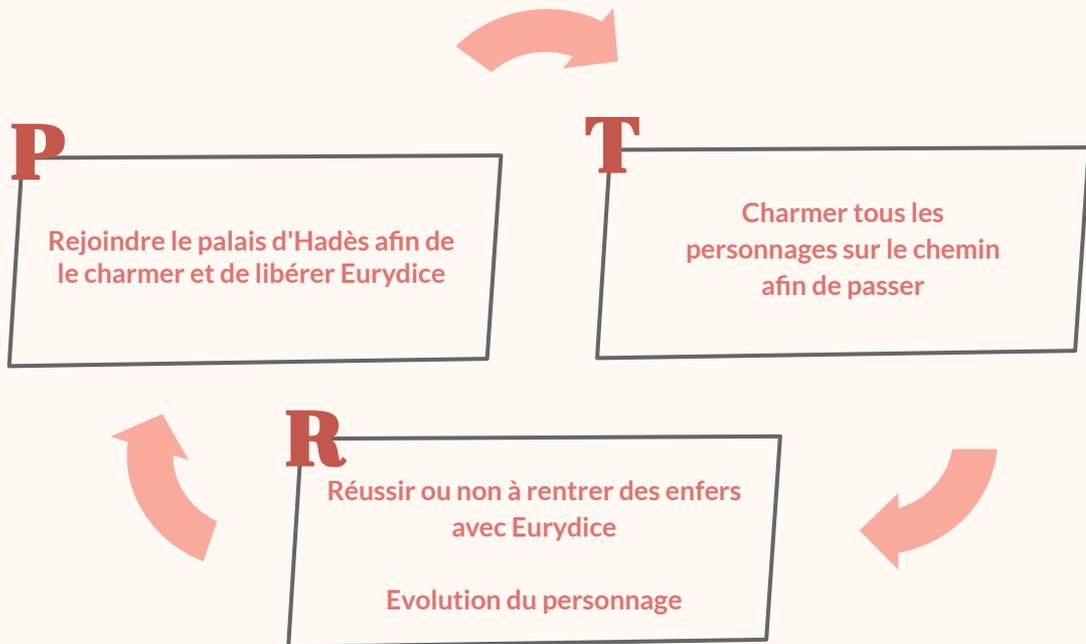
Lier un fragment de manière stratégique

Invoquer un fragment au bon moment

Puiser ou non des fragments



# Boucle Macro



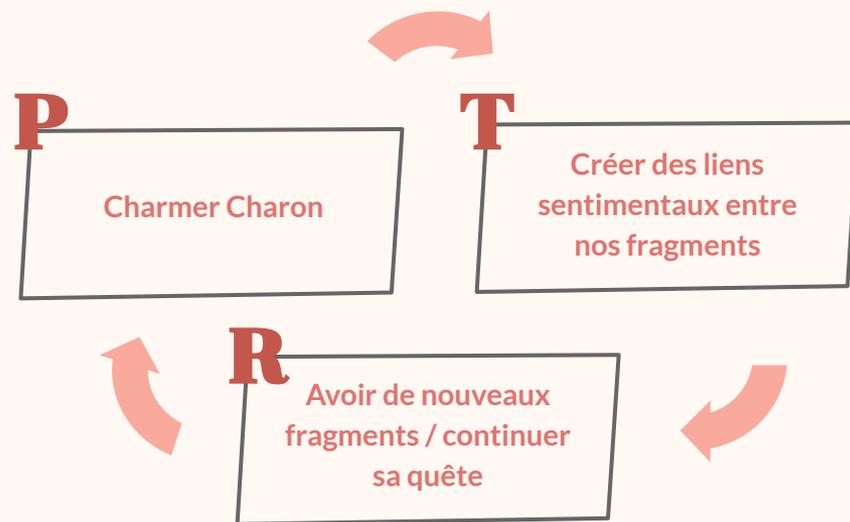
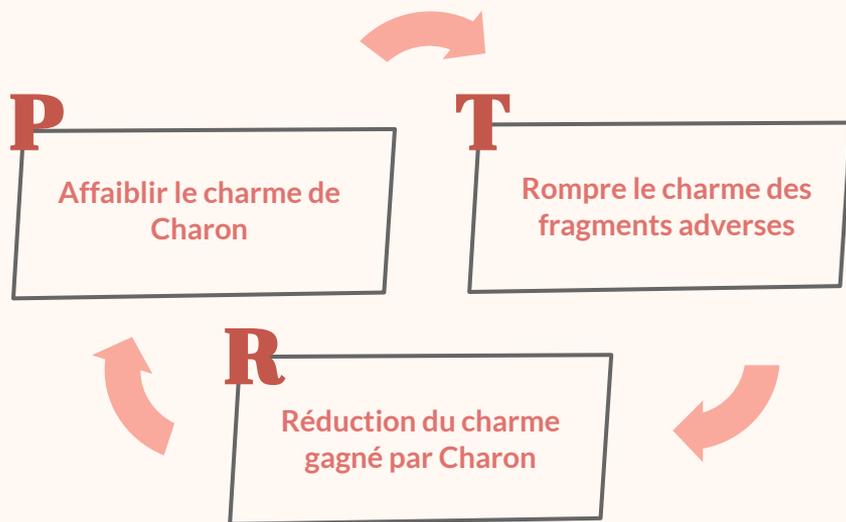
Utilisation de la boucle PTR de Claire Siegel : projection, tension et résolution.

Dans notre concept, le projet du joueur est explicité dès le départ, **il cherche à ramener Eurydice parmi les vivants**. Ce projet est mis en tension par le fait qu'elle réside désormais aux enfers, que nul mort ne peut en ressortir pour arpenter le monde des vivants, car Hadès qui est le maître des lieux, a pour mission de garder les morts au sein de son royaume, et qu'un mortel comme Orphée n'a rien à faire en ce lieu.

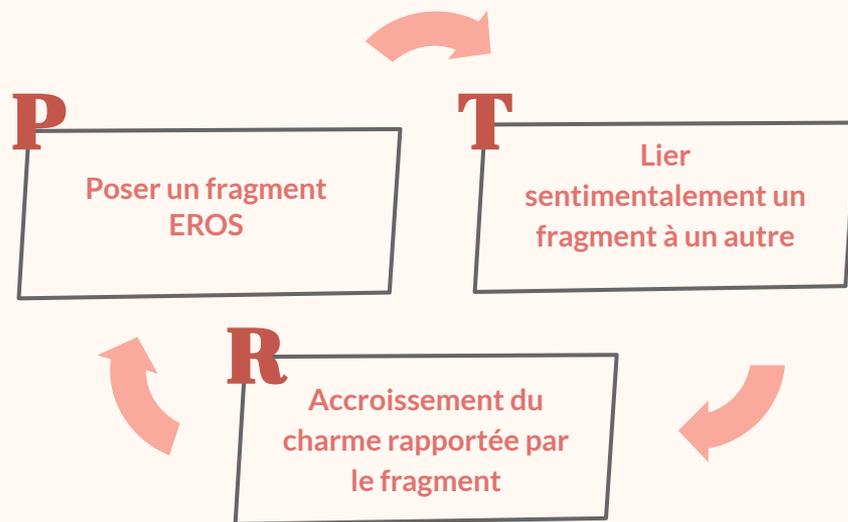
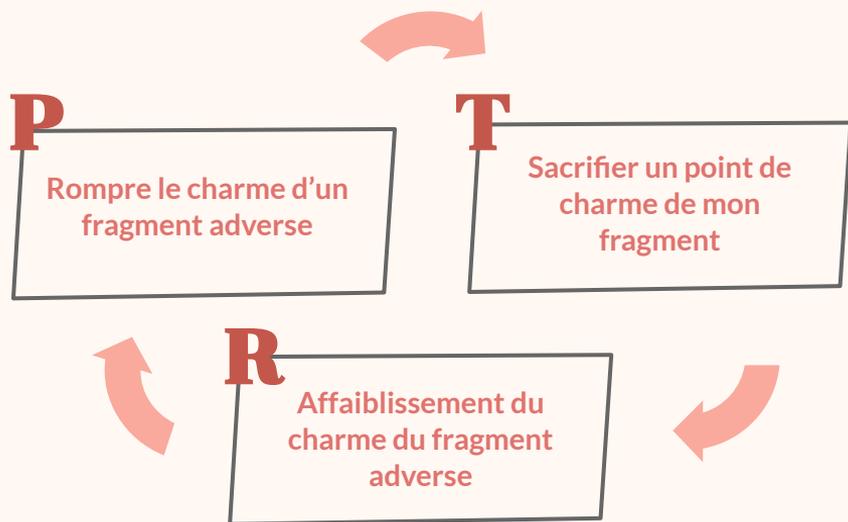
**La tension qui en découle est ressentie en jeu par la rencontre de plusieurs personnages qui vont interpeller Orphée, ce qui va ralentir sa progression.**

La résolution se fait par l'évolution du personnage d'Orphée, qui était entré aux enfers fort du désir de récupérer sa femme, mais qui au final, **abandonne sa quête en comprenant que le bonheur d'Eurydice n'est pas lié au sien** et ne dépend pas que de lui, faisant ainsi preuve **d'un amour inconditionnel et désintéressé**.

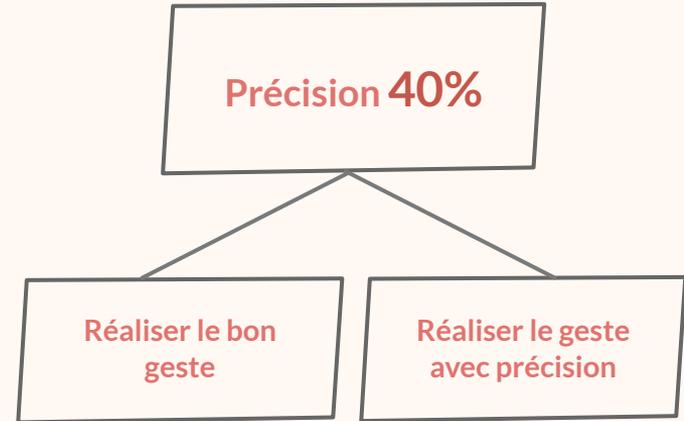
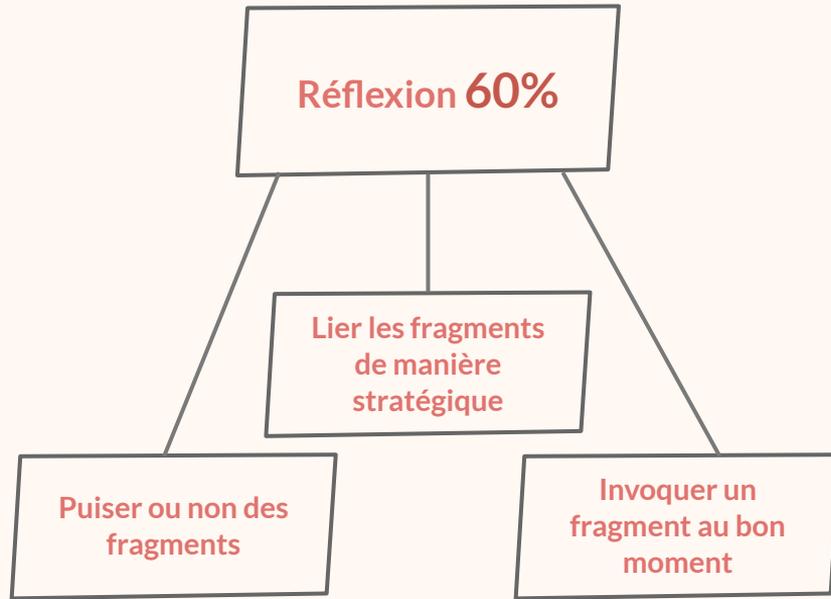
# Boucles Moyennes



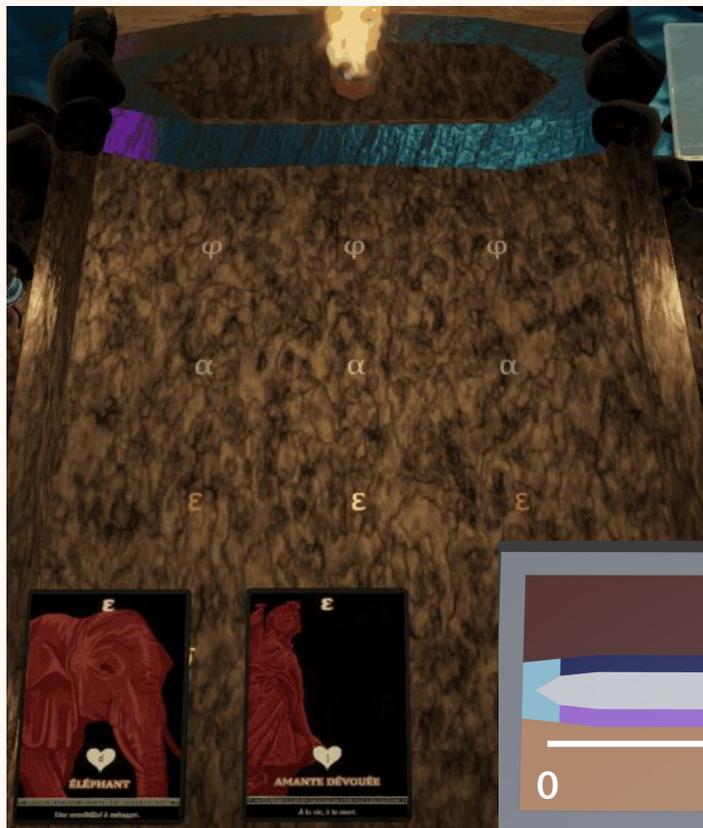
# Boucles Micros



# Coeurs de jeu



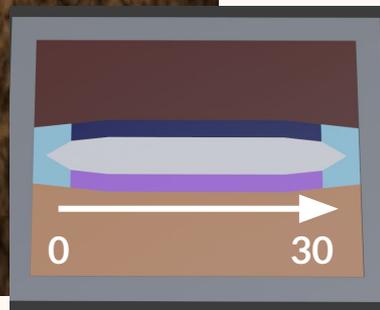
# Règles du jeu - But



Le but du jeu est de **charmer l'adversaire**. Pour cela, le joueur doit **atteindre 30 points de charme en premier**.

Pour gagner des points de charme, il va falloir **tisser des liens sentimentaux entre ses fragments**.

→ **Chaque fragment apporte un certain nombre de points de charme lorsqu'il est amoureux.**



Modélisation d'un plateau

Le joueur débute la partie avec 5 points de charme.

Le nombre de points de charme est calculé à la fin d'un tour complet de jeu.

# Règles du jeu - Tour de jeu



Fragment

Le jeu se déroule en tour par tour. L'antagoniste commence, il prend symboliquement l'avantage, car il est dans un environnement qu'il connaît, qu'il maîtrise. Orphée lui est un intrus dans cet endroit puisqu'il est vivant. De plus, il est novice, il ne connaît pas les enfers aussi bien que ses antagonistes.

**Chaque tour de jeu est rythmé par 4 mécaniques : puiser un fragment, poser, lier et rompre. Chaque action doit être réfléchie,** car comme aux échecs, le joueur ne peut poser qu'un seul fragment, lier qu'un seul fragment et rompre le charme que d'un seul fragment. **On est sur de la construction sentimentale entre ses fragments et non sur de la destruction.**

# Règles du jeu - Puiser

## Main de 5 fragments



Puiser un fragment est une mécanique, car ce n'est pas toujours automatique :

- Si le joueur a **moins de 2 fragments en main**, il **puise automatiquement un fragment**.
- Si le joueur a **2 fragments en main ou plus**, il ne **puise pas de fragment**.

Le joueur a néanmoins **la possibilité d'utiliser ses points de charme pour puiser un fragment** lorsque cela n'est pas automatique. Dans ce cas, le premier fragment pioché coûte 1 point de charme, puis ce coût augmente considérablement pour le deuxième, le troisième.

La main du joueur est **limitée à 5 fragments**.

**De manière rhétorique, puiser un fragment symbolise le fait qu'Orphée insuffle du courage et de la vie dans les âmes du Styx pour qu'elles viennent l'aider dans sa quête.** Lorsque Orphée a déjà 2 fragments ou plus dans sa main, cela lui demande plus d'effort de convaincre des âmes de se joindre à lui et cette action lui coûte donc des points de charme.

# Règles du jeu - Poser un fragment

Fragment



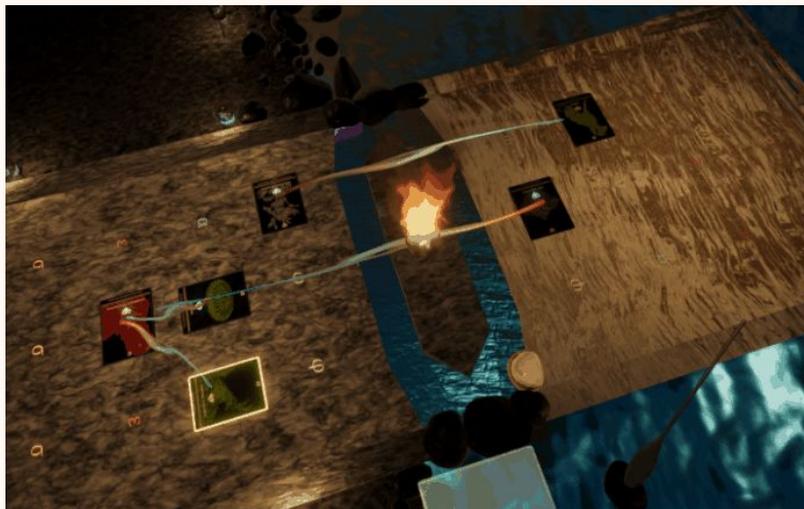
**Le joueur ne peut poser qu'un seul fragment par tour**, ce qui va le pousser à réfléchir à quel fragment il doit poser. Poser un fragment va grandement dépendre de son type puisqu'ils n'ont pas la même utilité ou les mêmes conditions pour être posés.

**Chaque fragment possède un type** : Eros, Agapè, Philia ou Storgè, symbolisé par une couleur et un symbole qui est la première lettre de leur type dans l'alphabet Grec.

**Chaque fragment doit être posé sur un emplacement de son type**. Il faut donc bien anticiper sa stratégie. Par exemple, une fois que toutes les cases Eros sont occupées, il faut qu'un des fragments Eros descende à 0 point de charme pour qu'il retourne dans le Styx et qu'il libère une case Eros.

# Règles du jeu - Lier un fragment

## Liaisons sentimentales



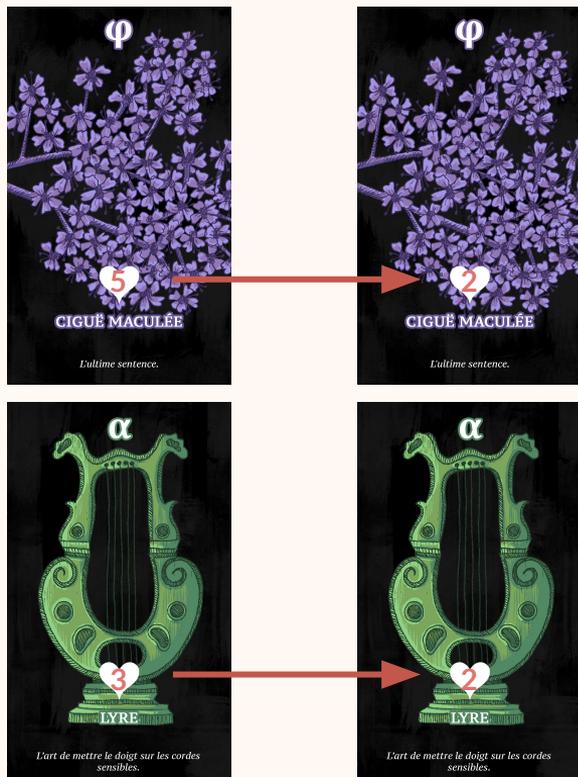
L'action de **lier un fragment** est facultative ou obligatoire pour poser un fragment sur le plateau en fonction de son type.

Pour apporter son nombre maximum de points de charme, un fragment doit forcément se lier sentimentalement à une autre. C'est-à-dire qu'un fragment rapporte le nombre de points de charme inscrit sur le fragment uniquement s'il est lié. S'il n'est pas lié, il rapporte automatiquement 1 point.

Un fragment rapporte des points de charme le tour suivant celui où il a été posé.

Le fait de **gagner par la construction de liens sentimentaux au sein de la troupe** valorise l'importance de la mécanique de liaison. Les fragments ont chacun une personnalité, un caractère et ne sont pas simplement de la chair à canon. De plus, le potentiel d'un fragment se débloque uniquement si il est lié sentimentalement, ce qui pousse encore le joueur à favoriser cette mécanique.

# Règles du jeu - Rompre le charme



Cette mécanique consiste à **utiliser un de ses fragments pour aller affaiblir les points de charme d'un fragment adverse**. Alors, **le fragment adverse choisi sera affaibli du nombre de points de charme de notre fragment**, même si celui-ci n'est pas lié.

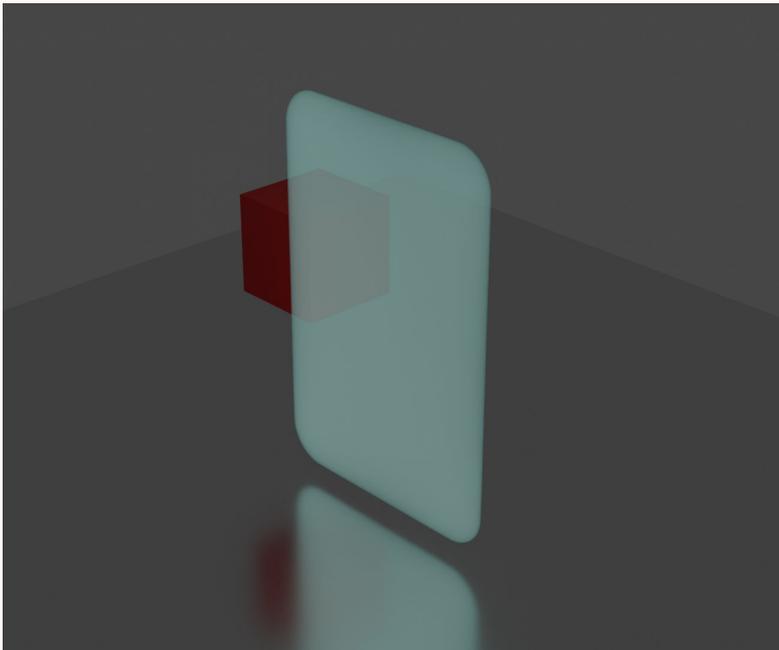
Il est possible de rompre le charme d'un fragment **une seule fois par tour**, de plus **le fragment qui lance une phase de rupture subit une contrepartie et perd 1 point de charme**. Le fragment qui a lancé une phase de rupture ne rapportera pas de point au joueur pendant le tour. Cela permet de **favoriser la construction de liens**, de pousser le joueur à réfléchir à son geste et à établir une stratégie claire.

Bien que la mécanique de rupture de charme est une action qui est, par essence, offensive, **elle se trouve adoucie par le discours que nous lui donnons**. Ainsi, il s'agit en réalité de **surpasser le charme de l'adversaire de sorte qu'il ressente l'amour d'Orphée pour Eurydice**. Le fragment adverse est affaibli et rejoint le Styx, touché par la beauté de la passion d'Orphée et de sa troupe.

La Lyre rompt le charme de la Ciguë Maculée

# Règles du jeu - Le styx

## Version fantomatique du fragment



Lorsqu'un fragment tombe à zéro point de charme, elle retourne dans le Styx qui est **un cimetière commun à tous les fragments du jeu.**

Ce cimetière commun permet donc que **les âmes circulent entre le joueur et les antagonistes.** Elle permet également à chaque rencontre de **recupérer 3 fragments exclusifs aux antagonistes** (leur main de départ).

Dans la mythologie, le Styx est le lieu où traversent les morts avant d'atteindre les enfers. Les âmes n'ont pas encore été jugées et erre jusqu'à leur arrivée.

De manière rhétorique, **les âmes flottent sur le Styx qui sépare les deux terrains de jeu en attendant qu'un des personnages lui insuffle à nouveau du charme et du courage.** Elles peuvent donc être séduites par le joueur ou par l'antagoniste, créant une circulation des fragments entre eux.

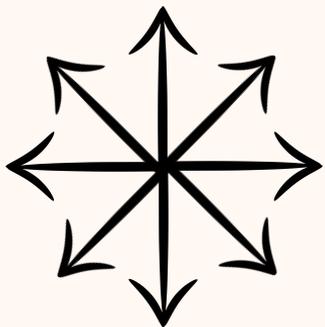
# Types des fragments - Eros

Les fragments Eros sont des fragments passionnés.

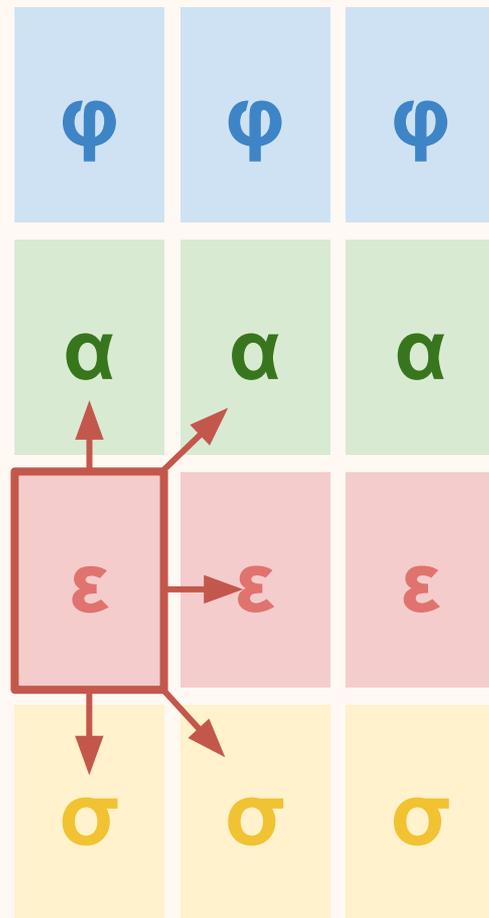
Pour pouvoir être posés sur le plateau, **ils doivent obligatoirement lier un lien passionnel avec un autre fragment.**

Si ce fragment "aimé" meurt, le fragment Eros entrera dans un état second : **une tristesse ou une rage absolue qui lui donnera de nouvelles capacités.**

Ce type peut être **polygame.**



# Ε

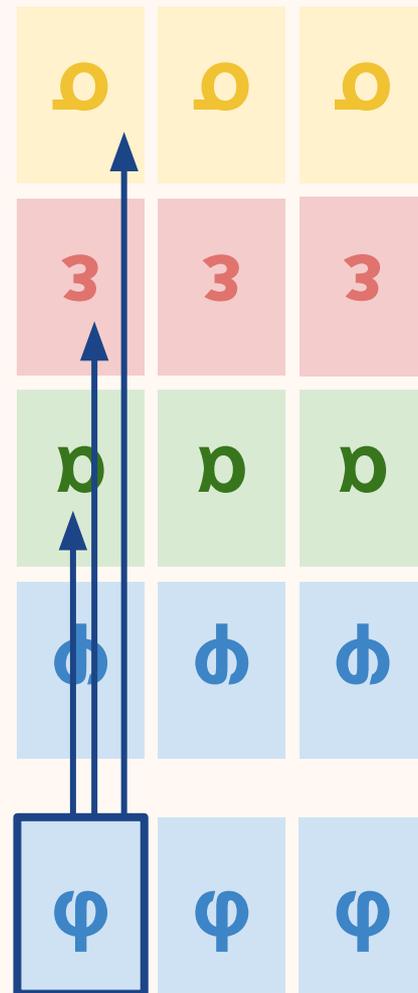
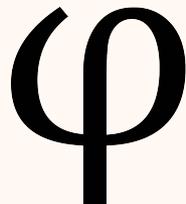


# Types des fragments - Philia

Les fragments Philia sont des fragments politiques. **Ces fragments agissent comme des diplomates avec les fragments adverses.**

**Les fragments Philia doivent obligatoirement lier un lien avec un fragment adverse** pour être posé sur le plateau. Une fois le lien créé, il immobilise le fragment "aimé", qui ne peut plus rompre le charme ou rapporter de points. Si le fragment "aimé" meurt, alors le fragment "aimant" retourne dans le cimetière commun.

