

# **Projet de fin d'études**

*Recherches et expérimentations*

*Thibaut GRESSIER*

# Le projet

*Un jeu de société*

Suite à l'étude des applications mobiles de parcs d'attractions dans le cadre de mon article, j'ai pris conscience qu'elles n'étaient utilisées que lors de la visite de l'utilisateur dans le parc, un délai très court. L'enjeu est alors de rendre ces applications utiles en dehors du parc, afin d'augmenter leur sollicitation tout en prolongeant l'expérience du visiteur. Par ailleurs, ces applications se veulent très pragmatiques, une dimension paradoxale aux lieux qu'elles servent qui se veulent ludiques, amusants et dynamiques.

Dans cet objectif, et en prenant en compte que le profil des visiteurs de parcs est majoritairement familial<sup>1</sup>, j'ai décidé de concevoir un jeu de société. Ce dernier sera hybride, entre physique et numérique, faisant appel à la fois à un plateau de jeu avec des cartes mais aussi à l'application mobile du parc, via une extension dédiée. Celle-ci permettra de rendre chaque expérience de jeu personnalisée. D'une part, grâce aux données qu'elle aura récolté sur place durant la visite des joueurs, et d'autre part, grâce aux fonctionnalités que l'on retrouve sur smartphone : l'écran, l'enceinte, l'appareil photo, ...

Ce jeu de société a l'ambition d'exister sous forme de diverses éditions propres à chaque parcs. L'enjeu est donc de lui donner une identité graphique propre, tout en retrouvant l'identité et l'univers de chaque parc dans chaque édition.

<sup>1</sup> Selon Stéphane Rouziou, « Parcs de loisirs : un modèle de développement pour tous les lieux de visite », *Oise Tourisme*.

# Commanditaire

*Le Parc Astérix*

Dans le cadre de la réalisation de mon projet, le commanditaire fictif sera le Parc Astérix. Ce parc français situé au Nord de Paris dispose d'une application mobile depuis 2015, sa dernière mise-à-jour importante ayant eu lieu en septembre 2024.

Ce choix réside sur plusieurs aspects. D'une part, il est l'un des quelques parcs français à disposer d'une application mobile proposant une expérience personnalisée à ses visiteurs, un aspect essentiel au fonctionnement du jeu. De plus, il s'agit du troisième plus grand parc d'attractions français derrière les deux parcs de Disneyland Paris. Or, dans un soucis de réalisme, la dépendance de l'application de ces deux parcs à tous les autres parcs Disney du monde, rendrait trop complexes les démarches de concrétisation du projet. Le Parc Astérix ayant lui-même la main sur son application, ce jeu de société pourrait réellement voir le jour, d'autant que son envergure lui permettrait, en terme de budget et de risques, de se lancer dans ce projet. Enfin, le Parc Astérix est un lieu que je fréquente régulièrement, j'ai donc une bonne connaissance du parc et de son univers, et cela me permettra aussi de me rendre facilement sur place en cas de besoin pour la création du jeu de société.

C'est ainsi que le Parc Astérix me paraît être le commanditaire parfait dans la réalisation de ce projet.

# Le jeu de société

## *Les mécaniques*

Avant de partir sur des expérimentations et recherches graphiques, il me fallait déterminer la mécanique et les règles de mon jeu. J'ai ainsi étudié de nombreux jeux de société en fonction de 4 principes :

### **1 - Le rapport entre le jeu et une application.**

› L'objectif : étudier les différentes manières dont l'application peut intervenir dans la mécanique du jeu.

› Jeux analysés : Unlock, Lego Hidden Side, Rising Five, Hitster Bingo.

### **2 - La relation entre les questions et le jeu.**

› L'objectif : les questions vont permettre de faire le lien entre la visite dans le parc et le jeu de société. Elles seront de différents types (observation, connaissances, musicales, ...) grâce à l'application notamment.

› Jeux analysés : Le rallye des vers de terre, Docteur Pilule et Le hérisson qui roule à pic .

### **3 - Avancer sur le plateau de jeu.**

› L'objectif : faire le parallèle avec l'expérience vécue dans le parc où le visiteur se promène dans les allées.

› Jeux analysés : Le rallye des vers de terre, Docteur Pilule et Le hérisson qui roule à pic .

# Le jeu de société

## *Les mécaniques*

### 4 - La construction du plateau de jeu.

› L'objectif : les joueurs construisent progressivement le plateau au cours de la partie. Ce principe permet de renforcer l'unicité de chaque partie. Il fait aussi écho à leur visite dans le parc dont ils ont eux-mêmes déterminé le tracé.

› Jeux analysés : Bandido, Carcassonne, Sub Terra, Tout-Shuss.



Carcassonne - Les tuiles carrées composent le plateau et créent des cités médiévales et un réseau de chemins.



Tout Shuss - Les tuiles rectangulaires forment des réseaux de pistes et sont disposées en quinconce.



Sub Terra - Les tuiles carrées forment un seul réseau de galeries et les joueurs se déplacent dedans.

# Le jeu de société

## *Le principe*

Le jeu se déroule sur un plateau et consiste à faire le plus de tours d'attractions. Les joueurs, jouant en individuel, avancent à l'aide d'un dé. Le premier à avoir parcouru tout le plateau arrête la partie.

Le plateau se compose de différents morceaux avec des cases formant un chemin en son sein. Au départ, seul un premier morceau est installé. Le joueur dont le score du dé dépassera le nombre de cases disponibles devant lui, ajoutera un nouveau morceau de plateau de son choix. Chaque morceau représente une zone thématique du parc, les joueurs composent ainsi leur propre visite du parc au fur et à mesure.

Sur chaque morceau de plateau on retrouve trois types de cases : des cases aux questions générales sur le parc (figurant sur des cartes), des cases aux questions liées à la visite des joueurs (se trouvant dans l'application) et enfin des cases "action" qui impacteront les déplacements des joueurs sur le plateau. Ces questions sont en lien avec la zone thématique figurant sur le morceau de plateau de la case. Par exemple, si je tombe sur une case de question générale sur le parc sur le thème grecque, je pioche une carte correspondant à la zone grecque.

Lorsqu'un joueur répond correctement à une question (qui concerne toujours une attraction du parc) il gagne un tour de l'attraction correspondante. Il peut tenter de répondre à une autre question, s'il y parvient il gagne un second tour d'attraction, sinon il perd tous les tours qu'il vient de gagner. Ensuite, c'est au joueur suivant.

Le joueur ayant le plus de tours d'attractions lorsque la partie est arrêtée, gagne.

# Le jeu de société

*Le naming*

## Le parc

- > parc / *park*
- > parc d'attractions / *theme park*
- > attraction / *ride*
- > montagne russe / *roller coaster*
- > carrousel
- > plan / *map*
- > grande roue

## Souvenir

- > mémoire / *memory*
- > revivre
- > *remember*
- > memorable
- > *recall*
- > *reminder*

## Visite

- > journée / *day*
- > visite / *visit*
- > expérience

## Suite

- > après / *after*
- > *post*
- > re- (préfixe pour dire « de nouveau »)
- > *next*
- > *following*

## Course

- > course / *race*
- > competition
- > *rush*
- > rallye
- > *run*

## Suggestions IA

- > *mission park*
- > *attraction party*
- > *park replay*
- > *ride memory*
- > mission parc
- > *track & play*

nom retenu ∨

**After Park**

Un nom anglophone était plus pertinent selon moi, étant donné que le jeu vise à avoir de nombreuses éditions selon chaque parc et que le nombre de parcs français est limité. La présence d'un terme représentant le parc d'attractions était aussi une obligation à mon sens, afin que le jeu soit bien ancré dans cet univers qui lui est propre.

# Expéri- menta- tions

*travail de caractères*

Recherches graphiques autour du nom « After Park » en travaillant les lettres de sorte à faire ressortir le dynamisme et le mouvement. Ces termes représentent les parcs d'attractions aussi bien physiquement en ce qui concerne les mouvements des attractions et les déplacements des visiteurs que dans les interactions sociales et la musique, entre autres, qui rendent ces lieux très vivants.

