

Rapport

L'épopée temporelle

“Si vous pouviez voyager à travers l'histoire, où iriez-vous ?”



Marianne Kassubeck - Emeric Lemoine - Alexandre Masson

Tables des matières

L'épopée temporelle	1
Synopsis.....	3
Concept.....	3
Public-cible.....	3
Objectifs.....	4
Cahier des charges.....	4
Ressources médias.....	4
Audio.....	4
Formes et degré d'interactivité	5
Choix techniques.....	6
Contraintes.....	6
Scénario.....	6
Début du récit.....	6
Suites du récit	6
Zone scandinave	7
Zone Nihon.....	9
Zone inca	30
Fins des récits.....	31
Story board.....	31
Début du récit.....	31
Illustrations d'entrée	31
Fin du récit	32
Charte Graphique.....	32
Résultat final	32
Conclusion	33

Synopsis

Concept

Il s'agit d'un récit interactif sur le thème du voyage historique. L'utilisateur incarne un personnage contemporain qui s'est perdu en mer et qui décide d'explorer le monde. Pour cela, il y a une carte en entrée et l'utilisateur est invité à cliquer sur la zone qu'il souhaite découvrir.

La carte délimite des zones géographiques distinctes et certaines sont accessibles à l'aide d'un clic. Par exemple, on distingue la zone Scandinave, la zone Inca et la zone Nipponne. Une fois que l'utilisateur a sélectionné la zone, le récit propre à la zone débute. Au fur et à mesure des clics les tableaux interactifs se succèdent et l'utilisateur est emporté dans un récit qui l'immerge dans la mythologie. L'hypertexte permet de naviguer dans différentes directions. Il y a notamment des liens permettant de revenir en arrière dans le récit.

Public-cible

Ce récit interactif ludique est "tout public". Mais il s'adresse davantage aux personnes intéressées par la mythologie et les légendes d'autres cultures.

Objectifs

L'objectif de ce projet est d'amener l'utilisateur à découvrir des éléments sur différentes mythologies. Le projet présente des éléments de mythologie tels que : des divinités, la création du monde, des royaumes, des lieux mythiques, des mots en langues étrangères, des peuples et légendes.

Ce récit permet d'entreprendre un voyage infini et de s'évader. L'utilisateur est emporté dans un récit destiné à le faire rire et le surprendre. Des éléments humoristiques seront insérés dans le récit.

Cahier des charges

Ressources médias

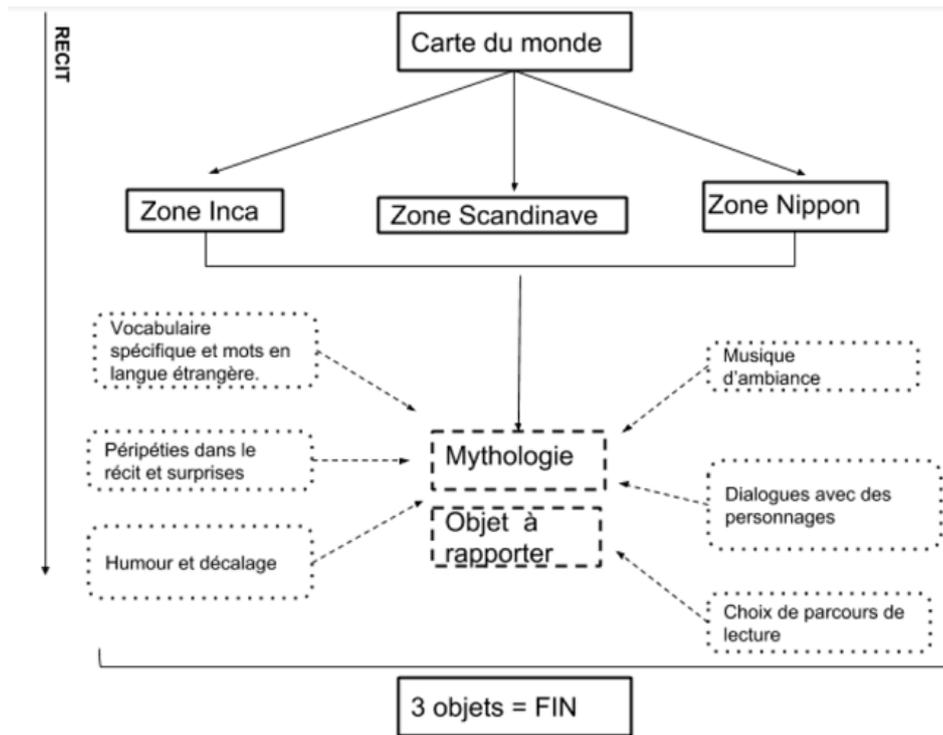
Le récit interactif utilise un support visuel développé sous Twine, mais également des ressources graphiques (images et photos) et sonores (fichiers mp3). Les images et photos viennent d'internet et de nos carnets de voyage personnels. Quand l'utilisateur entre dans une zone géographique, une introduction situe le contexte. Il y a des passages prévus entre les différentes zones par exemple, à la fin du récit dans la zone scandinave, il y a des liens vers les deux autres zones. De même dans la zone nippone, il y a des liens vers les autres zones. L'utilisateur est amené à découvrir la mythologie dans chaque zone, mais il peut revenir en arrière ou changer de zone facilement. Dans chaque région, l'utilisateur doit ramener un objet, le récit s'arrête quand l'utilisateur a obtenu les trois objets, il y a un compteur.

Audio

Suite aux remarques de nos camarades après la première présentation de notre projet, nous avons décidé d'intégrer du son. Cela rend le récit plus vivant. Les sons sont utilisés pour faire en sorte que l'utilisateur soit encore plus immergé dans l'univers du récit. Ce sont des musiques d'ambiance, par fragment de récit, qui représentent l'univers propre à chaque mythologie. Nous avons choisi des fichiers mp3 en open source. L'univers scandinave est composé de sons assez violents et sombres (épopée, guerre, foudre, bataille, angoisse, alarme) alors que les sons de la zone nippone sont plus doux et zen. Cela reflète l'univers de la mythologie, les sons ont été choisis pour accompagner les mots du récit : "les mettre en musique".

Structure et navigation

Notre récit est une interface 2D développée sous Twine. L'utilisateur repère sur une carte les trois zones mises en évidence (zone scandinave, inca, nippone), il choisit l'une de ces trois zones dans le récit interactif. Ensuite il peut naviguer dans le récit, de liens en liens pour découvrir des éléments de mythologie selon le parcours qu'il souhaite.



Formes et degré d'interactivité

L'utilisateur interagit grâce à la souris de l'ordinateur. Il choisit son parcours de lecture en cliquant sur les liens hypertexte. Il est libre dans le sens de navigation.

L'idée des interactivités est de surprendre l'utilisateur et de le faire rire. Pour cela, nous insérons aussi des décalages et des éléments humoristiques dans le récit.

Nous utilisons aussi des dialogues, Homère rencontre des personnages avec lesquels il discute. Il faut distinguer ce dialogue interne à la narration, du dialogue s'adressant à l'utilisateur. En effet, l'utilisateur est parfois interpellé, par exemple on lui demande : "Alors que veux-tu visiter ?" ces interpellations seront en italiques pour les distinguer de la narration à la troisième personne.