Ces fragments ne peuvent pas rompre le charme d'un autre.



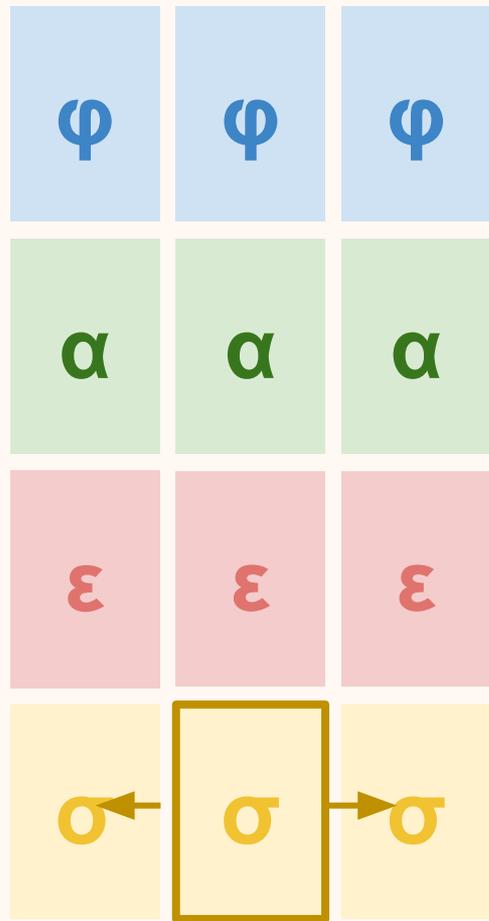
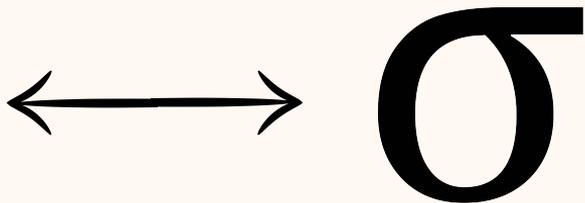
# Types des fragments - Storgê

Les fragments Storgê sont des fragments fraternels.  
Ils peuvent être posés sur le plateau sans être liés à un autre fragment.

Ils pourront se lier uniquement à d'autres fragments Storgé.

Plus les fragments Storgé seront nombreux, plus ils deviendront puissants.

Ils agissent comme un ensemble, la fratrie est plus puissante que l'individu.

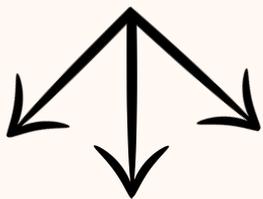


# Types des fragments - Agapè

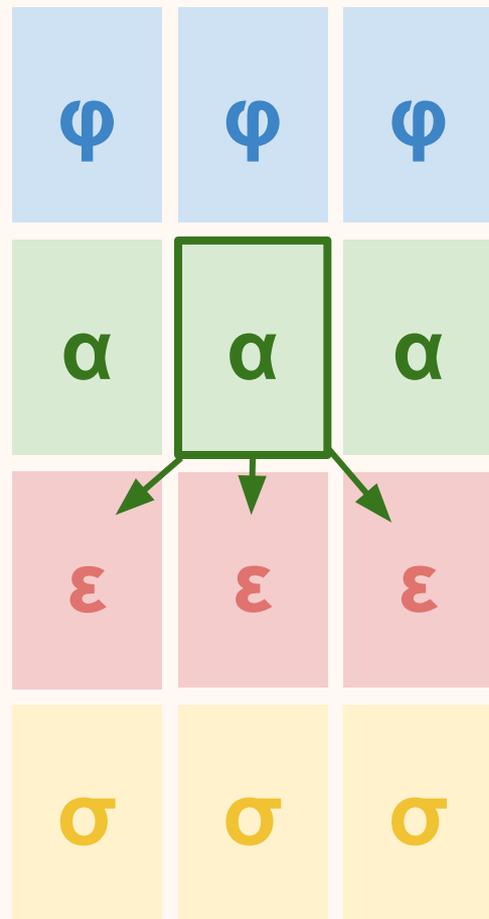
Les fragments Agapè représentent un amour absolu et dévoué, quitte à se sacrifier pour l'être aimé.

Ils **peuvent être posés sur le plateau sans être liés à un autre fragment.**

S'ils sont liés à un autre fragment, **ils agissent comme bouclier du fragment "aimé"**. Le fragment Agapé perdra les points de charme à la place de celui qu'il aime. Ce type peut être **polygame**.

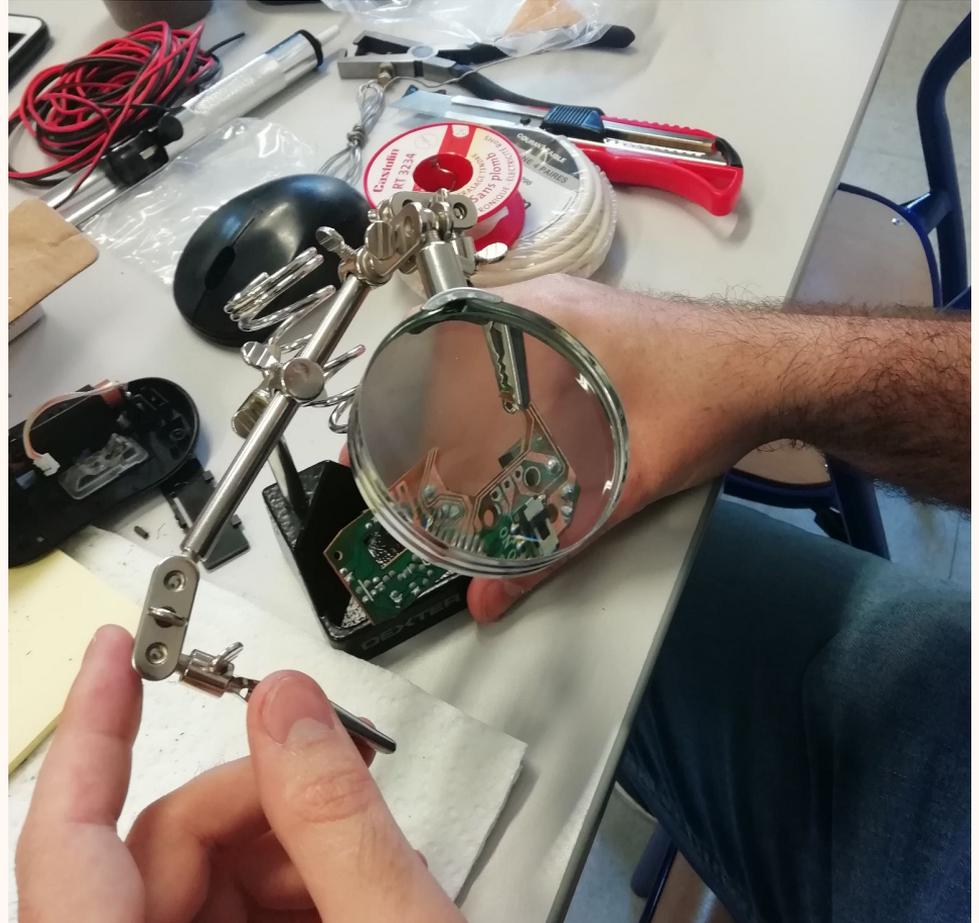


α



# 03

## Contrôleur alternatif



# Le style - Outil d'écriture



Ancienne tablette d'argile et son Style

**Orphée était un musicien, mais également un poète.** Il est dit qu'Orphée, par sa musique et **sa voix enchantait le monde** : il charmait les hommes, les animaux, les arbres et les rochers, les dieux et les monstres.

Nous nous sommes inspiré de cette légende pour créer notre contrôleur alternatif. La poésie d'Orphée va lui permettre de charmer les opposants. **Pour cela, nous avons imaginé recréer un Style : outil d'écriture dans l'antiquité.**

Le Style est, par extension venu à désigner l'ensemble des procédés d'expression et **figures de rhétorique employés dans le discours** ; il est l'objet d'étude de la stylistique.

**Le joueur va donc entièrement jouer Style en main, à la manière d'un poète ou d'un chef d'orchestre.**

# Expérience recherchée



Orphée, Marcello Provenzale

- **Immersion** : incarner Orphée en tant que poète.
- Sentiment de progression, **satisfaction à maîtriser l'art d'Orphée** au fur et à mesure.
- **Approcher une expérience seamless totale**. Uniquement un style en main.
- Invoquer des fragments à la manière d'un **chef d'orchestre** afin de charmer ses opposants.
- **Incantation, magie**, le geste peut ressembler à un enchantement qui anime les fragments.
- Rhétorique du geste.
- Une approche expressive des graphismes : des fragments réalisés traditionnellement avec une esthétique croquée.

**Le joueur réécrit l'histoire d'Orphée au fil du jeu.**

# Éloquence du corps & du geste



Allié de la voix, de la parole ou du chant, **le geste est, depuis l'Antiquité, partie intégrante de l'art oratoire.**

Le Style que nous avons construit vise à **impliquer le joueur physiquement** dans le mythe d'Orphée, celui-ci a réussi de nombreux exploits, sans violence **avec pour seule arme son éloquence, sa musique et ses gestes.** Le joueur devra reproduire certains gestes en fonction des actions qu'il souhaite réaliser.

Comme dans la légende d'Orphée, **la qualité de son geste influe sur les mécaniques de jeu.** Alors, si le geste n'est pas assez précis et assuré, les fragments ne réagiront pas à ses demandes où seront même moins puissantes.

**Grâce à notre contrôleur alternatif, l'écriture et le geste sont mis en avant non pas de manière superflue, mais bien comme un prérequis nécessaire pour accomplir la quête d'Orphée basée sur l'éloquence.**

# Influence du contrôleur - PUISER

## Puiser un fragment

Le joueur puise un fragment dans le Styx qui lui coûte des points de charme.



### **Le geste est réussi**

Le joueur puise le fragment voulu et perd le nombre de points de charme correspondant.

### **Le geste n'est pas réussi**

Le joueur perd le nombre de points de charme prévu, mais ne puise pas de fragment en échange.

# Influence du contrôleur - Poser un fragment

## Poser un fragment

Le joueur pose un fragment de sa main sur une case libre du plateau de jeu.

Le geste est réussi

Le fragment se pose sur le plateau avec son nombre de points de charme prévu.



Le geste n'est pas réussi

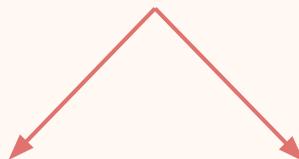
Le fragment se pose sur le plateau, mais sa puissance de charme est diminuée de 1.



# Influence du contrôleur - Rompre le charme

## Rompre le charme d'un fragment

Le joueur utilise un de ses fragments posés sur le plateau pour rompre le charme d'un fragment adverse. Il subit une légère contrepartie lors de cette rupture et ne rapporte pas de point durant ce tour.



### **Le geste est réussi**

Le fragment choisi rompt le charme du fragment adverse, il subit une contrepartie et ne rapporte pas de points ce tour-ci.

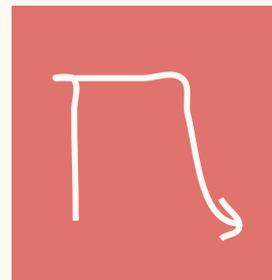
### **Le geste n'est pas réussi**

Le fragment choisi ne rompt pas le charme du fragment adverse et ne rapporte pas de points ce tour-ci.

# Gestes à réaliser



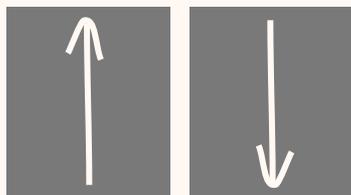
Poser un fragment



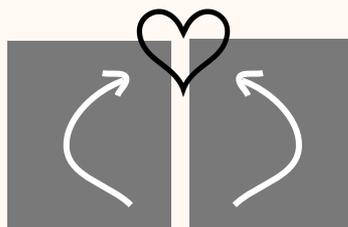
Puiser



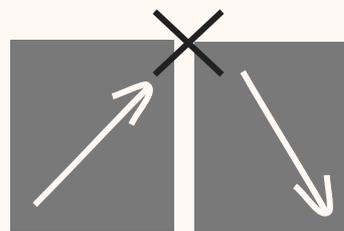
Fin d'action / tour



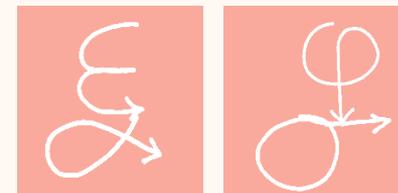
Sortir / poser un fragment



Choisir le fragment aimant et aimé



Choisir le fragment qui rompt le charme et celui qui le perd



Lier des fragments -  
Rompre le charme d'un fragment

# Gestes à réaliser

AGAPE



EROS



STORGE



PHILIA



## Poser un fragment

Pour poser un fragment, le joueur devra valider son action en réalisant le symbole de son type. Chaque symbole correspond à la première lettre du type dans l'alphabet Grec. **La lettre a pour Agapè, e pour Eros, s pour Storgé et f pour Philia.**

## Puise

Pour puiser un fragment, **le joueur devra réaliser la lettre p** de l'alphabet grec.

## Fin d'action / tour

Réaliser le **symbole oméga** qui **représente la fin de quelque chose.**

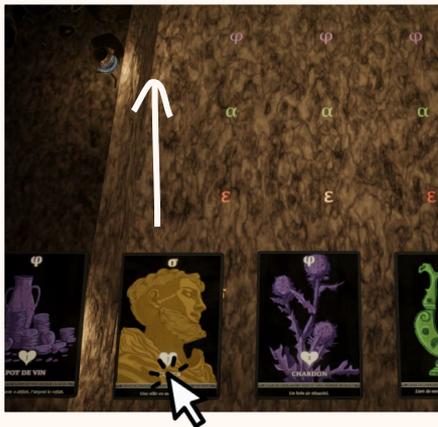


## Lier des cartes - Rompre le charme d'une carte

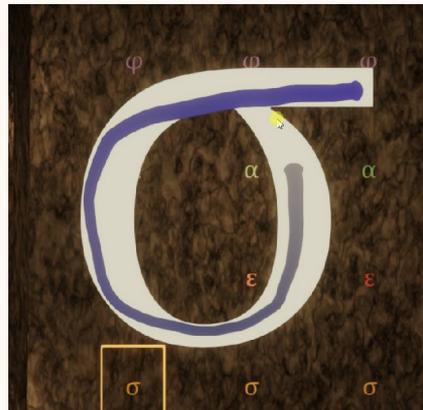
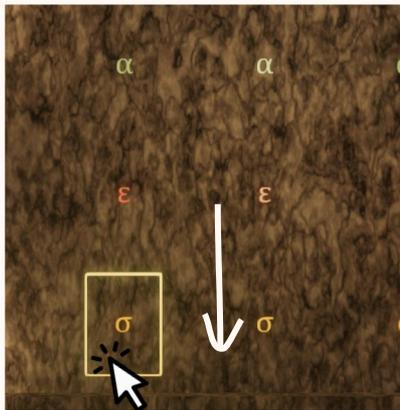
Pour lier des fragments ou rompre le charme d'un fragment adverse, le joueur devra réaliser un symbole combiné des deux types de carte en action. **Cela évoque l'union, le couple et la communication.**

# Gestes à réaliser - Poser un fragment

Main du joueur :



Plateau du joueur :



Le joueur pose un fragment Storgê

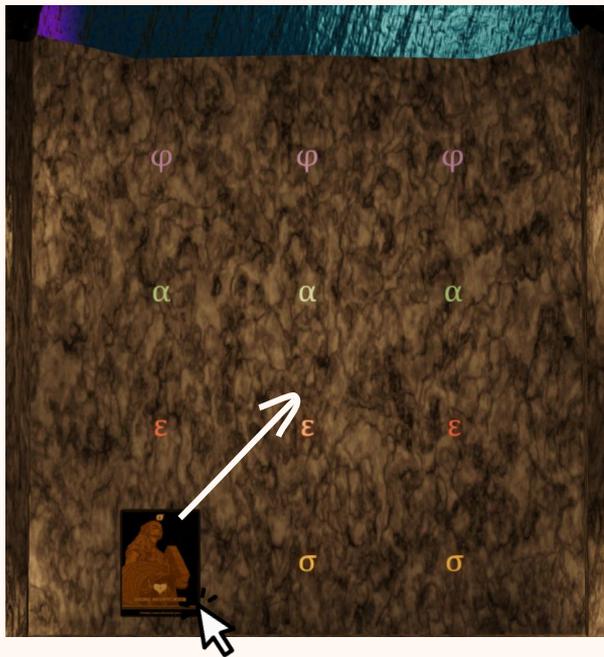
# Gestes à réaliser - Lier un fragment



Création d'une liaison Eros → Agapè

# Gestes à réaliser - Rompre le charme

Plateau du joueur :

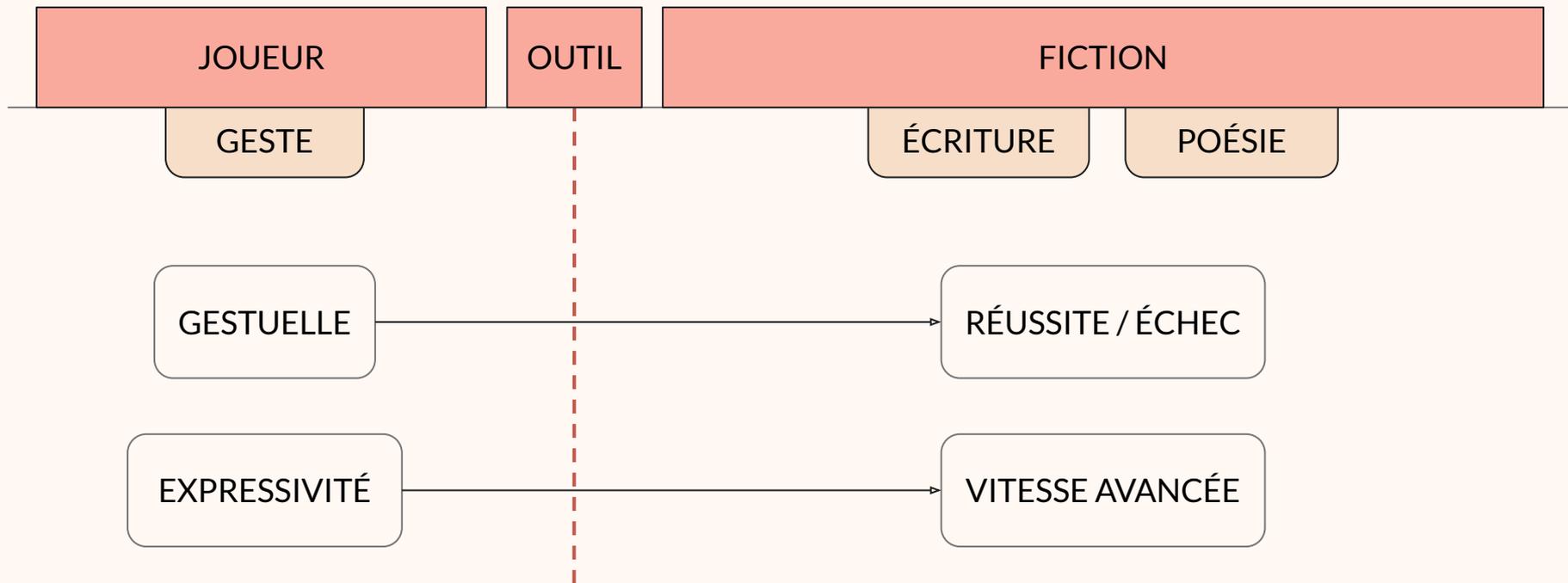


Plateau adverse :



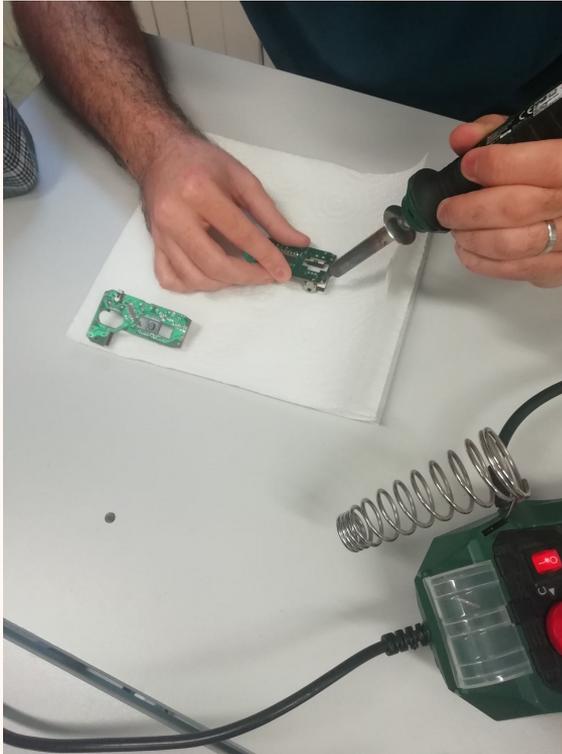
Storgê rompt le charme de storgê

# Limites et frontières



Le joueur incarne un poète qui doit user de mots justes pour charmer son public à l'aide de son fidèle Style.

# Conception du Style



Pour créer le Style, nous avons choisi de **détourner et de reconstruire sous une nouvelle forme une souris optique sans fil**.

Pour cela, nous avons d'abord commencé par faire des tests de soudure sur d'anciennes cartes mères de souris afin de prendre la main, puis, après avoir fait quelques recherches sur la souris sans fil que nous allons utiliser, nous nous sommes lancés !

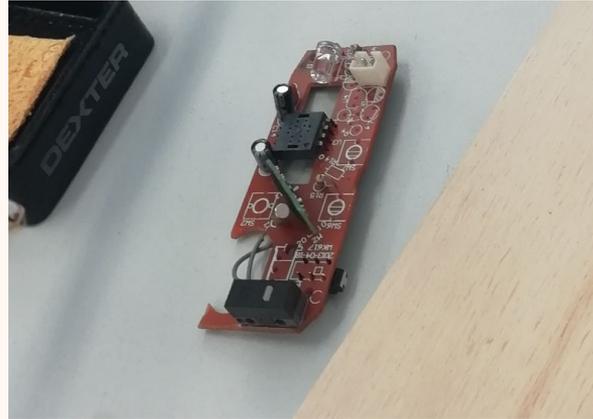
Le but était de démonter intégralement la souris, de dessouder les éléments de sa carte mère et de **remonter le tout verticalement pour prendre la forme d'un Style**.

- Démonter intégralement la souris.
- Dessouder les éléments de sa carte mère.
- Remonter le tout verticalement pour prendre la forme d'un Style.

# Conception du Style



1-) Investir dans un peu de matériel pour y voir plus clair et **dessolder tous les éléments de la carte mère**

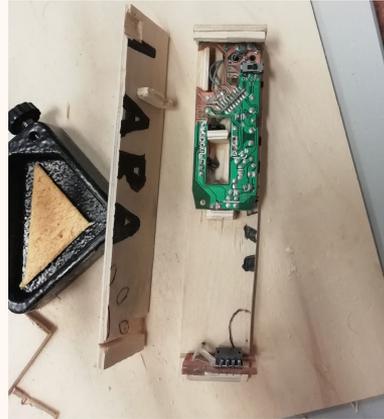
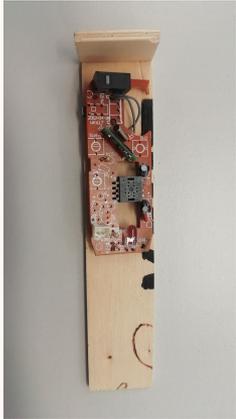


2-) **Couper la carte mère pour l'affiner** et resolder certains éléments



3-) **Couper et poncer le bois** pour créer le Style

# Conception du Style

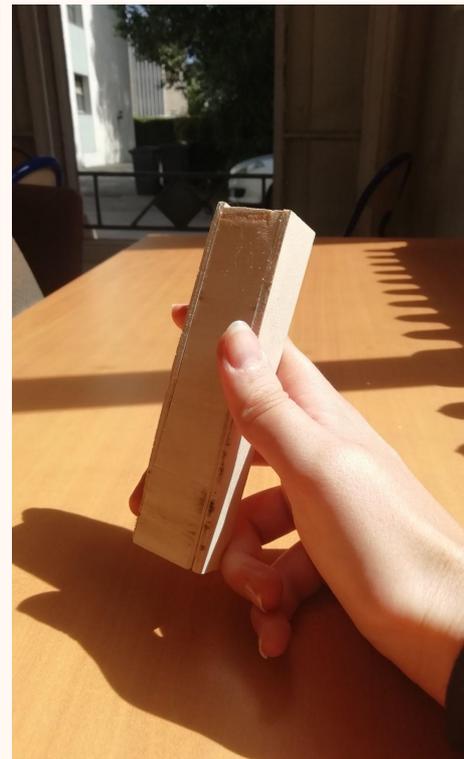
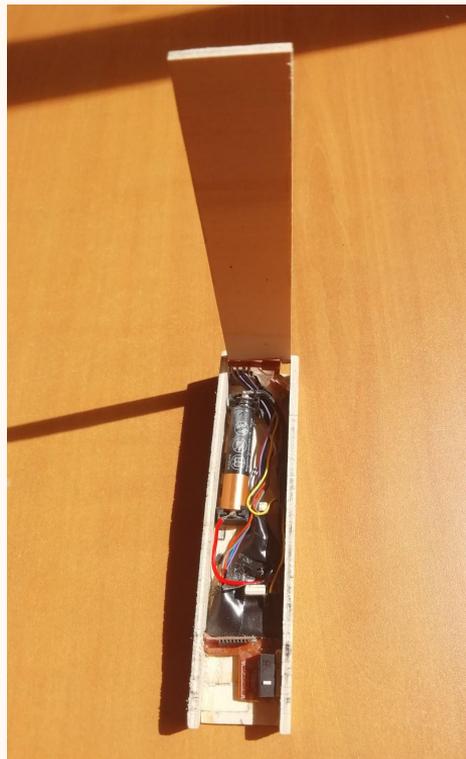


4-) **Créer la structure en bois**, la creuser pour que la carte s'y intègre bien

5-) **Placer le capteur optique et la lumière** en bas du Style

6-) **Souder le capteur optique et la lumière** en bas du Style

# Finalisation du Style

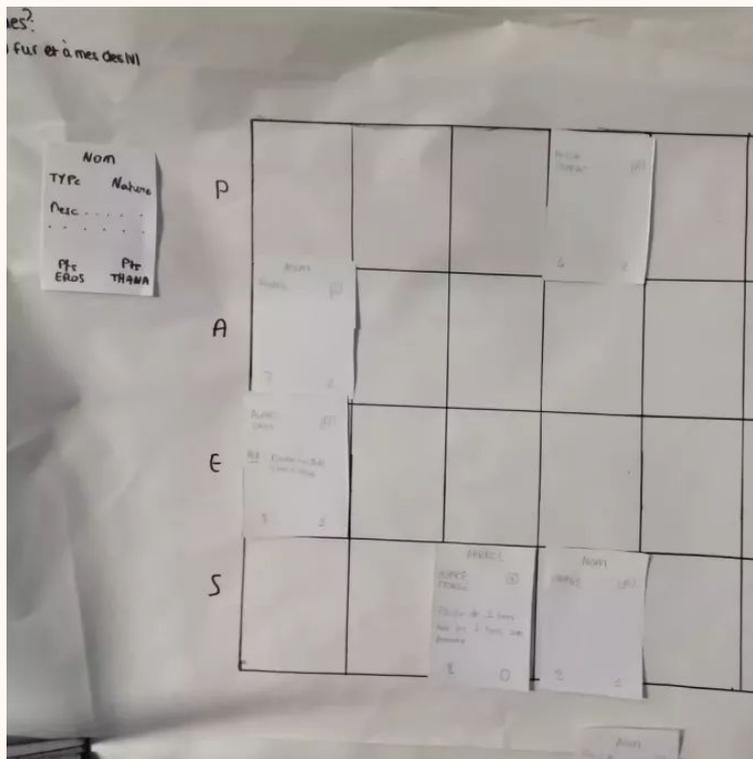


# 04

## Game design

NATURE POSSIBLE DE CARTE	NOMBRE DE LIENS POSSIBLES	Condition d'invocation
Homme Animal	entre 1 et 3	Au moins <b>1 ou + carte</b> doit déjà être invoquée sur le plateau du joueur. & La carte EROS invoqué doit <b>obligatoirement</b> se lier à 1 ou + carte <b>déjà placée</b> sur le plateau lors de son invocation.
Objet Homme Plante	1	Au moins <b>1 carte</b> doit être invoquée sur le plateau du joueur adverse. & La carte PHILIA invoquée doit <b>obligatoirement</b> se lier à 1 <b>carte adverse</b> lors de son invocation
Objet Homme Plante Animal	entre 1 et 3	Pas de condition particulière
Homme Animal	1	Pas de condition particulière

# Prototypage papier



Nous avons, dès le début du projet, fait le choix d'utiliser **le prototypage papier**.

