

OMGG

Entrevue

Créateur de Vermines —

Compte rendu du point avec Alexis Aspecada, Créateur de Vermines

du 24 Février 2025

Alexis ASPECADA - Jovan HILLION

Créateur de Vermines - Représentant d'OMGG

25 Février 2025

1. INTRODUCTION & CONTEXTE

Dans le cadre du projet de numérisation de Vermines, un jeu de deck-building développé par OMGG, ce point avait pour but de questionner Alexis Aspecada, créateur original de la version physique de Vermines, sur ses attentes et envies concernant la direction artistique de l'environnement global.

Le créateur a fait part de ses sources d'inspiration sur la conception du jeu Vermines. Aussi bien sur l'atmosphère que sur le chara-design de ses cartes et divinités. J'ai donc exploré avec lui la manière d'imaginer le monde de Vermines sur son ambiance sonore et visuelle.

2. INSPIRATIONS DONNÉES

Alexis m'a fait part des différentes inspiration qu'il a pu avoir durant le processus de création de Vermines, voici les ressources transmises:

- Inspiration Visuelle Drive
- Inspiration Personnage
- Inspiration d'un jeu de société

Ces illustrations concernent principalement les personnages et les divinités du jeu, qui représentent un fort pourcentage de l'univers. Il s'est d'abord inspiré de l'univers de Lovecraft, comme le mythe de Cthulhu, puis de la Goetia et des dieux dans Diablo, sous forme de pages de récit (voir Inspiration Visuel Drive).

3. VISION DE L'ATMOSPHERE DE VERMINES

Alexis propose, de manière générale, des idées qui correspondent à celles que l'on a pu avoir au cours de différentes discussions sur l'évolution de l'environnement graphique du jeu numérisé Vermines. Voici une énumération des concepts et idées proposées :

- Le jeu, s'inspirant d'un univers lovecraftien/dark fantasy, mais aussi de Dark Souls, pourrait bénéficier d'un environnement sombre, avec un ciel laissant penser que l'on se trouve dans un univers démoniaque et chaotique, sans pour autant être forcément trop obscur. Le ciel pourrait, au fur et à mesure que les joueurs accumulent des âmes, s'assombrir pour marquer une progression et renforcer l'immersion dans le jeu : un soleil qui se couche, une lune qui rougit, devient violette... un décor ésotérique ?

- Un autre aspect assez similaire à celui du ciel est qu'au cours du jeu, on pourrait apercevoir des manifestations des divinités diaboliques, comme des pinces dans le ciel, des tentacules, des yeux...
- On retrouve également cet aspect de progression dans l'environnement avec un décor évolutif où des plantes maléfiques et des ronces pourraient peu à peu recouvrir le terrain de jeu.
- Une autre idée a fait surface quant à l'ajout de NPCs (personnages non-joueurs). Ceux-ci incarneraient un rôle de "narrateur" potentiel, qui, au fur et à mesure, raconterait des récits et des mythes autour des divinités. Ils pourraient d'une certaine manière conter le Lore du jeu.
- D'autres NPCs pourraient également avoir différents discours témoignant d'une folie évolutive, ce qui laisserait penser au joueur que ce n'est peut-être pas qu'un simple mythe. Un autre comportement possible serait que les NPCs se parlent à eux-mêmes, comme pour vérifier qu'ils ne sont pas dans un mauvais rêve, par exemple : "Suis-je fou ? Ou bien, j'aperçois au loin des yeux dans le ciel..." .
- Alexis a plutôt insisté sur le fait de ne pas représenter directement les divinités. Les représentations visuelles qu'on a n'étant que des mythes et des récits on ne peut pas être vraiment sûr de ce à quoi ils ressemblent. C'est donc pour cela que des manifestations et non pas une divinité physique pourrait tout à fait convenir. Concrètement, les mythes tournent uniquement autour des dires et des objets qui manifestent leur présence.
- Pour ce qui concerne les sons pas de référence particulière, mais il peut être intéressant d'aller éplucher les différentes références données par Alexis pour y trouver de l'inspiration.
- Alexis n'a pas proposé d'éléments de décor en particulier, nous sommes donc libres d'implémenter les décors qui nous semblent approprier.
- Alexis dixit: "N'hésitez pas à vous amusez et à tester des trucs".