AFTER PARK

AFTER

AFTER  
PARK

AFTER PARK

AFTER  
PARK

AT  
ER

A  
F  
T  
E  
R  
P  
A  
R  
K

AFTER  
PARK

AFTER  
PARK

ATER

AFTER

AFTER  
PARK

AFTER  
PARK

AFTER  
PARK

PARK

ATER  
PARK

# Expérimentations

*retranscription de la vitesse*



La source de peinture est fixe, c'est le support qui se déplace furtivement.





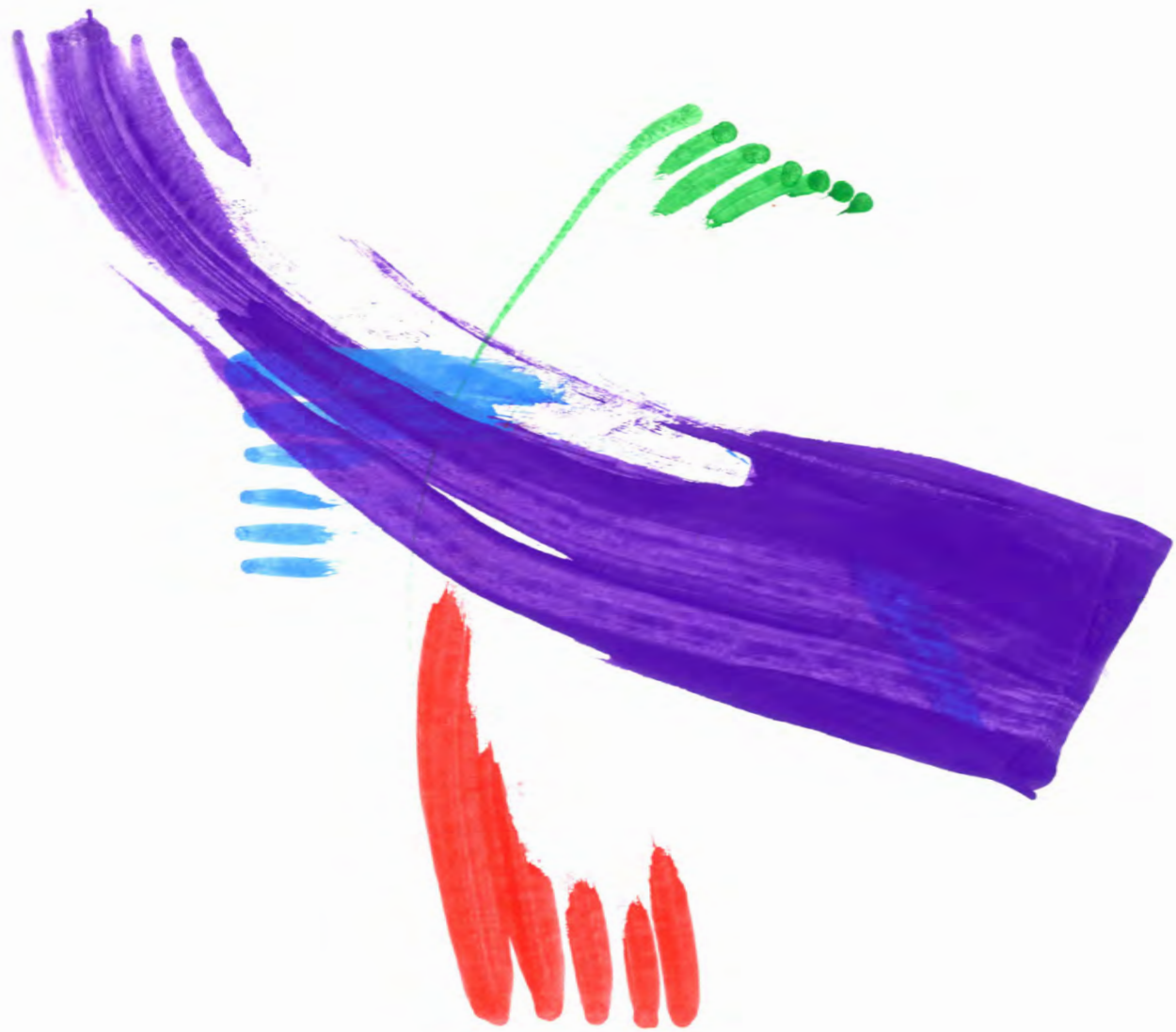
Tracés réalisés à la main avec un mouvement rapide à l'extrémité afin d'obtenir une texture.





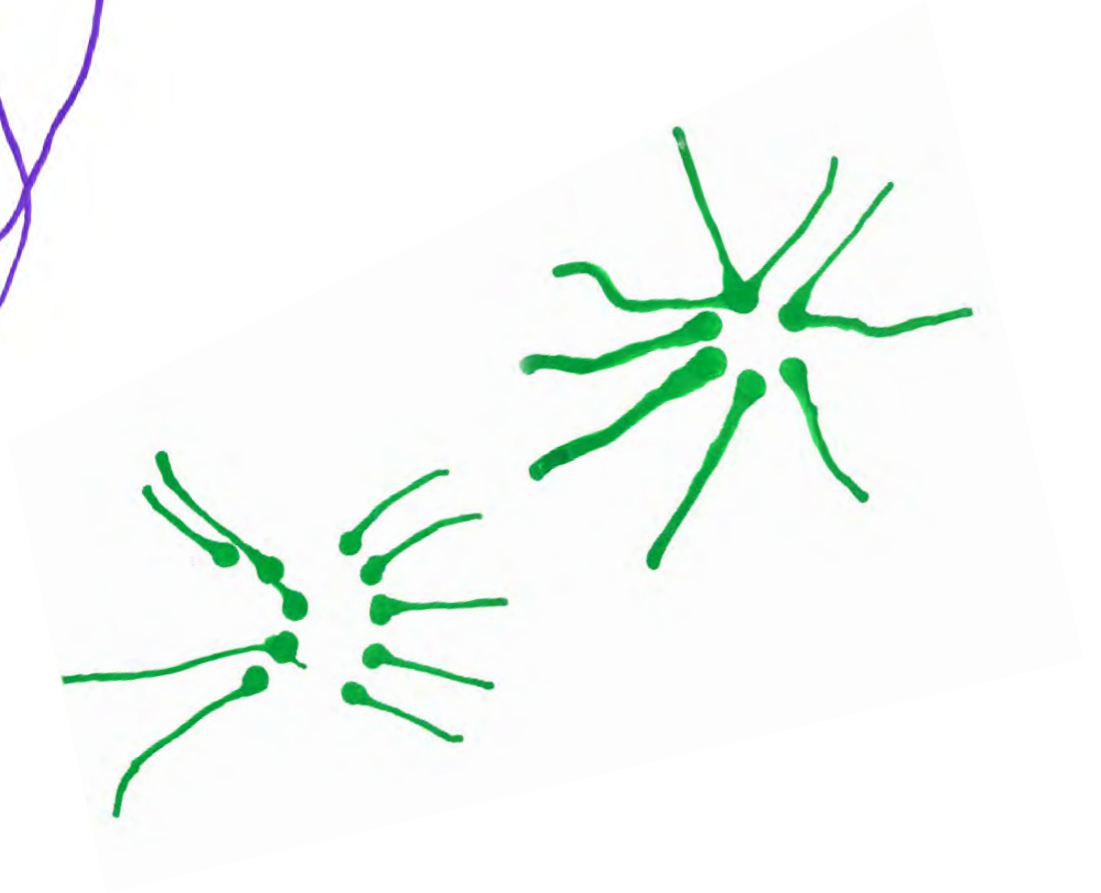
Points de peinture étalés grâce à un morceau de papier cartonné afin d'obtenir des trainées courbées et dynamiques.



