

Rapport SI28

Les 12 travaux d'Héraclès

Alexis Bacaria, Clotilde Callaud, Simon Claeys & Alexis Leclerc



Sommaire

Synopsis	3
Concept	3
Public cible et objectif	3
Cahier des charges	4
Ressources médias et techniques	4
Structure et navigation	4
Formes et degrés d'interactivité	4
Scénario	5
Introduction	5
Le Lion de Némée	5
Hydre de Lerne	6
Les écuries d'Augias	7
Les oiseaux du Lac Stymphale	8
Story-board	10
Charte graphique et interface	10
Style graphique	11
Conclusion	13

I. Synopsis

A. Concept

Le projet mis en oeuvre est un récit interactif sur le thème de la mythologie. Tout au long de sa lecture et des choix qu'il va faire, l'utilisateur va être amené à aider Héraclès (plus connu sous le nom d'Hercule) à réaliser ses 12 travaux en récupérant des objets dans la Grèce antique. Il découvrira ainsi certains comptes ou légendes mythologiques en se promenant dans un monde où les histoires se croisent. En effet, les objets qui aideront le lecteur à mener à bien sa mission d'assister Héraclès sont pour la plupart des objets cultes des différents mythes grecs tels que la Lyre d'Apollon. Pour ce faire, l'utilisateur pourra se déplacer en Grèce antique à l'aide d'une carte interactive qui se développera en fonction de son avancement. Il rencontrera des personnages qui l'aideront à trouver les objets qu'il recherche.

Afin de susciter l'intérêt de chacun et de jouer avec côté "décalé" de ce jeu interactif par le mélange de différents mythes grecs, ces derniers sont remasterisés avec une certaine touche d'humour. Les faits principaux sont tout de même conservés pour garder une dimension "éducative".

Pour cette histoire interactive, nous avons choisi de nous concentrer sur quatre travaux réalisés par Héraclès :

- Les écuries d'Augias
- Les oiseaux du lac Stymphale
- Hydre de Lerne
- Lion de Némée

B. Public cible et objectif

Tout le monde peut lire et jouer à ce récit interactif. Il invite aussi bien les connaisseurs de la mythologie grecque à s'amuser à mélanger les récits mythologiques les plus célèbres que les curieux à les découvrir de façon ludique.

Le public qui pourrait être intéressé sont les adolescents au collège et au lycée car ils étudient la mythologie grec et notre récit assez ludique, leur apporterait une touche d'humour.

L'objectif est donc d'apprendre la mythologie en s'amusant mais aussi d'amener les gens à s'intéresser davantage à la mythologie grecque en s'immergeant dans un monde peuplé de héros et de créatures obscures.

II. Cahier des charges

A. Ressources médias et techniques

Pour réaliser le récit interactif des *12 travaux d'Héraclès*, nous avons utilisé deux logiciels principalement : Twine pour la mise en place du récit interactif et Illustrator pour illustrer les différentes histoires et poser un décor pour le texte à lire.

Nous avons choisi de sonoriser chaque scène représenté par un fond et/ou personnage. Les sons et les fonds correspondent à l'ambiance que nous avons souhaité apporté aux différentes histoires. Pour garder la dimension lecture et jeu individuel (le héros est le lecteur), nous avons préféré ne pas faire parler les personnages. En effet, ce récit étant déjà remasterisé, nous avons souhaité également faire appel à la créativité de l'utilisateur.

B. Structure et navigation

Tels les jeux interactifs, l'utilisateur est "maître" de ses mouvements mais de façon accompagnée. Pour ce faire, la navigation dans le récit est arborescente et contient principalement des hypertextes.

Dans un premier temps, il arrive sur la carte de la Grèce antique où un premier texte déterminera ses premiers pas en tant que lecteur et joueur. Il sera emmené dans un première histoire où il fera connaissance d'Héraclès qui a besoin d'aide pour ses fameux travaux. Chaque histoire est indépendante, il n'y a pas d'ordre particulier. Un travail est terminé quand le joueur est arrivé à la fin d'une histoire, avec différents parcours possibles.

