

Histoire des Merlies (fanzine) ♫}

dptc

Les histoires des Merlies sont répertoriés sous format fanzine, au village. Chaque Merly ajoute son anecdote sur la carte environ là où ça s'est passé. Ces histoires fournissent de l'inspiration au décorateur, et lui permettent d'apporter de nouveaux éléments pour embellir la souche.

La carte que les Merlies emmènent en aventure et celle conservée au village sont liées. La complétion des zones se fait simultanément, lorsque le groupe d'aventurier rentre au village.

Bibliothèque

La bibliothèque permet d'accéder au grand livre des Merlies.

Ce grand livre raconte toute l'histoire des Merlies, et permet d'avoir un état des lieux de notre progression dans le jeu.

Intentions

Réutiliser la map de la phase exploration.

- La même carte est conservée au village, et les Merlies viennent ajouter sur les zones correspondantes des pages où leurs histoires sont écrites

Les histoires racontées et répertoriées sous formats fanzines

- La culture des Merlies est celle du groupe : une histoire ne vaut pas plus qu'une autre. Les histoires reportés dans ce fanzine ne subissent ni hiérarchies ni chronologies.

Les pages ajoutés sont des pop-ups

- Les pages ajoutés par les Merlies sont pliés pour laisser de la place aux autres.

Le fanzine est un chaos organisé

- Les joueuses doivent pouvoir se saisir du fanzine sans peine. Ça semble chaotique à première vue mais il y a une organisation lisible.

Le fanzine sert de support pour la complétion

- Les zones où des histoires vont se raconter se dessinent en creux, si bien que les joueuses comprennent quand il y a quelque chose à trouver / raconter encore.

Je trouverais intéressant que le fanzine prenne de plus en plus de place à l'écran, même sensation que les cartes routières qui semblent se déplier à l'infini (principalement quand on trouve pas la RN14).

Complétion

La carte se construit progressivement et le fanzine pop-up aussi.

Chaque nouvelles zones apporte son lot d'histoires/quêtes.

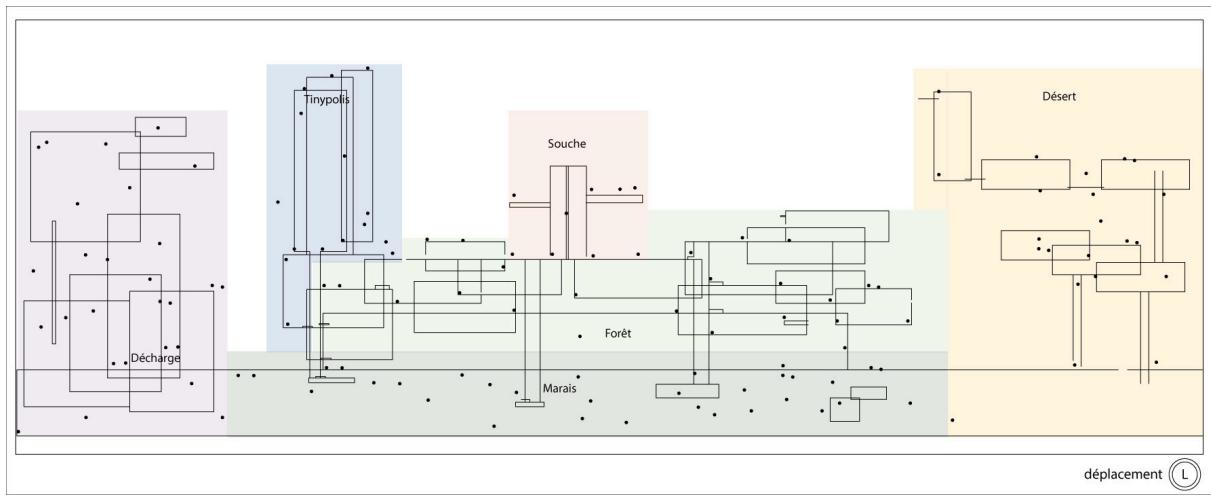
Lorsqu'une zone est découverte, la première histoire écrite dans le fanzine est celle des explorateurs.