Pour un jeu de cartes, le prototypage papier marche très bien, il permet de **tester les mécaniques rapidement** afin de se rendre compte de ce qui fonctionne ou de ce qui ne fonctionne pas. Cela permet de **faire des changements au fur et à mesure** et de retester aussitôt.

Le prototypage papier nous a également permis **d'équilibrer le jeu** au fur et à mesure des tests et de ce rendre compte des valeurs trop haute ou trop basse en fonction des victoires ou des défaites trop rapides.

# Création des fragments

- **Serpentaire** : Une odeur nauséabonde de charogne est par ailleurs émise par l'inflorescence afin d'attirer les insectes pollinisateurs, mouches et coléoptères, lorsque les fleurs femelles sont matures. Cela dure seulement une journée pendant laquelle le spadice émet de la chaleur. Les fruits sont des baies rouges orange toxiques qu'il est conseillé de supprimer si vous avez de jeunes enfants. Le nom *Dracunculus* désigne le petit dragon en latin
- Muscari à toupet : Le bulbe est comestible. Très prisé en Italie du sud où on le nomme « lampascione », on le trouve en vente dans des bocaux dans quelques supermarchés italiens. Produit agroalimentaire traditionnel de la région des Pouilles et de la Basilicate, il a un goût légèrement amer et il accommode volontiers les viandes ou la charcuterie
- **Cyclamen étalé** : Dès l'Antiquité, le cyclamen, très présent à l'état sauvage au Moyen-Orient, est reconnu pour ses vertus thérapeutiques grâce à la cyclamine présente dans le tubercule, substance amère aux pouvoirs purgatifs. En homéopathie, le *Cyclamen europaeum* est la base d'un remède contre la dépression, le repli sur soi, à l'image de la plante qui replie ses tiges florales lorsque les fruits se forment pour protéger les graines.  
Les Romains l'appréciaient principalement pour son parfum.  
Le cyclamen aurait des vertus aphrodisiaques. Au II<sup>e</sup> siècle avant J.C., Théophraste expliquait que le cyclamen entrait dans la composition de philtres censés aiguïser l'amour et la sensualité. On raconte d'ailleurs que, posé sur le rebord de fenêtre d'une chambre conjugale, il entretient le bonheur du couple !



Doc recherche faune et flore

Pour créer les cartes, nous sommes tout d'abord passés par **une grande phase de recherche et de documentation**. Nous avons commencé par lister les anciens soldats grecs ainsi que la faune et la flore grecque.

Une fois cette première liste réalisée, il a fallu trier lesquels avaient des caractéristiques les plus susceptibles de correspondre à nos quatre type d'amour. Par exemple, pour le type **Philia**, nous avons choisi **des plantes vénéneuses capables d'immobiliser les fragments adverses**. On retrouve notamment la Ciguë maculée, très toxique, elle était à la base du poison officiel des Athéniens, pour les condamnés à mort. Pour **Storgê**, nous avons favorisé **des animaux vivant en meute**. Par exemple le castor qui possède un comportement social très avancé, les castors vivent en groupes familiaux composés de 2 à 6 castors.

Ce travail a été fait pour les 46 fragments qui composent le jeu de cartes afin que **l'univers soit cohérent et que chaque fragment soit pertinent par rapport au type d'amour qu'il représente**.

# Rationalisation du Game Design

Tableaux de jeu				C	D
<b>Mécanique PIOCHER</b> Le joueur pioche une nouvelle carte en échange d'un certain nombre de points de créance. Le nombre de points de créance demandés augmente à chaque carte piochée jusqu'à ce qu'il soit égal à une valeur maximale.				PAS DE DEF	Valeurs m
INPUT : Tablette graphique				Oscilla	Argos
Habilité du joueur : Gestion. Prise de choix tactique	Coût en point de créance	0	AGAPE	AGAPE	
Habilité du joueur : Dextérité	Complète du symbole	Pas de symbole	OBJET	ANIMAL	
	Le coût de la réalisation du symbole				
	Méga d'erreur lors de la réalisation du symbole	100%			
Le pourcentage d'erreur accepté afin de réussir/échouer					"Fidèle, jusqu'au bout."
<b>Mécanique POSER UN CARTE</b> Le joueur pose une carte de sa main son plateau de jeu.				PAS DE DEF	Valeurs m
INPUT : Tablette graphique					
Habilité du joueur : Prise de choix tactique Stratégie d'ensemble	Nombre d'emplacement sur le plateau	00	---		
	Le nombre d'emplacement du type de la carte voulu sur le plateau				
	nombre de liens requis	0	3	2	
Habilité du joueur : Dextérité	Le nombre de liens requis pour pouvoir poser la carte sur le plateau		1	1	
	Complète du symbole	Pas de symbole			
	Le coût de la réalisation du symbole				
Le pourcentage d'erreur accepté afin de réussir/échouer				3	1
<b>Mécanique CREER UNE LIAISON (AGAPE - STORAGE)</b> Le joueur crée une nouvelle liaison entre une carte "Animale" et une carte "Armée"				PAS DE DEF	Valeurs m
INPUT : Tablette graphique				DIFF. MOYENNE	DIFF. DIFFICILE
Nombre d'emplacement table disponible autour de la carte				Agape : 4	

Concernant le Game Design, nous avons fait le choix de le rationaliser.

Étant donné que nous devons créer un nombre de cartes suffisant pour ne pas retomber toujours sur les mêmes, il était plus simple de recourir au RGD et aux matrices de variations pour les créer.

Le RGD nous a permis de créer 46 fragments avec des difficultés différentes et de pouvoir gérer facilement l'équilibrage.

[Lien vers le google sheet regroupant les matrices, les paramètres atomiques et les fragments de jeu.](#)

# Mécanique - Puiser

## Puiser un fragment

### Description :

À chaque début de tour, le joueur peut puiser des fragments en échange de quelques points de charme. Le coût de l'action augmente à chaque fragment supplémentaire qu'il pioche. S'il a moins de 2 fragments en début de tour, le joueur puiser automatiquement un fragment. La main est limitée à 5 fragments. Si le geste est mal réalisé, il perd les points de charme, mais n'obtient pas de fragment.

### Input :

Symbole i de l'alphabet grec à réaliser avec le Style d'Orphée.

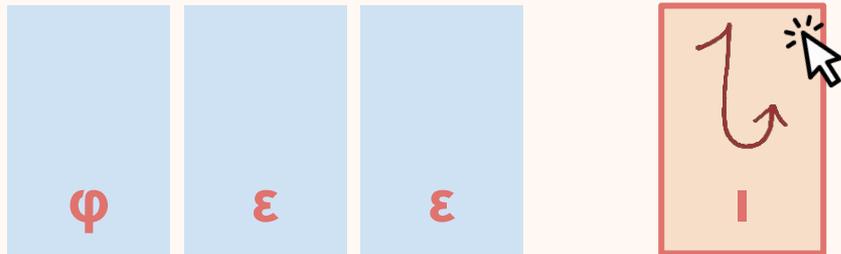
### Skills :

Gestion, Prise de choix tactique.

## Paramètres atomiques associés

- Coût en point de charme
- Marge d'erreur à la réalisation du symbole
- Complexité du symbole

Main du joueur :



Le joueur puiser un fragment dans le styx

# Tableau de déclinaison

<b>Mécanique: PUISER</b> Définition : Le joueur puise un fragment dans le Styx	Input : <b>Style d'Orphée</b>	<b>Pas de défi</b>	<b>Facile</b>	<b>Moyen</b>	<b>Difficile</b>	<b>Impossible</b>
Habilitéte joueur : <b>Prise de choix tactique</b>	<b>Durée :</b> Coût en points de charme	0	1	2	3	infini
Habilitéte joueur : <b>Précision</b>	<b>Marge de manoeuvre :</b> Marge d'erreur à la réalisation du symbole	100%	80%	40%	20%	0%
	<b>Marge de manoeuvre :</b> Complexité du symbole	Pas de symbole	Peu complexe	Complexe	Très complexe	Infaisable

# Matrice de variation

<b>Mécanique: Puiser un fragment</b>	1er fragment pioché	2ème fragment pioché	3ème fragment pioché	4ème fragment pioché
<b>Coût en points de charme</b>	Facile	Moyen	Difficile	Difficile
<b>Marge d'erreur à la réalisation du symbole</b>	Facile	Moyen	Moyen	Difficile
<b>Complexité du symbole</b>	Moyen	Moyen	Moyen	Moyen

# Mécanique - Poser un fragment

## Poser un fragment

### Description :

Le joueur pose un fragment de sa main sur une case libre du plateau de jeu. Si le fragment est de type Eros ou Philia, le joueur doit le lier pour pouvoir le poser, mais dans le cas contraire, il peut le poser sans effectuer les liaisons. Si le geste est mal réalisé, le fragment se pose sur le plateau, mais sa puissance de charme est diminuée de 1.

### Input :

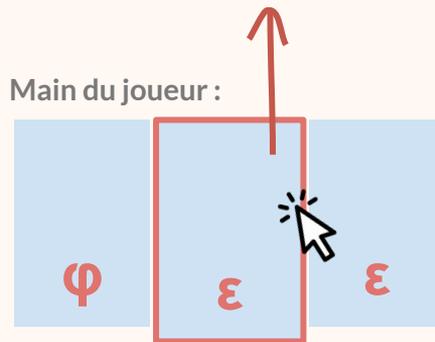
Réaliser le symbole du fragment à poser avec le Style d'Orphée.

### Skills :

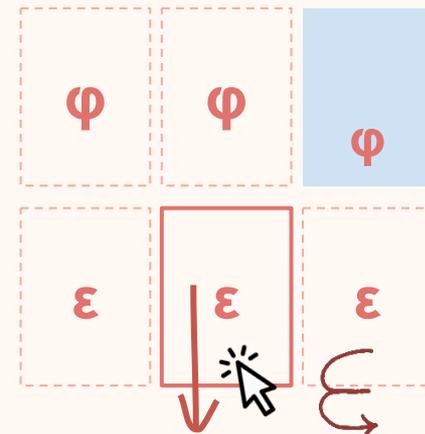
Prise de choix tactique, stratégie d'ensemble.

## Paramètres atomiques associés

- Nombre de cases du type du fragment existante sur le plateau
- Nombre de lien requis
- Marge d'erreur à la réalisation du symbole
- Complexité du symbole



### Plateau du joueur :



Le joueur pose un fragment eros

# Tableau de déclinaison

Mécanique: <b>Poser un fragment</b> Définition : Le joueur pose son fragment sur le plateau	Input : <b>Style d'Orphée</b>	Pas de défi	Facile	Moyen	Difficile	Impossible
Habilitéte joueur : <b>Gestion</b>	<b>Nombre de choix possibles :</b> Nombre de cases du même type du fragment	Nbr de cases illimité	3 ou +	2	1	Aucune case du type du fragment
Habilitéte joueur : <b>Prise de choix tactique</b>	<b>Durée :</b> Nombre de liens requis	Aucun lien	1 lien	2 liens	3 ou +	9 liens
Habilitéte joueur : <b>Précision</b>	<b>Marge de manoeuvre :</b> Marge d'erreur à la réalisation du symbole	100%	80%	40%	20%	0%
	<b>Marge de manoeuvre :</b> Complexité du symbole	Pas de symbole	Peu complexe	Complexe	Très complexe	Infaisable

# Matrice de variation

<b>Mécanique:</b> Poser un fragment	Eros	Philia	Storgê	Agapé
<b>Nombre de liens requis</b>	[Facile - Difficile]	Facile	Pas de défi	Pas de défi
<b>Marge d'erreur à la réalisation du symbole</b>	Facile	Facile	Facile	Facile
<b>Complexité du symbole</b>	Moyen	Difficile	Facile	Facile

<b>Mécanique:</b> Poser un fragment (plateau de jeu)	Charon	Cerbère	Les Juges des enfers	Narcisse	Hadès
<b>Nombre de cases du type du fragment existants sur le plateau</b>	Facile	Moyen	Difficile	Moyen	Difficile

# Mécanique - Créer une liaison

## Créer une liaison

### Description :

Le joueur crée une liaison d'un fragment "Aimant" vers un ou plusieurs fragments "Aimé". Pour Eros et Philia, la liaison doit être effectuée lors de la pose du fragment. Pour Storgè et Agapè, la liaison peut être réalisée ultérieurement.

### Input :

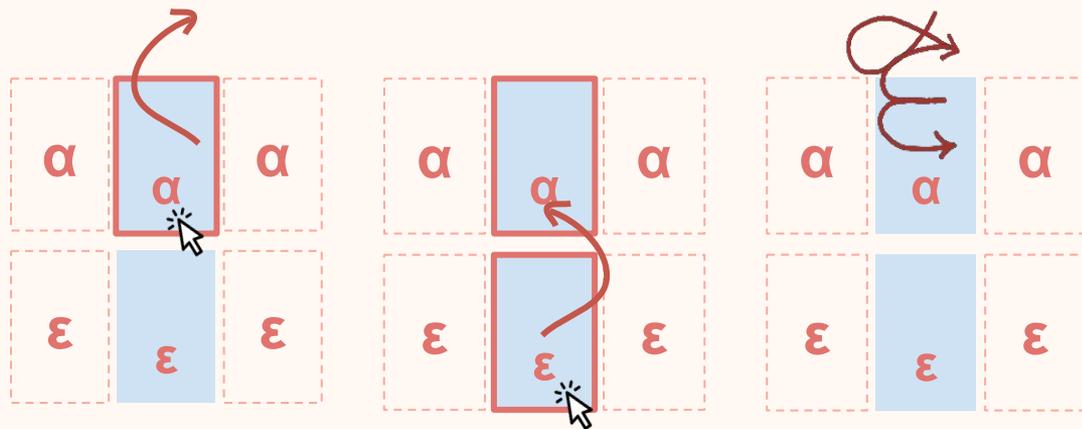
Réaliser le symbole combiné du fragment aimant et celui du fragment aimé avec le Style d'Orphée.

### Skills :

Prise de choix tactique, stratégie d'ensemble, gestion

## Paramètres atomiques associés

- Nombre de cases disponible autour du fragment
- Marge d'erreur à la réalisation du symbole
- Complexité du symbole
- Nombre de liens possibles
- Longueur du lien



Création d'une liaison agapè → eros

# Tableau de déclinaison

<b>Mécanique: Créer une liaison</b>  <b>Définition :</b> Formation d'un lien d'amour de type Agapè ou Storgè	Input : Style d'Orphée	Pas de défi	Facile	Moyen	Difficile	Impossible
<b>Habileté joueur :</b> <b>Prise de choix tactique</b>	Nombre de cases disponibles autour du fragment	4	3	2	1	0
	Longueur du lien	Tout le plateau	4 ou +	2	1	0
	Nombre de liens possibles	Aucun	1	2	3 et +	Illimité
<b>Habileté joueur :</b> <b>Précision</b>	<b>Marge de manoeuvre :</b> Marge d'erreur à la réalisation du symbole	100%	80%	40%	20%	0%
	<b>Marge de manoeuvre :</b> Complexité du symbole	Pas de symbole	Peu complexe	Complexe	Très complexe	Infaisable

# Matrice de variation

<b>Mécanique: Créer une liaison</b>	<b>Hoplite (Agapè)</b>	<b>Amazone (Eros)</b>	<b>Pot-de-vin (Philia)</b>	<b>Gymnète (Storgè)</b>
<b>Longueur du lien</b>	Difficile	Difficile	Facile	Difficile
<b>Marge d'erreur autorisée à la réalisation du symbole</b>	n.a	n.a	n.a	n.a
<b>Complexité du symbole</b>	Facile	Moyen	Difficile	Facile
<b>Nombre de liens possibles</b>	Moyen	Difficile	Facile	Facile

# Mécanique - Rompre le charme

## Rompre le charme d'un fragment

### Description :

Le joueur utilise un de ses fragments posés sur le plateau pour rompre le charme d'un fragment adverse. Il subit une légère contrepartie lors de cette rupture. Si le tracé est mal fait, le fragment choisi ne rompt pas le charme du fragment adverse et ne rapporte pas de points ce tour-ci.

### Input :

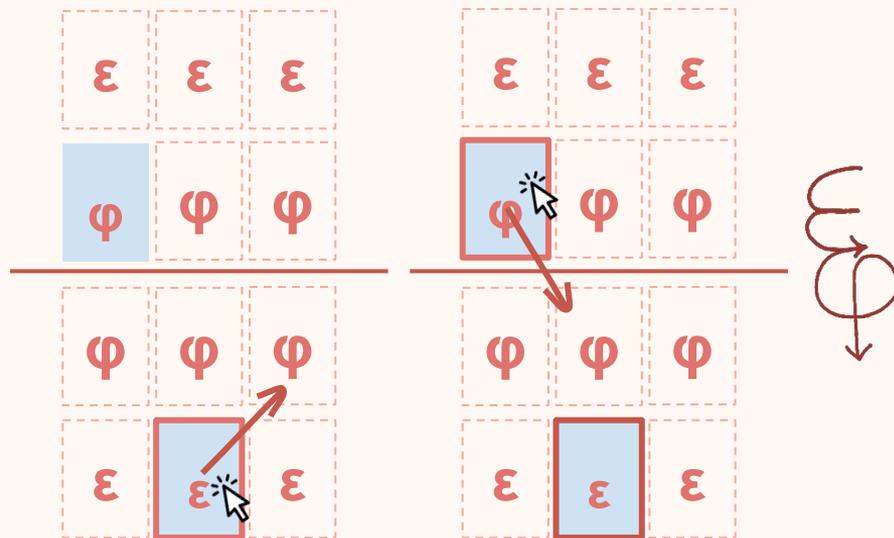
Réaliser le symbole combiné du fragment qui rompt le charme et du fragment dont le charme est rompu avec le Style d'Orphée.

### Skills :

Gestion, prise de choix tactique.

## Paramètres atomiques associés

- Puissance de charme du fragment
- Marge d'erreur à la réalisation du symbole
- Complexité du symbole



Eros rompt le charme de philia

# Tableau de déclinaison

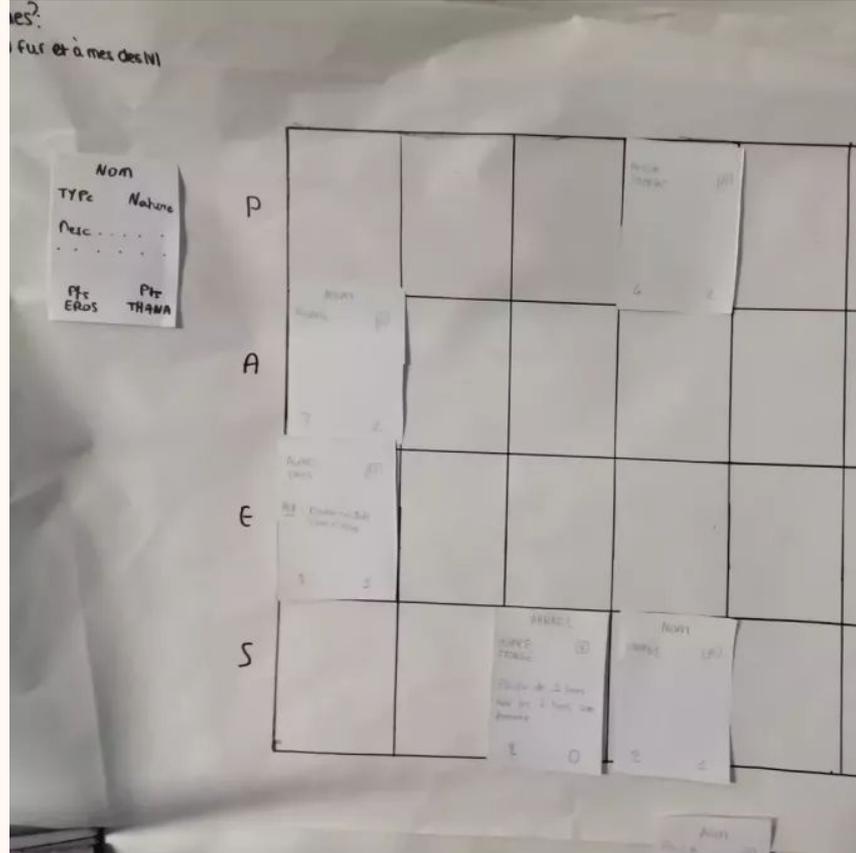
<b>Mécanique: Rompre le charme</b> Définition : Baisse les points de charme d'un fragment adverse	Input : <b>Style d'Orphée</b>	Pas de défi	Facile	Moyen	Difficile	Impossible
Habilitéte joueur : <b>Prise de choix tactique</b>	<b>Durée : Puissance de charme</b> (en points de charme)	+10	4-7	2-3	1	0
Habilitéte joueur : <b>Précision</b>	<b>Marge de manoeuvre :</b> Marge d'erreur à la réalisation du symbole	100%	80%	40%	20%	0%
	<b>Marge de manoeuvre :</b> Complexité du symbole	Pas de symbole	Peu complexe	Complexe	Très complexe	Infaisable

# Matrice de variation

<b>Mécanique: Rompre le charme</b>	<b>Peltaste (Agapè)</b>	<b>Amazone (Eros)</b>	<b>Feu grégois (Storgê)</b>
<b>Puissance de charme</b>	Moyen	Facile	Difficile
<b>Marge d'erreur à la réalisation du symbole</b>	n.a	n.a	n.a
<b>Complexité du symbole</b>	Facile	Facile	Moyen

# 05

## Level design



# Entraînement - Apollon



*Apollon et Uranie, la Muse, Charles Meynier*

Avant de commencer son aventure, **le joueur va pouvoir prendre en main les mécaniques du jeu dans un espace sûr sans conséquences sur le reste de son périple.**

Apprenant l'expédition qu'il prévoit, Apollon s'empresse en effet de le retrouver avant son départ afin de lui enseigner les bases du commandement.

**L'entraînement n'oppose le joueur à aucun adversaire et il est libre de le quitter à tout moment pour se lancer dans l'aventure.**

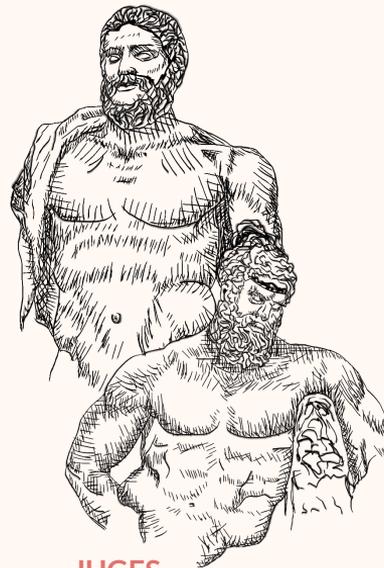
# Antagonistes & flow



CHARON



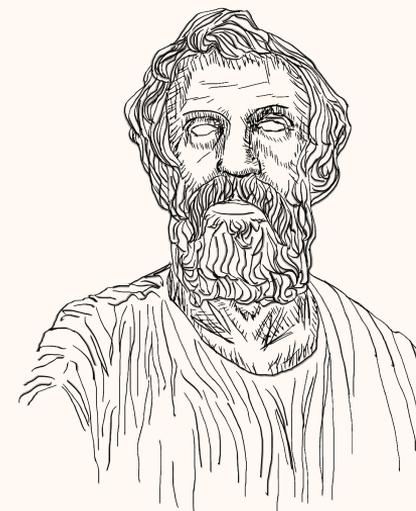
CERBÈRE



JUGES



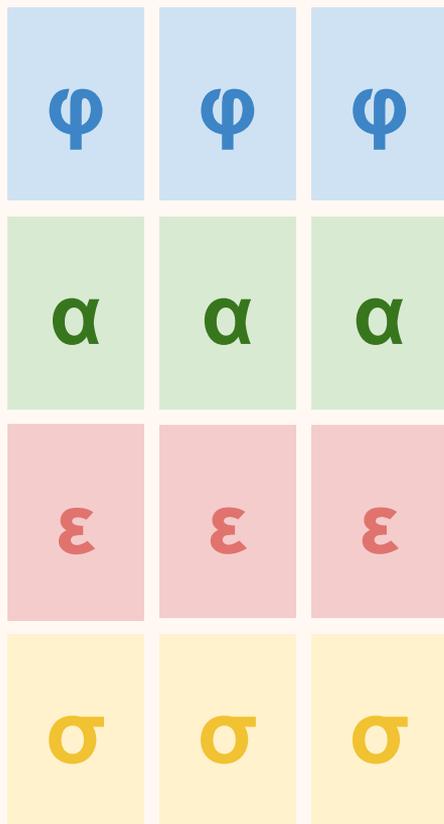
NARCISSE



HADES

Pour correspondre au flow narratif et pour que le joueur prenne du plaisir, le flow et la difficulté des rencontres ont été réfléchies de la manière suivante : **la difficulté augmente graduellement jusqu'à atteindre un premier pic lors des juges. Afin de laisser le joueur respirer et de lui faire sentir qu'il commence à prendre le jeu en main, la courbe de difficulté redescend avec Narcisse avant d'atteindre son pic le plus haut avec Hadès, le roi des enfers.**

# Plateau de jeu - Charon

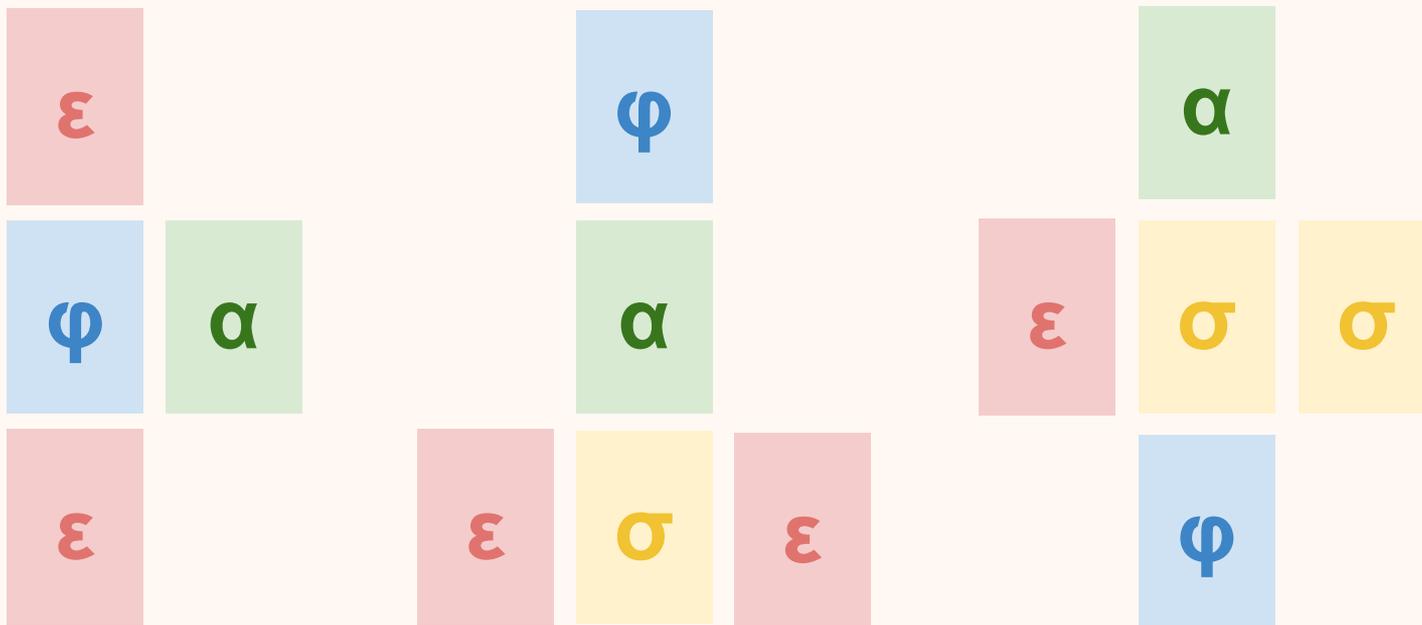


Charon est le premier antagoniste que le joueur rencontre. Cette phase de jeu agit comme **un test pour voir si le joueur a compris les mécaniques** qu'il va devoir utiliser tout au long du jeu. **Le plateau doit donc être simple.**

De plus, le plateau de jeu est créé pour métaphoriser la personnalité de Charon. **Charon est un personnage triste et monotone qui voit passer des morts toute la journée. En ce sens, le plateau est donc monotone et triste, sans folie.**

Cela permet de bien retranscrire la personnalité du protagoniste, mais aussi d'offrir un terrain simple pour la première rencontre.