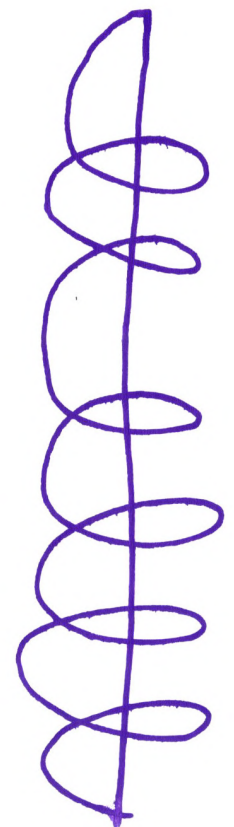
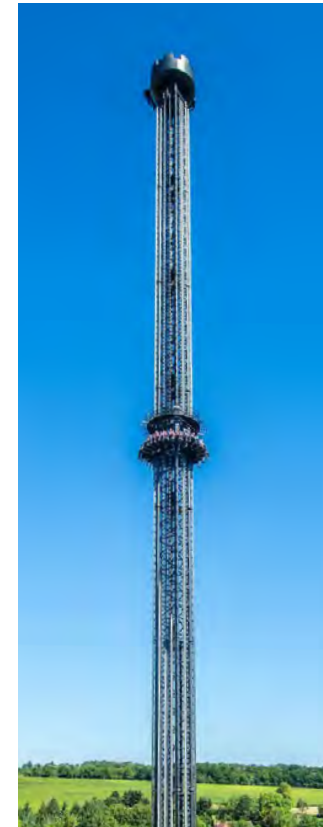
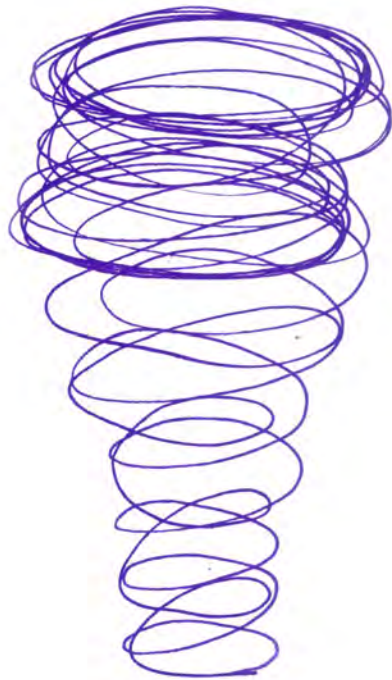


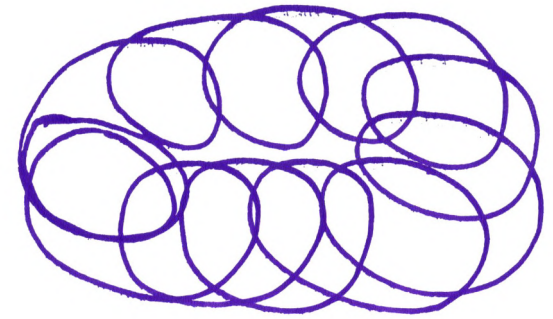
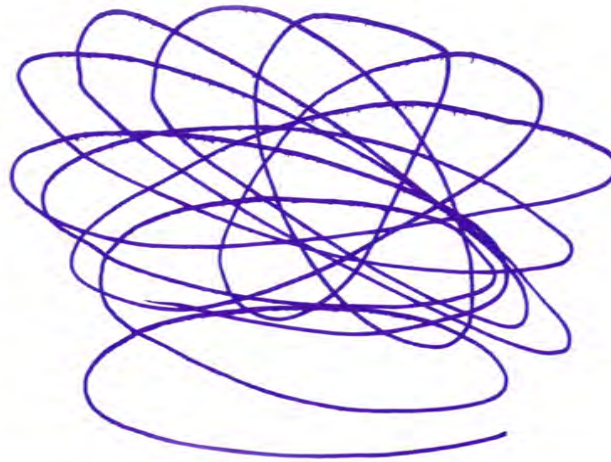


Figures constituées grâce à un souffle bref sur des bulles de peinture.

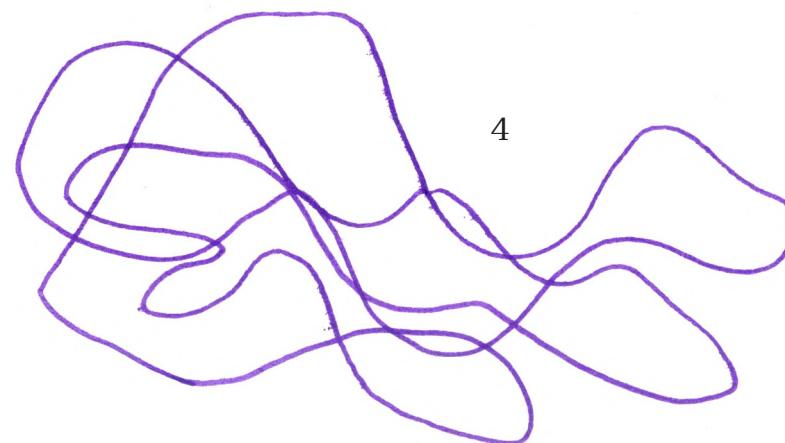
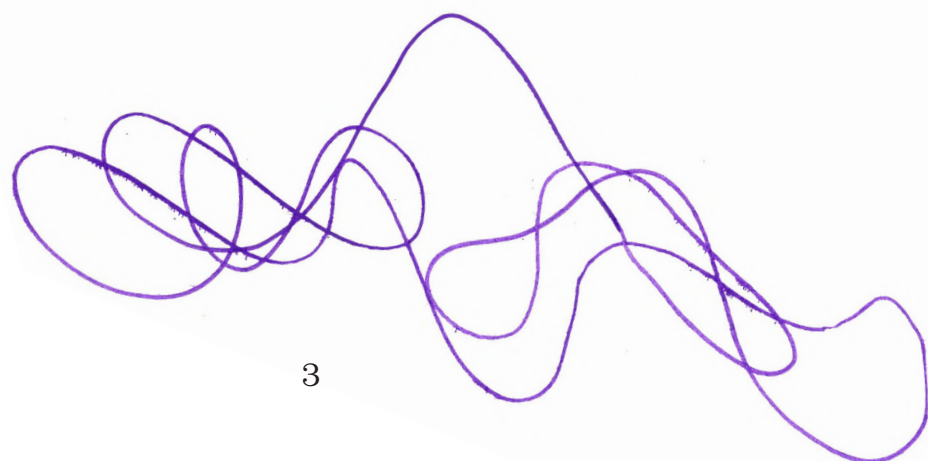
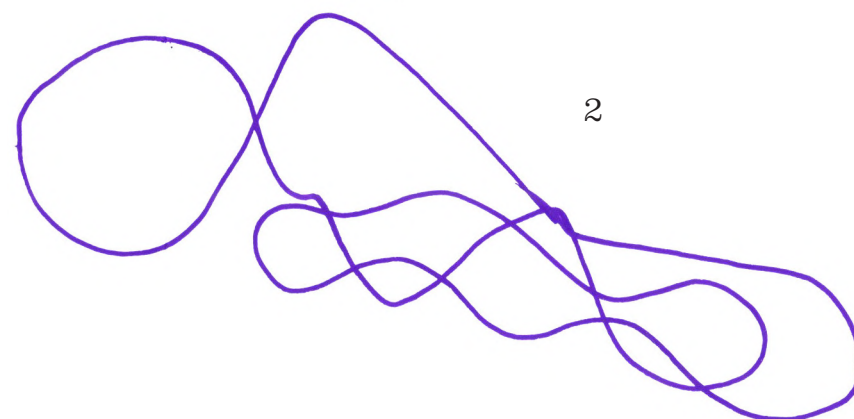
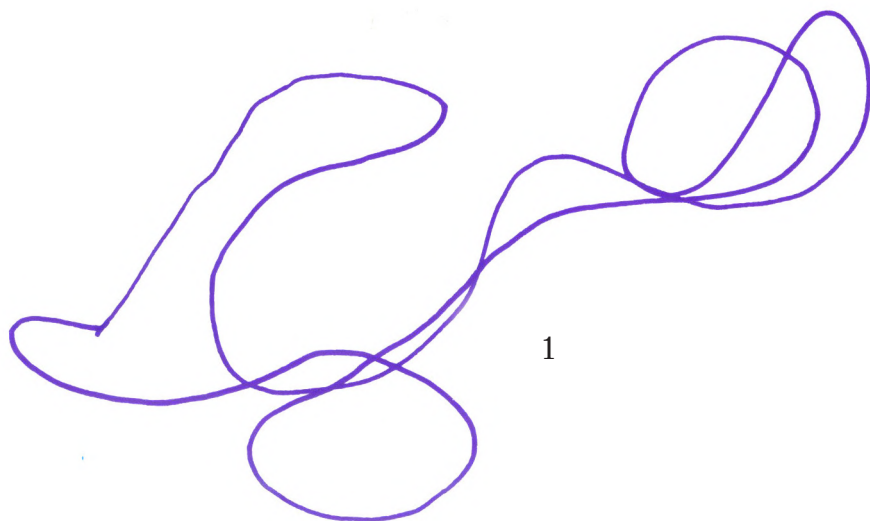