Choix techniques

Finalement nous avons décidé d'utiliser twine car c'était un outil très approprié pour construire le récit. Nous avons inséré des images et modifié le CSS de manière à unifier le style d'écriture. Nous avons créé des effets sur l'affichage du texte comme l'affichage progressif et dynamique. Nous avons aussi joué sur la couleur du fond d'écran en la faisant varier pour créer des ambiances. Enfin le son a permis d'animer les fragments de récit, en intégrant une musique d'ambiance.

Contraintes

Le projet s'inscrit dans le cadre de l'UV SI28 à l'UTC donc le budget se traduit en contrainte de temps. En raison d'un emploi du temps très perturbé ce semestre, nous avons 5 semaines sans cours de SI28 et sans TD. Cela a pu perturber notre organisation car il est parfois difficile de s'organiser à distance. Mais nous avons un créneau en commun le vendredi après midi

pour travailler ensemble. Chacun était en charge de développer le récit dans une zone et nous avons ensuite rassemblé sous un même fichier twine les récits. Chacun de nous avançant à des vitesses différentes, il était parfois difficile de se coordonner. Un projet fonctionnel sous la forme d'un exécutable est attendu à la fin du semestre (18 juin).

Scénario

Début du récit

Homère, un étudiant de SI28 n'ayant rien compris au récit interactif, décide de faire un semestre de césure. Au début du semestre, il rejoint Voil' UT. Il prend part à une sortie, tout se passe bien jusqu'à ce qu'une "bourrasque de vent l'emporte".

Il se retrouve seul, sans repères au milieu de l'océan Atlantique. Il décide alors d'entreprendre un voyage infini.

Homère découvre alors une épave de bateau et déniché une bouteille qui transporte une vieille carte intacte. Très curieux comme tout UTcéen il déplie la carte.

Whaou ! la carte est en surbrillance et semble l'appeler. Cette carte est très spéciale.

Homère, ayant quelques notions bancales de géographie, distingue néanmoins trois zones : la zone Incas, la zone Nippone et la zone Scandinave.

En passant sa main sur une des zones il se retrouve emporté dans un récit mythologique.

Choisis une zone en cliquant dessus

Suites du récit

➤ Zone scandinave :

(les mots soulignés sont des liens hypertextes vers les zones du même nom, sauf si précision contraire.)



Bienvenue dans la période Viking qui s'étend de 800 à 1060.

Au commencement tout n'était que feu et glace, un abîme profond nommé ginnungagap séparait le royaume des glaces Niflheim, du royaume du feu, Muspellheim. Un jour un géant de feu de Muspellheim lança des flammes dans le gouffre ginnungagap, le feu fit s'évaporer la glace mais l'air si froid fit retomber la vapeur, qui regela au fond de l'abîme et naquit ainsi le géant Ymir. Le plus grand des géants et le père de tous les géants de glace.

Il eut trois fils : Odin, Vé et Vili, les trois premiers Ases. Mais ses fils ne le supportaient pas et finirent par le tuer. Ils transportèrent ensuite le cadavre de leur père au centre du ginnungagap. A partir de son cadavre ils formèrent Midgard, le

monde des hommes.

Ainsi naquit l'univers de la mythologie Vikings, l'Yggdrasil en est la porte d'entrée, cet arbre soutient les 9 mondes qui structurent cet univers.



Hel]

Hel rencontre Homère et lui propose de le conduire vers Helheim.

Décides-tu de la suivre à Helheim?

Ou préfères tu continuer en empruntant le fleuve Hvergelmir qui se jette dans le gouffre Ginungagap [*lien vers Muspellheim*]?

2. *Muspellheim* : Emporté par le fleuve, Homère se retrouve à Muspellheim. Le Ginnungagap était en fait un vaste gouffre séparant Niflheim et Muspellheim.

Le voyage continue ...

Homère a chaud, c'est une région torride, enflammée. Le contraste de température est très fort avec Niflheim: Homère a attrapé un rhume.

Tout à coup le ciel se fend, il s'agit de l'épée à la lame ardente du dieu Surt, qui s'apprête à incendier le monde.

On entend autour "tous aux abris", le phénomène est comparable à une éruption volcanique, la lave s'apprête à tomber. Tu dois partir vite ! vers où vas tu ?

Une route part en direction de Helheim, une autre en direction de Midgard ?



3. *Midgard* : Homère voit une éclair dans le ciel et entend un bruit de tonnerre. Les habitant lui disent "C'est le char de Thor qui traverse le ciel, il protège les lieux". Thor est le dieu du tonnerre, il est muni d'un marteau très puissant et voyage dans un char. [*image de Thor*].

Le peuple de Midgard admire Thor pour sa force et sa bravoure.

Thor est vénéré comme le principal défenseur de Midgard et Asgard, et protecteur du monde face au chaos.

Thor vient tout juste de traverser Midgard pour passer à Asgard, où une urgence l'appel.

Le pont Bifrost relie le monde de Midgard au monde de Asgard.
Souhaites tu suivre Thor à Asgard ou poursuivre ton chemin?



4. *Asgard* : Te voici à Asgard, le monde des dieux Ases, tu as pris de la hauteur ! Au centre, se trouve le palais d'Odin, le dieu le plus important, il peut observer les 9 mondes depuis son palais. *[image d'Odin]*

Une alerte a été lancée par Odin, c'est Loki qui n'a qu'une passion : faire le mal. Il a coupé la chevelure d'or de Sif, la femme de Thor. Thor est venu porter secours à sa femme et condamner Loki.

Loki est un être perfide et terrible dont la seule motivation est de nuire. Ses enfants sont aussi maléfiques que lui.

Le premier fils, Fenrir est un énorme loup furieux dont le seul désir est de croquer tout ce qui bouge. Le deuxième fils,

Jörmungand est un gigantesque serpent qui crache un venin mortel. *[image du serpent]* Et la troisième fille, Hel est une déesse épouvantable dont le visage est divisé en deux parties : l'une est vivante et l'autre est morte, en décomposition. Quand les dieux ont vu Hel ils l'ont précipité à Niflheim pour la mettre à l'écart.



5. *Chemin* : Homère parcourt les contrées de Midgard, qui sont à feu et à sang.
C'est un paysage apocalyptique. La tempête continue à gronder. Le monde de Midgard est en guerre. Mais les plus courageux des hommes continuent de se battre.
Que fais tu ? Décides tu de te battre [*Valhalla*] ou de fuir [*Helheim*]?



le

6. *Valhalla* : Tu rejoins un groupe de soldats qui se sont lancés dans une quête insensée. Ils sont convaincus de pouvoir récupérer un objet divin qui sommeille sur les terres de Midgard. Grâce à la puissance de cet objet, ils espèrent pouvoir reconstruire le monde en destruction.

Après de nombreux périples, vous trouvez marteau de thor ! *[image du marteau]*

Il l'a fait tomber de son char...