# Plateau de jeu - Cerbère



Plateau de jeu **métaphorisant les 3 têtes et les 3 personnalités de Cerbère** :

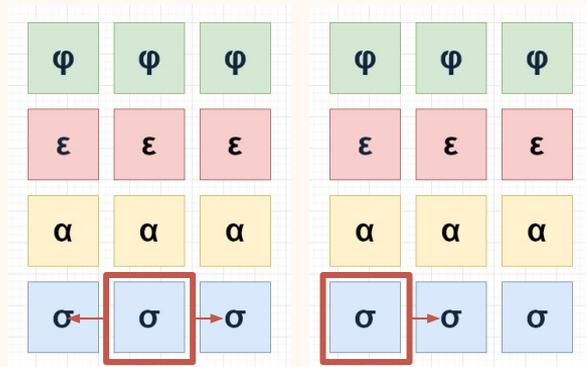
- La tête de droite est **bienveillante** → Avancement **Agapè**
- La tête du milieu est **impartiale** → Avancement **Philia**
- La tête de gauche est **haineuse** → Avancement **Eros**

“Les trois têtes” semblent très distinctes, mais la communication est encore légèrement présente entre elles.

# Rational level design

Le Rational level design n'a pas été facile à mettre en place. Nos matrices de variation sont créées par rapport aux fragments de jeux, or, les fragments de jeux ne varient pas fondamentalement d'une rencontre à l'autre, **notre level design ne dépend pas des fragments, mais du plateau et des cases pouvant accueillir ces fragments**. Pour augmenter la difficulté, nous jouons sur les paramètres du plateau : le nombre de cases des types de fragment ainsi leur emplacement qui nous permet de compter les liaisons possibles d'une case.

Exemples :



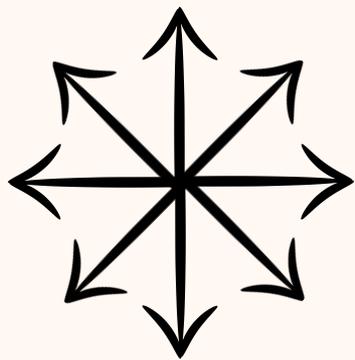
Dans le schéma ci-contre, on peut voir qu'une case Storgê positionnée au centre aura deux liaisons possibles alors qu'une case Storgê positionnée sur un bord n'aura qu'une liaison possible. Il est donc possible d'élever la difficulté en jouant sur ces paramètres.

**Nos deux terrains de jeu étaient déjà conçus avant l'exercice du RLD, de ce fait, le RLD nous a permis de vérifier que notre Level Design était cohérent et graduel en difficulté.**

Pour l'exercice, nous avons donc calculé sur nos deux plateaux le nombre de cases de chaque type et le nombre de liaison associée à celles-ci. Ici, ce terrain possède 3 cases Storgê : 1 case à deux liaisons et 2 cases à une liaison.

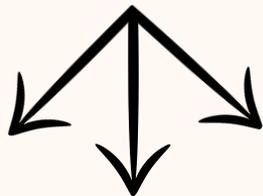
Nous avons relié ces calculs à deux mécaniques : la **pose d'un fragment** et la **liaison d'un fragment**. Nous avons choisi ces deux mécaniques, car bien que les cases restent les mêmes, la difficulté est inverse. Dans le cas de la pose d'un fragment, **plus il y a de cases à liaison multiple disponible pour un type, plus il est facile de poser le fragment** (Exemple : un fragment Eros me demande 3 liaisons. Il est plus facile de la poser s'il y a 3 cases Eros à 3 liaisons possibles que s'il n'y en a qu'une). Dans le cas de la liaison d'un fragment, **plus il y a de liaisons possibles, plus il y a de choix possible et par conséquent plus il faut réfléchir à quel fragment nous lions le nôtre**. S'il y a moins de choix, la liaison est plus simple.

# Rappel des liaisons



EROS

ε



AGAPE

α



STORGE

σ



PHILIA

φ

# Rational level design

<b>Mécanique: Poser un fragment</b>	<b>Usage de l'input mental et moteur</b>	<b>Prise de choix tactique (mental)</b>	<b>Précision (moteur)</b>	<b>Côte de difficulté</b>
Case Eros (1-2 liaisons)	2	4	1	10
Case Eros (3-4 liaisons)	2	3	1	8
Case Eros (5-6 liaisons)	2	2	1	6
Case Eros (7-8 liaisons)	2	1	1	4
Case Agapè (1 liaison)	2	2	1	6
Case Agapè (2 liaisons)	2	1,5	1	5
Case Agapè (3 liaisons)	2	1	1	4
Case Storgê (1 liaison)	2	1,5	1	5
Case Storgê (2 liaisons)	2	1	1	4
Case Philia (1 liaison)	2	1	1	4

<b>Mécanique: Poser un fragment</b>	<b>Difficulté</b>	<b>Niveau 1 (Charon)</b>	<b>Niveau 2 (Cerbère)</b>	<b>Niveau 3 (3 juges)</b>	<b>Utilisation</b>
Case Eros (1-2 liaisons)	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
Case Eros (3-4 liaisons)	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
Case Eros (5-6 liaisons)	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
Case Eros (7-8 liaisons)	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
Case Agapè (1 liaison)	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
Case Agapè (2 liaisons)	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
Case Agapè (3 liaisons)	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
Case Storgè (1 liaison)	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>9</b>
Case Storgè (2 liaisons)	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
Case Philia (1 liaison)	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>Difficulté cumulative</b>	<b>/</b>	<b>56</b>	<b>81</b>	<b>90</b>	<b>/</b>

# Rational level design

<b>Mécanique:</b> <b>Lier un fragment</b>	<b>Usage de l'input mental et moteur</b>	<b>Prise de choix tactique (mental)</b>	<b>Précision (moteur)</b>	<b>Côte de difficulté</b>
Case Eros (1-2 liaisons)	2	1	1	4
Case Eros (3-4 liaisons)	2	2	1	6
Case Eros (5-6 liaisons)	2	3	1	8
Case Eros (7-8 liaisons)	2	4	1	10
Case Agapè (1 liaison)	2	1	1	4
Case Agapè (2 liaisons)	2	1,5	1	5
Case Agapè (3 liaisons)	2	2	1	6
Case Storgê (1 liaison)	2	1	1	4
Case Storgê (2 liaisons)	2	1,5	1	5
Case Philia (1 liaison)	2	1	1	4

<b>Mécanique: Lier un fragment</b>	<b>Difficulté</b>	<b>Niveau 1 (Charon)</b>	<b>Niveau 2 (Cerbère)</b>	<b>Niveau 3 (3 Juges)</b>	<b>Utilisation</b>
Case Eros (1-2 liaisons)	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
Case Eros (3-4 liaisons)	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
Case Eros (5-6 liaisons)	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
Case Eros (7-8 liaisons)	<b>10</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
Case Agapè (1 liaison)	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
Case Agapè (2 liaisons)	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
Case Agapè (3 liaisons)	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
Case Storgè (1 liaison)	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>9</b>
Case Storgè (2 liaisons)	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
Case Philia (1 liaison)	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>Difficulté cumulative</b>	<b>/</b>	<b>67</b>	<b>65</b>	<b>63</b>	<b>/</b>
<b>Difficulté cumulative totale</b>	<b>/</b>	<b>123</b>	<b>146</b>	<b>153</b>	<b>/</b>

# Rational level design

## POSER UN FRAGMENT

Difficulté cumulative	/	56	81	90	/
-----------------------	---	----	----	----	---

## LIER UN FRAGMENT

Difficulté cumulative	/	67	65	63	/
-----------------------	---	----	----	----	---

Difficulté cumulative totale	/	123	146	153	/
------------------------------	---	-----	-----	-----	---

Le rational level design nous a montré que notre level design correspondait à ce que nous voulions en terme d'augmentation de difficulté et de narration. Effectivement, pour **Charon** qui est la **première rencontre**, nous voulions **une difficulté base** pour que le joueur prenne en main les mécaniques. De plus, narrativement, nous voulions **une rencontre où le joueur soit libre dans ses mouvements** et dans ses choix afin qu'il expérimente. En revanche avec **Cerbère**, nous voulions une rencontre qui **monte très fort en tension et en difficulté**, où **le joueur soit restreint et emprisonné**. En ce sens, on peut voir que la difficulté de la pose d'un fragment augmente considérablement et que la liaison elle diminue légèrement ce qui correspond au fait que le joueur soit beaucoup moins libre dans les choix de ses liaisons et que par conséquent le choix soit moins difficile. **De manière cumulative, la difficulté augmente d'un coup comme nous le voulions.**

Enfin, nous avons utilisé ce tableau pour expérimenter la création du troisième terrain que nous n'avions pas encore créé (car non-présent dans le prototype). Pour la rencontre avec les Juges, nous voulions que la difficulté augmente encore un peu par rapport à Cerbère, mais avec un moins grand écart qu'avec Charon. Nous avons entré des données pour augmenter la difficulté et nous avons obtenu une difficulté cumulative cohérente avec ce que nous voulions !

# Rational level design



Courbe de difficulté voulu avant l'utilisation du RLD

Difficulté cumulative totale	/	123	146	153	/
------------------------------	---	-----	-----	-----	---

Courbe de difficulté obtenu en utilisant l'outil

Le RLD est un outil qui s'est très bien adapté à notre projet puisque nous avons obtenu des résultats qui s'approchent beaucoup de notre intention d'augmentation de la difficulté. Nous avons pris du plaisir à réfléchir à la manière d'adapter l'outil pour qu'il s'applique à notre concept de jeu et le résultat est très satisfaisant !

# 06

## Narrative design

### Apparence

1 card

#### Frêle et fiévreux

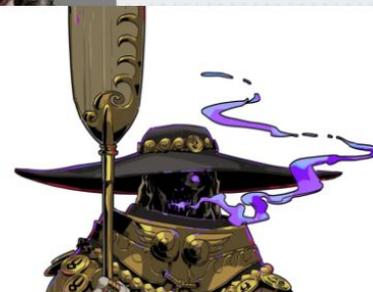
- **Visage:** Vraisemblablement caché par une capuche. La lueur de ses yeux est visible et éclatante.
- **Apparel:** Vêtements miteux qui inspirent la pitié à ceux qui le regarde. Semble fragile et sans défense mais est muni d'un grand sceptre lui servant de pagaie dans sa main droite. Une corde serrée jusqu'au sang lie son bras droit au manche de la pagaie.



Sbire mage - League of Legends



Une représentation de Charon



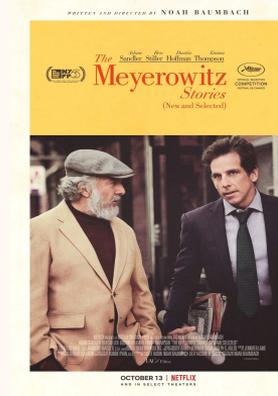
# Références - Narration



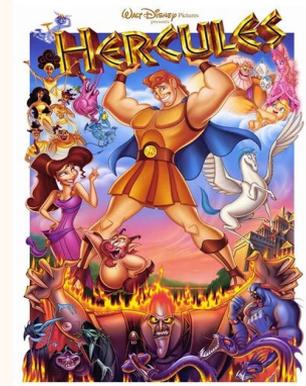
*What remains of Edith Finch*



*Night In The Woods*



*The Meyerowitz Stories*



*Hercules*



*The Wolf Among Us*



*Fire Watch*



*The Last of Us 2*



*Kaamelott*

# Piliers narratifs

Ils répondent aux **piliers du jeu**. Nous devons toujours vérifier si ce que nous créons et mettons en œuvre correspond à ces piliers.

## Mythologie grecque

**Détourner** tout en restant relativement fidèle aux sources.

## Linéarité

Narration linéaire, le joueur est emmené vers un point final peu importe ses décisions.

## Comique

Mêler le tragique au comique.

## Rhétorique de l'échec

Échec de l'accomplissement de la quête initiale.

## Difficulté variable (design)

**Gestion du flow, la difficulté est croissante** avec un palier descendant avant le final.

## À éviter

- **Viscéral** : Pas de gore ou de contenu sexuel.
- **Héroïsme** : S'éloigner du mythe du *Hero's Journey*.

# Narration linéaire

Le joueur est amené malgré lui vers une fin déjà écrite. Ses choix au cours du jeu sont très limités voire quasi-inexistants. Le but étant de le transporter dans les décisions et dans les péripéties d'Orphée. Le challenge est apporté par les phases de jeu.

Le but primitif est d'assigner au joueur **une tâche précise** (libérer Eurydice) qu'il doit réaliser. À lui de trouver la ou les **stratégies gagnantes** (gameplay). La tâche accomplie, un nouveau dialogue se déclenche et fait **avancer le joueur** dans le jeu et l'histoire. Dans notre jeu, le joueur verra une **cinématique d'introduction** et une **cinématique finale de résolution**. Tout au long du jeu, en revanche, ce sera uniquement des scènes de dialogues avec des images fixes de chaque locuteur.

De la même manière, afin de passer à la phase narrative suivante, le joueur a une multitude de manières de charmer son opposant. A lui d'**établir une stratégie** afin de passer à la nouvelle scène et d'**avancer dans l'histoire**.



# Choix de la narration linéaire

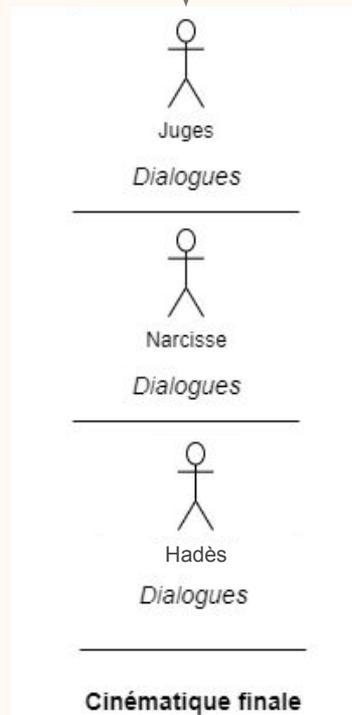
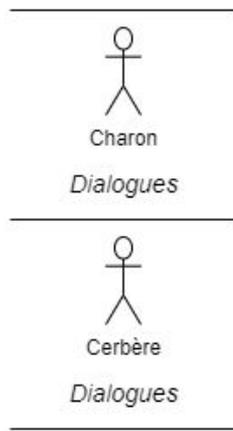
## 1. Contrôler l'expérience joueur

Même si le joueur avance dans l'histoire, on possède une maîtrise totale du déroulé scénaristique **garantissant une progression de l'intrigue fidèle à notre intention de départ.**

## 2. Mythologie immersive

Le but est que **le joueur se plonge dans un scénario immersif** afin de redécouvrir le mythe d'Orphée, réécrit et romancé.

### Cinématique d'introduction



# Conflits

Quels seront les conflits par rapport au **désir du personnage** incarné par le joueur ? Chaque action est **sujette à un conflit** qu'Orphée doit surmonter dans l'accomplissement de sa quête terminale.

## Need - Want

Retrouver Eurydice // Charmer les opposants

## Risques vs récompenses

Perdre Eurydice par sa faute - (ne pas retrouver la même relation) // Retrouver son histoire d'amour avec Eurydice

## Le joueur vs Orphée

S'imprégner des mécaniques de "charme" - Libérer Eurydice des enfers quoi qu'il en coûte

# La tragédie est l'imitation : La mimésis d'Aristote

La *mimésis* est un terme tiré de la **poétique d'Aristote** et qui définit l'œuvre d'art comme une **imitation du monde** tout en obéissant à des conventions.

En d'autres termes, la *mimésis* renvoie à **l'imitation des actions des hommes**, aux hommes agissants et à **l'imitation de la vie humaine**. Elle vise à atteindre :

- Le **bon** ⇒ le caractère, c'est-à-dire la ligne conductrice
- **L'utile** ⇒ la catharsis, c'est-à-dire la purgation des passions
- Le **nécessaire** ⇒ l'avènement pathétique

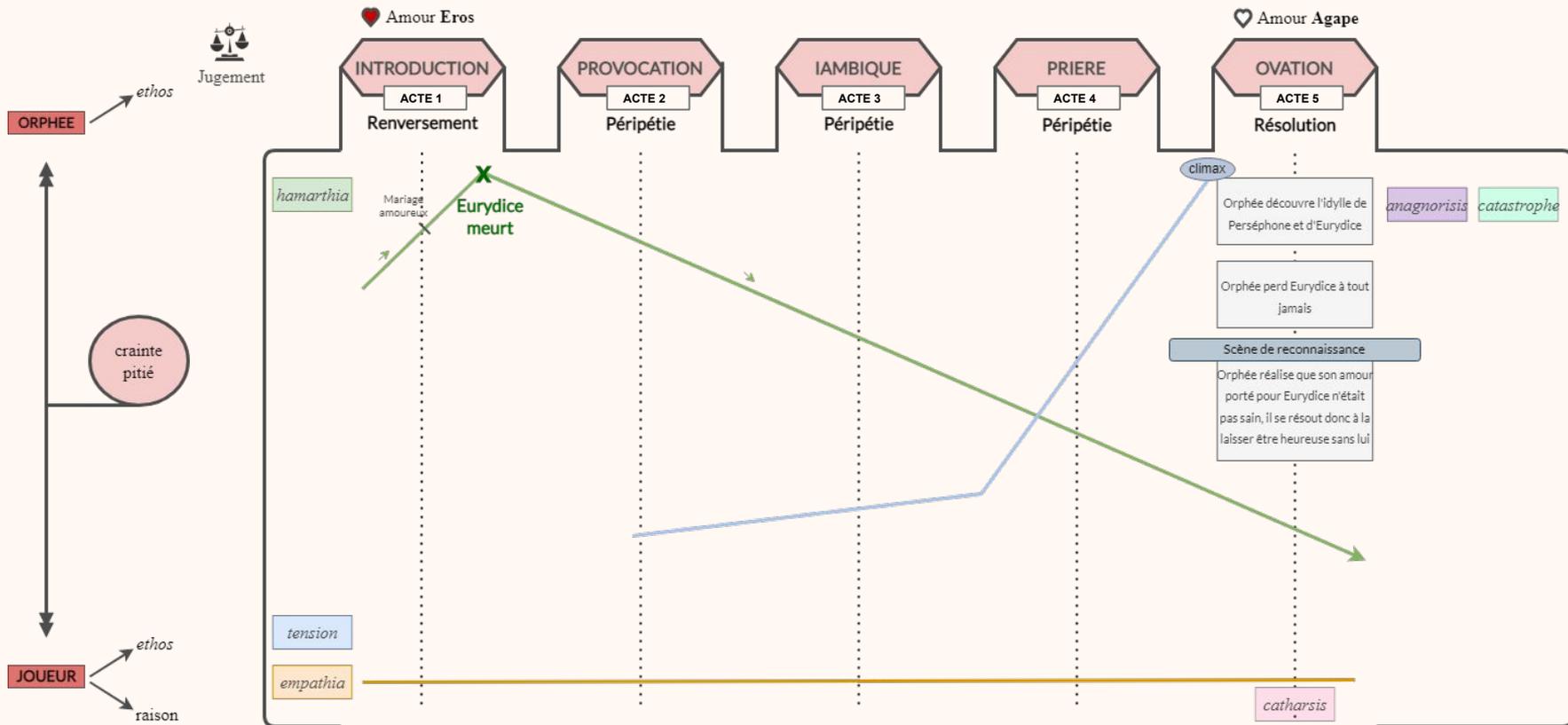
Tout cela consolidé par le « climax dramatique » dans lequel le spectateur éprouve de la **pitié** vers un **héros tragique** qui subit un **sort** (destin, fatalité) défavorable, c'est-à-dire avoir de la **compassion** et de la **sympathie** pour ce personnage qui ne méritait pas forcément de subir un malheur qui est le fruit d'une ou d'**erreurs qu'il a commise**. En définitive, le héros tragique subit un événement dramatique (pas de happy ending) lié à la **mort** ou à l'**abandon** ou bien à la **perte** d'un être cher. La tragédie est donc **l'imitation d'une action noble**.

**Dans notre jeu, Orphée est un héros tragique, qui par son amour Eros, se retrouve soumis à un malheur perpétuel résultant par la perte de son amour.**



# Schéma narratif

La tragédie est l'imitation: La *mimèsis* d'Aristote (retranscription du système coercitif d'Aristote)



# Légende - L'hamartia

## Selon Aristote

*hamarthia*

Dans la tragédie, l'*hamarthia* est la **faute du héros** permettant le renversement du **malheur au bonheur** et/ou du **bonheur au malheur**.

transposition

## Dans l'Élégie d'Orphée

Depuis sa toute première rencontre avec Eurydice, le **bonheur** d'Orphée ne cesse de **croître**. Notamment par l'anticipation de leur mariage amoureux et de son opération. Plus il passe du temps avec elle, plus son **bonheur personnel est important**.

Cependant, le **point de renversement** s'opère lorsque Eurydice meurt subitement. La descente aux enfers est doublement caractérisée au sens propre comme au figuré. Ainsi, le bonheur d'Orphée demeure désormais **décroissant**. C'est l'*hamarthia*.

Cet amour Eros, porté à l'égard d'Eurydice, est l'**erreur fatale** d'Orphée. Sans prendre en compte les ressentis de sa bien-aimée, il est resté accroché à son bonheur égoïste soutenu par un amour fort, mais surtout destructeur de par son **auto-centricité**.

# Légende - L'anagnorisis

## Selon Aristote

*anagnorisis*

Défini d'un point de vue à la fois intellectuel et social, l'*anagnorisis* est l'explication et la **reconnaissance du défaut** commis par le héros.

transposition

## Dans L'Élégie d'Orphée

Dans l'**Ovation**, Orphée entreprend un **travail introspectif tardif** lié aux événements qu'il a subi lors de son périple et de leur résolution. C'est ce qu'on appelle en narratologie la **scène de reconnaissance**. Se sentant ainsi impuissant face à l'amour liant Perséphone et Eurydice, il se résout à **reconnaître son erreur** et à **purifier son amour**, passant d'une affection Eros a une affection Agape.

# Légende - L'empathia

## Selon Aristote

*empathia*

Capacité de **s'identifier à autrui** dans ce qu'il **ressent**.

transposition

## Dans L'élegie d'Orphée

Le joueur est spectateur de la descente aux enfers d'Orphée. Orphée va reconnaître son erreur. Ainsi, grâce à l'**empathia**, le joueur va lui aussi **reconnaître que sa propre hamartia est négative**.

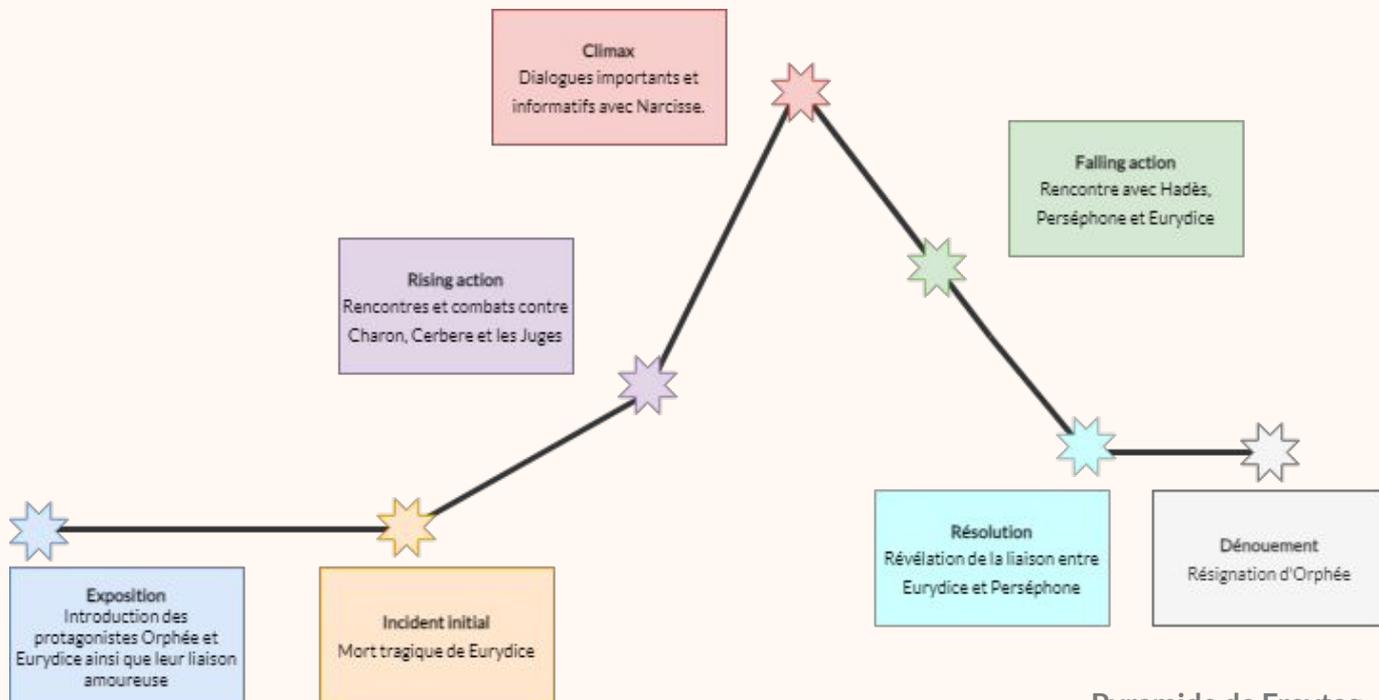
Tout au long du périple d'Orphée, le joueur va ressentir **différentes émotions** à la suite d'événements subis par Orphée. On peut retrouver **la crainte, la pitié ou bien la tristesse**, accompagnées d'une compassion liant fermement le joueur (et donc **spectateur**) au personnage d'Orphée.