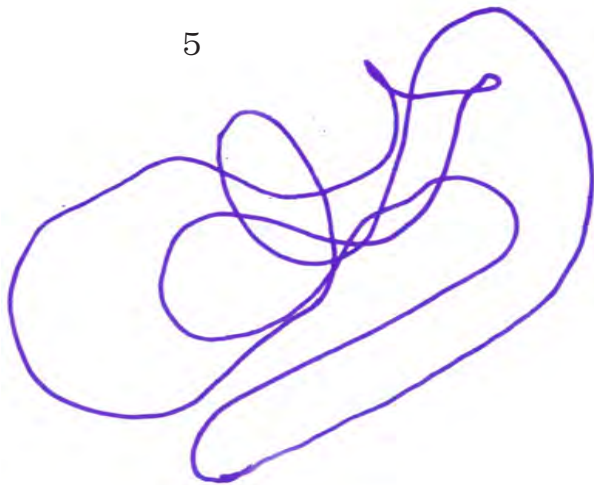
Expérimentations autour du mouvement des attractions  
par la représentation des déplacements des passagers.



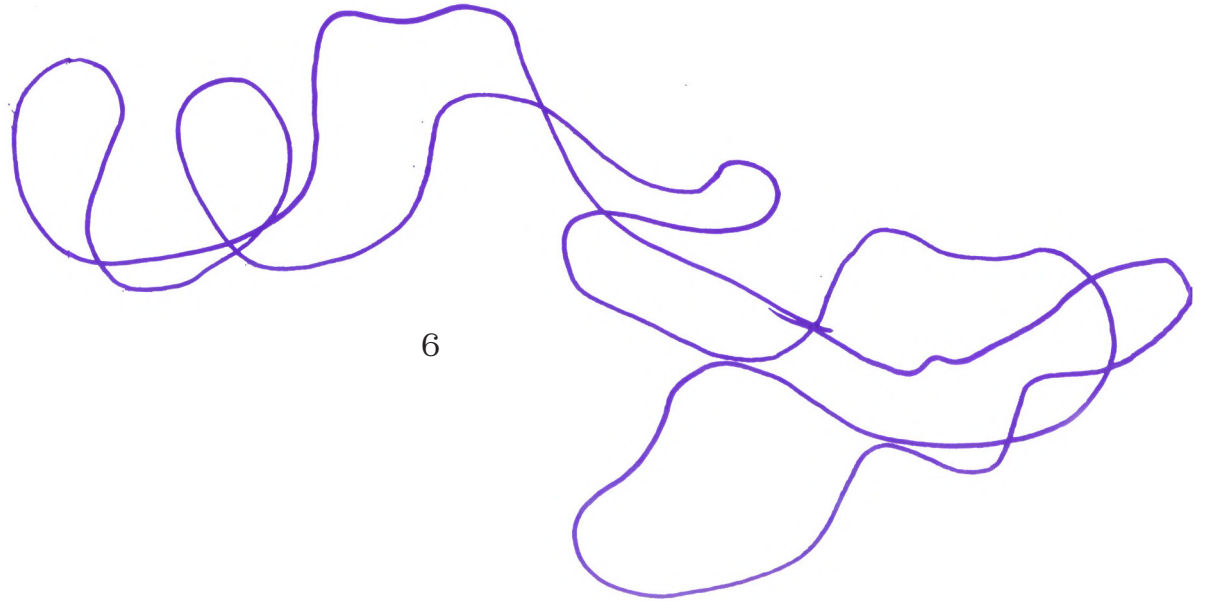


Représentation de parcours de montagnes russes  
selon un angle de vue choisi.