7. *Le marteau de thor* : le marteau de thor active une puissance surnaturelle et une porte de sortie s'ouvre vers de nouveaux horizons...
Souhaites tu aller dans la zone Nippone ou la zone Incas ? *[accès vers ces zones]*



8. *Helheim* : Te voici arrivé à Helheim, le monde des morts gardé par un chien monstrueux *[image de chien drôle]*. Tu ne pourras plus en sortir, ton voyage s'arrête là. La rivière Gjoll empêche quiconque qui

y pénètre d'en ressortir. *Game over [retour à l'introduction : seconde vie]*

➤ **Zone Nihon:**

*La zone Nihon tient sa particularité de mettre en jeu 2 personnages par un dialogue. Le nombre de bloc sera relativement élevé cela permet de donner un certain rythme au récit.
(Les liens sont signifiés par des crochets [[]], les mots soulignés correspondent aux vignettes successives de l'histoire).*

Nihon 日本

- **Inconnu:** はじめまして わたしわむげんです

にほんじんです

よろうしくおねがいします

- **Homère:** Alors là... Bon je ne pense pas rester très longtemps ici. Ma quête de connaissance se voit malheureusement confrontée à une écriture qui semble illicite pour mes yeux.



- **Mugen:** Je vois, encore un étranger qui tombe des nues. Je recommence : "Enchanté je m'appelle Mugen, ravi de te rencontrer!
Enfin je n'ai pas d'autre choix que de t'accueillir après tout..."

[[Engager la conversation]]
[[Engager une procédure de fuite]]

Engager une procédure de fuite :

Votre histoire dans la zone Nihon n'aura donc pas duré très longtemps, pourtant je suis sûr que Mugen avait beaucoup de chose à te raconter malgré son comportement "légèrement" désinvolte.

[[Retourner à l'introduction->Retour au point de la carte]]

Retour au point de la carte

Alors que veux-tu visiter ?

[[Nihon 日本]]

Engager la conversation

- **Homère:** Et bien commence par m'en dire plus sur ton écriture!
- **Mugen:** Ce que tu as pu voir ce sont des [[hiragana->hiraganas]] (ひらがな), c'est une des écritures syllabaires du japonais, tu as aussi les [[katakana->katakatas]] (カタカナ) qui reprennent plutôt les mots qui ont été importés au Japon, on y retrouve beaucoup de mots anglais, et ça de plus en plus... Et pour finir les [[kanji]], à la base utilisés dans l'écriture chinoise, ils sont là pour compléter la nôtre.
- **Homère:** Waouw, je me suffisais déjà bien de mes 26 lettres... Mais là vous êtes de sacrés héros lyricistes! Ah mais [[où vas-tu?!->Mugen1]] Attends!!

kanji

Les Kanji sont utilisés dans l'écriture japonaise pour remplacer un mot de façon logique, c'est à dire lorsqu'ils sont plus courts à écrire que leur homologue Katakana ou Hiragana. Ils sont reconnaissables par leur complexité de réalisation.

[[Retour->Engager la conversation]]

katakatas

ワ	ラ	ヤ	マ	ハ	ナ	タ	サ	カ	ア
wa	ra	ya	ma	ha	na	ta	sa	ka	o
	リ		ミ	ヒ	ニ	チ	シ	キ	イ
	ri		mi	hi	ni	chi	shi	ki	i
ヲ	ル	ユ	ム	フ	ヌ	ツ	ス	ク	ウ
o	ru	yu	mu	fu	nu	tsu	su	ku	u
	レ		メ	ヘ	ネ	テ	セ	ケ	エ
	re		me	he	ne	te	se	ke	e
ン	ロ	ヨ	モ	ホ	ノ	ト	ソ	コ	オ
n	ro	yo	mo	ho	no	to	so	ko	o

- **Mugen:** Les hiraganas et les katakanas sont constitués de 46 lettres qui peuvent être combinées pour obtenir de nouveaux sons, tu vois le truc...? Voilà ça, ce sont les katakanas par exemple.

[[Retour->Engager la conversation]]

hiraganas

わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ
wa	ra	ya	ma	ha	na	ta	sa	ka	a
	り		み	ひ	に	ち	し	き	い
	ri		mi	hi	ni	chi	shi	ki	i
を	る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う
o	ru	yu	mu	fu	nu	tsu	su	ku	u
	れ		め	へ	ね	て	せ	け	え
	re		me	he	ne	te	se	ke	e
ん	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お
n	ro	yo	mo	ho	no	to	so	ko	o

- **Mugen:** Les hiraganas et les katakanas sont constitués de 46 lettres qui peuvent être combinées pour obtenir de nouveaux sons, tu vois le truc...? Voilà ça, ce sont les hiragana par exemple.

[[Retour->Engager la conversation]]

Mugen1

Notre jeune et courageux Homère arrive enfin à rattraper Mugen, dénudé de toute force

- **Mugen:** Tu es encore là toi? Bon si c'est comme ça tu vas m'aider à retrouver mes deux nakama.
- **Homère:** Tes nakama? On se dirige vers la plage là.
- **Mugen :** Ce sont mes compagnons, un samuraï du nom de Jin, j'ai un compte à régler avec lui... Et Fuu, elle nous accompagne c'est tout, et elle mange.
- **Homère:** D'accord, mais tu ne vas jamais les trouver par là-bas. A moins que, cette épave encore plus incertaine que la mienne au loin, ça ne serait pas vers là où l'on [[se dirige.-> Mugen2]]

[[Engager une procédure de fuite]]

Mugen2

- **Homère:** Non, je ne monteraï et navigueraï pas là-dedans, je suis navré mais c'est au-dessus de mes forces d'UTCéen, et dieu sait qu'il en faut de la force pour être UTCéen. En plus tu as un sabre non? Ton ami est samuraï? Ta noblesse ne peut pas te permettre de rentrer là-ded...!!
- **Mugen:** Hop, j'ai besoin de mains pour le naviguer, donc tu viens avec moi, et on est parti! En plus je ne suis pas un samuraï, plutôt un Pirate, la période Edo est réputée pour ses actes de piraterie tout autour des archipels Japonaise.

Homère commence à sangloter

- **Mugen:** Bon mon rôle à moi s'est d'accueillir les étrangers et de les introduire à la mythologie Nihon, après tu peux tout aussi bien exécuter les ordres du capitaine Mugen sans avoir envie d'en savoir plus sur notre mythologie, ça me va...

[[Continuer à sangloter->Mugen3]]

[[Se relever et écouter les récits de Mugen->Mythe1]]

Mugen3

- **Mugen:** Bon, je crois que Homère-kun ne veut pas écouter les récits mythiques... Aaah je m'en serais vite lassé de toute façon.

[[Relever la tête et demander d'en savoir plus->Mythe1]]

[[Continuer à sangloter et devenir moussaillon->Mugen4]]

Mugen4

- **Mugen:** Alors mon cher moussaillon!! Une épave tu disais?? Je l'assimilerai plutôt à une jonque de compétition.

Homère n'ayant plus la capacité de bouger ses lèvres à cause de son effrayante croisière, il ne répondit pas.