Suivit, en fonction des joueuses, par les side quests et les histoires des villageois Merlies.

Fonctionnement

Deux niveaux de zooms

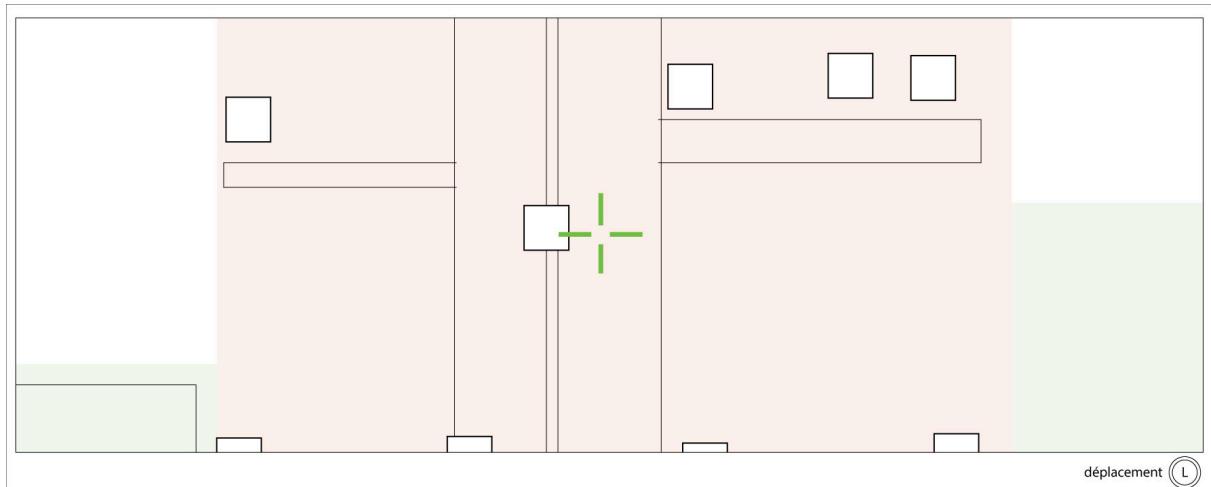
Carte dézoomée



Fanzine Dezoom Stories Points

Nom des biomes + on voit les histoires sous formes de petits points

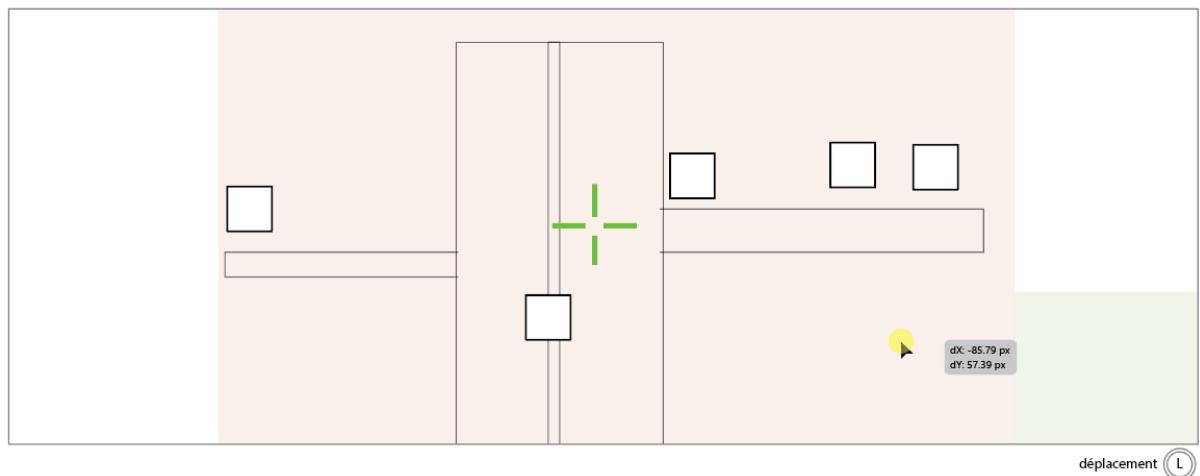
Carte zoomée



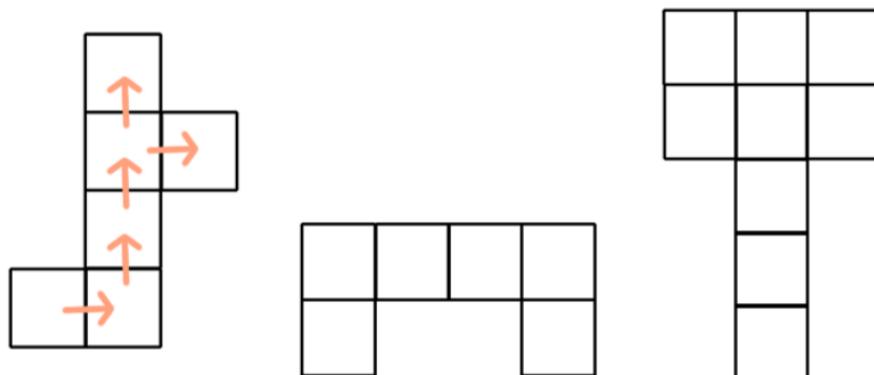
Fanzine Zoom Cursor & Closed Popups

Déplacement dans le fanzine identique à celui de la map/quête.

- Quand le réticule passe sur un élément, ça se déplie.
- Aucun élément n'est cliquable.



Propagation