C. Formes et degrés d'interactivité

L'aventure est écrite à la 1ère personne pour permettre au joueur de mieux s'intégrer dans la partie. L'histoire ne peut avancer sans que le joueur ait débloqué certaines partie du jeu cette fonctionnalité est faite pour amener le joueur à visiter tout le jeu et à l'obliger de s'immerger totalement, ainsi ne pas juste mettre des liens en séries. Afin de promouvoir cette immersion nous avons réalisé nos propres personnages de manière à créer un attachement entre le joueur et notre projet. Une musique évolutive en fonction des actions a aussi été mise en fond sonore. La musique est un grand moyen d'immersion, il était donc essentiel pour nous d'en avoir pour aussi avoir notre propre atmosphère.

En ce qui concerne l'histoire il n'y a pas de suite logique, elles peuvent toutes être prise dans des ordres différent. Ce sont les quêtes qui permettront de débloquent ces histoires et ainsi avancer dans l'histoire.

III. Scénario

A. Introduction

Bienvenue à toi [nom d'utilisateur] ! Ici en Grèce antique, tu incarnes un “envoyé des dieux”, qui a rencontré Héraclès (ou Hercule en latin), à Mycènes après qu’il ait vu son cousin, le roi Eurysthée. Qui est Héraclès ? Que faisait-il avec son cousin ? Un petit rappel sur la mythologie grecque s’impose !

Héraclès est le fils de Zeus, roi des dieux, et d’une mortelle (Alcmène). Héra, la femme de Zeus ne lui pardonne pas cet acte et use de tout son pouvoir pour jalonner d’embûches la vie du demi-dieu. Elle va même jusqu’à retarder sa naissance, de quelques mois, afin de permettre à son cousin Eurysthée de naître avant lui et de prendre sa place dans l’ordre de succession du trône d’Argolide. Lorsqu’il n’a que 8 mois, elle envoie deux serpents le tuer dans son berceau, reptiles qu’il finit par étouffer.

Plus tard, Héra rend fou Héraclès, ce qui le pousse à tuer sa femme et ses enfants. Désespéré, il se rend à Delphes pour demander conseil à l’Oracle. La pythie lui explique que pour expier son crime, il doit servir son cousin le roi Eurysthée durant 12 ans, et accomplir les travaux que le roi exige de lui.

Comme tu l’as compris, Héraclès vient de recevoir les instructions de son cousin. C’est une occasion immanquable pour le jeune aventurier que tu es : tu proposes ton aide au héros pour le suivre à travers ses travaux ! Il accepte à condition que tu fasses tout ce qu’il te demande.

B. Le Lion de Némée

Le premier travail d’Héraclès consiste à tuer le lion de Némée qui terrorise les populations, dévorant troupeaux et hommes. Il faut en finir avec ce massacre !

Héraclès et son acolyte, notre personnage, se mettent en route vers Némée dans le but de trouver le lion. Sur le chemin ils rencontrent un paysan avec qui ils discutent.

Dialogue avec le paysan : “Je doute que tes armes te permettent de vaincre le Lion. Arès aurait pu t’aider...mais maintenant que tu es là, tente ta chance !” (Indice où trouver une massue). Après cette action, il est possible d’aller à Troie rencontrer Arès.

Au bout d'un certain temps de recherche, n'ayant trouvé personne pour nous indiquer le chemin, nous trouvons une zone vide de toute activité. C'est là que le lion, la mâchoire ensanglantée, apparaît derrière un buisson. S'ensuit une scène de combat, Héraclès décoche plusieurs flèches qui ne font que rebondir, sans même égratigner la bête. Se demandant si la légende de l'invulnérabilité de la bête était bien réelle, il sort son glaive et assène un puissant coup visant le cœur de l'animal. La lame se tord. Il abandonne et nous demande comment il pourrait venir à bout de la bête, en suggérant qu'il pourrait l'assommer.

Dialogue avec Hercule : « Il me faudrait de quoi l'assommer, tu ne sais pas où je pourrais trouver ça ». Notre personnage se souvient que le paysan a parlé d'Arès et qu'il peut aller à Troie. Une fois là-bas, on cherche Arès pour lui demander une massue. On l'obtient via un mini-jeu. Si l'on gagne on obtient la massue, si l'on perd, on peut rejouer et au bout de trois défaites Arès nous donne la massue car nous sommes persévérant (ou parce qu'on est trop nul).

Une fois armé de la massue, Hercule l'écrase de toute sa puissance sur le crâne du lion. La massue se brise et la bête, à peine étourdie se réfugie dans sa tanière. Notre personnage se rend compte que sa quête a été inutile. La seule solution restante est de l'étrangler, le héros bloque l'une des deux entrées de l'ancre et se jette sur le lion alors pris au piège. Après une lutte acharnée l'animal suffoque et Hercule dépèce la peau.