- **Mugen:** Oh Homère-kun, je t'ai dit que je n'étais pas trop motivé pour parler mythologie mais ce n'est pas pour ça que tu dois me faire la tête. Allez viens goûter ce petit saké.

Pauvre Homère

[[Homère n'as pas eu le choix, il a bu->Mugen5]]

Mugen5

- **Mugen:** Regarde-moi ça Homère-kun! La terre est proche, mes nakama ne doivent pas être loin... Oh je vois, il n'est pas habitué à notre breuvage.

Mugen lança un sceau d'eau sur notre grand aventurier

- **Homère :** Wooooa!?
- **Mugen:** Bah alors on s'est bien reposé, allez on accoste. Aaah mais j'oubliais quelque chose, Jin va me demander si je t'ai bien introduit à notre Mythologie, tu es sûr que tu ne veux pas l'écouter? Je pense qu'on a un peu de temps avant qu'ils ne viennent pointer leur bout du nez.

[[N'ayant pas assumé le saké, Homère décida de se reposer -> Mugen6]]

[[Finalement écouter ses récits-> Mythe1-bis]]

Mugen6

- **Mugen:** Grrrr! Baka! Je détourne mon regard deux secondes et le voilà qui s'assoupit encore une fois..

Mugen réitère l'action du sceau d'eau

- **Homère:** Aaaaaah... Cela fait du bien, il commençait à faire tellement chaud ici.
- **Mugen:** Regarde moussaillon, mes nakama sont juste là, au rivage! Ooooh! [[JIN! FUU! -> Retrouvaille1]]

Mythe1

- **Mugen:** Bon, je te dois alors mes explications, si je ne le fais pas je vais entendre râler ce bon vieux Jin, et ça, je te le garanti ce n'est pas le bon plan.
- **Homère :** Être dans ce bateau avec un fou comme toi, c'est ça le mauvais plan...
- **Mugen:** Nani ??? Je crois avoir entendu le mot ..!
- **Homère:** Non, non! Je t'écoute, je veux tout savoir !!!
- **Mugen:** Mouais, allons-y alors, mais je ne vais pas me répéter alors sois attentif et évite de me couper la parole. La mythologie japonaise est vaste et complexe, mais dans mon cas je vais me focaliser sur la naissance du Japon, la partie majeure de notre histoire :
[[La légende d'Izanagi et d'Izanami.->Mythe2]]

Mythe1-bis

- **Mugen:** Bon, je te dois alors mes explications, si je ne le fais pas je vais entendre râler ce bon vieux Jin, et ça, je te le garanti c'est pas le bon plan.
- **Homère:** C'était d'être dans un bateau avec un fou comme toi, le mauvais plan...
- **Mugen:** Nani ??? Je crois avoir entendu le mot ..!
- **Homère:** Non, non! Je t'écoute, je veux tout savoir !!!
- **Mugen:** Mouais, allons-y alors, mais je ne vais pas me répéter alors sois attentif et évite de me couper la parole. La mythologie japonaise est vaste et complexe, mais dans mon cas je vais me focaliser sur la naissance du Japon, la partie majeure de notre histoire :
[[La légende d'Izanagi et d'Izanami.->Mythe2]]

Mythe2

- **Mugen:** Ce que tu vas écouter peut-être assimiler à la naissance des terres japonaises. Au tout début, la terre était dénuée de toute forme de vie, de plus, ces formes étaient tout simplement instables. Néanmoins on pouvait distinguer le Takamanohara ou encore "les hautes plaines célestes", dans ce lieu divin trois dieux, ou kami, primaires virent le jour.
- **Homère:** Les plaines célestes, ça à l'air si loin de nous...



- **Mugen:** C'est pour cela que c'est un endroit réservé exclusivement pour les kami, notamment les trois primordiaux; L'ainé devint le seigneur du milieu du ciel, Amanominakanushi-no-kami, il était accompagné par Takaminusubi et Kamimusubi ces deux frères. Conscients de la nécessité de donner vie et stabilité à la terre, ils

créèrent de nombreuses générations de kami. Dont Izanagi et Izanami qui avaient pour rôle d'enrichir et de solidifier cette terre proche du chaos.

- **Homère:** Malgré ton mauvais air, tu sais captiver les gens lorsqu'il s'agit de raconter une histoire.
- **Mugen:** ... [[Continuons. -> Mythe3]]

Mythe3



- **Mugen :** Izanagi et Izanami s'attelèrent à la tâche aussi rapidement que possible, il descendirent des cieux et plongea une lance ornée de pierres dans les eaux turbulentes. En la sortant les gouttes projetées par cette action formèrent les premières terres habitables et bâtirent un premier palais, le pilier céleste.

La vie pouvait y être installée, c'est ainsi qu'Izanagi demanda à sa sœur la nature de son corps. Elle lui expliqua qu'il présentait un vide qui pouvait être comblé. Le couple de kami s'engagea donc dans un rituel qui consistait à assembler leur corps tout en tournant autour du pilier céleste.

[[En savoir davantage-> Mythe4]]

Mythe4



huit divinités du tonnerre.

- **Mugen:** Leur union amena leurs premières procréations, notamment les kami du ciel, de la montagne, des arbres, et du vent. C'est à la naissance du kami du feu que les choses se compliquèrent, l'ardente divinité du feu Kagutsuchi brûla les entrailles d'Izanami et entraîna sa mort. Cela provoqua le chagrin incommensurable d'Izanagi qui se transforma rapidement en colère. Il décapita son propre fils qu'il jugea responsable de la mort de sa bien-aimé et se lança dans la résurrection de sa soeur, tandis que la dépouille du kami du feu donna naissance à

- **Homère:** La résurrection d'un être n'est pas un tabou divin dans la culture Japonaise?
- **Mugen:** Bien évidemment Homère-kun! Cela est en partie dû à l'histoire de nos deux divinités créatrices. Izanagi s'approcha donc du royaume des morts, Yomi, dans le but de ramener Izanami à la vie. Après de longues années de recherches dans un environnement tortueux et nauséabond, [[il la trouva enfin-> Mythe5]]

Mythe5

- **Mugen:** Elle était bien là, gisant devant Izanagi et recouverte d'ombres ne permettant à son frère que de distinguer son visage. Elle lui supplia de ne pas la découvrir et de la laisser au royaume des morts, Izanagi confus, ne respecta pas sa demande et la sépara de ses toiles d'ombres qui recouvraient tout son corps. Ce qu'il découvrit le stupéfia, son corps en décomposition était totalement méconnaissable, il abritait maintenant des abominations dès plus inexorables.