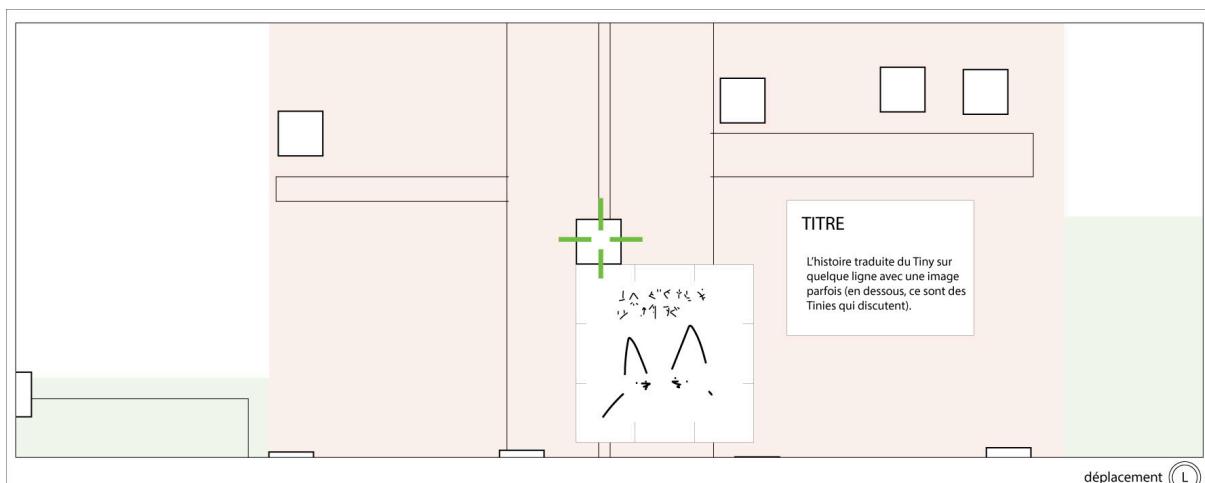




<https://apps.apple.com/us/app/kami/id710724007>

Informations

Quand j'ouvre un pop-up et que je suis dessus, j'ai l'histoire qui apparaît à droite (écran supplémentaire) (traduction du Merly)



Fanzine Zoom Cursor & Opened Popup

Types d'histoires

- Certaines histoires sont juste racontées avec un titre et une (1) image, ex : le coin au fraise (encore lui) montré par un titre "coin au fraise" et une (1) image de Merly contents dans le coin aux fraises de la région.
- Certaines sont que du texte
- Certaines sont du texte et des images
- Storyboards
- Illustrations