Pendant, cette sensibilité à première vue commune, soulage le spectateur puisque, selon Aristote, l'avantage que le joueur possède par rapport à Orphée, est qu'il **n'est pas soumis aux répercussions causées par la faute commise du héros**. Ceci est exprimé grâce au procédé de la narration linéaire, car, même si le joueur est acteur (gameplay), il ne pourra en aucun cas influencer sur **le destin déjà écrit** d'Orphée.

# Légende - La tension

## tension

La tension narrative survient lorsque le spectateur est encouragé à **attendre un dénouement**, caractérisée par une **anticipation teintée d'incertitude**. Celle-ci s'incarnant dans le **suspense** mêlé d'un sentiment de **curiosité**.



Pyramide de Freytag  
*La tension plus en détails*

# Légende - La catastrophe

## Selon Aristote

*catastrophe*

Pour que le spectateur se souvienne des **risques** qu'il y a à commettre cette faute, Aristote exige que la tragédie ait une **fin terrible**, qu'il appelle la *catastrophe*. Le happy end est strictement interdit.

La catastrophe peut s'agir **d'une mort ou bien de la perte d'un être cher**.

transposition

## Dans L'élégie d'Orphée

La représentation dramatique est esquissée par le **choc profond** dont est victime Orphée à la suite de la révélation concernant la liaison de Perséphone et Eurydice. Ce genre **d'événement dramatique** est le fruit de la **fin terrible** et est construit sur le schéma essentiel de la mythologie grecque qui se veut tragique.

Ainsi, la catastrophe n'est, dans ce cas, non pas la destruction physique d'un être cher, mais **la perte à tout jamais de celle qu'il chérissait le plus. Eurydice**.

Aristote dit que : de quelque façon que ce soit, il s'agit toujours d'une catastrophe dans la mesure où le pire n'est pas de mourir, mais **de ne jamais mourir**.

# Légende - La catharsis

## Selon Aristote

*catharsis*

**Purification** de l'*hamartia* chez le spectateur. La catharsis prend un sens philosophique avec Aristote qui l'utilise dans sa Poétique pour désigner surtout l'**effet de la tragédie** sur les passions du spectateur.

transposition

## Dans L'élégie d'Orphée

Le joueur est "**terrorisé**" par le spectacle de la *catastrophe* et effectue ainsi une purification de son hamartia. En d'autres termes, le joueur après la fin du jeu peut repartir à ses activités en se dissociant à Orphée qui est puni dans le récit.

# Étapes de la mimesis

## Première étape

*hamartha*

En premier lieu, Orphée suit un chemin qui **le monte vers le bonheur**. -Rencontre avec Eurydice, mariage...-. Ce bonheur est en quelques sortes accompagné par **l'empathie du joueur**.

Surgit alors le **renversement**. Orphée et le joueur amorcent le **parcours inverse**, qui va désormais du **bonheur au malheur**.

**C'est la chute du héros.**

## Deuxième étape

*anagnorisis*

*empathia*

Orphée **reconnaît son erreur**, celle de porter un amour égoïste sans prendre en compte les sentiments d'autrui.

Le rapport d'empathia est observé auprès du joueur. Il **reconnaît l'erreur du héros** qui se transpose sur lui-même.

## Troisième étape

*catastrophe*

Orphée subit les conséquences de son erreur. De **violentes conséquences** qui se retrouvent sous la forme de la **perte éternelle** de celle qu'il aime.



La liaison de ces trois étapes a pour objectif de susciter chez le joueur (et en soit, chez Orphée) la **catharsis**, c'est-à-dire la purification de l'hamartia.

# Structure narrative

La narration comme une musique

En 1589, Luca Marenzio, le premier compositeur de Florence, écrit le **Combat d'Apollon avec le serpent Python** tirée de *La Pellegrina* : pièce de théâtre lyrique italienne, elle-même écrite en 1579, et tirant son argument de la **mythologie grecque**, avec pour thème **l'amour marital**. C'était une Sonate ou Concerto, de genre essentiellement descriptif et imitatif, qui remontait jusqu'à 600 avant Jésus-Christ. Le cadre en était invariable. Le plan du nome appelé **pythicon**, et qui était une sorte de « **sonate à programme** » décrivant la lutte d'Apollon contre le serpent Python est érigée en 5 parties :

- 1° **L'introduction**. — Le dieu observe le terrain et examine s'il est propre au combat.
- 2° **La provocation**. — Il défie le dragon.
- 3° **L'iambique**. — Le combat s'engage. Le soliste imitait les fanfares de trompettes, et faisait entendre un trait particulier à Vaulos, exprimant les grincements de dents du monstre.
- 4° **La prière**. — La victoire du dieu est célébrée.
- 5° **L'ovation**. — Apollon entonne des chants de triomphe.



Décor du 3e intermède, Bernardo Buontalenti

# Ton narratif

Notre **structure narrative** comporte une **musicalité basée entièrement sur le modèle du nome** du *Combat d'Apollon contre Python*. Nous l'avons ainsi **remodelé** et **adapté** dans notre mythe d'Orphée. Parallèlement, nous avons eu en premier lieu cette vision de la **chanson** qui peut se répercuter sur le modèle suivant et qui fonctionnerait très bien en le fusionnant avec le sound design et le changement d'ambiance. **(Introduction / couplet / refrain)**

## 1° Introduction *introduction*

- 1ère cinématique, rencontre d'Orphée et d'Eurydice
- Mariage amoureux
- Corps sans vie d'Eurydice, mordue par un serpent

## 2° Provocation *couplet*

- Rencontre avec Charon
- Premier combat simple et introductif

## 3° Lambique *refrain*

- Rencontre avec Cerbère  
Deuxième combat
- Rencontre avec les 3 Juges  
Troisième combat
- Intensité des combats dans l'lambique

## 4° Prière *bridge*

- Moment calme du jeu, combat simple
- Rencontre informative avec Narcisse
- Réflexion

## 5° Ovation *final*

- Résolution
- Vérité
- Combat final

Le choix du nome pour cette structure fait écho à cette **filiation symbolique** liant Orphée à Apollon. Ce dernier était, en effet, décrit comme le **père spirituel** d'Orphée. C'est précisément Apollon qui lui offre une **lyre** à sept cordes ainsi que les **Muses** qui lui enseignent l'art d'en jouer.

# Schéma du plan narratif

INTRODUCTION

ACTE 1

Recherches et inspirations

- 1 -

## Rencontre entre Eurydice et Orphée

Orphée rencontre Eurydice de retour d'une expédition en Egypte. L'Argo (navire) est derrière lui, Eurydice se trouve là, accompagnant ses amies dryades retrouver leur compagnon argonaute.  
Coup de foudre amoureux.



*Orpheus as one of the Argonauts*

- 2 -

## Mariage amoureux

Mariage amoureux entre Orphée et Eurydice, qui se fixent tendrement et amoureuxment dans les yeux.



*Sappho and Erinna, Simeon Solomon, 1864*

- 3 -

## Mort de Eurydice

Eurydice meurt, son corps est retrouvé sans vie au pied d'un chêne bordé d'un champ et d'une rivière. Une morsure de serpent est visible à son cou. Orphée la tient dans ses bras, blanc de chagrin et de deuil.



*La Mort d'Eurydice, Ary Scheffer, 1814*

# Schéma du plan narratif

PROVOCATION

ACTE 2

- 1 -

## Groupement d'admirateurs et d'Orphée

Orphée rassemble une petite troupe d'admirateurs afin de l'aider à traverser les enfers. Tous sont prêts à **provoquer** les enfers pour retrouver et sauver Eurydice.



Orphée chez les Thraces, auteur inconnu, vers 450 avant JC

- 2 -

## Rencontre avec Charon

Orphée et sa troupe entament un voyage pédestre jusqu'à l'entrée des enfers où ils y rencontrent Charon, le batelier du Styx. Face à ce premier obstacle, Orphée use de ses talents de poète et surprend Charon en l'enchantant.



Psyche giving the Coin to the Ferryman of the Styx, Edward Coley Burne-Jones, 1881

# Schéma du plan narratif

IAMBIQUE

ACTE 3

- 1 -

## Rencontre avec Cerbère

Une fois Charon charmé, ce dernier accompagne Orphée et sa troupe à bord de sa barque. Ils longent ensemble le Styx jusqu'à arriver à La Trochée, zone de résidence de la terrifiante bête Cerbère. Charon entame à nouveau l'exercice de son pouvoir enchanteur.



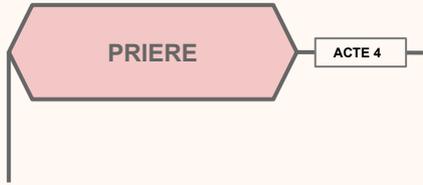
*Orpheus in the underworld playing to Cerberus, Francesco Bartolozzi*

- 2 -

## Rencontre avec les Juges

Arrivés au sud du Trybachis, Orphée et son équipage font la rencontre inopinée de Rhadamanthe, un des trois juges des enfers. S'engage alors une partie lyrique remportée par Orphée.  
Or, Minos au loin et témoin de la défaite de son cher frère surgit afin d'empêcher la petite horde de s'aventurer davantage dans les profondeurs. Malheureusement pour Minos, l'intrépidité et la hargne d'Orphée ne lui laissent aucune chance et il finit par se faire charmer.

# Schéma du plan narratif



- 1 -

## Rencontre avec Narcisse

Entrevue inaccoutumée et informative avec Narcisse. Orphée finit par le charmer après en avoir appris davantage sur les lieux. Orphée ressort de cette victoire avec une impatience grandissante. Eurydice n'est à ses yeux plus très loin désormais.



Mosaïque d'Orphée, Blanzky-lès-Fismes

# Schéma du plan narratif

OVATION

ACTE 5

- 1 -

## Palais d'Hadès et de Perséphone

Orphée et sa troupe arrivent finalement dans la Spondée, lieu de résidence du roi des enfers Hadès et de sa femme Perséphone. S'engage de nouveau une pièce lyrique les opposant.



*Orpheus in the underworld, gravure du 18ème siècle.*

- 2 -

## Révélation de la liaison amoureuse

Hadès partiellement charmé, il s'apprête à proposer à Orphée de récupérer Eurydice en échange d'une contrepartie. Or, Perséphone, toujours éprise d'amour envers la dryade et ne voulant pas la perdre, intervient avant la réponse d'Orphée et révèle au grand jour la liaison qu'elle gardait jusqu'alors secrète avec Eurydice.



*Demeter rejoiced, for her daughter was by her side, Walter Crane*

- 3 -

## Résolution d'Orphée

Orphée se résigne malgré lui à laisser Eurydice vivre son idylle avec Perséphone sous l'oeil d'Hadès. Il exerce alors un travail sur lui-même et se sent prêt à rentrer sans elle, couvert par le chagrin mais orné d'un amour sain envers Eurydice.



*Orphée et Eurydice, George Frederic Watts, 19ème siècle*

# Lieux selon un rythme

La **théorie du rythme** avait, chez les Grecs, une importance capitale, et elle avait pris un développement considérable, dont nous ne trouvons l'analogie que dans des traités de composition tout à fait modernes.

Pour faire simple, le temps premier, qui sert de base au système est la valeur de durée la plus petite, la **brève** (U) dont le multiple est la **longue** (—) qui vaut deux brèves. En combinant ensemble longues et brèves, on obtient différents rythmes élémentaires ou pieds qui correspondent aux « temps » de nos « mesures »:

**l'iambe** (U —), **le trochée** (— U), **le tribachys** (U U U), **le dactyle** (— U U), **l'anapeste** (U U —), **le spondée** (— —)

Ainsi, dans notre jeu, chaque **rythme élémentaire correspondant à un lieu spécifique** dans les enfers, qu'Orphée doit traverser pour compléter sa quête.

→ Orphée rencontre en premier Charon se trouvant dans **l'Iambe**

→ Puis il fait la rencontre de Cerbère dans **Le Trochée** devant la *Porte des enfers*

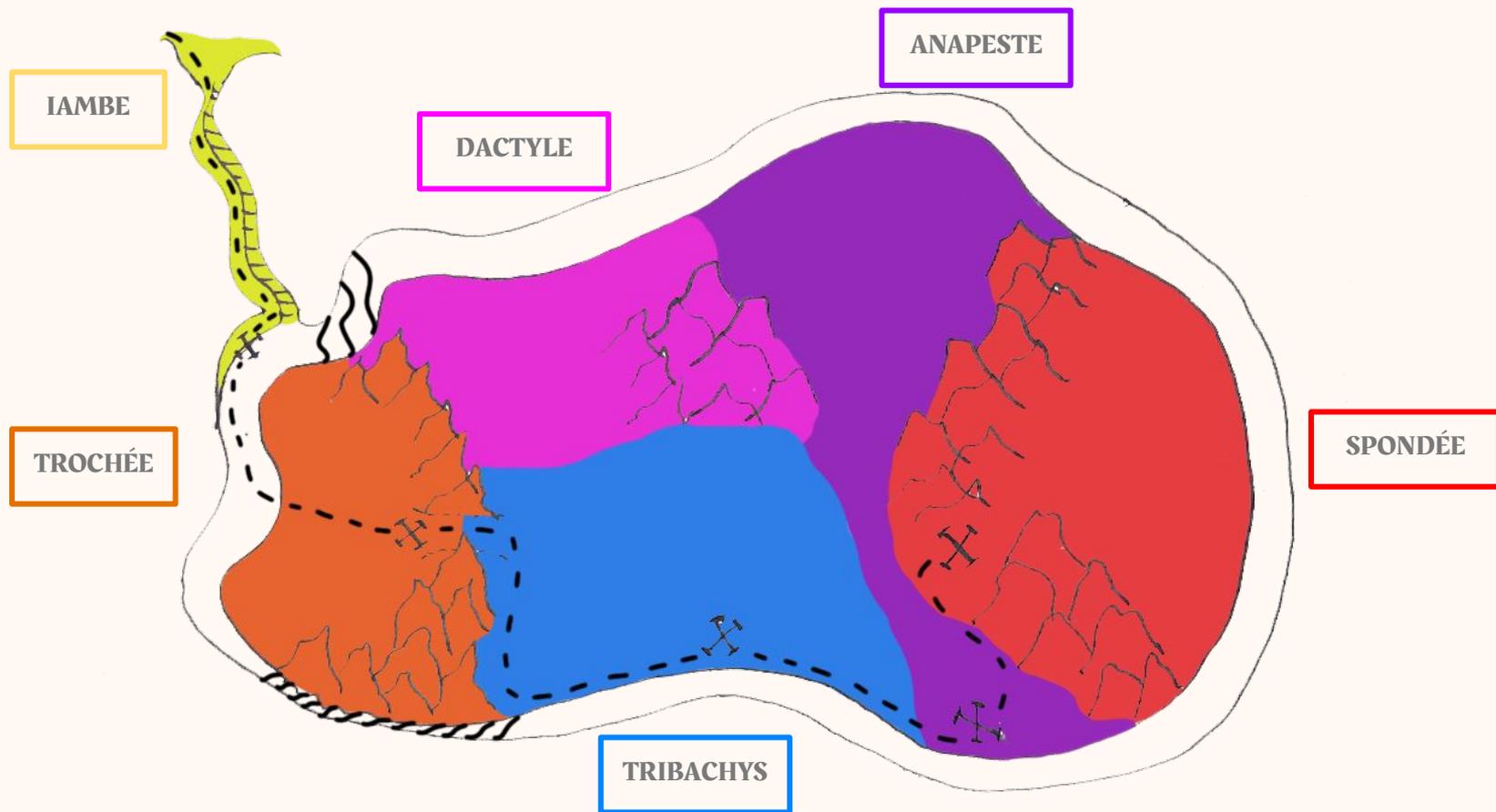
→ *Le Prétoire des Trois Juges* situé dans **Le Tribachys** est habité par Minos et Radamanthe

→ **Le Dactyle** se trouve dans un chemin parallèle au chemin d'Orphée, on y trouve diverses âmes perdues

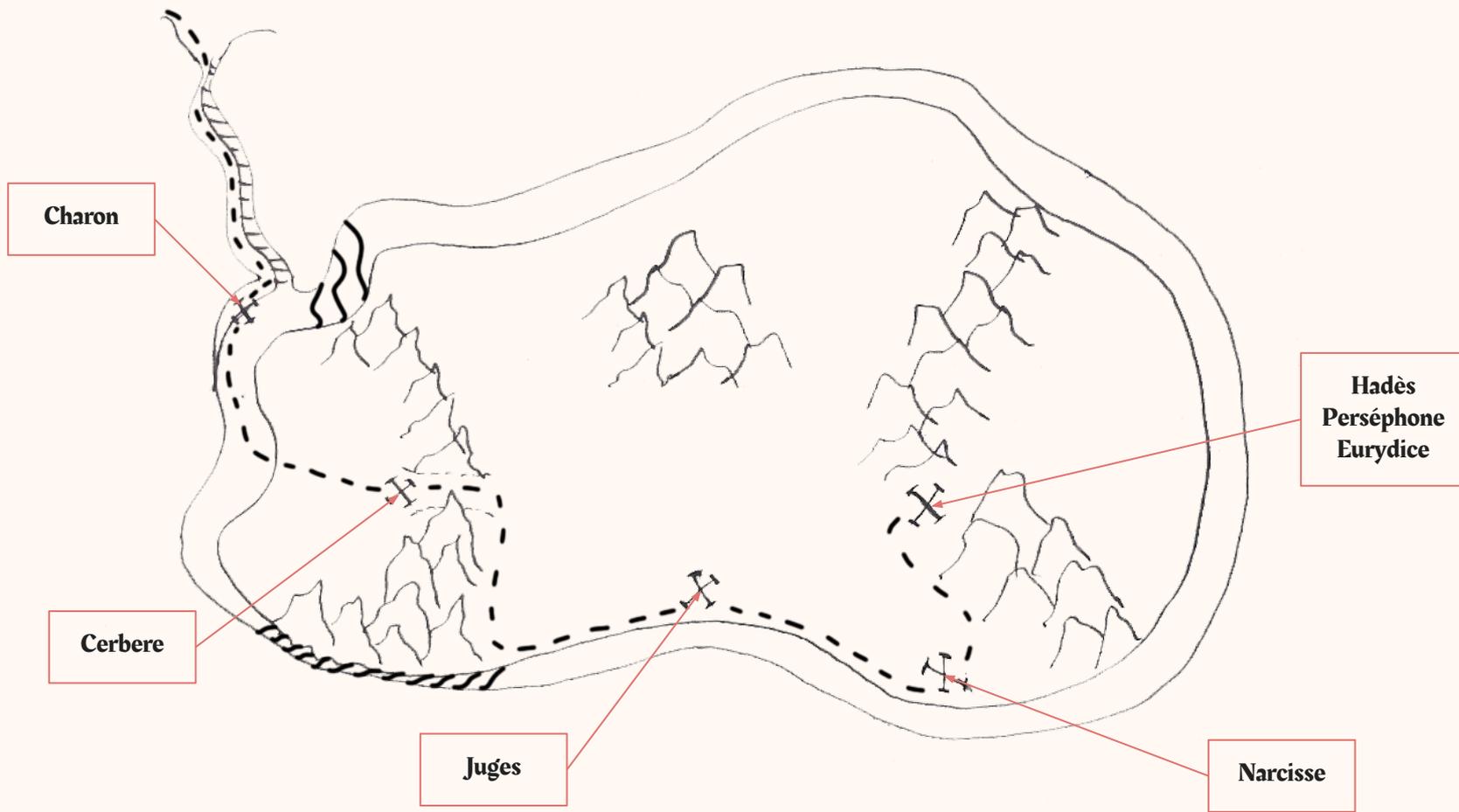
→ C'est dans **L'Anapeste** que loge Narcisse, quatrième rencontre d'Orphée

→ Puis dans les tréfonds des enfers, plus communément appelés "Tartare", réside dans **Le Spondée**, Hadès et Perséphone dans leur palais royal

# Schéma des enfers



# Localisation des protagonistes



# Recherche - Charon



*Charon le passeur de l'enfer, Gustave Doré*

**Charon fait traverser l'Achéron (ou le Styx) aux âmes de tous ceux qui doivent entrer dans le royaume des morts** → nautonnier/nocher. Pour pouvoir monter sur sa barque, chaque défunt doit acquitter son droit de passage, sous forme **d'une obole**.

Étymologie du nom Charon : « au regard ardent », ce qui peut signifier des yeux cruels, brillants, ou fiévreux, ou encore des yeux d'une couleur bleu-gris.

Dans les premiers vases, **Charon est représenté comme un vieux marin à l'aspect revêché et sale, tenant une perche de la main droite et utilisant la gauche pour faire embarquer les décadés.**

Dans la tragédie Héraclès Furens de Sénèque : Héraclès n'aurait pu passer s'il n'avait pas utilisé la force, à l'aller comme au retour, en frappant le passeur avec sa propre perche.

# Transposition en jeu

## FICHE PERSONNAGE

**Nom:** Charon

**Sexe:** Masculin

**Nature:** Dieu psychopompe

**Titre:** Berger des morts

**Localisation:** L'lambe (dans l'Erebe)

**Étymologie:** Au regard ardent



### Relation notable :

- Rival de Héraclès

### Contexte :

**Charon est le batelier du Styx.** Il est chargé de faire traverser le fleuve aux âmes défuntes pour les conduire aux enfers.

---

### Apparence :

*Frêle et févrex*

**Visage :** vraisemblablement caché par une capuche. La lueur de ses yeux est visible et éclatante.

**Vêtements :** couches de vêtements miteux lui donnant un semblant de carrure forte. Semble fragile et sans défense mais est muni d'un grand sceptre lui servant de pagaie dans sa main droite. Une corde serrée jusqu'au sang lie son bras droit au manche de la pagaie.

**Attitude :** pensif

**Comportement :** effacé, Silencieux

# Recherche - Cerbère



*Hercules Capturant Cerbère, Hans Sebald Beham*

Dans la mythologie grecque, **Cerbère est le chien polycéphale gardant l'entrée des enfers**. Il empêche les morts de s'échapper de l'ancre d'Hadès et les vivants de venir récupérer certains morts. Cerbère fut toujours utilisé comme le fidèle gardien d'Hadès, enchaîné à l'entrée des enfers et terrorisait les morts eux-mêmes qui devaient l'apaiser en lui apportant un gâteau de miel. **Héraclès lors de ses 12 travaux réussit à écrabouiller la bête pour n'en faire qu'un petit chiot et le hisser sur son dos, le traînant hors du monde des enfers**

Le plus souvent représenté avec 3 têtes, il a parfois été représenté avec 50 ou 100 têtes. Certains l'ont même représenté avec une tête de chien, cent têtes de serpents et une bouche à trois langues.

# Transposition en jeu

## FICHE PERSONNAGE

Nom: Cerbère

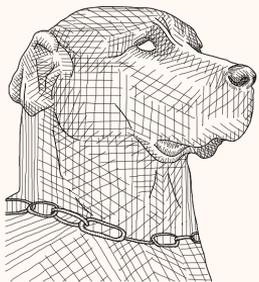
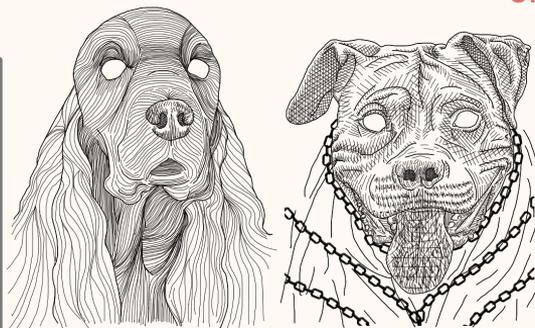
Sexe: Masculin

Nature: Créature

Titre: Gardien des enfers

Localisation: Le Trochée

Étymologie: Dévoreur de chair (contesté)



### Relation notable :

- Rival de Héraclès

### Apparence :

Un corps galbé et rythmé par une musculature imposante qui présente également de nombreuses cicatrices profondes.

- **Tête gauche :** regard attentif.  
**Attitude :** attentif  
**Comportement :** bienveillant
- **Tête milieu :** regard froid, mâchoire serrée. Sa gueule porte des traces des chaînes laissées par Hercule  
**Attitude :** impartial  
**Comportement :** froid
- **Tête droite :** regard noir, montre les dents et bave de rage. Sa gueule porte aussi des traces de chaînes  
**Attitude :** provocation  
**Comportement :** haineux

# Recherche - Les 3 juges



Gravure, Moreau le jeune

Dans les mythes grecs, après leur mort, les âmes allaient aux enfers, le royaume des morts, régi par le dieu Hadès. **Quand les défunts avaient reçu les rites funéraires correctement, les âmes étaient emmenées devant le tribunal des morts.** Situé dans le Champ de la Vérité, c'est un lieu inaccessible pour le mensonge. En cas de désaccord, Minos tranche et sa décision est irrévocable. Il ne peut y avoir que deux issues, pour le défunt, face à ce tribunal : **les Champs Élysées si son âme est pure, ou, dans le cas contraire, le Tartare.**

**Minos :** fils de Zeus et frère de Rhadamanthe, il est souvent représenté vêtu d'un diadème, barbu, aux cheveux bouclés, hautain et digne, comme les portraits traditionnels de son père, Zeus.

**Rhadamanthe :** il rendait déjà la justice de son vivant sur le territoire de Crète, il était décrit comme juste et vertueux, mais aussi implacable dans les peines infligées aux coupables. Après sa mort, il épouse Alcmène, mère d'Héraclès, et devient juge des enfers aux côtés de son frère Minos.

**Eaque :** fils de Zeus, il monte sur le trône et règne sur l'île d'Égine en faisant preuve de piété et de clémence. Il fut de son vivant très apprécié et respecté des dieux qui firent appel à lui pour régler une querelle. Considéré comme le roi ayant gouverné ses sujets de la façon la plus juste et équitable, il fut nommé à sa mort juge des enfers. Il avait sous sa garde les clefs des enfers.

# Transposition en jeu

## FICHE PERSONNAGE

**Nom:** Rhadamanthe

**Sexe:** Masculin

**Nature:** Humain / Divinité

**Titre:** Le vertueux

**Localisation:** Le Tribachys



### Relation notable :

- Frère de Minos

### Contexte :

Le tribunal des enfers étant débordé par le nombre de morts qui attendent de se faire juger, **Rhadamanthe et Eaque ont été séparés** pour une question de rendement. Orphée doit donc séduire Rhadamanthe dans un premier temps.

### Apparence :

**Visage:** Carré, avec une barbe courte bouclée comme ses cheveux mi-longs

**Physique:** Son corps svelte est partiellement couvert par une chlamyde qui laisse également apparaître une riche parure de bijoux en argent.