C. Hydre de Lerne

Héraclès arrive devant l'hydre, une créature féroce et impressionnante mais apparemment pas pour notre héros qui se lance sans aucune crainte à l'assaut de la bête et lui coupe la tête à l'aide de son glaive. Pensant avoir terrassé la créature il célèbre avec très peu d'humilité. Seulement ce n'est pas si facile d'abattre cette bête, en effet Héraclès a oublié que lorsqu'on lui coupe une tête, 2 repoussent. Et le voilà qui se relève dans le dos de notre héros qui alerté par un cri d'effroi du joueur évite de peu l'attaque de l'Hydre.

[Apparition de Jamie de l'émission "C'est pas sorcier"]

- Jamie : et oui Héraclès lorsqu'on coupe la tête de l'hydre de Lerne il se relève avec 2 têtes.
- Héraclès : Et maintenant que vais-je faire ?
- Jamie : Il te faudrait un feu extrêmement puissant pour pouvoir cautériser les plaies de l'hydre et ainsi l'empêcher de repousser.
- Héraclès : mais où est-ce que je vais trouver ça?
- Jamie : Tu m'as pris pour wikipédia... Je me tire, débrouille toi tout seul !!!
- Héraclès : Je ne pensais pas que j'aurais tant de choses à faire. Mais attends un peu j'ai un esclave autant qu'il me serve [s'adressant au joueur]. Et toi, oui toi vas me chercher ce feu ! Vite je n'ai pas toute la journée !!

Pour pouvoir continuer il faut se rendre sur l'île de Crète. On y rencontre Icare, tout fier de présenter sa nouvelle acquisition : une paire d'ailes. Il décide de faire un premier test devant nous. Mais la beauté du soleil est tellement attirante qu'il ne peut pas s'empêcher de s'en approcher. Il finit par atteindre un point si proche qu'il brûle instantanément et tombe carbonisé à côté du joueur qui récupère le feu et pourra ainsi utiliser cette flamme dans la quête d'Héraclès.

D. Les écuries d'Augias

On rejoint Héraclès à Elis et on le retrouve en pleine discussion avec Augias. Héraclès prétend qu'il est capable de laver les écuries d'Augias qui n'ont pas été lavées depuis trente ans et sont de ce fait remplies de bouse. Augias rigole, lui dit que c'est impossible et s'en va.

Héraclès nous avoue qu'il n'a en fait aucune idée de comment faire et qu'il s'est laissé emporter. Il nous demande de l'aider pour trouver un moyen de réaliser cette tâche.

Il devient alors possible de se promener le long du fleuve Pénée à proximité de la ville d'Elis.

En longeant le cours d'eau le dieu du fleuve surgit des flots pour nous proposer son aide. Il a entendu la discussion avec Augias et en a marre de se voir déverser régulièrement des immondices par les travailleurs des écuries. Il aimerait pouvoir tout nettoyer d'un coup afin d'évacuer l'ensemble des déchets dans la mer. Le seul problème c'est qu'il ne peut pas sortir de son lit sans aide.

Si on se dirige du côté de Thèbes, on tombe sur le Sphinx qui nous barre la route et n'accepte de nous laisser passer que si on répond correctement à son énigme. La bonne réponse (l'homme) est un lien caché dans le texte.

Une fois la bonne réponse énoncée il devient possible de se rendre devant les murailles de Thèbes. On y trouve une tombe fraîchement creusée avec une pelle plantée dans la terre. On notera une épitaphe parlant du mort enterré et signée par Antigone.

On peut alors récupérer la pelle.

Avec la pelle il devient possible de creuser pour aider le fleuve à sortir de son lit et nettoyer les écuries. Une fois cela fait Héraclès nous remercie et part annoncer la nouvelle à Augias.