Glyphes et dessins des Merlies

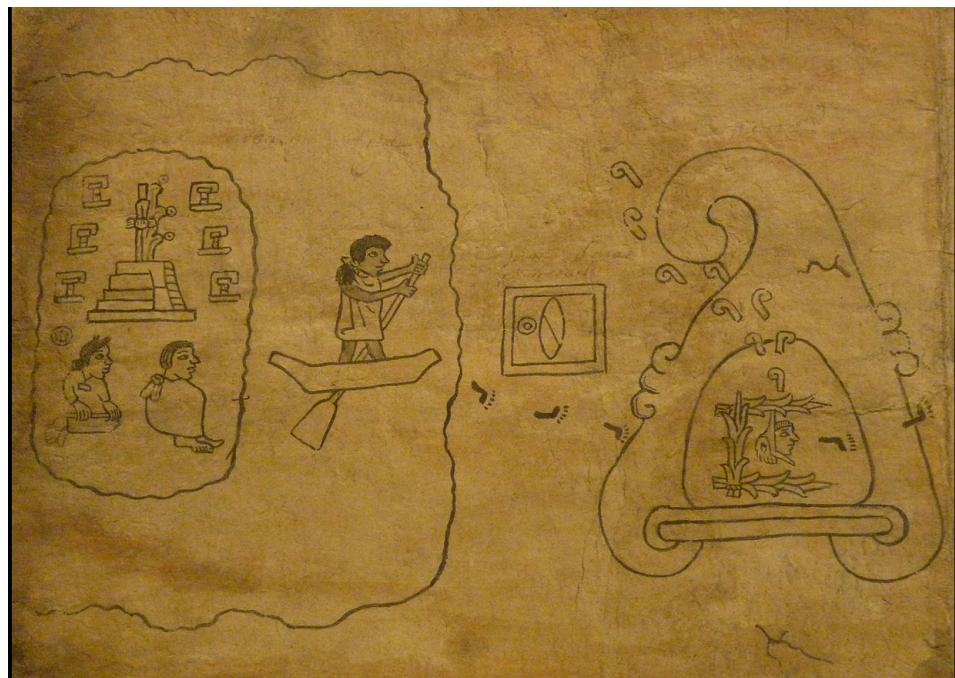


old

Références

Les 4 codex mésoaméricain :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Codex_mésoaméricain





« Je chante les images des livres / Je les déploie »

Fanzine pop-up : A.T. Pratt (site)

<https://atpratt.net/Animal-Painter>

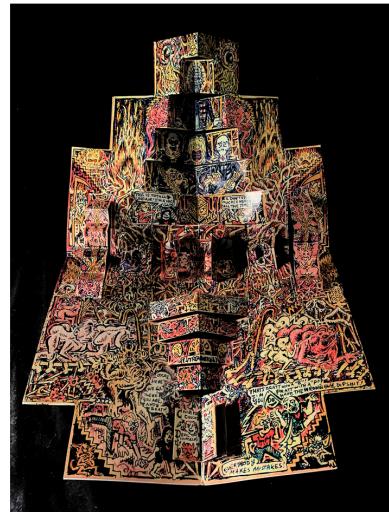
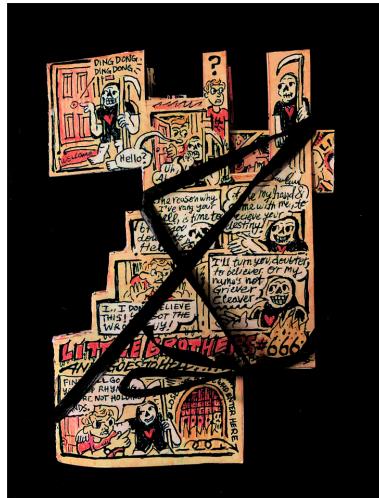
Le pliage apporte de l'architecture au fanzine

Les creux permettent de reporter des histoires et de les mettre au même niveau que d'autres.

Les zones sont connectées entre elles par des textes en diagonales



A.T. Pratt Animal Painter



La géométrie de Little Hotel change à chaque plie et correspond, à mon avis, à ce que les Merlies font.