**Attitude:** Lassitude

**Comportement:** Mécanique

# Transposition en jeu

## FICHE PERSONNAGE

Nom: Minos

Sexe: Masculin

Nature: Humain / Divinité

Titre: Le souverain

Localisation: Le Tribachys

Étymologie: Roi (contesté)



### Relation notable :

- Frère de Rhadamanthe

### Contexte :

Une fois Rhadamanthe charmé, Minos arrive en trombe et décide d'agir. Habituellement, **il intervient pour trancher dans les cas difficiles comme pour Orphée.**

### Apparence :

**Visage :** recouvert par une pilosité faciale imposante et de longs cheveux soigneusement attachés et ornés d'un diadème

**Physique :** son corps massif, totalement dégage par le simple port d'un perizoma, est bâti sur une musculature qu'aucun homme ne pourrait atteindre.

**Attitude :** digne

**Comportement :** hautain

# Recherche - Narcisse



Narcisse, François Lemoyne

Narcisse est doté d'une beauté exceptionnelle il attire tous les jeunes gens et toutes les nymphes, mais il ne se laisse approcher de personne. **Ce qui le satisferait, c'est une impossible séparation d'avec son propre corps. Il s'épuise à regarder son image, ce qui finit par le tuer.** Le bûcher est alors préparé pour le brûler, mais on s'aperçoit que son corps a disparu : À la place du corps, on trouva « Une fleur au jaune safran entouré de pétales blancs ».

L'eau, dans ce mythe, a une fonction capitale : c'est elle qui produit le reflet, mais qui en même temps le tient toujours à distance.

# Transposition en jeu

## FICHE PERSONNAGE

**Nom:** Narcisse

**Sexe:** Masculin

**Nature:** Humain

**Location:** L'anapeste

**Étymologie:** Torpeur



### Relations notables :

- En conflit avec Perséphone
- Hanté par Echo

### Contexte :

Une fois aux enfers, Narcisse est puni pour son égoïsme en étant **condamné à observer impuissant la décrépitude progressive de son corps.**

Dégoûté par le reflet qui le hante, **il erre tiraillé entre le désir de retrouver l'être manqué et la peur de croiser son regard.**

### Apparence :

**Visage :** ciselé avec une peau attaquée par une pilosité rebutante

**Physique :** son corps décharné et bossu lui extirpe presque son caractère humain

**Attitude :** tourmenté

**Comportement :** serviable

# Recherche - Hadès



Hadès est le dieu grec des **enfers** : endroit où les âmes humaines se rendent après la mort. Avec le temps, son nom est devenu synonyme **de son royaume**. Il faut dire que ce n'est pas surprenant, puisqu'il ne l'a pratiquement pas quitté. Comme il se doit, le mythe le plus important lié à Hadès concerne la fois où il a fait **enlever la fille de Déméter, Perséphone**. Hadès était le quatrième enfant des **Titans Cronos et Rhéa**, à la fois l'aîné et le cadet de la fratrie masculine. En d'autres termes, il était le premier des trois frères (Hadès, Poséidon, Zeus) à naître et à être avalé **par son père, mais le dernier à être régurgité**.

# Transposition en jeu

## FICHE PERSONNAGE

**Nom:** Hades

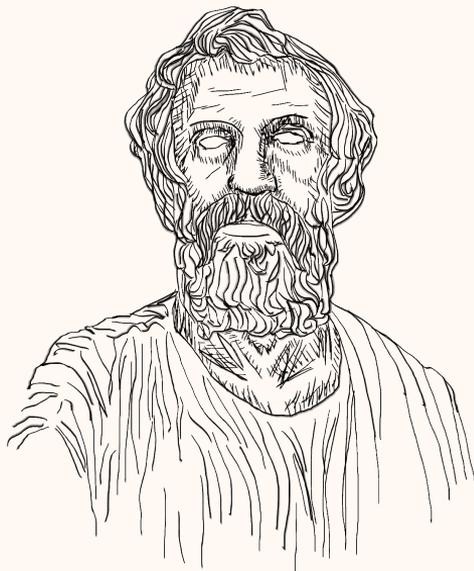
**Sexe:** Masculin

**Nature:** Dieu

**Titre:** Roi des enfers

**Localisation:** Le Spondée  
dans le Tartare

**Étymologie:** Que l'on ne  
voit pas



### Relation notable :

- Mari de Perséphone

### Contexte :

Tout comme dans la mythologie, Hadès a fait **enlever Perséphone** et vit maintenant auprès d'elle dans les bas-fonds des enfers. Son amour pour elle est **au-delà de ce qu'il aurait pu imaginer**, et ne peut concevoir de vivre sans elle.

### Apparence :

**Visage :** rigide, grande pilosité faciale

**Physique :** svelte et de très grande taille, couvert d'une robe

**Attitude :** imposant

**Comportement :** froid

# Recherche - Perséphone



*Perséphone, Igor Stravinsky*

Fille de Zeus et de Déméter, **elle est enlevée par Hadès**. Déméter fait tout pour la retrouver et confronte finalement Zeus qui est impliqué. **La concession qui en résulte partage la vie de Perséphone entre le monde souterrain et la surface** : 6 mois dans le monde souterrain et 6 mois à la surface ou 8 mois et 4 mois selon les sources.

Son retour est associé au retour de la végétation lors du printemps, période dans laquelle on la nomme Coré « la jeune fille, ou encore « la fille »

# Transposition en jeu

## FICHE PERSONNAGE

**Nom:** Perséphone

**Sexe:** Féminin

**Nature:** Déesse

**Titre:** Déesse de la  
Végétation

**Localisation:** Le Spondée  
dans le Tartare



### Relations notables :

- Femme de Hadès
- Amante de Eurydice

### Contexte :

Perséphone, femme de Hadès malgré elle, **vit enfermée dans les tréfonds des enfers** auprès de lui. Cependant, son contrat la liant à son mari stipule qu'elle peut sortir au-delà des enfers seulement **4 mois** tous les ans durant la période de l'été et du printemps, justifiant ainsi sa rencontre inopinée avec sa bien-aimée Eurydice.

**Même si elle a accepté sa vie à deux avec Hades, elle préfère tout de même les saisons en dehors du monde souterrain ce qui la rend parfois rêveuse lorsqu'elle se retrouve coincée aux enfers.** Malgré tous les efforts d'Hadès, elle n'a jamais développé de sentiments pour lui.

### Apparence :

**Visage :** ferme, des yeux émeraude brillants, des cheveux courts, de fines lèvres.

**Vêtement :** bustier fleuri dans les tons verts et rose pâle, une couronne de fleurs, bracelets de fleurs, fleurs aux chevilles, jambes à la vue de tous

**Attitude :** allure douce

**Comportement :** sanguine, gentille et brave

# Recherche - Eurydice



*Eurydice blessée*, Jean Baptiste Camille Corot

Dans la mythologie grecque, Eurydice signifie « à la justice sans bornes ». Elle est une dryade (nymphes des arbres et en particulier du chêne).

Compagne fidèle d'Orphée, grand poète et musicien, **elle est poursuivie par Aristée le jour de ses noces. En tentant de fuir, elle est mordue par un serpent et meurt.** Inconsolable, Orphée entonne une complainte. Émus, les dieux lui accordent de descendre jusqu'aux enfers pour la sauver.

**Elle finira par être happée à jamais par le séjour des morts** après qu'Orphée se retourne pour vérifier qu'elle le suit toujours.

# Transposition en jeu

## FICHE PERSONNAGE

Nom: Eurydice

Sexe: Féminin

Nature: Dryade

Titre: Muse Originelle

Localisation: Le Spondée  
dans le Tartare

Étymologie: Raisonnable



### Relations notables :

- Femme de Orphée
- Amante de Perséphone

### Contexte :

Eurydice est une nymphe dryade qui se lie d'amour à Orphée. **Tous deux se marient et semblent vivre le parfait amour.** Cependant, **Eurydice n'est pas aussi amoureuse qu'elle prétend l'être** puisque rapidement, elle se rend compte que l'amour peut se trouver ailleurs.

### Apparence :

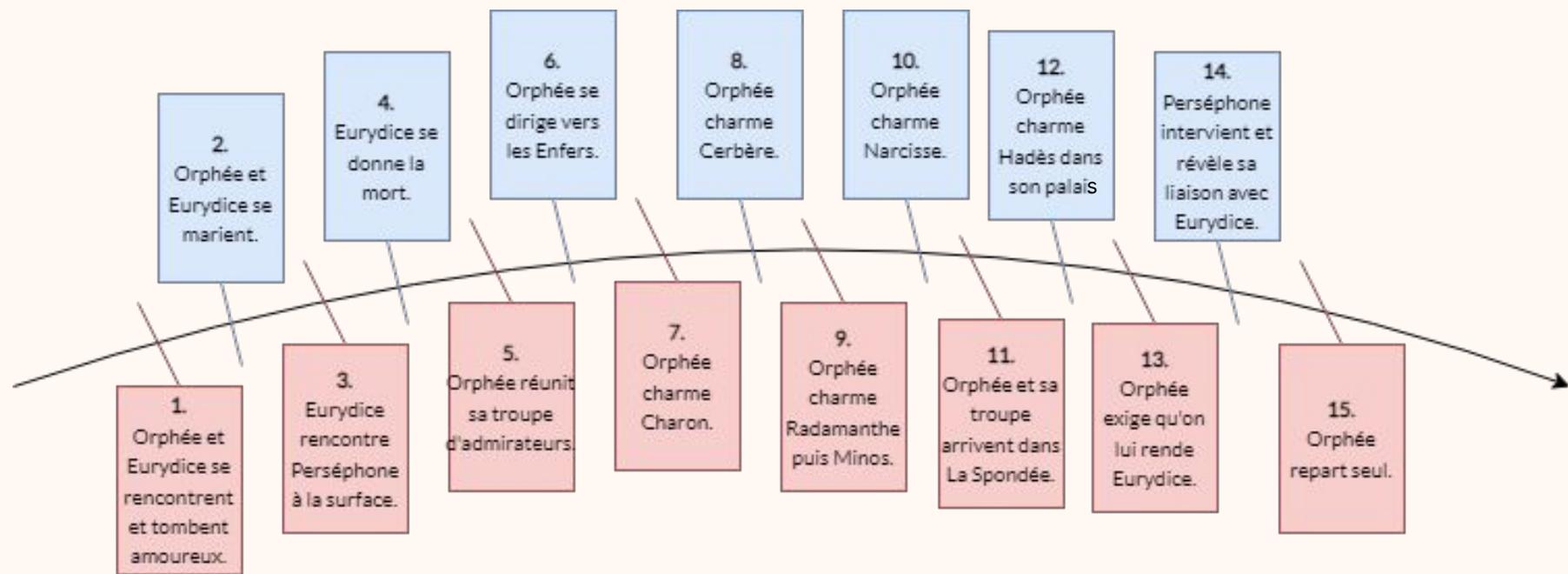
**Visage :** traits délicats et fins, petits yeux en amande, une bouche rose et des pommettes relevées rosées. Sourcils très fins et marrons surmontés de longs cheveux marron foncé.

**Vêtements :** tunique rose pâle légèrement salie. Ornaments de couleurs abîmés. Feuille de chêne en guise de parure.

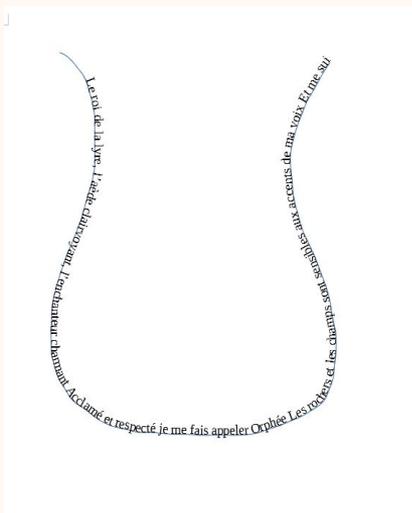
**Attitude :** avenante, discrète, délicate et gracieuse

**Comportement :** décalée, quirky,

# Arc de tous les personnages



# Textes des cinématiques - Idées et recherches



Test de calligramme sous forme de lyre

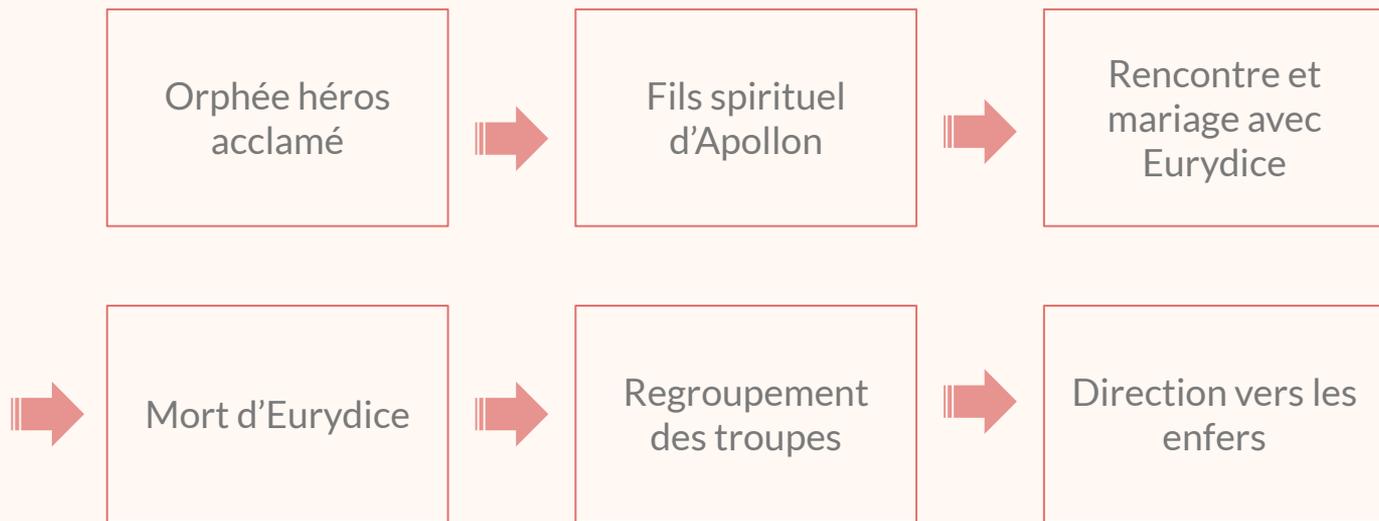


Ori and The Blind Forest

Au départ, nous étions partis sur une rédaction de textes de cinématique assez basique. De simples phrases au point de vue omniscient pour introduire le personnage dans l'histoire de l'Élégie d'Orphée. Cependant, nous avons trouvé l'idée du **calligramme** intéressante et pertinente, mais ne convenait pas à l'ambiance générale de la cinématique. Le choix de la troisième personne n'était pas du tout adapté pour convenir au mythe de la réécriture, nous avons ainsi opté pour la **première personne**.

# Textes des cinématiques - Structure

Pour la rédaction des textes, nous avons divisé la cinématique d'introduction en 6 petites parties afin d'introduire au mieux le personnage d'Orphée et son univers. Chaque texte est rédigé sous forme de poème pour s'inscrire au mieux dans le mythe d'Orphée le poète.



# Textes des cinématiques - Construction

La construction de chaque poème a été entièrement réfléchi. Selon le thème qu'il concerne, on retrouve une répétition de sonorités. Par exemple, le premier poème concerne l'introduction du personnage d'Orphée, connu pour ses talents de musicien et de poète. Ainsi, nous avons inséré dans les vers la sonorité "chan" pour rappeler le personnage. (chant)

Acclamé et respecté je me fais appeler Orphée,  
Le roi de la lyre, l'aède clairvoyant, l'en**chan**teur charmant.  
Les rochers et les **champs** sont sensibles aux accents de ma voix  
Et me suivent en guin**chan**t sur le rivage de Thrace  
Mon pouvoir en**chan**te les rameurs bi**chan**ts  
Qui trouvent la force d'accomplir nombreuses quêtes, aller **chan**te!

= alléchante

Dès mon enfance, je montrais déjà,  
Un talent ép**ique** pour la poésie et la mus**ique**.  
A tel point qu'Apollon, Dieu des arts et du chant,  
De son génie didact**ique** me fit don de cette lyre angél**ique**.  
Ma musique édén**ique** appliqua son charme  
Et fit de mes airs les plus célèbres de mon ère.

Répétition du son "ique" pour musique, puisque Apollon est celui qui a appris à Orphée comment jouer et composer.

# Structure des dialogues

Un corps, trois esprits: un rythme en trois temps : la rencontre avec Cerbère

La présence de **trois personnalités distinctes au sein d'un même personnage** posait un **problème de rythme** dans l'écriture du script. Les **dialogues devaient en effet rester assez concis**, mais il fallait ici bien démarquer ces trois personnalités en insistant sur leurs différences tout en communiquant la hiérarchie à laquelle elles obéissent.

Pour ce faire, une structure a été conçue sur l'idée d'un **jeu de rythme à trois temps** qui rappelle le domaine de la musique et de la danse.

Cette structure permettait d'incorporer un **système de hiérarchie** établi par la coupure de parole au sein de la séquence de dialogue.

**CERBERE**  
(tête droite)  
QUE LA DANSE COMMENCE!

*Première réplique de Cerbère qui initie  
alors la confrontation.*



Tête milieu → À la tête d'eux → coupe **deux fois** → **trois répliques**

Tête droite → Impétueux → coupe **une fois** → **trois répliques**

Tête gauche → Victime → **ne coupe pas** → deux répliques

**M:** tête milieu  
**D:** tête droite  
**G:** tête gauche

# Structure des dialogues

Orphée et sa cohorte contre les enfers : La répartition des rôles

**Orphée** → personnage principal → dispose de plus de répliques

⋮  
⋮⋮⋮ Dialogues  
⋮  
⋮

**Adjuvants** → membres de la cohorte → interviennent en fonction de la situation

## ORPHEE

1. Examiner la rame du nocher. [Dialogue]
2. Tenter de combler le silence. [Dialogue]
3. Contempler le Styx. [FIN]

## SCRIPT VERTICAL SLICE

Couvre le début du jeu jusqu'à la rencontre avec Cerbère.

743 mots

56 répliques

21 répliques d'Orphée

- Guerrier Skirite → incarne guide stoïque | x x
- Amazone → incarne force brute | x x
- Diplomate → incarne conseiller pompeux | x
- Écuyer → incarne l'angoissé peureux | x x
- Jeune aventurier → incarne fougue candide | x x x
- Philosophe → incarne pensée présocratique | x

Le joueur a le choix d'approfondir sa connaissance sur l'histoire du jeu et ses personnages ou de simplement suivre la trame principale.

Les dialogues n'ayant pas pu être tous intégrés au prototype, voici le [lien vers le script](#).

# 07

## Direction artistique



# Références - Fragments et portraits



## Hunt : Showdown

→ Une esthétique affirmée, expressive et organique.



## Inscription

→ Une simplification de la forme pour une meilleure lisibilité.



## Disco Elysium

→ La couleur comme force d'évocation.

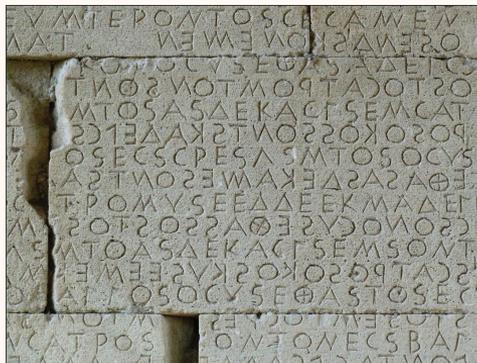
# Intentions - Fragments



Dans le contexte de notre jeu nous avons défini que **le papyrus était une ressource rare palliée par divers supports en pierre**. Nos éléments graphiques ont donc été pensés en adéquation avec cette directive qui a fortement influencé notre direction artistique.

Nos **cartes** prennent en effet la forme de **fragments d'ardoise** sur lesquels sont représentés les divers acteurs de la quête d'Orphée par un **travail au trait inspiré des techniques de gravure**.

Les illustrations sont colorées car contrairement à ce que l'on peut penser, **les sculptures antiques n'étaient pas blanche mais au contraire, très colorées**. Les Grecs de l'Antiquité aimaient parer leurs statues de couleurs vives : rouge, noir, jaune, or, bleu et vert.



Exemple d'inscription lapidaire antique.



Reconstitution des couleurs des sculptures.

# Intentions - Portraits

## Aura & Portrait

Le portrait comme prolongement d'un récit intérieur.

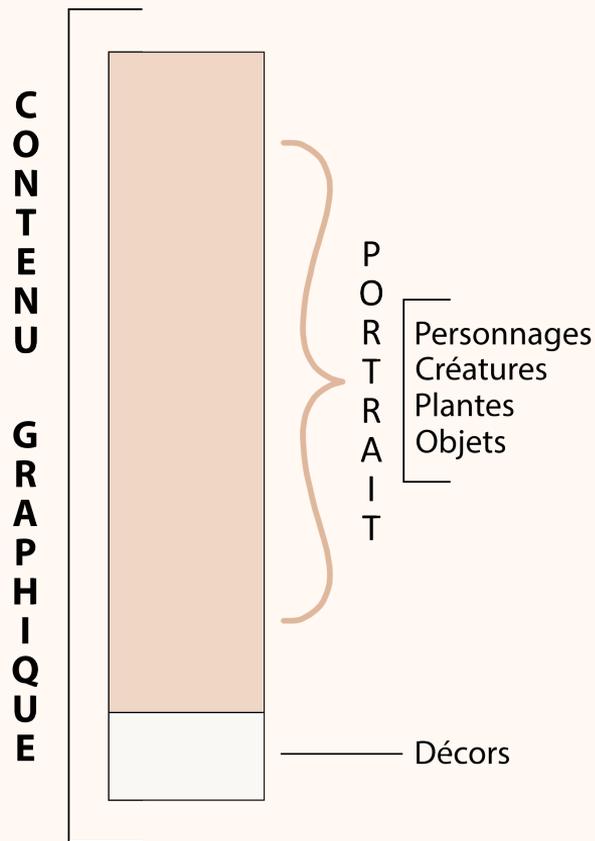
---

➔ Construire une narration visuelle identifiable et marquante

- Communiquer efficacement les éléments essentiels
- Conférer une personnalité propre et puissante
- Rendre les portraits reconnaissables et différenciables

➔ S'appuyer sur des outils et techniques diverses  
↳ dictionnaires de symboles, iconographie et règle des tiers

Et s'inspirer des différentes approches face à ce genre dans l'histoire de l'art



# Intentions - Portraits

## La photographie documentaire américaine

Le sujet n'est pas isolé, mais **exposé au rapport qu'il entretient avec son environnement**, reflétant ainsi son statut au sein de ce dernier.

→ Traduit notre volonté de **présenter essentiellement nos sujets par leur place au sein de la civilisation grecque**, mais aussi au sein de la cohorte d'Orphée.



Lewis Hine, *Mécanicien à la pompe à vapeur dans une centrale électrique*, 1920



August Sander, *Bricklayer*, 1928

## La photographie objective allemande

En un cliché, on saisit **la force du sujet, sa détermination** dans son regard dur et on ressent le poids du métier qui repose sur ses épaules carrées.

→ **Les corps de nos sujets sont travaillés comme force d'exposition** en adéquation avec leur position dans le monde du jeu.

# Intentions - Portraits

## Le courant du symbolisme

L'attrait au mystère, à l'invisible **au travers du symbole** et de la recherche de l'intuition.

Ne pouvant pas tout exposer en un portrait, **le caractère symbolique nous permet de convoquer des expressions** qui pourraient résonner et se développer chez le joueur.



Arnold Böcklin, *Autoportrait avec la Mort au violon*, 1872



Chloë Saï Breil-Dupont, *Cobalt mystique, portrait of Yann*, 2021

## Dans l'art contemporain

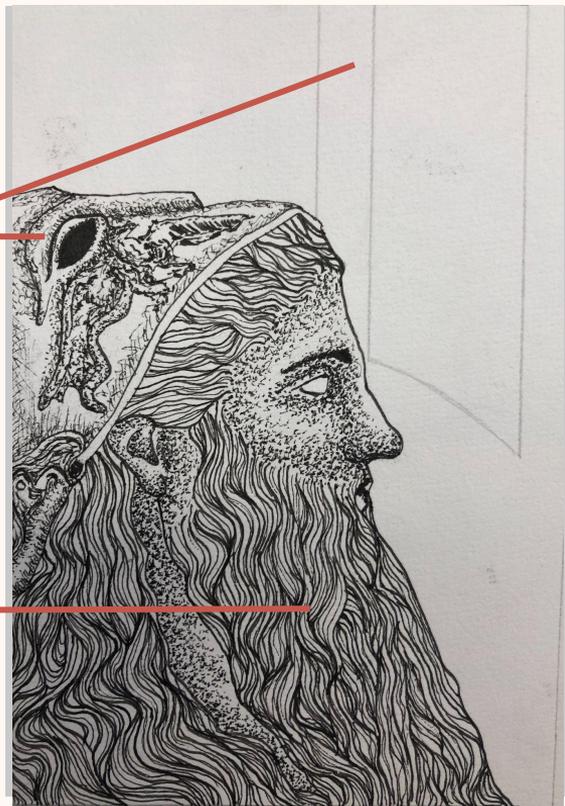
En opposition avec l'image superficielle du selfie qui inonde les réseaux sociaux, **le portrait intimiste dépasse le cadre du corps et tend vers l'authentique.**

En complément de la narration, **nos portraits tentent de délivrer le caractère latent** des personnages qu'ils représentent.

# Intentions - Portraits

## Deux soldats: l'hoplite et le peltaste

Arbore un casque orné, un bouclier et une lance qui reflète richesse du soldat



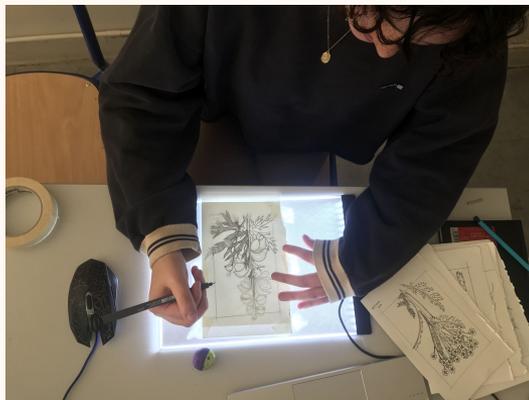
Attribut viril est réservé aux guerriers et à la noblesse

Arbore une protection légère avec un corps surtout couvert par tissu



Le regard vide qui renvoie à la statuaire antique

# Méthode de travail



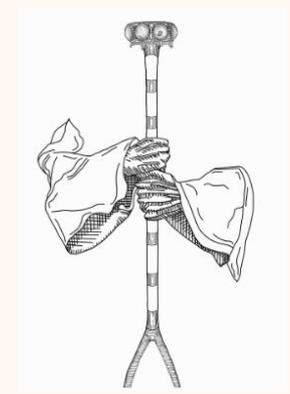
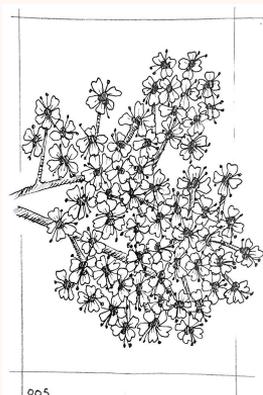
Pour obtenir l'aspect croqué recherché, nous avons préféré passer par **une étape de dessin traditionnel afin de conserver l'expressivité du trait**. Nous avons donc réalisé les croquis des 45 fragments traditionnellement au stylo fin puis, nous avons scanné les croquis et nous les avons colorés numériquement selon leur type.