Homère est totalement absorbé par le récit, comme quoi il peut faire preuve de concentration



- **Mugen:** Offusquée par le refus d'obéir d'Izanagi, une rage intense s'empara de la nouvelle habitante du royaume des morts. Elle ne supporta pas le regard de son amant sur sa nouvelle et hideuse forme. Pendant qu'il prenait la fuite, elle envoya à sa poursuite des sorcière de Yomi et rappela les huit kami du tonnerre engendrés par la dépouille de son fils, et [[leur ordonna de tuer son propre frère.->Mythe6]]

Mythe6

- **Mugen:** Le combat se déclara au porte du Royaume Yomi, repoussant tant bien que mal ses assaillants, Izanagi fit fasse à son dernière obstacle. Son amour, Izanami, était devenue elle-même une véritable entité démoniaque s'étant jurée d'abattre Izanagi. Il réussit à s'enfuir en bloquant l'accès au royaume des morts par un énorme rocher, laissant l'être démoniaque à Yomi. Les dieux créateurs abandonnèrent donc leur rôle et Izanagi demeura inconsolable.
- **Homère:** Mmmh... Mais qui s'est occupé de continuer les fondements de leur création. La terre ne peut toujours pas accueillir d'hommes, non?
- **Mugen:** On touche la fin de mon récit mon nakama, je suis fier que tu m'aies écouté jusqu'à là. Alors, Izanagi dans un acte de désespoir mais aussi de salvation envers son rôle de créateur décida de se purger de toutes les impunités du royaume des morts. Il

se lava dans la rivière magique Hyuga, et de cette acte de purification [[naquit trois des kami les plus important.->Mythe7]]

Mythe7

- **Mugen:** Tsuki-yomi la kami de la lune se déploya lorsqu'il se nettoya l'œil droit. Amateratsu le kami du soleil lui rayonna lorsqu'il se nettoya l'œil gauche. Et le dernier, Susano le kami de la guerre tant qu'à lui sortit des narines du dieu créateur. Izanagi leur pria de veillez sur la terre, et d'y implanter l'humanité. Tsuki-yomi et Amateratsu obéirent tous deux aux ordres de son père, seul Susano désirant son indépendance, choisit de rejoindre le royaume de sa mère, devenue kami des défunts.
- **Homère:** Je vois! Mais Susano qu'est-il devenu? Et quel genre de relation a-t-il eu avec sa mère démoniaque?
- **Mugen:** Ah ça c'est une autre histoire, mais je ne vais pas pouvoir te la conter maintenant! Regarde au rivage, ce sont eux! Ooooh! [[JIN! FUU! -> Retrouvaille1]]

Retrouvaille1

- **Mugen:** Yo! J'ai un peu du mal à le dire mais ça fait plaisir de vous voir.
- **Fuu:** Ce qui me ferait grand plaisir, c'est que tu nous paies le repas, on est totalement fauché... Et ce jeune homme, il n'a pas l'air d'être ici, qui est-ce? A-t-il de quoi me nourrir?!
- **Jin:** Mmh.
- **Mugen:** Ah lui c'est Homère, il m'a pas mal aidé pendant mon voyage malgré son côté faiblard.
- **Fuu:** D'accord! Allons Manger! Je connais un yatai succulent à Edo.

[[Nos quatre aventuriers se dirigent vers Edo->Retrouvaille2]]

Retrouvaille2

Après le repas de retrouvaille, il est l'heure pour Homère de faire ses adieux



- **Mugen:** Jin, tu nous as encore caché que tu avais tout cet or sur toi. En tout cas ça nous a évité une poursuite dans les rues d'Edo. Merci de nous avoir régalez.
- **Jin:** Tu me redevras ça.

- **Fuu:** Homère-san, tu veux te joindre à nous? On vit une période dangereuse en ce moment. Seul je ne pense pas que tu ne survives bien longtemps, après libre to
- **Homère:** Il est temps pour moi d'y aller. Je ne suis pas de ce monde et j'ai encore beaucoup à visiter. Mugen merci pour tout, j'ai appris beaucoup à tes côtés, en tout cas plus qu'avec mes professeurs à l'UTC, quoiqu'en SI28...
- **Mugen:** Oh! Je ne vois pas de quoi tu parles, mais avant que tu ne t'enfuites, prends [[Honjo Masamune-> Masamune]] avec toi. Itterasshai!

[[Récupérer le katana et retourner sur la carte monde ->Nihon 日本]]

Masamune



Honjo Masamune est la création du prêtre shinto connu sous le nom de Goro Nyudo Masamune. Il fut renommé comme étant le plus grand forgeron de son époque (1264-1343) et nombreuses de ses armes se sont passées de génération en génération. Durant l'époque Edo (1603-1868) la possession d'une de ses créations était synonyme de puissance et de noblesse. Honjo Masamune était le katana le plus prisé de tous, en effet, sous la propriété du gouvernement féodal, la quête de sa possession a amené de nombreux litiges et même des décès.

[[Retour->Retrouvaille2]]

➤ Zone inca :

Inca

Homère se réveille subitement sans savoir où il se trouve. Après de longues minutes, il recouvre la vue et [[observe les environs ->Salar]].

Salar

« Ouh pinaise ! Qu'est-ce que je fous dans un désert de sel ? » , s'exclama Homère.

N'ayant aucun moyen de se repérer, il hésite entre [[prendre à gauche]], [[aller à droite]] ou



[[continuer tout droit]] vers la montagne.

Prendre à gauche

Après une centaine de mètres, Homère aperçoit une nuée de cobras royaux au loin. Ayant oublié son opinel dans le bateau, il décide de [[revenir au point de départ ->Salar]].

Aller à droite

Alors qu'il se met en marche pour aller vers l'est, il remarque qu'un violent orage secoue ce côté du Salar. N'étant vêtu que d'un vulgaire maillot de bain, il décide de [[rebrousser chemin ->Salar]].

Continuer tout droit

Ne voyant aucun problème à l'horizon, Homère se résout à marcher dans cette direction. Après de longues heures d'errance, il aperçoit au loin une silhouette montant un lama noir et essaye d'attirer son attention.

« Héééé aidez-moi, je suis perdu ! » , cria Homère.

L'individu, ayant entendu son désespoir, ordonne à sa monture de galoper vers Homère. Une fois arrivé à sa hauteur, Homère se rend compte qu'il s'agit d'un homme vêtu de manière bien singulière. Sans plus attendre, ce dernier [[descend de sa monture->Rencontre]].

Rencontre

« ¿ Que estas haciendo aqui maldito extranjero ? » , dit l'inconnu.



Homère, ayant toujours été mauvais en langue, fait timidement part de son incompréhension.

« Désolé mais je n'ai absolument rien compris... » , rétorqua Homère.

Étrangement, l'homme comprend ces paroles et continue la conversation en français.

« Je vois. Tu dois sûrement être l'élu que la prophétie attendait. Je m'appelle Rimac et ce que tu viens d'entendre est du [[Quechua]]. Mais trêve de bavardages, je dois me rendre au plus vite à Cuzco. Désires-tu [[m'accompagner->Cuzco]] ou préfères-tu [[mourir ici ->Carte du monde]] ? » , demanda Rimac.

Cuzco

Homère monta à l'arrière du lama et tous deux se mirent en route vers [[Cuzco ->Explication Cuzco]]. Après 10 jours à dos de lama, ils arrivèrent enfin à bon port. Le lama, extenué par ce long voyage, s'écroula subitement ce qui inquiéta son maître.

« Mon camélidé se porte au plus mal. Repose-toi dans ma case pendant que je vais voir le Chamane guérisseur » , dit Rimac.