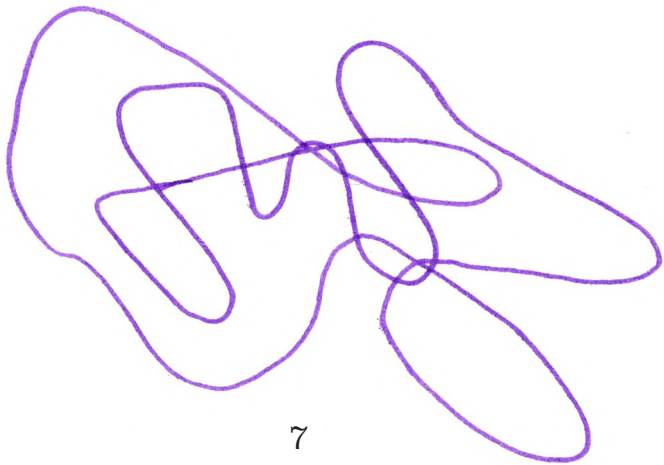




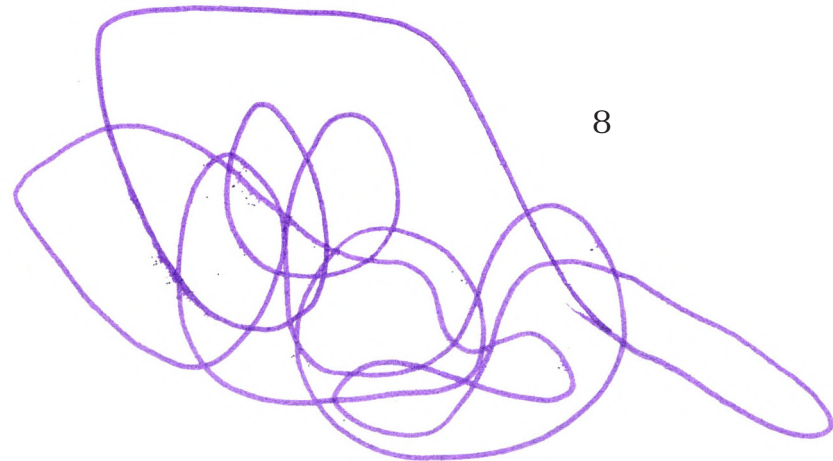
5



6



7



8

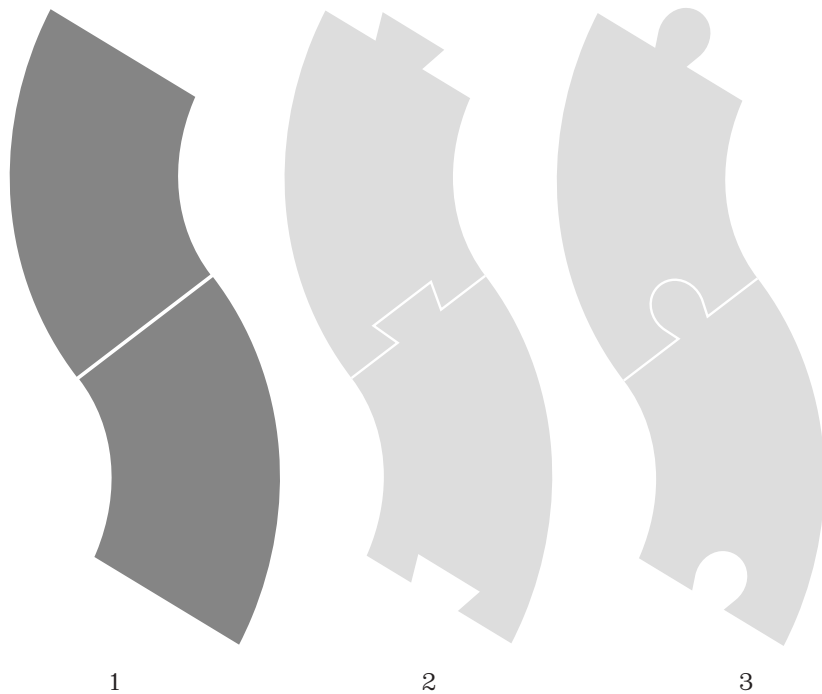
# Le plateau

*La forme des pièces*

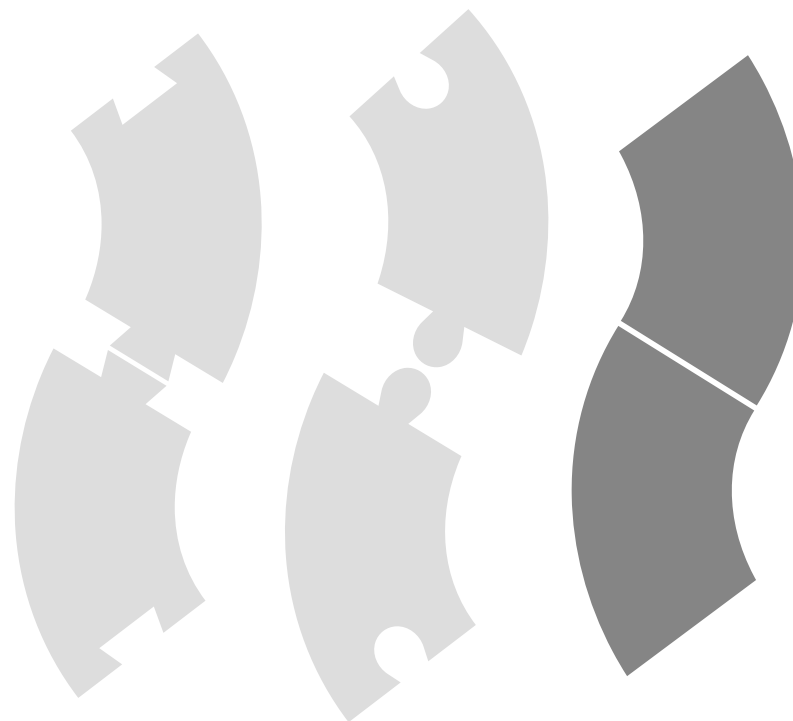


Les plateaux collaboratifs des jeux de société existants, tels que ceux montrés précédemment, sont des tuiles au formes géométriques primaires.

Dans la continuité du milieu parconautique dynamique et dans la volonté de retranscrire, à travers le plateau, le cheminement effectué dans le parc par les joueurs, j'ai voulu avoir un plateau composé pièces courbées. Ces pièces, assemblées les unes aux autres, rappellent également les parcours de montagnes russes.



Pour connecter les pièces les une entre elles, j'ai décidé de laisser leurs extrémités droites (1). Cela permet de simplifier leur connection et d'éviter une usure des extrémités qui, avec leurs formes fragiles, pourraient casser.

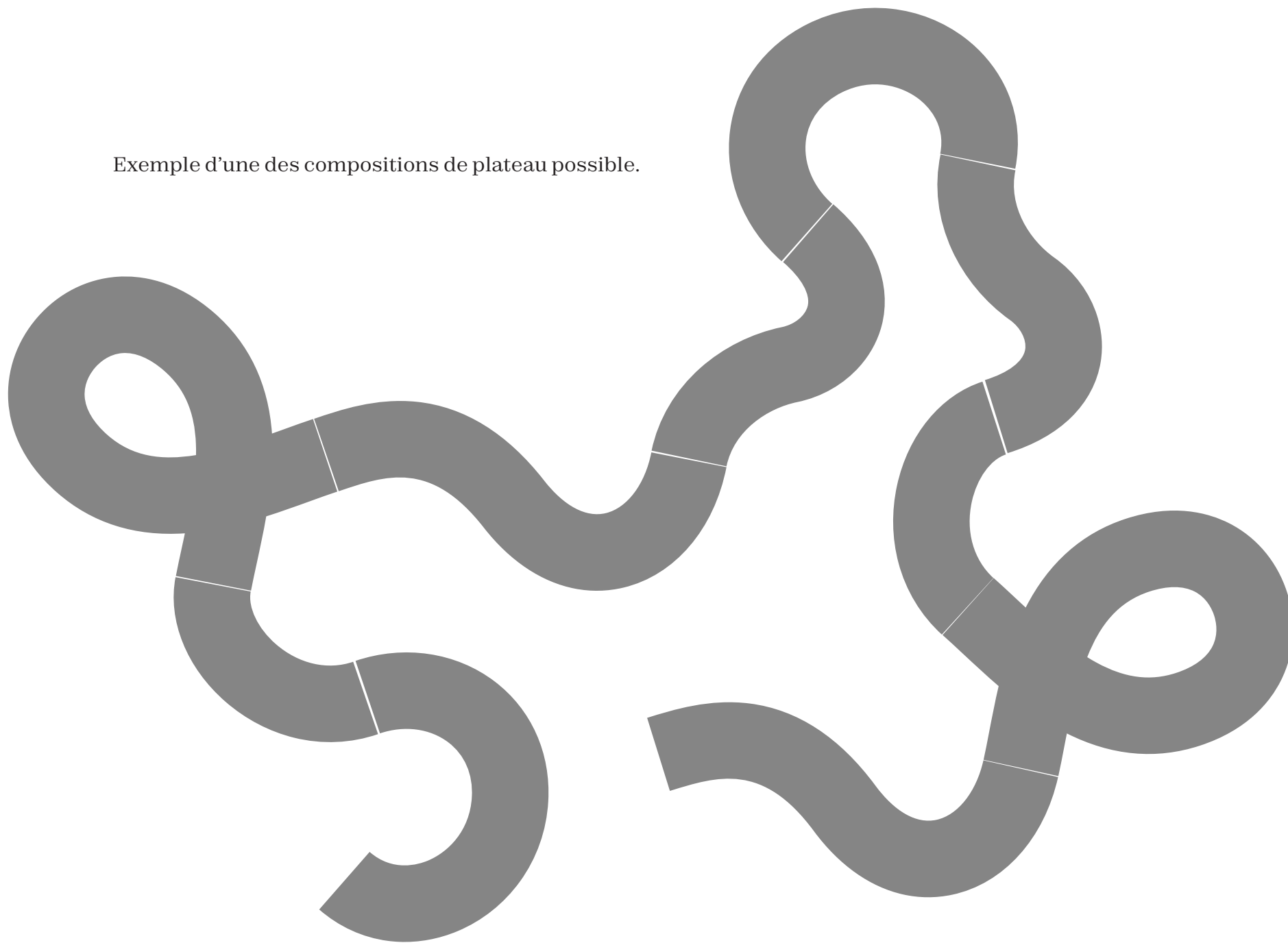


De plus, les connections de type mâle/femelle, ne permettent pas d'assembler les pièces entre elles dans d'autres configurations, limitant les possibilités de parcours créé par les joueurs.



J'ai ensuite essayé deux principes de connections, en octogone et en hexagone. L'objectif étant de voir l'apparence graphique obtenue en composant plateau, tout en privilégiant le résultat prenant moins d'espace, afin de favoriser l'installation du jeu sur une table. Les connections hexagonales permettent un tracé plus sinueux tout en prenant un espace moindre, j'ai retenu cette disposition.

Exemple d'une des compositions de plateau possible.



# Illustrations

*Source d'inspiration*

L'illustration est un aspect important dans les jeux de société qui l'est ici davantage car il faut également faire ressortir l'univers du parc et mettre en immersion autant que possible les joueurs, dans la continuité des objectifs de ces lieux de loisirs.