Harry Potter: Marauder's Map

mina lima studio

Certaine zone se déplie et donne accès à d'autre partie de la map

Les zones sont interconnectés par des textes qui prennent la forme des passages



Harry Potter Marauder's Map

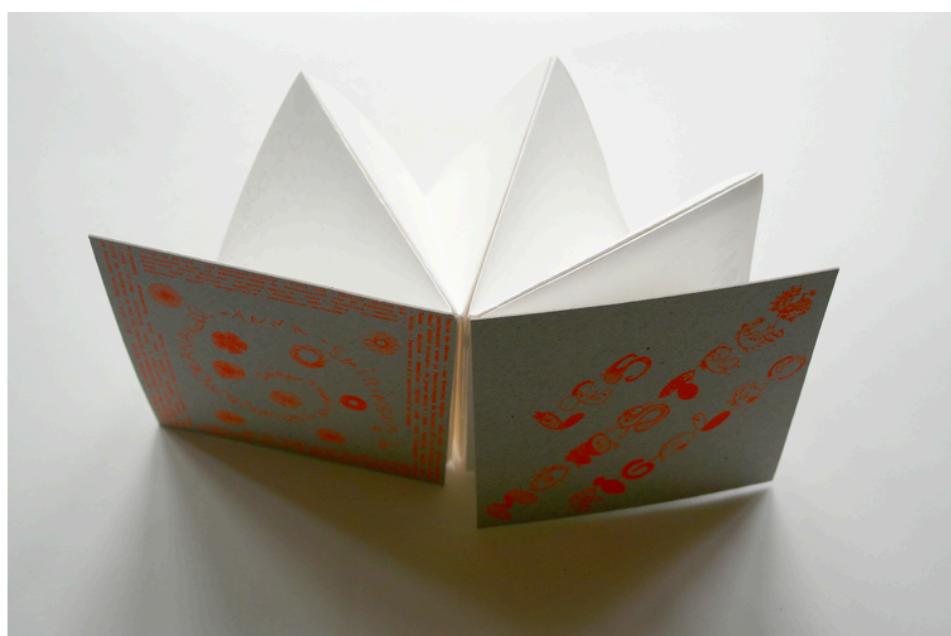
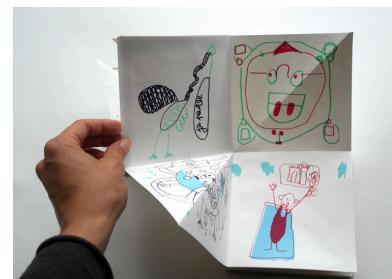
alienmelon

<https://alienmelon.itch.io/>

Fanzinotèque

20.04.18, création d'un fanzine collectif avec l'Hôpital de Jour, section Troubles complexes du langage. Sèvres-Anxaumont

<https://www.fanzino.org/evenement/atelier-avec-lhopital-de-sour-trouble-complexe-du-langage-sevres-anxaumont/>



Brouillon

Penser la map en mode collage

Une reproduction de la map en physique et les Merlies viennent poser leurs histoires et résultats de quêtes

Rendre l'exploration centrale.

Auto-completion de ce livre grâce à des mini pop-up qui viennent se greffer sur ceux qu'on ajoute avec les aventures ?
on débloque une zone, donc il y a plus de truc qui s'y passe.

Qui choisi comment on pose les pop-up sur la carte ? Ca se fait automatiquement.

Comment ça apparait à l'écran ? Overlay

Mock-ups

Cartes sans pop-ups

Une quête principale : composée de plusieurs quêtes.

- Chaque quête composant la quête principale, sont affichées sur la map dézoomée et reliées entre elles avec des ficelles.
- Toute les quêtes sont écrites au même niveau
- dézoom max : comment s'affichent les noms/indications de quêtes

- zoom max : idem
- dézoom max : nom des biomes + on voit les histoires sous formes de petits points (ça indique-ish où ça s'est passé)
- map : quand on dézoom on change de mode de déplacement ?
- C'est toujours la map qui bouge le curseur

Quand on est sur les bords on voit du vide

Fanzine : même fonctionnement que la map, zoom dézoom. en dézoom max ya les histoires qui s'affichent juste avec un point qui dit qu'il y a une histoire là

Quand on zoom on peut les ouvrir, elles sont toute au même niveau

ça s'ouvre comment ? plusieurs animation ?