Une fois que ce dernier se soit éloigné, Homère décida de se balader au lieu d'aller dormir. Après avoir marché une centaine de mètres, il se retrouva nez à nez avec une tour en pierre. Ayant cru apercevoir quelque chose à son sommet, il recula de quelque pas et [[regarda en l'air->Tour en pierre]].

Explication Cuzco

Cuzco était la capitale de l'Empire Inca. Aujourd'hui, c'est la capitale archéologique de l'Amérique, le cœur de la Vallée Sacrée des Incas, une cité qui offre une quantité incroyable de trésors aux touristes venus du monde entier. D'ailleurs, Cuzco, ou Cusco comme on la nomme là-bas, ou bien Qosqo dans la langue quechua, a été déclarée Patrimoine Culturel de l'Humanité par l'UNESCO.

[[Cuzco<-Retour]]

Tour en pierre

« Ô ! Mais c'est de toute beauté ! » , s'extasia Homère.



Perdu dans sa contemplation, il ne se rendit pas compte qu'une masse de villageois s'était attroupée autour de lui. Un homme situé juste derrière lui tapota l'épaule pour attirer son attention. Homère se retourna et se fit pousser au sol.

« Pourquoi regardes-tu la statue de notre vénéré [[Pachacutec]] avec tant d'insistance ? » , demanda l'homme.

« Pachacu-qui ? Je m'en fiche de qui il s'agit mais je trouve la statue magnifique ! » , répondit Homère.

« Comment oses-tu parler de notre bienfaiteur de la sorte ? Que Supay t'emporte avec lui ! » , s'insurgea l'individu.

L'homme, envahi de colère, frappa le front d'Homère à l'aide de sa paume ce qui rendit Homère inconscient. Quelques minutes passèrent avant que celui-ci ne se [[réveille brutalement ->Monde des morts]].

Pachacutec

Pachacutec fut l'empereur de l'empire inca entre 1438 et 1471. Doté d'un grand talent militaire, Pachacutec initia l'expansion fulgurante du grand empire inca. Au nord il conquiert le royaume Chimu, au sud il poussa jusqu'à la vallée de Nazca. Ouvrant ainsi une ère de conquête, il réunit en un seul État la plupart des royaumes des Andes.

[[Tour en pierre<-Retour]]

Monde des morts

« Bon sang...où est-ce que j'ai encore atterri ? » , soupira Homère.



« Mouhahaha ! Bienvenue dans l'Ukhu Pacha misérable ! Qu'est ce qui t'amène ici ? » , s'exclama l'homme masqué.

« Je suppose qu'on m'a jeté ici après m'avoir assommé...Pourquoi y a-t-il des flammes partout ? Et qui êtes-vous au juste ? » , demanda Homère.

« Imbécile ! Ne vois-tu pas que tu as atterri en enfer ? Je suis le dieu de la mort Supay et ce monde est sous ma juridiction. Si tu as atterri ici c'est que tu as commis un crime impardonnable. Apprête-toi à passer le restant des jours ici sans bonheur ni consolation nyahaha ! » , dit Supay en s'esclaffant.

« Ah c'était donc pour ça les bruits de de fouets. Par contre je n'ai rien à faire ici moi. On m'a frappé parce je ne savais pas qui était Pachacu-machin-chose. Bon comment on sort d'ici monsieur le démon ? » , quémanda Homère.

« Merde alors ! J'en ai marre que les Cuzquéniens m'envoient n'importe qui... tu peux prendre un des portails derrière toi pour retourner dans le [[Kay Pacha]]. » , soupira Supay.

Plus motivé que jamais, Homère se retourne et [[fait face à un dilemme->Portails]].

Portails

« T'es bien gentil mais je dois prendre lequel pour retourner à Cuzco ? » , demanda Homère.



« Je n'en ai absolument aucune idée vue que je n'ai jamais laissé personne les prendre. Et puis ce n'est pas mon problème. » , dit Supay en ricanant.

Ne sachant pas quel chemin mène à bon port, Homère a un choix cornélien à faire. Il hésite entre emprunter le [[portail gauche ->Lac Titicaca]] ou le [[portail droit ->Machu Picchu]].

Kay Pacha

L'univers inca est constitué de trois "pacha" qui sont à la fois un concept de temps et d'espace :

- le monde d'en-haut, Huuq Pacha, ou Hanan pacha occupé par les dieux et les déesses,
- le monde d'ici, Kay Pacha, ou le monde terrestre,
- et le monde d'en-bas, Ukhu Pacha, ou Urin pacha, la terre de la mort.

[[Retour au récit ->Monde des morts]]



Lac Titicaca

« Tiens tiens tiens... j'ai comme l'impression d'avoir fait le mauvais choix ! Cuzco n'est pas entouré d'eau si je me souviens bien. » , soupira Homère.



Notre héros se retrouve donc au beau milieu de nulle part une fois de plus. Ne sachant pas vraiment quoi faire, il se rapprocha de la berge pour méditer. Mais quelques minutes après être entré en méditation, le sol se mit soudainement à trembler.

« Merde ! Mais c'est quoi ce délire ? Il faut vite que je trouve un endroit pour m'abriter. » , dit Homère en paniquant.

C'est alors qu'il vit au loin une rangée d'habitations sommaires. N'ayant pas l'intention de mourir sur cette île, il courut le plus vite possible vers celles-ci et [[entra dans la première hutte->Hutte]].

Machu Picchu

« Erf...ce n'était pas le bon à ce que je vois. Attends une minute, ne serait-ce pas une des sept merveilles du monde que j'aperçois ? » , se réjouit Homère.



« Que fais-tu donc au Machu Picchu jeune mortel ? » , demanda une voix.

Homère eût beau regarder dans tous les sens, il ne vit personne. Cela l'inquiéta au plus haut

point étant donné que la notion de fantôme l'effrayait depuis tout petit.

« Qu-qu-qui va là ? Montrez-vous ! » , dit Homère en bégayant.

« Réponds-moi ! Si tu es venu ici pour piller cette cité sacrée tu auras affaire à moi. Le promontoire rocheux sur laquelle elle a été bâtie est sous ma juridiction. » , retorqua séchement la voix.

« N'ayez crainte cela n'a jamais été mon intention ! Je me suis retrouvé ici par hasard après avoir emprunté un portail en enfer. Mais qui êtes vous au juste ? » , demanda Homère.

« Bien! Je vois que tu as un coeur pur. Mais ce n'est pas surprenant venant de la part de l' élu. Je suis [[Apu]], l'esprit de ce rocher. Combien de temps comptes-tu rester ici ? » , dit Apu.

« Je dois me rendre à Cuzco au plus vite car mon ami doit se faire un sang d'encre. Auriez-vous la bonté de m'y amener ? » , implora Homère.

« Hélas non, je suis bloqué ici. Mais j'ai peut-être une solution ! Jette un oeil à ta droite. » , répondit Apu

Homère haussa les épaules puis [[regarda à droite ->Moyen de locomotion]].