E. Les oiseaux du Lac Stymphale

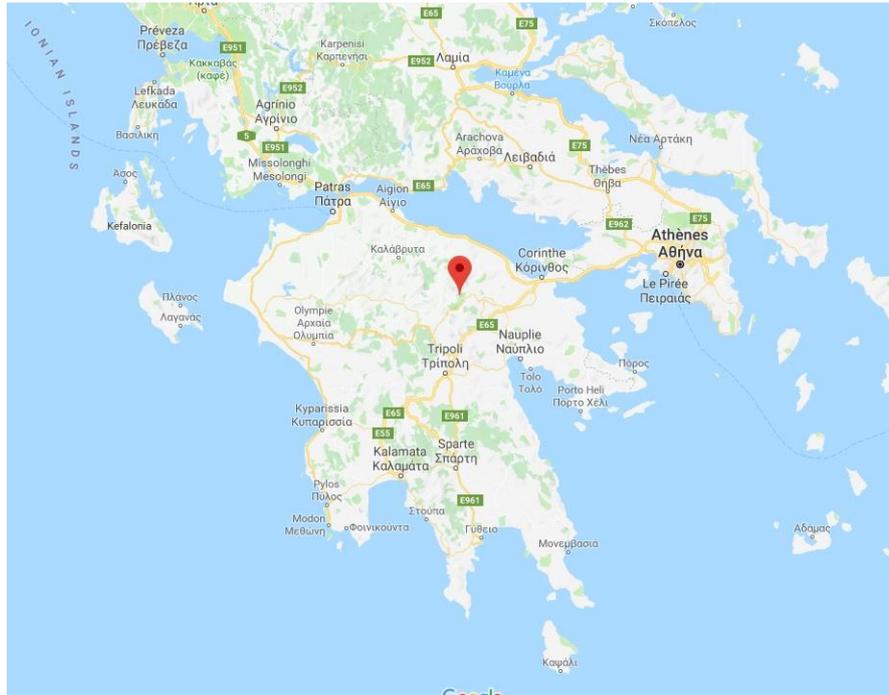
Pour réaliser ce travail Héraclès a besoin de chasser une horde d'oiseaux qui terrorise la ville de Stymphale. Les serres et les becs de ces oiseaux sont faits d'airain et leurs plumes composées de bronze. Héraclès ne peut pas les approcher sans craindre de vilaines balafres infligées par le plumage des volatiles. Il a donc besoin de votre aide pour trouver un moyen de les distraire pour qu'il puisse s'approcher et les abattre un par un à l'aide de son arc et de ses flèches. (Éventuellement indiquer au joueur qu'Athéna qui soutient Héraclès pourrait l'aider dans cette épreuve -> qui veut gagner des millions appel à un ami).

Une fois cette introduction passée il devient possible de rencontrer Athéna à Athènes (peut-être au Parthénon) où celle-ci vous indique qu'elle dispose de castagnettes magiques qui pourraient effrayer les oiseaux mais que malheureusement elle a déjà prêtée à un autre héros (ce n'est pas indiqué mais il s'agit d'Orphée).

En se rendant aux enfers il devient alors possible de parler à Orphée qui se lamente de ne pouvoir charmer Hadès avec son instrument (les castagnettes) car celui-ci n'apprécie guère les percussions. Orphée cherche désespérément à sauver sa femme emprisonnée aux enfers. Il vous indique qu'il vous donnera volontiers les castagnettes si vous lui fournissez un instrument capable de charmer Hadès.

Sur l'Olympe il est possible de parler à Apollon (à tout moment) et en le flattant via un faux quizz destiné à flatter son ego, d'obtenir une lyre.

En rapportant la lyre à Orphée celui-ci vous donne les castagnettes en vous remerciant.