Pour créer les illustrations de mon jeu de société, je me suis inspiré du travail de Laura Michaud, graphiste et illustratrice travaillant chez Cocktail Games. Son principe consiste à décliner un univers riche en une multitude d'éléments y faisant référence. Les parcs d'attractions ayant des thèmes très marqués, ce principe me permet de développer l'immersion au sein du jeu.



# Illustrations

*Expérimentations analogiques*

Ensuite, une question s'est posée. Dois-je m'inspirer graphiquement de l'identité visuelle du parc pour créer ces illustrations? Il aurait alors été question de mixer l'identité visuelle du jeu After Park à celle du parc d'attractions en question pour chaque édition. Cependant, chaque parc ayant sa propre identité graphique, et celles-ci pouvant être très disparates, l'identité d'After Park aurait nécessité d'être d'une grande adaptabilité.

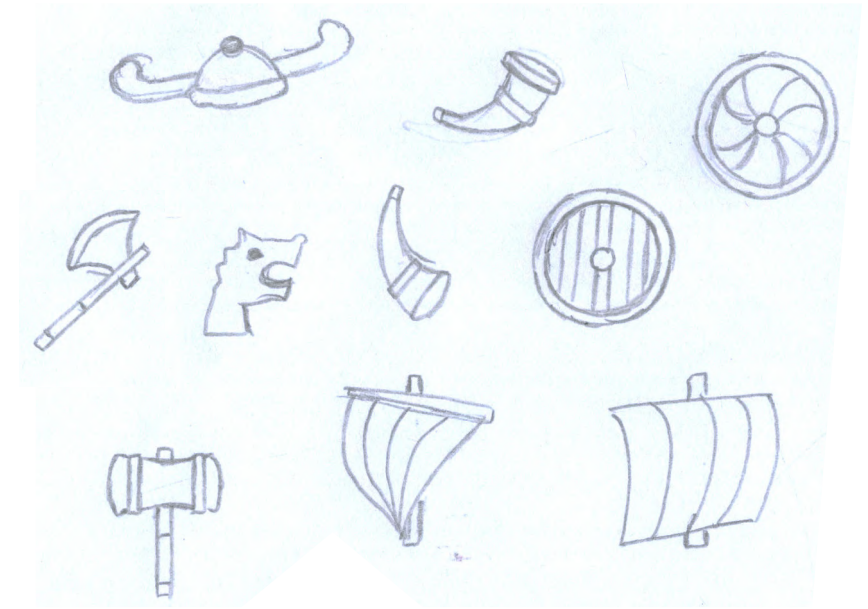
Toutefois, je souhaitais donner autant d'importance à l'identité du jeu qu'à l'identité du parc. J'ai donc fait le choix de représenter le parc, non pas au travers de son identité visuelle, mais au travers de son contenu, que se soient les décors, les attractions ou l'architecture. D'autant que le visiteur qui devient ensuite joueur, ne retient pas forcément l'identité visuelle du parc mais plutôt le parc lui-même. C'est donc un moyen de le replonger dans sa visite.

Mon commanditaire étant le Parc Astérix, j'ai alors dessiné des illustrations en lien avec chacune de ses 5 zones thématiques : L'Égypte, la Gaule, Rome, la Grèce et les Vikings.





Univers viking



Univers gaulois





Univers grec

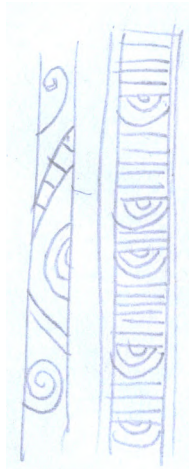


Univers romain



Dans la continuité des expérimentations plastiques, j'ai voulu décliner les lignes sinueuses, apportant de la dynamique, en fonction des 5 thèmes du parc.

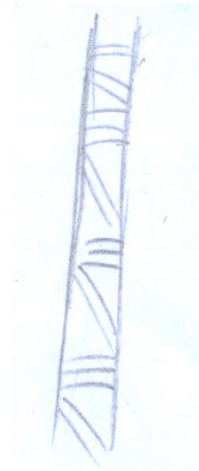
Univers gaulois



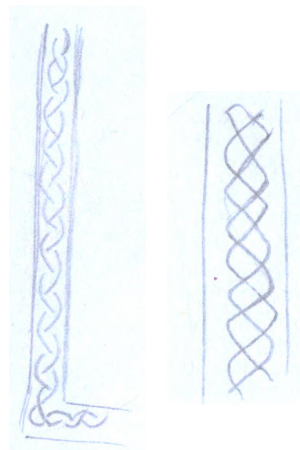
Univers romain



Univers égyptien



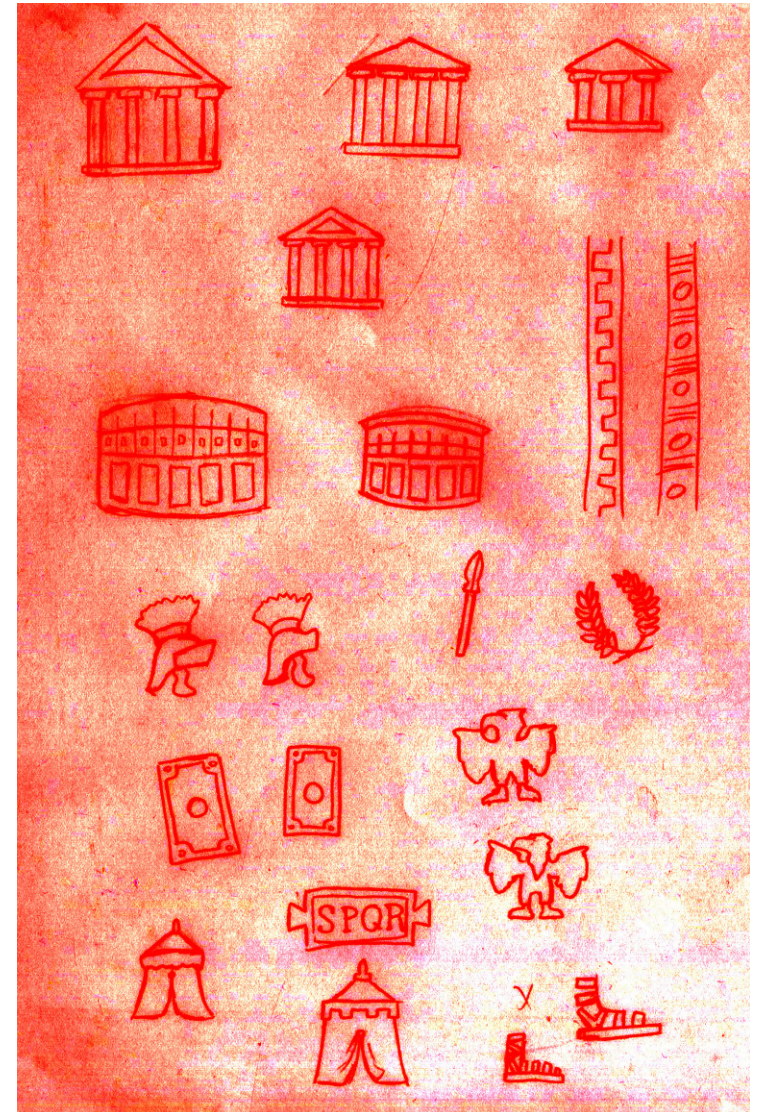
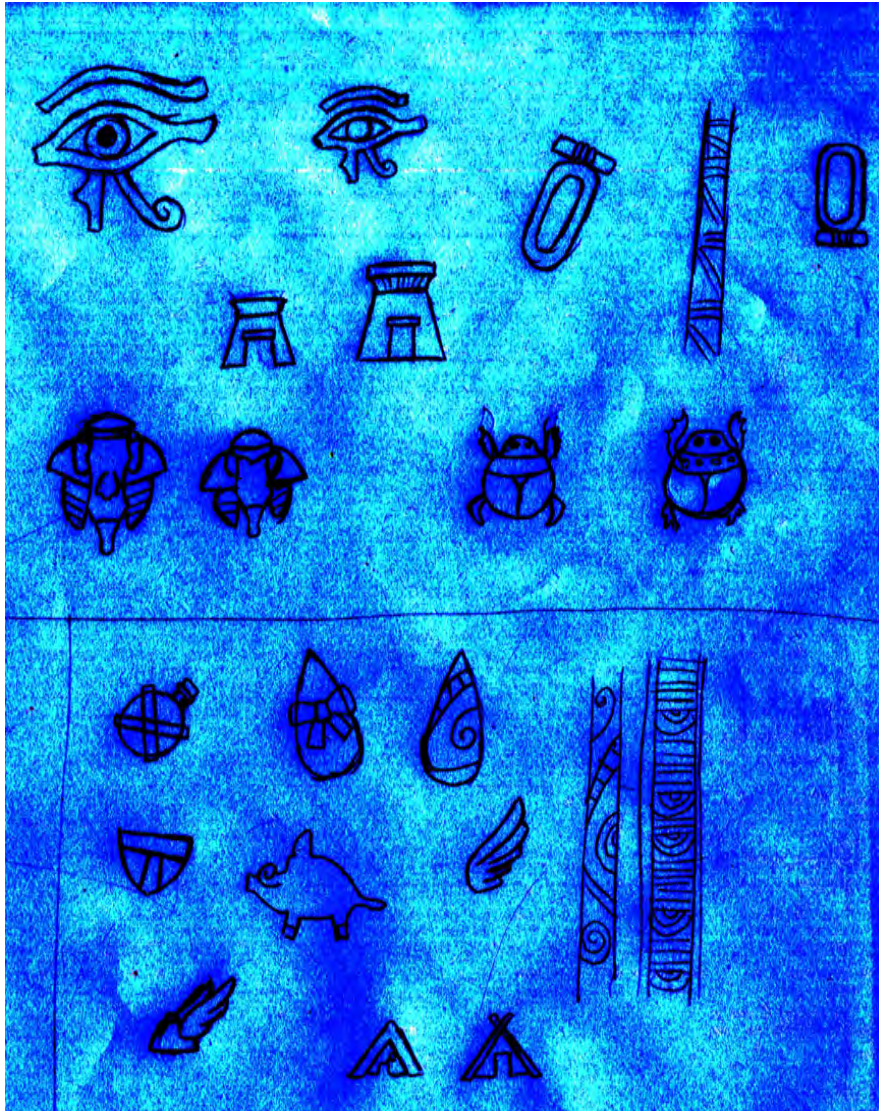
Univers viking