Apu

Dans la religion et la mythologie du Pérou, de l'Equateur et de la Bolivie, Apu était un dieu (ou un esprit) des montagnes. Les principales montagnes avaient chacune leur propre Apu et certaines d'entre elles recevaient des sacrifices. Certains rochers et grottes pouvaient aussi avoir leur propre Apu.

[[Retour au récit ->Machu Picchu]]

Hutte

« Vite ! Mettez-vous en sécurité sous le lit jusqu'à ce que le tremblement de terre s'arrête. » , ordonna l'habitant.



Paniqué, Homère s'exécuta et se mit à l'abri. Après cinq minutes de secousses intenses, le séisme s'arrêta. Traumatisé par ce qu'il venait de se passer, Homère prit la parole.

« Fiou...j'ai eu une peur bleue ! Désolé de m'être introduit chez-vous comme un voleur mais je n'avais pas le choix. Ce genre d'évènement est-il monnaie courante par ici ? » , demanda notre héros.

« Ne vous en faites pas, je suis ravi d'avoir pu vous aider. En ce qui concerne les catastrophes naturelles, elles ont lieu de plus en plus souvent et sont d'une rare intensité. Pour une raison que j'ignore, Pachamama est très en colère.", expliqua l'homme.

« Êtes-vous en train d'insinuer qu'un homme est derrière tout c'est ça ? C'est impossible ! » , affirma Homère.

« Tu ne connais donc rien de nous. Chez les Incas, Pachamama est la déesse de la fertilité. C'est grâce à elle que nos plantations se portent si bien. Mais elle est aussi responsable des tremblements de terre qui sévissent dans la région. » , rétorqua l'Inca.

Abasourdi par ce qu'il venait d'entendre, Homère décida de prendre l'air et [[aperçut quelque chose au loin->Tsunami]].

Moyen de locomotion

« Humm...je crois que je viens de comprendre. Vous n'auriez pas plutôt un cheval ou un âne par hasard ? Parce que là ça risque de me prendre une éternité ! » , dit Homère.



« Détrompe-toi. Le lama qui se situe à gauche ne s'appelle pas Rapido pour rien ! C'est l'animal le plus véloce de toute la région, crois-moi. Et il connaît parfaitement le chemin pour aller là-bas. » , expliqua Apu.

Rassuré, Homère se rapprocha de la bête puis commença à la caresser dans le sens du poil. Il continua jusqu'à ce que celle-ci lui crache à la figure.

« Beurk ! Il a un problème avec moi ou quoi ? » , s'insurgea Homère.

« Ne t'inquiète pas. Cela signifie qu'il t'a déjà adopté. Regarde comme il est impatient de voyager avec toi ! » , rétorqua l'esprit.



« Comment dire... il m'a l'air un peu spécial le bestiau. Mais trêve de bavardage, en route. Hue cannabis ! » , cria Homère après être monté sur Rapido.

« Je te souhaite bon voyage mon brave. Fais attention à toi ! » , dit l'esprit d'une voix paisible.

Après avoir remercié Apu, Homère [[partit en direction de Cuzco ->Cuzco_2]].

Tsunami

« Oula oula oula, ce n'est pas très bon signe ça ! Mais qu'est ce que vous lui avez fait pour qu'elle soit aussi énervée bon sang ? » , demanda Homère en voyant le tsunami.



« Mais je n'en sais rien moi ! Jamais personne sur cette île n'a oublié de lui faire une offrande. Je ne vois qu'une explication possible pour justifier son comportement : quelque chose est arrivé à [[Pachacamac]]. » , répliqua l'individu.

« C'est qui encore cet énerguène ? » , répondit Homère sur un ton désabusé.

« Fais attention à ce que tu dis jeune insolent. Il s'agit d'un dragon ayant pris pour épouse Pachamama il y a des siècles de cela. Le monde courrait à sa perte s'il venait à disparaître. » , expliqua l'homme.

« Un dragon ? Il me semble en avoir aperçu un lors de mon court séjour en Enfer ! Il s'agit peut-être de lui. » , répliqua Homère.

« Comment ? Cela veut dire que Supay prépare quelque chose. Il faut absolument que je trouve un moyen de transmettre cette information aux différentes divinités. Fuis l'île et ne répète à personne ce que tu viens de me dire. », dit l'homme en insistant.

« Ah bah moi je veux bien mais je suis censé faire comment ? », rétorqua Homère.

L'homme ne répondit pas et retourna dans sa hutte. Alors qu'il s'apprêtait à entrer dans la hutte pour avoir des explications, Homère se fit happer par un condor des Andes. Notre héros, ne souhaitant pas s'écraser sur le sol, ne se débattit pas. Mais étrangement, le gros oiseau se mit à [[voler en direction de Cuzco->Cuzco_2]].

Pachacamac

Pachacamac, aussi appelé Pacha Kamaq, Pacha-Camak, Pacharurac ou encore Pachöu-Kamù est le dieu créateur des peuples établis le long des côtes du Pérou, fils du soleil et de la lune. En quechua, Pachacamac signifie « créateur du monde », de pacha « la terre, le monde » et de kamaq « celui qui ordonne, qui crée ».

[[Retour au récit ->Tsunami]]

Cuzco 2

Après huit jours de voyage épuisants, notre héros arriva enfin dans la capitale. Afin de remercier la bête qui l'avait amené jusqu'ici, il lui donna le Bichoco qui restait dans la poche gauche de son maillot de bain puis la caressa longuement. Mais alors qu'Homère communiait avec l'animal, il entendit du bruit derrière lui.

« Alerte générale ! L'étranger est revenu dans le village ! », cria un enfant situé à quelque pas.

Sachant qu'il risquait gros s'il restait au même endroit, Homère se mit à courir vers le centre du village dans l'optique de trouver une cachette. C'est alors qu'il tomba par hasard sur la maison de Rimac. Sans se poser de question, il poussa la porte et [[entra ->Maison]].

Maison

Après avoir pris soin de fermer la porte à clé, il jeta discrètement un regard dehors à travers la fenêtre et vit des hommes armés se dirigeant vers lui.



« Oh purée, je suis dans la mouise ! », s'exclama Homère.

« Où diantre étais-tu passé Homère ? Je me suis énormément inquiété pour toi. Pourquoi y-a-t'il autant de guerriers postés autour de ma maison ? », demanda Rimac d'un air hagard.

« Dieu merci tu es là ! Il m'est arrivé des choses impensables depuis que je t'ai quitté mais je n'ai pas le temps de tout t'expliquer maintenant. Il faut absolument que tu me fasses sortir de là sinon je vais me faire zigouiller. », implora Homère.

« Je suppose qu'ils ont compris que tu étais l'élu. Malheureusement, nombreux sont les Incas qui ne veulent pas que la prophétie se réalise. Ils sont persuadés que tu vas conduire le monde à sa perte. », expliqua Rimac.

« C'est du grand n'importe quoi ! Qu'est-ce que je suis censé faire dans cette prophétie ? », s'interrogea Homère.

« Tu devais réconcilier le dieu du soleil Inti et la déesse de la lune Mama Quilla. Mais je ne veux pas te forcer à le faire et avoir ta mort sur la conscience. », dit Rimac.