Nous avons ajouté un fond noir texturé différent pour chaque fragment puis nous avons **intégré l'illustration sur un modèle 3D de fragment d'ardoise** pour obtenir une texture supplémentaire.



Étapes de création d'un fragment: le loup apprivoisé.

# Ébauches graphique



Quelques croquis réalisés

# Dominante de couleur



Afin de **différencier facilement le type de le fragment** sans charger le fragment d'UI, nous avons choisi d'utiliser **une dominante colorée par type**. Les couleurs choisies évoquent les spécificités des types d'amour. Le bleu pour le type philia : cette couleur évoque la distance et la froideur correspondant bien à l'idée de ce type qui bloque une carte adverse. Autre exemple, **le rouge pour le type eros : cette couleur va évoquer la passion, la fougue**. Les couleurs choisies reprennent également les **couleurs de pigments** utilisés pour peindre les sculptures antiques.

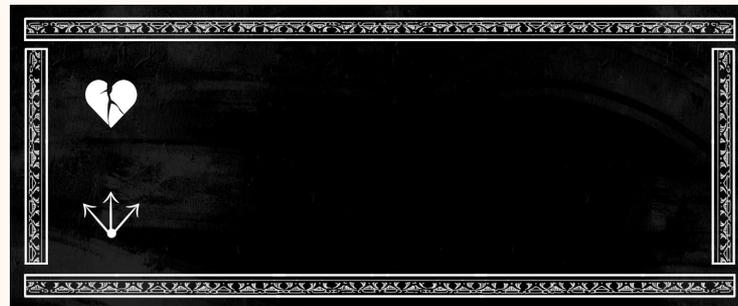
# Mockup fragment



En main & sur le plateau



Sélectionnée



Afin d'alléger le plateau d'UI, nous avons choisi d'avoir **une version simplifiée de la carte lorsqu'elle est en main ou sur le plateau**. C'est lorsque le fragment sera sélectionné que le joueur aura accès aux spécificités du fragment : son nombre de liaisons et son effet. Cette UI ne concerne que les cartes eros et agapè qui sont les seules à être polygame ou à avoir un effet.

# Menu - L'évolution d'Orphée



Menu en début de jeu



Menu en fin de jeu

Pour le menu, nous avons choisi de garder la trame graphique des fragments, on retrouve donc Orphée sur un fond texturé rappelant l'ardoise avec une dominante colorée.

Le menu intervient comme **une représentation de l'évolution du personnage** puisque le menu évolue au fil du jeu. Au début du jeu, le menu est dans **une dominante colorée rouge** rappelant la dominante eros, la passion qui envahit Orphée au début de son aventure lorsqu'il part sauver Eurydice. Lorsque le joueur avance dans le jeu, la dominante de couleur passe peu à peu du rouge au vert. **Le vert rappelle la dominante de couleur agapè, montrant que le personnage change, évolue et que sa manière d'aimer gagne en maturité et tend vers quelque chose de désintéressé.**

# Interlude de dialogue

## Objectifs

- Appuyer la narration en situant le lieu, les acteurs et les enjeux de chaque échange.
- Rendre compte de la temporalité du voyage de la cohorte.
- Figurer des espaces oppressants flirtant avec le fantastique.

## L'IAMBE - CHARON



*L'entrée des enfers*



*La rencontre avec Charon*



*La traversée du Styx*

## LA TROCHÉE - CERBÈRE

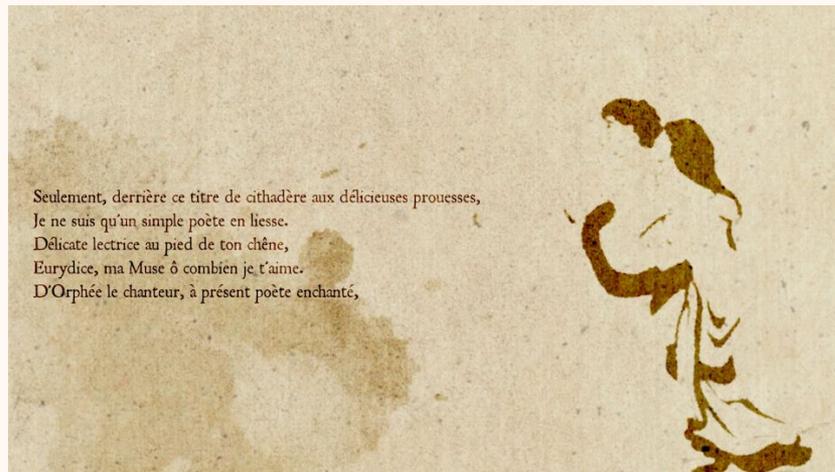
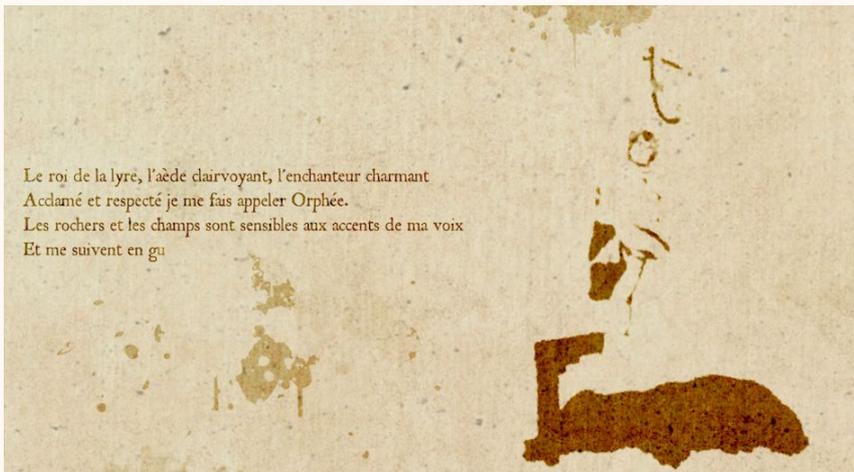


*Le débarquement*



*La rencontre avec Cerbère*

# Cinématique



La cinématique est narrée à la **première personne**, afin de plonger le joueur dans la tragédie de celui qu'il va incarner durant l'aventure. Il prend connaissance des événements et est amené à s'identifier à Orphée par compassion.

- **Un style graphique traditionnel et expressif** pour rester en cohérence avec les rhétoriques de l'écriture, du geste et de la poésie.
- Un fond reprenant **une texture de papyrus pour souligner l'idée du carnet de voyage, et de la réécriture du mythe**

# Références - Plateaux



## Phageborn

→ Plateau seamless, tous les éléments de jeu sont implémentés dans le décor afin d'accentuer l'immersion du joueur dans l'univers

## Lord of The Rings Card Game

→ Les cartes ont différentes formes en fonction de l'endroit où elle se trouve. La carte porte moins d'information quand elle est sur le terrain que lorsqu'elle est en main.

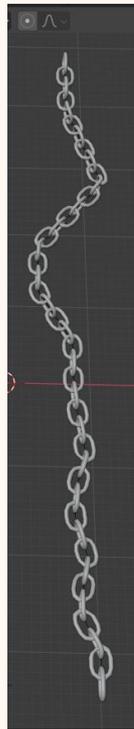
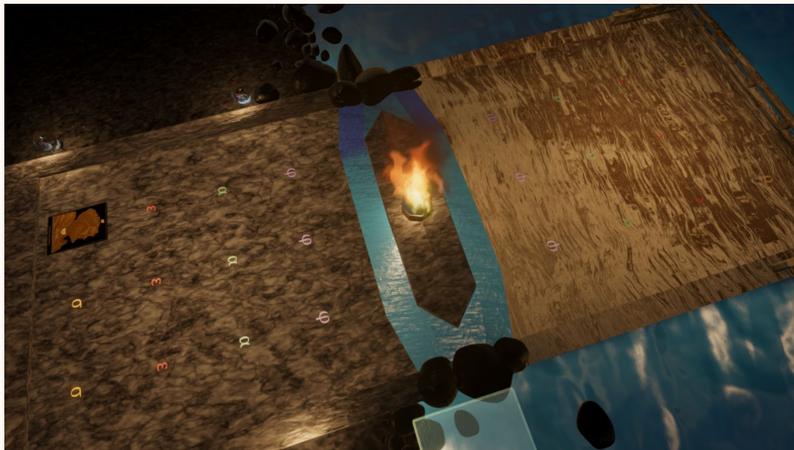


## Inscription

→ Plonger le joueur dans une ambiance intime et immersive grâce à la gestion de la lumière ainsi que des objets qui servent à la narration environnementale.



# Intentions - Plateau



Concernant la modélisation 3D des niveaux et des assets, le but était ici aussi de **prolonger la narration des antagonistes et des lieux**.

Nous avons tout d'abord choisi **une ambiance générale tamisée** afin de rappeler que nous sommes dans un lieu souterrain.

Pour Charon :

- Représenter **le bois et l'eau** du côté de Charon pour rappeler la fonction de batelier, **la barque et le styx**.
- Représenter de la roche du côté du joueur pour montrer qu'il n'a pas encore traversé le Styx
- Ajouter **des assets décoratifs pour compléter la narration du lieu**. Des oboles, des lanternes et une pagaie.

Pour Cerbère :

- Représenter de la roche sur l'ensemble du terrain pour **montrer l'entrée dans les enfers**.
- Assets décoratifs : des chaînes et des braseros

# 08

## Sound Design

The image displays a digital audio workstation (DAW) interface, likely Ableton Live, showing a piano roll and a mixer. The piano roll is divided into 16 tracks, with Track 1 containing a 'loop celest' and Tracks 2-4 containing 'Pattern 1', 'Pattern 2', and 'Pattern 3' respectively. The mixer is set to 'Waves Tune Real-Time Stereo (insert 4)' and features several controls: SPEED (0.1), TOLERANCE (1), NOTE TRANSITION (7.7), VIBRATO (ON), and CORRECTION (ON). The interface also includes a keyboard view and a video player showing a scene with a man and a woman, with the text: 'Dieu mon enfance, je me souviens déjà. Les cabres épiques pour le poivre et la muscade. A tel point qu'Apollon, Dieux des arts et du chant.'

# Musique - Cinématique & Menu

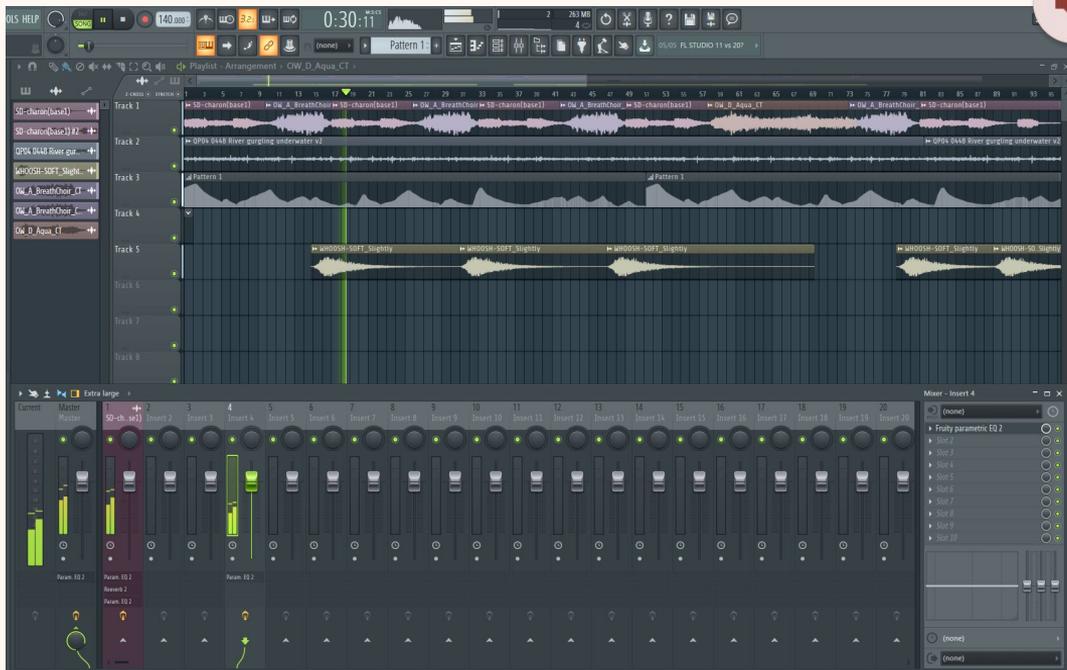


Pour la musique et le menu, nous voulions quelque chose qui n'évoque pas le combat ou l'affrontement puisque le jeu essaie d'éviter cela.

Nous avons donc réalisé une musique cinématique orchestrale et nostalgique pour plonger le joueur dans la tragédie d'Orphée. Cela lui permet d'incarner et de ressentir les émotions d'Orphée et d'être concerné par sa quête.

On accentue l'identification du joueur au personnage.

# Musique - Charon



Les musiques des niveaux doivent suivre le flow narratif et le flow gameplay tout en **immergeant le joueur dans l'univers et la personnalité de l'antagoniste qu'il charme.**

Pour Charon, nous avons réalisé une musique relativement calme puisque c'est la première rencontre du joueur. Mais nous voulions tout de même que **le joueur ressente les tourments de Charon et l'étrangeté** de sa personnalité.

Nous avons également essayé de réaliser une structure sonore rappelant la fonction de batelier de Charon, avec **des éléments sonores apparaissant et disparaissant comme la pagaie dans l'eau.**

# Musique - Sound Design



Puiser un fragment



Rompre le charme



Lier un fragment



Fragment affaibli



Fragment mort

Concernant le sound design qui accompagne les actions du jeu, nous avons choisi **un univers singulier ancré dans l'imaginaire de la magie**. Ils viennent donc appuyer toutes les métaphores et **les rhétoriques liées au contrôleur alternatif et à la légende d'Orphée**, à savoir, l'idée de charmer et d'enchanter le monde, l'incantation et l'invocation.

# 09

## Développement

```
public void updateOverlappingState()
{
    /***** [On initialise a FAUX] *****/
    this.CanBeOverlap = false;

    /***** [On switch sur les phases de jeu] *****/
    switch (GameManager.PhaseDeJeu)
    {
        /***** [PHASE SELECTION CARTE DANS LA MAIN] *****/
        case PHASE_JEU_HMD_SELECT:
        case PHASE_JEU_HMD_SELECT_IA:
            if (this.IsInvoke) // Si elle est invoquée sur le terrain elle ne peut pas être sélectionnable
            {
                CanBeOverlap = false;
                return;
            }

            bool InvokePhilia;
            bool InvokeAgape;
            bool InvokeFros;
            bool InvokeStorge;
            if (GameManager.PhaseDeJeu == PHASE_JEU_HMD_SELECT)
            {
                InvokePhilia = GameManager.BoardManager.CanInvokePhilia;
                InvokeAgape = GameManager.BoardManager.CanInvokeAgape;
                InvokeFros = GameManager.BoardManager.CanInvokeFros;
                InvokeStorge = GameManager.BoardManager.CanInvokeStorge;
            }
            else
            {
                InvokePhilia = GameManager.BoardManager.Ia_CanInvokePhilia;
                InvokeAgape = GameManager.BoardManager.Ia_CanInvokeAgape;
                InvokeFros = GameManager.BoardManager.Ia_CanInvokeFros;
                InvokeStorge = GameManager.BoardManager.Ia_CanInvokeStorge;
            }

            switch (this.CardType) // Suivant le type de la carte, on regarde si il reste de la place sur le plateau
            {
                case TYPE_CARD_PHILIA:
                    if (InvokePhilia) // La on regarde s'il reste de la place sur notre plateau
                    {
                        if (GameManager.Instance.checkForInvokePhilia(IsIA)) // La on regarde s'il y a des cartes sur le plateau adverse à neutraliser
                        {
                            CanBeOverlap = true;
                        }
                    }
                    break;

                case TYPE_CARD_AGAPE:
                    if (InvokeAgape)
                    {
                        CanBeOverlap = true;
                    }
                    break;

                case TYPE_CARD_FROS:
                    if (InvokeFros) // Si il y a de la place
                    {
                        if (GameManager.MaxFrosPossible >= this.MaxConnection) // Et si il n'y a pas assez de liens pour l'invoquer de cette ERDS
                        {
                            CanBeOverlap = true;
                        }
                    }
                    break;

                case TYPE_CARD_STORGE:
                    if (InvokeStorge)
                    {
                        CanBeOverlap = true;
                    }
                    break;

                default:
                    break;
            }

            /***** [On deductive les cartes du camp adverse] *****/
            if ((GameManager.PhaseDeJeu == PHASE_JEU_HMD_SELECT && IsIA) || (GameManager.PhaseDeJeu == PHASE_JEU_HMD_SELECT_IA && !IsIA))
            {
                this.CanBeOverlap = false;
            }
            break;
    }
}
```

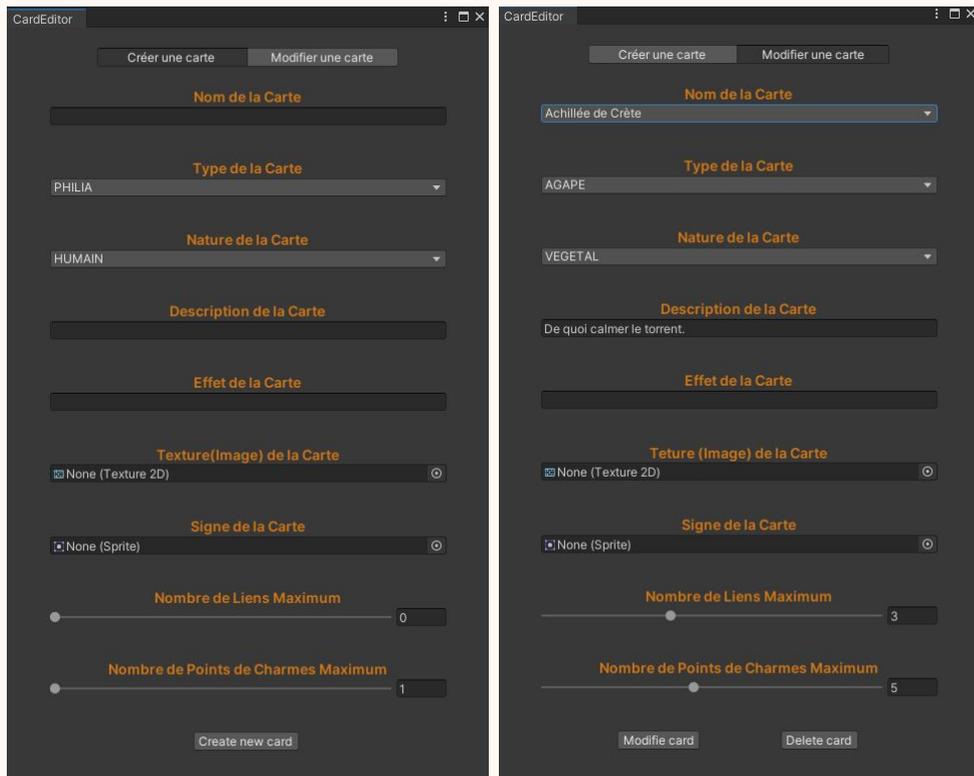
# Création de Tools - Excel

NOM	Hoplite	Oscilla	Argos
Type de la carte	AGAPE	AGAPE	AGAPE
Nature de la carte	HUMAIN	OBJET	ANIMAL
Mécanique : Créer une liaison	DIFF. MOYENNE	DIFF. FACILE	DIFF. FACILE
Nombre de liens possibles (pour activer le nbr de charme MAX)	DIFF. MOYENNE	DIFF. FACILE	DIFF. FACILE
Distance des liens	DIFF. DIFFICILE	DIFF. DIFFICILE	DIFF. DIFFICILE
Mécanique : Sabotage	DIFF. MOYENNE	DIFF. MOYENNE	DIFF. FACILE
Nombre de points de charmes de la carte	DIFF. MOYENNE	DIFF. MOYENNE	DIFF. FACILE
DIFFICULTE DE LA CARTE	DIFF. MOYENNE	DIFF. MOYENNE	DIFF. FACILE

NOM	Hoplite	Oscilla	Argos
Type de la carte	AGAPE	AGAPE	AGAPE
Nature de la carte	HUMAIN	OBJET	ANIMAL
Description de la carte	"Aglauros veille sur moi."	"De quoi garder les dieux proche de soi."	"Fidèle, jusqu'au bout."
Actif de la carte	—	—	—
Nombre de liens possibles (pour activer le nbr de charme MAX)	2	1	1
Distance du lien	1	1	1
Points de charme MAX	5	2	4
DIFFICULTE DE LA CARTE	DIFF. MOYENNE	DIFF. MOYENNE	DIFF. FACILE

Pour faciliter le design et l'équilibrage des cartes nous avons mis en place un tool Excel, permettant d'automatiser certaines caractéristiques et d'afficher quelques informations telles que le nombre de cartes par type ou encore la difficulté moyenne des cartes.

# Création de Tools - Unity

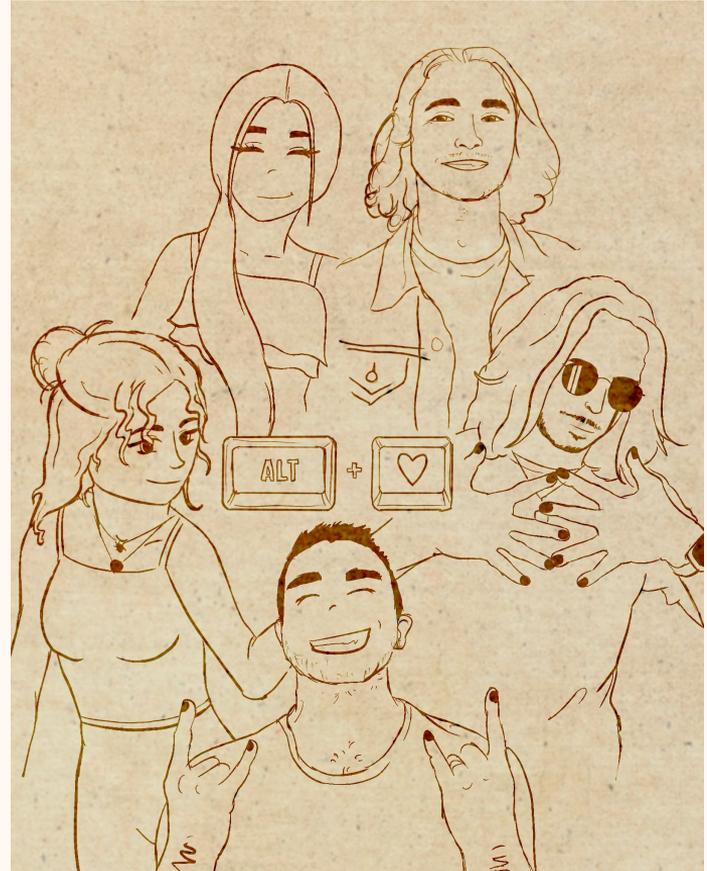


Après avoir créé les cartes sur Excel, nous avons mis en place **un tool sur Unity** afin de faciliter la création et l'intégration des cartes dans le moteur de jeu.

Ce tool permet à **n'importe quelle personne de l'équipe**, même les **non-développeurs**, de venir à tout moment créer ou modifier des cartes du jeu sans risquer de créer de nouveaux bugs.

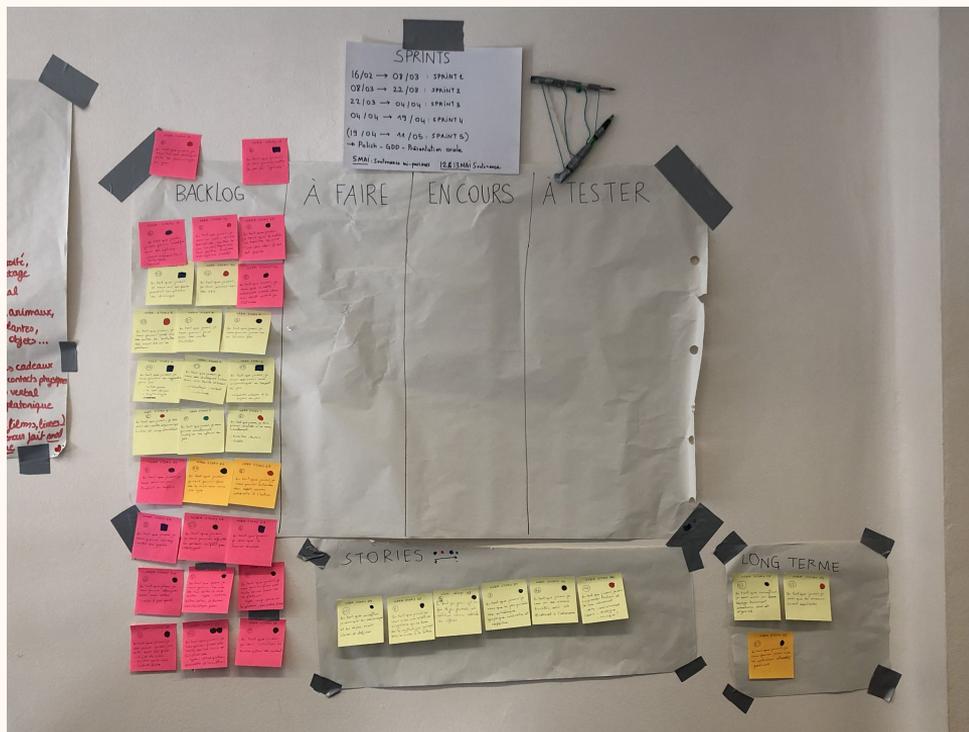
# 10

## Gestion de projet



# Méthode Scrum

## Mise en place



Mise en place de la **méthode Scrum** afin d'organiser notre projet en sprint et en stories pour avoir une **vision globale du projet. Adaptation de l'outil en fonction de nos besoins.**

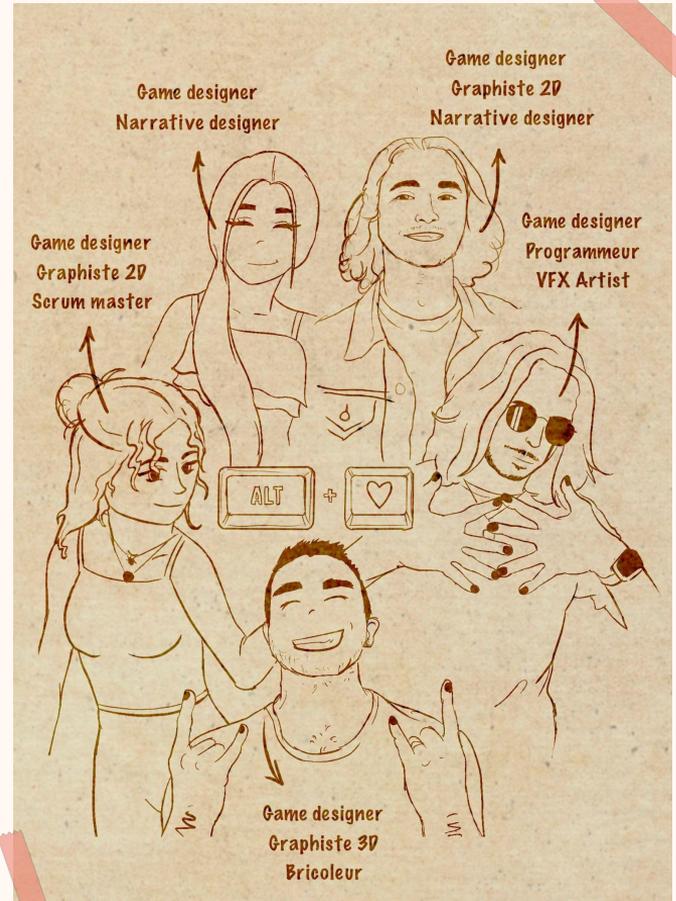
- **2 scrum master** afin de pouvoir s'épauler et ne pas oublier certains points.
- **5 sprints** étalés du 16 février au 11 mai
- **Une nouvelle colonne appelée "Long terme",** pour y inclure des tâches durables telles que la conception du GDD
- Une version numérique et une version papier, afin de **prévoir une option en cas de distanciel ou de confinement.**
- **Des "daily scrum"** permettant de connaître les tâches quotidiennes de l'équipe ainsi que les difficultés rencontrées

# Répartition des rôles

Au début du projet, nous avons chacun défini les rôles qui nous intéressaient dans la production.