Univers grec



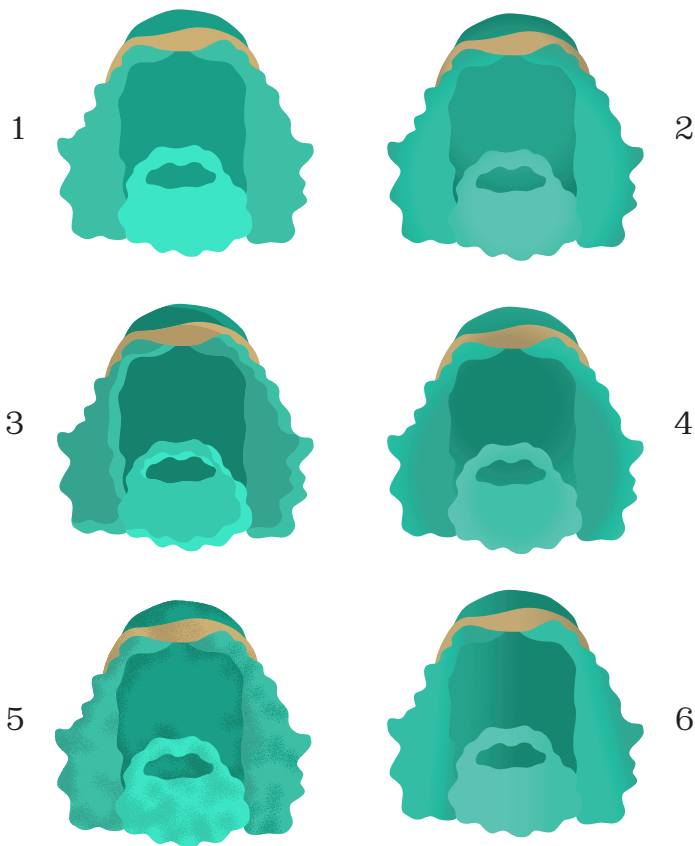
Jeu avec les niveaux de l'image apportant cette couleur bleue grâce au traitement du scanner.



Création d'un effet similaire avec du rouge afin de correspondre davantage à l'univers romain.

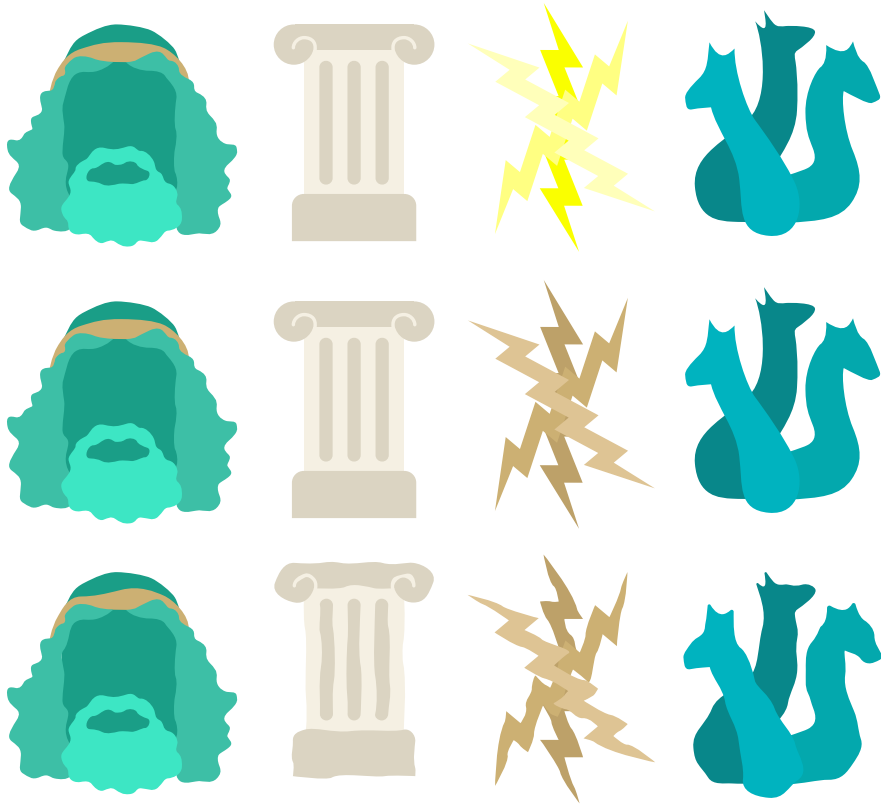
# Illustrations

*Expérimentations vectorielles*



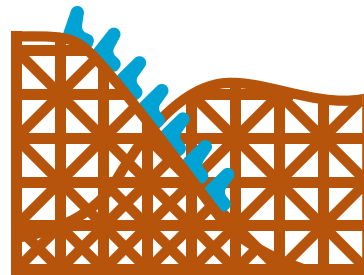
Je me suis concentré sur l'univers grec afin d'explorer visuellement l'aspect graphique que je pourrais donner à mes illustrations.

- 1 - Flat design pur ;
- 2 - Dégradé radial lumineux ;
- 3 - Relief lumineux flat design ;
- 4 - Dégradé radial sombre ;
- 5 - Brush de texture ;
- 6 - Dégradé linéaire.



Déclinaison d'illustrations sur la base des recherches iconographiques précédemment présentées, avec leur évolution afin de faire correspondre couleur, puis texture.

Recherches non concluantes dans l'objectif de représenter les attractions plus concrètement.