Tout à coup, les guerriers commencèrent à tambouriner sur la porte. Rimac prit alors Homère par la main et [[l'amena dans la cuisine->Cuisine]].

Cuisine

« Le seul moyen de retourner d'où tu viens se situe sous nos pieds. Après avoir enlevé le tapis sur lequel nous nous trouvons, tu trouveras une boîte contenant un objet sacré appelé [[Chacana]]. Si tu crois en ce qui est juste, il t'emmènera où tu le souhaites. », expliqua Rimac avant de se diriger vers la porte.

« Attends ! Qu'est-ce que tu comptes faire ? », demanda Homère.

« Je vais essayer de gagner du temps en bloquant la porte. Fais ce que je t'ai dit et tout se passera bien. Adieu jeune homme. », dit Rimac en versant une larme.

Après avoir salué dignement son sauveur, Homère s'empressa d'enlever le tapis qui jonchait le sol et découvrit un trou rempli de sable. Il se mit à creuser et tomba sur la boîte après quelques pelletées. Ayant conscience que la porte allait céder d'un moment à l'autre, il [[l'ouvrit ->Fin]].

Chacana

La Chacana ou croix andine (Cruz Andina) est un symbole récurrent dans les cultures de l'ancienne Bolivie et, par la suite, des territoires de l'empire inca. Sa forme est celle d'une croix carrée et échelonnée, avec 12 pointes.

Le symbole est une référence à la Croix du Sud, bien que sa forme évoque également le plan d'une pyramide au centre circulaire, avec ses escaliers sur les côtés. C'est un symbole cosmologique auquel on attribue de fait une signification très similaire. La Chacana n'est pas simplement un motif géométrique, mais représente les liens très étroits qui unissent le ciel et la terre.

[[Retour au récit ->Cuisine]]

Fin

Homère trouva un magnifique pendentif multicolore à l'intérieur de celle-ci et le mit autour de son cou. Cependant, plusieurs minutes passèrent sans qu'il ne se passe rien.



Et soudain, la porte céda...

« Trouvez-le et coupez-lui la tête ! » , cria un des assaillants.

Se remémorant les paroles de Rimac, Homère ferma les yeux et focalisa ses pensées sur la carte. C'est alors qu'un guerrier déboula dans la cuisine et brandit sa hache. Au moment où la lame allait atteindre la nuque de notre héros, la magie opéra et celui-ci [[disparut->Introduction]].

Fin(s) des récits

Au sein de chaque zone, le récit se termine une fois que Homère a récupéré l'objet propre à chaque zone. Ensuite des liens hypertextes lui proposent soient de continuer en rejoignant une autre zone ou de revenir à l'introduction. Par exemple, dans la zone Nippone et Inca, à la fin l'utilisateur est amené à revenir au début du récit tandis que dans la zone Scandinave, il y a un chemin direct vers les autres zones.

Story board

Début du récit

Le récit commence par une introduction qui pose le contexte. La narration est à la troisième personne et le personnage principal est Homère. Néanmoins une deuxième personne sera employée pour s'adresser directement à l'utilisateur. Celle-ci se distinguera en termes de typographie, lorsque l'utilisateur est interpellé la police est en italique. L'utilisateur devra faire des choix en s'identifiant à Homère et il déterminera ainsi la suite du récit. La carte d'entrée définit les trois grandes zones du récit, l'utilisateur clique sur les liens hypertexte du récit pour choisir une zone.

Illustration d'entrée



La carte d'entrée montre les zones à explorer

Fin du récit

Le récit se termine sur l'acquisition des 3 objets propres à chaque zone. Il y a : le marteau de Thor, un katana et un pendentif. Un compteur permet de compter les objets trouvés et quand Homère a trouvé les trois objets, le voyage se termine. Il y a une vignette de conclusion qui explique qu'Homère a retrouvé son équipage et revient à l'UTC.

Charte Graphique

Nous allons utiliser la feuille de style CSS de twine pour uniformiser le style d'écriture.

Nous choisissons la police helvetica de taille 11px sans empattement (recommandée pour l'écriture sur support numérique). Nous privilégions un contraste positif, l'écriture est foncée sur fond d'écran clair. Les variations de couleurs des fonds d'écran ont pour but de créer des ambiances par exemple un fond rouge connote l'insécurité.

Nous utiliserons un support 2D, constitué du récit interactif, d'images, de photos et de fichiers mp3. Nous avons pensé à rendre les images interactives comme la carte d'entrée mais cela n'était pas compatible avec le format SugarCube de Twine. Nous avons défini des zones cliquables sur la carte avec GIMP, mais finalement seuls les liens hypertextes permettent de naviguer dans le récit. Les images sont insérées dans le récit interactifs, elles sont centrées. Dans la zone Inca, on peut observer des photos du Machu Picchu, qui sont des photos souvenirs de voyages prises par Emeric. Afin que les images et photos soient accessibles sur le long terme, nous avons déposé celles-ci sur le serveur apache de l'UTC (grâce aux identifiants du professeur). Nous avons ensuite utilisé un lien vers ce serveur pour intégrer les photos et images dans notre récit. Nous avons fait de même avec les fichiers mp3, qui définissent les ambiances sonores.

L'introduction débute avec une narration qui pose les éléments de contexte du récit.

De premiers liens proposent d'explorer trois zones : la zone Incas, la zone Nippone et la zone Scandinave. A la fin de chaque zone, l'utilisateur récupère un objet, dans la zone nippone c'est un katana, dans la zone scandinave c'est le marteau de Thor et dans la zone Inca c'est un pendentif.

Résultat final

Le rendu final de l'épopée temporelle présente des différences avec le projet initial. Au départ nous avons envisagé de développer le projet sous Unity en 3D, mais cela était trop ambitieux car nous sommes tous trois débutants sur Unity et non spécialisés en génie informatique. Il nous aurait fallu trop de temps pour maîtriser Unity et twine suffisait pour développer notre récit. Nous avons réalisé au fur et à mesure que twine était suffisant pour notre projet. Nous avons par contre intégré une feuille CSS pour améliorer la forme et des fichiers mp3 pour ajouter des ambiances sonores. Nous avons essayé plusieurs formats sur twine et nous avons choisi SugarCube, qui accepte le CSS. Nous avons rassemblé nos branches de récit un peu tard car nous n'avons pas tous écrit nos récits à la même vitesse.

Conclusion

L'écriture du récit interactif nous a permis de découvrir twine et ses potentialités. Pour nous trois ce logiciel était nouveau, son utilisation est très intuitive. Nous avons rajouté une feuille de CSS, cela nous a permis de revoir nos bases en CSS. Ce récit nous a permis de réaliser que le récit est intrinsèquement lié à la nature du support. C'est-à-dire que le support conditionne l'intelligibilité. En effet, lorsque nous avons écrit les récits, le support twine nous contraignait à penser davantage à la structure du récit. Cette structure en réseau introduit de nouvelles contraintes, il fallait circonscrire le récit et penser aux passages entre les branches des récits. Pour conserver la cohérence globale, nous avons dû réfléchir à des éléments liant les fragments de récit.