

Vwardenfell

Introduction

Cela fait plusieurs années que j'ai dans la tête de créer un univers de jeu, pour un futur JDR Papier ou simplement pour le plaisir d'imaginer. J'ai commencé y'a bien six ou sept ans, passant par le médiéval classique, la fantasy à la Tolkien et autre joyeux lurons. Néanmoins depuis quelques mois, après de gros changements, je me suis rendu compte que je n'avancerais pas beaucoup. Afin de ne plus partir dans tous les sens, je me suis fixés un certains nombres de règles intangibles.

Les Bases

J'ai donc décidé d'établir des règles intangibles :

- **Espace ouvert** mais qui ne cherche pas la démesure.
- **Enjeux Politiques** et **Religieux**. Traiter des questions comme : Le colonialisme, le racisme, la légitimité des pouvoirs.
- **Monde Fantastique** et **Mélancolique** avec un zeste de **dystopie**.
- **Héros fixé**, que l'on ne peut choisir ou modifié.
- Parallèle entre ce monde et des **enjeux actuels**.
- Un p'tit **humour** pour détendre le jeu tout en questionnant le joueur.
- **Aspect Social** des NPCs très fortement marqué

L'instant Nostalgie

Cette année, en m'torchant Oblivion et Skyrim, j'me suis rappelé mes (putains) d'souvenirs d'Morrowind.

Monsieur Icare qui s'éclate à terre, Fargoth et sa cachette d'or, le racisme ambiant des Dunmers, ces connasses de larves kwamas intouchables en début de partie ou encore l'atmosphère oppressante à l'approche du Mont Ecarlate.

Mais surtout, surtout deux choses essentielles : Cette ambiguïté entre le Mal et le Bien que l'on voit avec les Tribuns, Dagoth et nous-même et ce Background, cet univers, ces décors mélancoliques, dépressifs et si riche. Enfin bref, tout ce que je cherche à faire depuis sept ans comme un con.

Le Projet

Sa finalité est simple. Créer un univers complexe et unique à partir de l'univers développé dans TES III : Morrowind. Pour cela, le projet va se découper en trois étapes :

Premièrement, il va s'agir de réfléchir aux solutions pour intégrer les réflexions et idées autour de thèmes non-abordés ou pas suffisamment en Vwardenfell. Une des idées importantes est de, par exemple, faire resurgir une cassure entre les Nibonais et Coloviens en montrant que les hauts dirigeants Impériaux restent généralement Nibonais. Cette démarche vient

s'ancrer dans une méfiance et une inégalité entre les différentes classes sociales au sein de l'Empire qui pourra s'illustrer dans la Légion Impériale. L'Empire ne deviendrai plus ce groupe homogène conquérant et civilisé, apportant une culture uniformisé, unifiant peuple et ressource mais serai un Etat qui avant même toute conquête serai fragilisé par une cassure au sein même de son organisation. Un exemple comme celui-ci permet de réaliser des personnages très vivant et charismatique, ouvriers autant que légionnaires qui en parlant de leur vie quotidienne, montre une facette insalubre de la puissance impériale qui tend à être ploutocratique.

Deuxièmement, il va s'agir de faire une transition d'univers, c'est-à-dire une modification profonde du lore pour justifier chaque aspect sans briser la complexité, la richesse, l'incroyable profondeur du lore de TES. De plus, cela permet une transition d'ambiance, visuelle ou simplement scénaristique. Architecture, objets, Lieu, cette transition va permettre de rendre unique ce projet.

Et troisièmement, il va s'agir d'un travail de compilation, à partir d'une base d'illustration, de peintures, de textes et réflexions pour écrire le lore dans son entier et donc, l'univers du Projet : Vvardenfell. Cette partie sera avant tout un travail de précision pour éliminer les incohérences et créer les événements spécifique au jeu, c'est-à-dire quêtes et dialogues. C'est dans cette partie qu'est créé à proprement parlé le jeu, à partir du lore rédigé dans les précédentes parties. Cette partie ne vise pas à créer le jeu réellement, c'est-à-dire une conception graphique, une programmation et tout ce qui touche à la création vidéo-ludique, le fin mot de cette partie est simplement la création d'un univers complet, avec quêtes et personnages, utilisable dans toute création comme un roman, un poème, une toile ou simplement comme background d'un JDR Papier.

Recrutement

Le projet ne nécessite donc que peu de choses.