Nous n'avons rencontré aucune difficulté de ce côté-là puisque nos rôles étaient très complémentaires. Nous avons même eu la chance d'être trois graphistes ce qui a permis de pouvoir passer beaucoup de temps sur les illustrations traditionnelles des cartes, chose qui aurait été impossible avec un seul graphiste.

Le programmeur a en revanche eu énormément de tâches à réaliser en plus de la programmation telles que l'intégration ou la création de VFX. C'est donc un métier où il faudrait au moins une personne de plus.



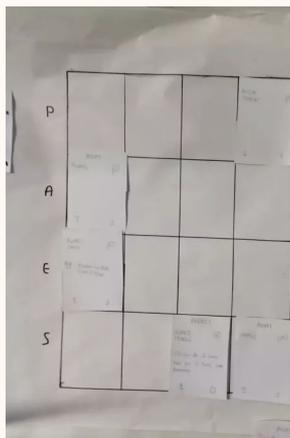
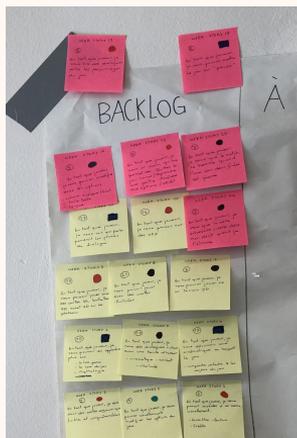
# Méthode Scrum

## Sprint 1

TYPE DE CARTE	Condition d'invoquant	Liaison	
EROS	Au moins <b>1 carte</b> doit être invoqué sur le plateau du joueur. & La carte EROS invoqué doit <b>obligatoirement</b> se lier à une carte <b>déjà placé</b> sur le plateau lors de son invocation.	Les cartes EROS sont limitées à <b>1 seule liaison</b> . Si une carte EROS perd sa première liaison ne peut donc <b>plus se lier</b> de nouveau.	<i>L'effet de</i> Si la carte l
PHILIA	Au moins <b>1 carte</b> doit être invoqué sur le plateau du joueur adverse. & La carte PHILIA invoqué doit <b>obligatoirement</b> se lier à une carte <b>adverse</b> lors de son invocation.	Si la carte liée à la carte PHILIA vient à être <b>enlevé du plateau</b> , la carte PHILIA est alors <b>renvoyé dans le deck</b> du joueur.	<i>L'effet</i> Tant qu
AGAPE	Pas de condition particulière	Les cartes AGAPE peuvent se lier à <b>tout moment</b> à une autre carte posée sur le plateau. Si leur carte liée vient à être <b>enlevée du plateau</b> , la carte AGAPE peut <b>se relier</b> à une autre carte du plateau.	<i>L'effet</i> Tant que l liée de tou

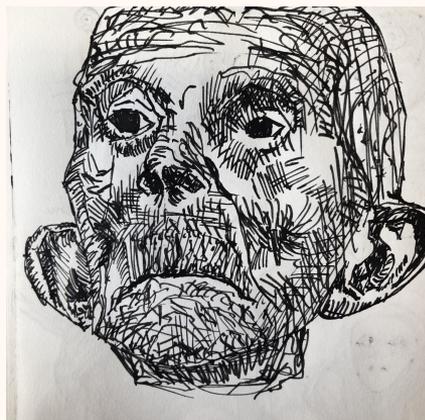
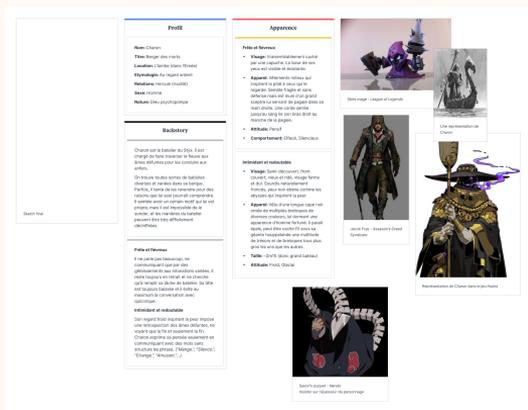
**Sprint 1 : du 16-02 au 08-03.**

- Définition du backlog.
- Mise en place des outils.
- Première ébauche du système de jeu.
- Recherche sur la Grèce Antique et la mythologie grecque.
- Carte graphique et sonore.
- Début des recherches sur les antagonistes et la narration.
- Prototypage papier.



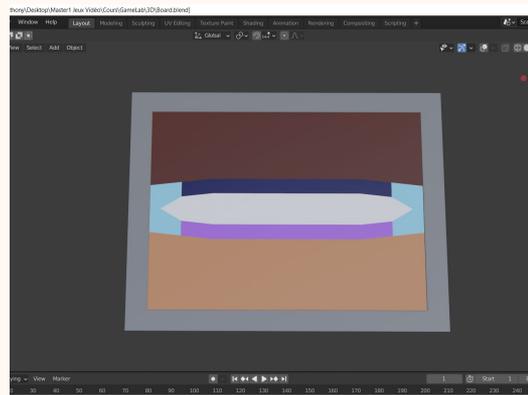
# Méthode Scrum

## Sprint 2



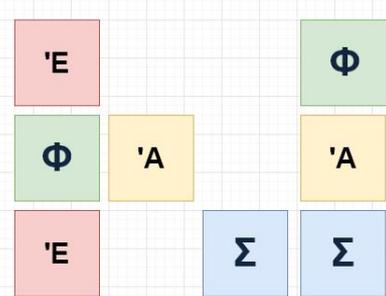
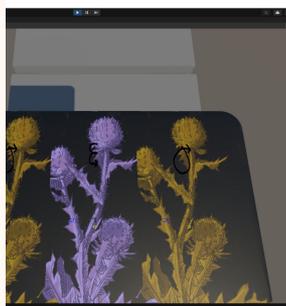
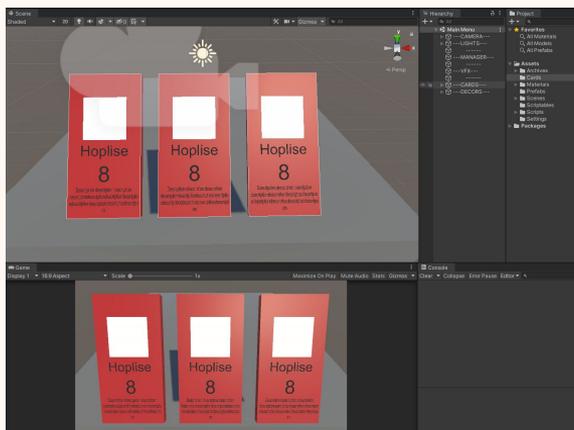
**Sprint 2 : du 08-03 au 22-03.**

- Production du cœur de jeu et mécanique associée + boucles
- Structure narrative
- Recherche personnages
- Test croquis pour les fragments
- Premier test plateau 3D
- Test du jeu sur le prototype papier
- Début de la programmation



# Méthode Scrum

## Sprint 3

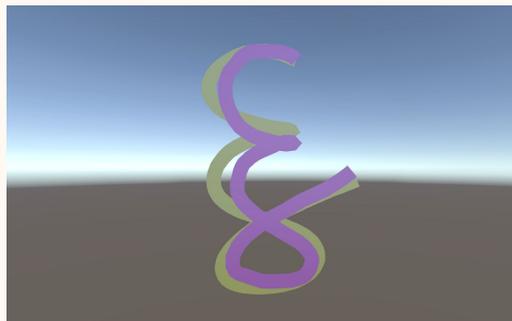
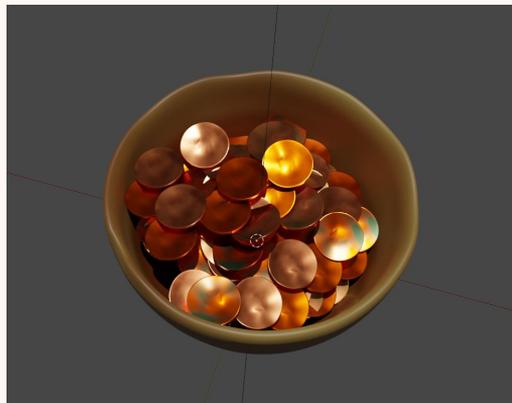


**Sprint 3 : du 22-03 au 04-04.**

- Programmation des fragments, des actions du joueur, des points.
- Écriture des dialogues.
- Écriture de l'histoire.
- Modélisation 3D du fragment.
- Rationalisation du game design.
- Création du Level Design des plateaux.
- Itération sur le contrôleur alternatif.
- Conception du contrôleur.
- Croquis des fragments

# Méthode Scrum

## Sprint 4

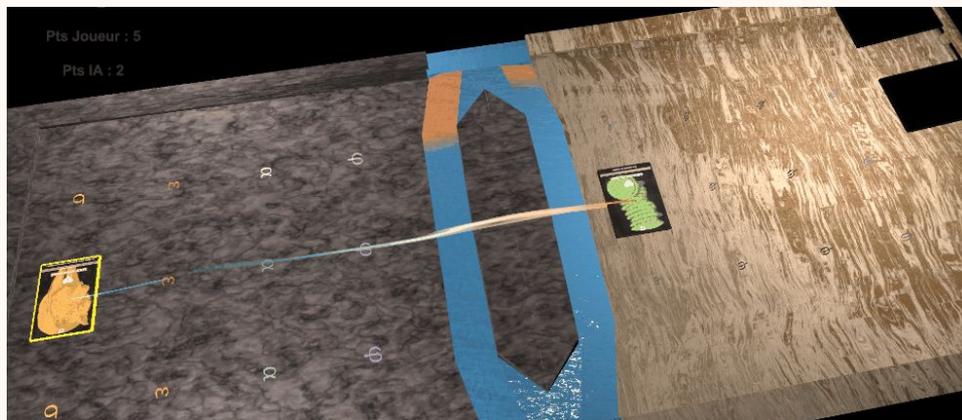


### Sprint 4 : du 04-04 au 19-04.

- Programmation de l'IA, des liaisons, du contrôleur alternatif, du geste, des dialogues.
- Fin de la colorisation des fragments.
- Création de la cinématique (dessin et texte)
- Modélisation 3D des plateaux et des assets.
- Réalisation des personnages et des décors des dialogues.
- Soutenance mi-parcours.
- Sound design
- Traduction en anglais

# Méthode Scrum

## Sprint 5



**Sprint 5 : du 19-04 au 11-05.**

- Intégration des derniers fragments
- Intégration de la 3D
- Intégration du Sound design
- Lumière / VFX / Polish
- Fin du GDD

# Journal de bord

PLAN

JOURNAL DE BORD

L'Amour

Plan de projet

I - Introduction

II - Présentation de l'équipe ...

III - Documents importants

IV - Liens

Semaines

Semaine 1 (31/01/2022 - 04...

Semaine 2 (07/02/2022 - 11...

Semaine 3 (14/02/2022 - 18...

Semaine 4 (21/02/2022 - 25...

Semaine 5 (08/03/2022 - (1...

Semaine 6 (16/03/2022 - 17...

Semaine 7 (23/03/2022 - 24...

Jour 1

Jour 2

Jour 3

Jour 4

Jour 5

Jour 6

Jour 7



## Semaine 2 (07/02/2022 - 11/02/2022)

- Charges prévues pour la semaine:
  - Choisir un 3
  - Développer le 3
  - Réaliser des proto papiers
- Charges réalisées pour la semaine:
  - Choix du 3
  - Choix du 1
  - Prototypage papier du 1
  - Recherches approfondies sur les mécaniques de jeu
  - Discussion sur le lore

- Délais: OK (en avance même)
- Moralindex.

Lara - Très emballée dès l'annonce du thème de l'amour et de l'équipe. Le passage du 7 au 3 m'a paru très fluide et les 3 concepts choisis me plaisaient beaucoup, j'avais une préférence pour le jeu avec le téléphone rétro, mais quand Guilhem a développé le concept du jeu de cartes avec sa narration, puis trouvé le contrôleur alternatif, mon cœur a chaviré. Très hâte de commencer la production avec ce concept de folie !

Matt - Lors du passage du 7 au 3 j'étais entièrement séduit par le concept Téléphone mais après approfondissement, avec notamment l'abandon du côté installation, cet engouement s'est tourné vers le projet concept Cartes.

Sarah - Même si j'ai été absente la première semaine, le concept général me plaît totalement. Le projet s'annonce bien, tout le monde y met du sien, on est tous spécialisés dans un domaine et il semble que l'on soit tous complémentaires. La suite est rassurante, le thème est sympa et le concept est un plus qu'abc

Guilhem - Je suis très motivé par ce projet défendu corps et âme. Malgré le fait qu'il y a des tris et des jets de

30/03/2022  
Mêlée 14h

- o Lara
  - Colo des cartes
  - Slide soutenance
- o Matt
  - Graph des cartes
- o Guilhem
  - Réflexion menu
  - Gestuelle
- o Anthony
  - Soudure capteur optique
  - Création du stylet en bois
- o Sarah
  - Légendes du mimesis
  - Argumentation et transposition du mimesis

Mise en place d'un [journal de bord](#) quotidien.

- Accéder directement aux jours/semaines grâce à des hyperliens
- **Recueillir le ressenti de chacun** chaque semaine.
- **Réaliser la mêlée quotidienne.** Suivre les tâches de chacun, mais aussi les difficultés.
- **Accompagner le journal d'images** pour voir l'évolution du projet.

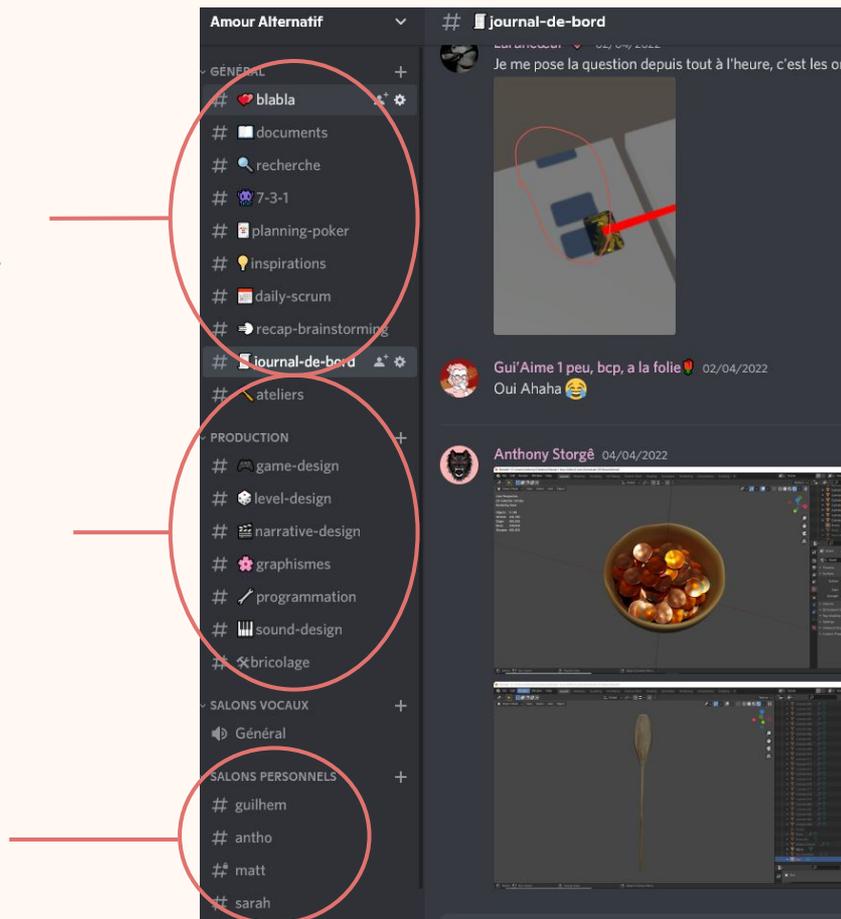
# Outils de travail

Serveur discord

**Channels de recherche et d'organisation.** Pour centraliser au maximum les liens vers les documents, pour pouvoir suivre le daily scrum en cas de distanciel.

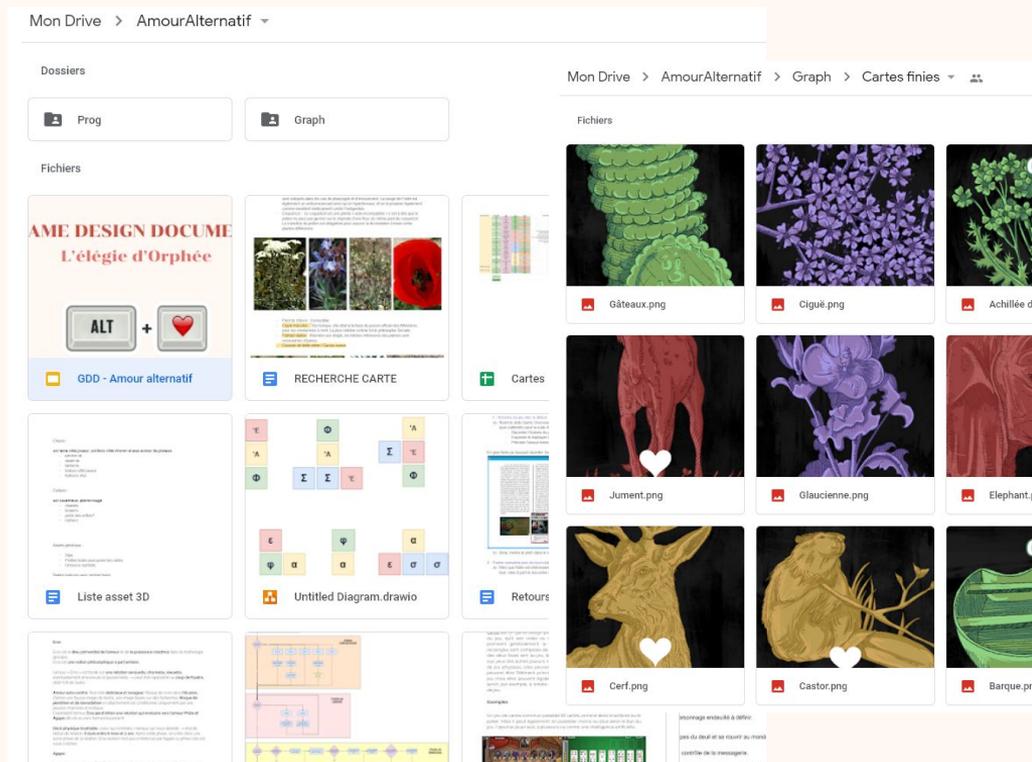
**Channels personnalisé** en fonction du domaine une fois que la production du prototype a débuté afin de pouvoir trier et mieux retrouver les informations.

**Channels textuels personnels** pour que chacun puisse réfléchir et rechercher sans se soucier de la forme.



# Outils de travail

Google Drive



Utilisation de tous les outils de **la suite Google drive** :

- **Centraliser** les documents au même endroit
- **Faciliter l'intégration** dans le prototype en mettant tout les assets dans un dossier
- **Faciliter l'accès des documents** à tous les membres du groupe et aux personnes extérieures
- Utile pour les diapositives, les matrices de variations, les doc de recherches, les retours (pour tout)

# 11

## Annexes

COLOR

BG

BG 2

Text

Link

More options...

Headers

Buttons

BG2 Alpha

TEXT

Font

Size

More options...

LAYOUT

Screenshots

IMAGES

Banner



Align

[Remove image](#)

Background



Repeat

Align

Fixed

[Remove image](#)

# L'élégie d'Orphée



~~~~~

Plongez dans la quête d'Orphée au travers des enfers pour y délivrer sa bien-aimée. Partez à la recherche des personnalités emblématiques de la mythologie Grecque au travers d'un jeu de carte où seule votre stratégie pourra convaincre ces antagonistes de vous laisser continuer votre louable quête.

Le sort d'Eurydice est entre vos mains.

~~~~~

## Contexte

L'élégie d'Orphée est un prototype de jeu de cartes réalisé par une équipe de cinq étudiants en master à l'université de Paul Valéry à Montpellier. Le jeu est une réécriture du mythe d'Orphée, où le joueur incarne Orphée et doit convaincre les antagonistes des Enfers pour délivrer sa bien-aimée, Eurydice.

Les contraintes étaient de réaliser un jeu sur le thème de l'amour, en 175 heures réparties sur une année universitaire. Par conséquent, le jeu est encore au stade de prototype et ne contient pas de tutoriel. Vous pouvez retrouver les règles dans le Game Design Document ou en version dans le pdf ci-dessous.

# Retour d'expérience - Lara



Ce projet prend la suite des deux projets tuteurés de Lpro et s'est passé, pour ma part, de manière beaucoup plus sereine que les précédents.

- Nous avons réussi à **suivre une méthodologie SCRUM** sans l'abandonner, ce qui fait que le projet et les rendus ce sont fait dans les temps.
- Ce projet confirme que le poste de graphiste me plaît à petite échelle et à petite dose mais que **je ne souhaite pas en faire mon métier.**
- Je me suis découvert **un réel attrait et intérêt dans les tâches de producing** et d'organisation.
- Je suis très heureuse d'avoir fait partie d'une équipe si **autonome et productive !**

# Retour d'expérience - Matt

Il s'agit en réalité de mon premier gros projet donc il a été enrichissant sur de nombreux points :

- J'ai pu confirmer que je ne souhaite pas occuper un poste de graphiste à plein temps.
- Le projet a renforcé mon appétence pour le narrative design.
- J'ai surtout eu la chance de travailler avec une formidable équipe que je remercie !



# Retour d'expérience - Guilhem



**Ce projet est sans doute mon projet le plus abouti en tout point !** Que ce soit l'organisation, la communication ou encore le développement en lui même, ce projet s'est déroulé beaucoup plus sereinement que les précédents.

- **Il m'a notamment permis d'acquérir beaucoup d'expérience,** tant en technique (tools excel, tools unity, shader, cinématique) qu'en design (Game Design Pattern, Rational Level Design, RGD)
- **L'équipe a très bien fonctionné sur tous les niveaux,** ce qui a permis au projet de se dérouler de la meilleure des manières. **Je pense que cela reflète un certain niveau de maturité** et je suis vraiment très content d'en avoir fait partie et d'avoir travaillé avec ces personnes en particulier !
- Le seul point négatif que je pourrais relever reste comme toujours la grosse charge de travail et le poids qui pèse sur moi en tant que programmer, surtout en fin de projet. J'imagine que ça fait partie du métier :)

# Retour d'expérience - Anthony

J'ai adoré le Game Lab !

- **Le thème était intéressant à travailler**
- La contrainte de production a plus été un bonus qu'une contrainte, malgré quelques galères.
- **L'équipe était vraiment au top ! Une bonne communication, un travail en autonomie et en synergie, et surtout une ambiance excellente du début à la fin !**



# Retour d'expérience - Sarah



Le thème de la **mythologie grecque** m'a vraiment plu et j'ai énormément aimé travailler sur un projet aussi beau qu'ambitieux.

- Mon rôle sur la narration a été très enrichissant. J'ai pu mettre à l'épreuve tout ce que l'on m'a appris lors de mon stage en ND chez Black Flag Studio. L'**aspect technique** du ND me plaît grandement au-delà du trait scénaristique.
- La **complémentarité** au sein de notre groupe a été plus que bénéfique. Chacun avait un rôle attiré et il n'y avait aucun moment de trou lors de la conception. Cela fait vraiment plaisir et c'est réellement **motivant**.
- J'aurais voulu être davantage polyvalente sur différents aspects en dehors de la narration, mais mon équipe a tellement géré qu'il n'y en avait pas besoin. Peut-être que le pôle narration est véritablement fait pour moi finalement ?
- **Merveilleuse équipe**, merci à eux de s'être autant investis. C'est une des rares fois où je ne me suis pas sentie submergée, ils ont été **brillants**.



# Lexique

- **Calligramme** : Un calligramme est un poème dont la disposition graphique sur la page forme un dessin.
- **Catabase** : La catabase est un motif récurrent des épopées grecques, traitant de la descente du héros dans le monde souterrain, les Enfers. C'est l'une des épreuves qualificatives les plus décisives de l'initiation et de la formation du héros épique.
- **Dryade** : Nymphes liées à l'arbre de chêne.
- **Fragment** : Un fragment est une carte de jeu.
- **Obole** : L'obole est une unité monétaire qui a eu cours dans la Grèce antique, demandée par Charon pour accéder aux Enfers.
- **Style** : Outil d'écriture dans l'antiquité.
- **Styx** : Fleuve des Enfers. Cette rivière d'Arcadie, qui disparaissait sous terre, était réputée pour faire le tour des Enfers, en roulant des eaux qui avaient la propriété de rendre invulnérable et de garantir l'inviolabilité des serments.

# Abécédaire des personnalités mythologiques

- **Alcmène** : Femme mortelle, elle est victime de la fourberie de Zeus avec qui elle donne naissance à Héraclès.
- **Apollon** : Fils de Zeus et Leto, il est le père spirituel d'Orphée qui l'initia à la musique et lui a offert sa fameuse lyre.
- **Cerbère** : Chien doté de trois têtes, il garde fidèlement la Porte des Enfers.
- **Charon** : Batelier du Styx, il fait passer les âmes dans les Enfers.
- **Cronos** : Titan né du premier couple divin de la mythologie, il est le géniteur de plusieurs divinités tel que Zeus, Hadès et Déméter.
- **Déméter** : Déesse de l'agriculture et mère de Perséphone, elle négocia sa garde 6 mois par an après son enlèvement.
- **Eaque** : Juge des Enfers, il instruit le procès du défunt et annonce leur sentence selon la valeur de l'âme du mort.
- **Eurydice** : Dryade reconnue pour sa beauté singulière, elle rencontre Orphée qui finit par l'épouser.
- **Hadès** : Dieu des Enfers, il enleva Perséphone pour l'épouser ce qui créa bien du tumulte au sein des divinités notamment auprès de Zeus et Déméter.
- **Héraclès** : Fils illégitime de Zeus et grand héros, il se voit confier douze travaux qui le menèrent notamment aux Enfers dont il ramène Cerbère.
- **Minos** : Juge des Enfers et frère de Rhadamanthe, il a le mot final en cas de désaccord.
- **Narcisse** : Jeune homme doté d'une grande beauté, son désir impossible à éteindre attise la colère des Dieux et finit également par entraîner sa propre perte.
- **Orphée** : Poète, musicien et époux d'Eurydice, Orphée est un héros de la mythologie grecque admiré de tous.
- **Perséphone** : Fille de Déméter et épouse d'Hadès, elle s'accommoda à sa nouvelle vie bien qu'elle attende avec impatience son retour à la surface.
- **Python** : Fils de Gaïa, il poursuivit Leto ce qui le valut d'être tué par son fils, Apollon.
- **Rhadamanthe** : Juge des Enfers et frère de Minos, il épaula Eaque dans les procès des défunts.
- **Rhèa** : Soeur et épouse de Cronos, elle aida Zeus, son dernier enfant, à détrôner son père .
- **Zeus** : Dieu de l'Olympe, il intervient fréquemment dans la vie des divinités aussi bien que celle des mortels, ce qui n'est pas sans conséquences.