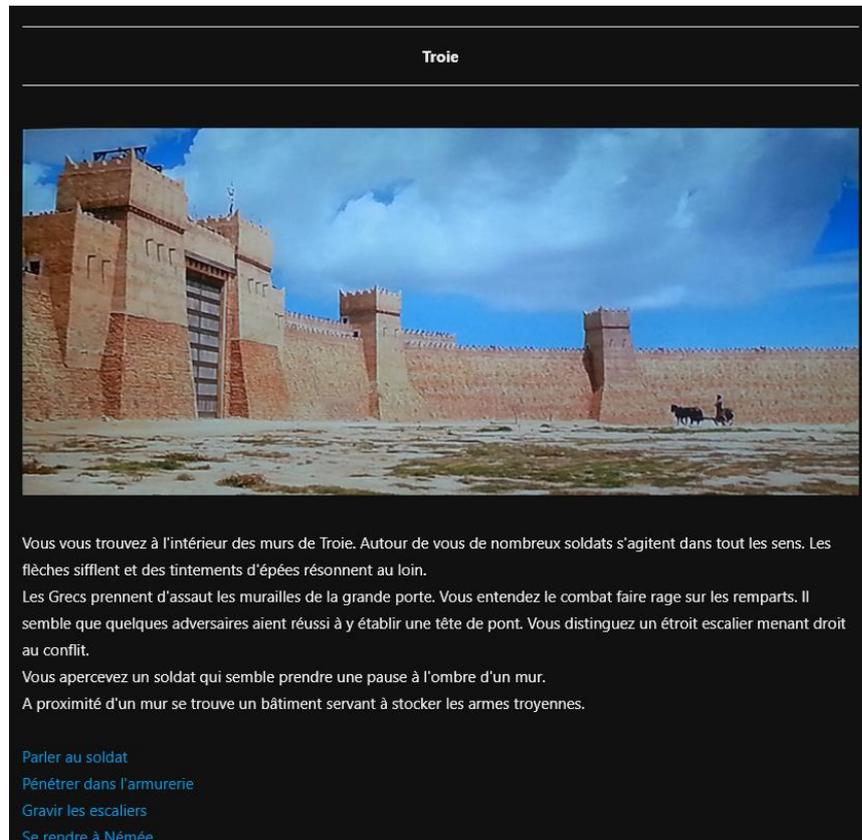
Localisation du lac Stymphale

Il est alors possible de rejoindre Héraclès et d'utiliser les castagnettes pour effrayer les oiseaux et permettre au héros d'abattre tous les volatiles.

IV. Story-board

A. Charte graphique et interface

Afin de mieux faire ressortir les illustrations et faire plonger le joueur dans l'histoire, nous avons choisi d'écrire le texte en blanc sur fond noir. En effet, une couleur sombre en fond permet de donner davantage d'impact visuel au texte et aux illustrations qui constitueront le corps de l'histoire.



L'interface utilisateur est simple et intuitive. En effet, les liens interactifs qui mènent le joueur à la page de jeu suivante sont soit des zones de dessins prédéfinies ou des liens dans le texte. Dans le premier cas l'utilisateur est informé indirectement qu'il faut cliquer sur un objet ou un personnage pour continuer et dans le deuxième cas, le texte est souligné et de couleur bleu, attirant le joueur à cliquer dessus.

Concernant la réversibilité, nous avons choisi de laisser la flèche "retour" intégrée à Twine pour permettre au joueur de retourner en arrière s'il pense avoir fait le mauvais choix ou s'il veut être à nouveau être informé de la suite de la mission.

B. Style graphique

Pour donner une identité à ce récit interactif, nous avons choisi de créer nos propres illustrations. Ainsi, les personnages et les objets sont des éléments graphiques simples renforçant l'identité et les émotions des personnages décrites dans le texte et informant mieux le joueur sur les objets clés des mythes grecs. De plus, les fonds sont issus de photos ou images qui sont vectorisées leur donnant un aspect dessin. Ainsi, le style graphique est homogène.

Quelques personnages :



Icare



Héraclès



Orphée



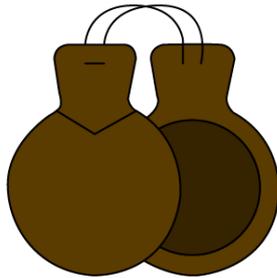


Athena

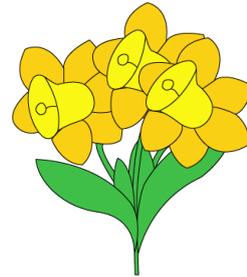


Apollon

Quelques objets :



Castagnettes



Narcisses

Exemple de fond :



Athènes

V. Conclusion

Ce projet a permis à chacun d'entre nous de mettre en œuvre un projet atypique par rapport aux projets que nous effectuons dans nos études d'ingénieurs. L'apprentissage de Twine, la rédaction d'une histoire ludique et éducative, l'illustration des graphismes et la réflexion de l'interactivité utilisateur-récit sont autant de nouvelles compétences que nous avons acquises grâce à SI28.

Tout au long de la création du récit d'Héraclès et son acolyte (le joueur), nous avons dû faire face à des interrogations quant à la cohérence entre certains mythes réels et notre histoire inspirée d'autres récits grecs qui n'ont pas forcément de lien. Finalement, dès qu'un récit est interactif, l'utilisateur est de toute manière amené à faire des choix, à tracer son propre parcours et sait donc indirectement que le récit sera fictif.