D'avoir **joué** à **Morrowind** pour faire part d'un avis sur le jeu et son lore, que ce soit une anecdote personnelle, une expérience de jeu plus approfondi ou son avis général sur le jeu, chaque **avis** fera avancer le projet. Un simple avis de votre part me permet de comprendre à chaque fois mieux le jeu, d'en voir l'ensemble, défauts et qualités.

D'autre part, d'avoir des **connaissances** approfondies **sur le lore** et se poser comme **observateur** du projet pour corriger les fautes d'interprétation ou les incohérences. Cette qualité va permettre une transition plus facile et plus légère qui ne dénaturera l'univers que dans une moindre mesure. Un connaisseur du lore peut se poser aussi en tant qu'**instructeur** et apporter connaissances aux autres membres du projet.

Enfin, d'avoir une expérience vidéoludique **diverse** ou d'autre **forme d'expériences** qui peuvent se rattacher à un aspect développé dans le projet. Simple exemple, on traite de la xénophobie des Dunmers, ça amène à un rattachement avec les colonisations européennes, à un fait d'actualité, quelqu'un pense au Front National et à l'oppressant climat qui règne en France. Cela amène à différentes émotions et expériences qui peuvent enrichir le projet.

Pour participer au projet, vous avez simplement à poster un avis, une remarque sur le jeu ou à développer celle des autres.

C'est simple.

Références

Pour vous permettre d'avoir un premier point de vue sur la direction de Projet Vvardenfell, je vous fais part de mes premières références vidéoludiques.

Valve est un studio qui excelle dans chaque expérience qu'il propose. D'une part la série Half-Life propose des FPS au gameplay soigné mais surtout une mise en scène, une ambiance et un scénario qui transpose un univers passionnant. C'est particulièrement le deuxième volet qui m'a marqué sur de nombreux points. Le design des zombies et surtout leur cri, un son parfait et oppressant. La solitude qui transparait bien plus que dans le premier opus qui est mise en avant par des thèmes musicaux qui marque l'opposition entre le Freeman et la société dystopique. Cette dystopie est également un aspect marquant, d'une part elle est très bien retranscrite avec la fameuse Cité 17 mais elle permet de sublimer l'humanité, la vie des hommes.

Stalker SoC va également proposer une immersion dans un monde oppressant. Mais ici, c'est une nature hostile qui vient agresser le joueur. Anomalies radioactives, faune qui s'auto-suffit, esthétique torturée, la « Zone » est territoire terrifiant dans lequel le joueur n'est pas un héros mais un personnage lambda, simple humain. Tout dans ce monde rend mal à l'aise le joueur, la météo, l'attitude générale des personnages, dont les notes de guitare résonnent dans le silence de la « Zone ».

Un élément de gameplay que j'ai vu ressortir dans de nombreux jeux mais qui prend de l'ampleur dans des Jeux comme Portal ou Dishonored c'est une Liberté d'action incommensurable. Le jeu vous propose un outil qui permet d'avoir une liberté d'improvisation extraordinaire et propose des objectifs à remplir. Plusieurs solutions s'offrent à vous. Voilà, c'est clair, c'est net et ça marche parfaitement. L'improvisation est un élément de gameplay très intéressant qui permet une concordance des intentions et des actions du joueur. Dishonored est aussi marquer d'une esthétique que j'apprécie particulièrement. D'une part les personnages sont marqués, balafrés et très typés sans pour autant aller dans la surenchère, un style caricaturale qui se prête bien au jeu. Enfin, on reconnaît la touche d'Antonov dans les constructions d'aciers qui viennent contraster avec le style plus victorien des bâtiments.

Enfin, le célèbre Minecraft propose simplement un terrain manipulable à volonté où l'on peut récolter des ressources pour crafter des objets, pièces d'armures et autres. D'une part le jeu propose des environnements à explorer, falaises, forêts et déserts mais en plus chaque cube qui le compose peut être enlevé et déplacé. Le joueur peut construire maison, terrain, chasser, planter et récolter, miner. Bref, vivre en totale autosuffisance. C'est cette force de création qui donne au jeu toute sa splendeur.

Pour voir mes illustrations et autres :

Section Vvardenfell

[ungarsquidessine](http://ungarsquidessine.com)

Luc-Robinhood. Etudiant en BTS Design Graphique

Luc.robinhood@gmail.com