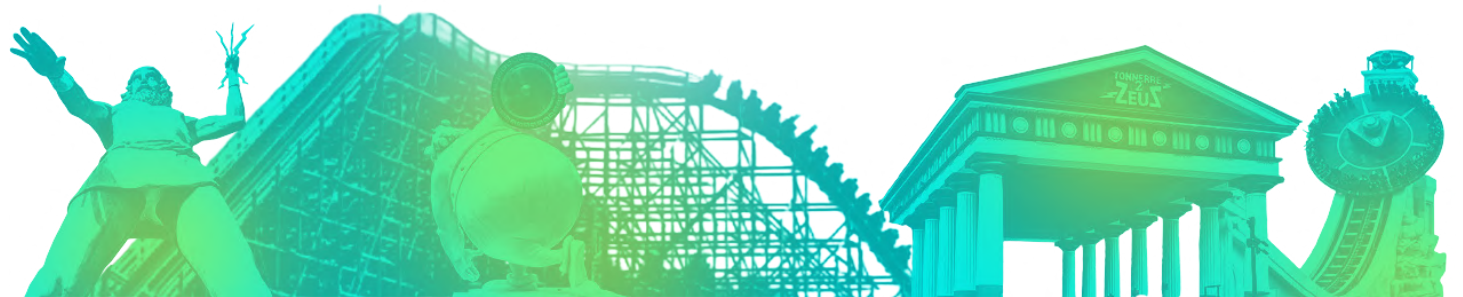
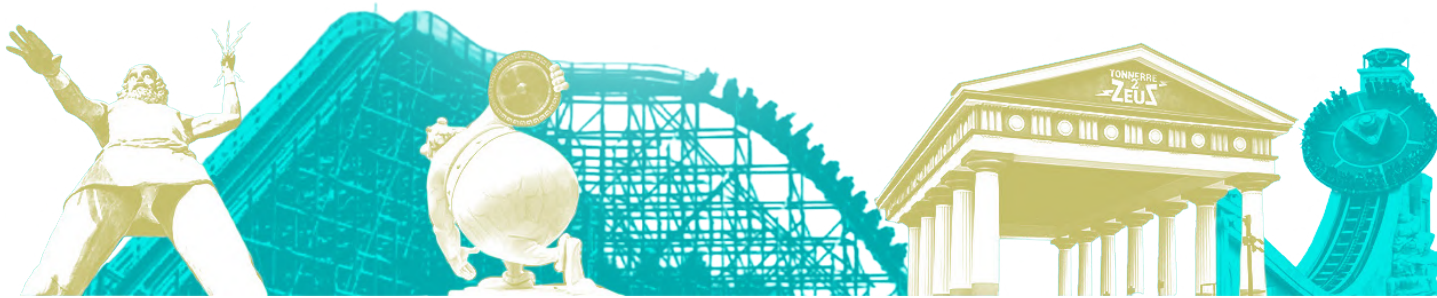
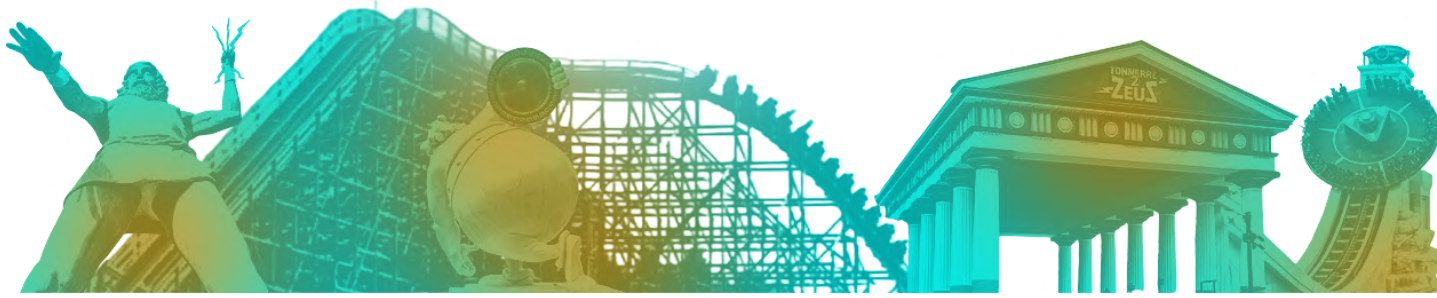


# Photographies

*Expérimentations*

Premiers tests sous forme de skyline, de façon à représenter les éléments phares de la zone.





Utilisations de photographies dans une optique de stickers mêlants formes géométriques.



Contours irréguliers.



Contours réguliers.



Contours en pointillés.

# Plateau de jeu

*Recherches de compositions*



Dispositions des formes sans fond.  
Le morceau de plateau semble incomplet.

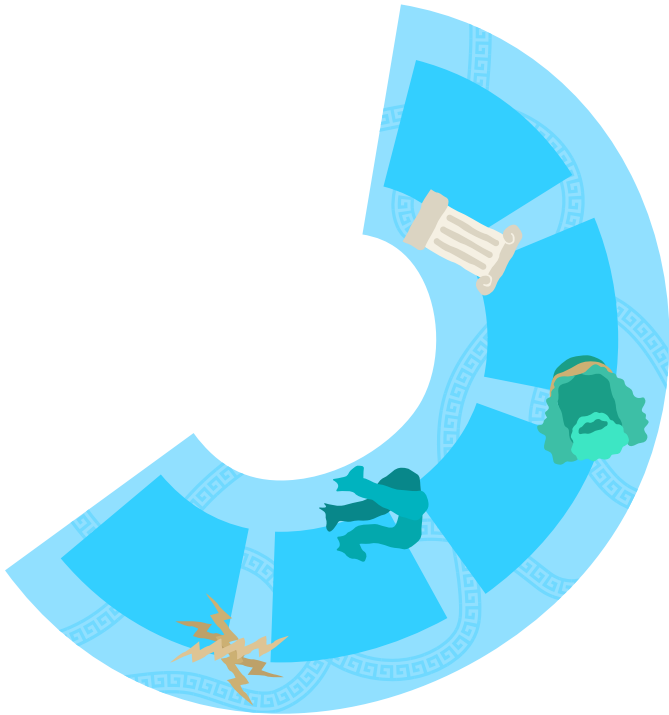


La confrontation des images naturelles et de celles  
en bichromie donne un résultat peu satisfaisant.



L'usage des photographies dans leur forme primaire  
ne semble pas être concluant de manière générale.

Compositions en s'appuyant désormais sur les illustrations vectorielles.



Placement des illustrations dans différentes directions car la position de la pièce sera aléatoire et les joueurs se trouvent tout autour.  
Utilisation du motif linéaire dans l'arrière plan de la pièce de plateau pour apporter de la dynamique.



Forme des cases du plateau arrondies dans la continuité des illustrations et de cette volonté de mouvement.



Le motif linéaire crée un seul chemin, de la même manière que les joueurs créent le leur en composant le plateau morceau après morceau.

Essais jouant sur la taille des illustrations mais aussi sur les variations de couleur tout en ajoutant un contour à celles-ci afin de les mettre davantage en valeur.



Illustrations petites ayant un contour (de la couleur similaire au motif de fond) au contraste peu concluant.



Réduction à deux teintes de bleu plus contrastées.



Trois teintes de bleu dont l'un est davantage verdâtre pour se rapprocher des couleurs des illustrations.

Morceaux de plateau dont le fond est composé d'un pavage d'une multitude d'éléments.



Création d'autres illustrations dans un style plus manuel afin de composer un pavage de fond.



Motif créé à partir des illustrations. Le résultat est graphiquement très intéressant mais on perd la compréhension des éléments représentés.



Afin de faciliter la perception des illustrations, certaines ont été placées au-dessus des cases. Donnant, par ailleurs, l'effet que les cases s'engouffrent dans les illustrations.

Motifs de fond en valeurs de bleu, de manière à hiérarchiser l'information et ainsi à garder l'attention sur les illustrations colorées.



Trichromie au contraste faible effectuée sur les formes vectorielles. La hiérarchie des informations est correcte, on distingue les cases et les illustrations du fond.



Trichromie au contraste élevé effectuée sur les formes vectorielles. La hiérarchie des informations est faible, complexifiant la perception du morceau de plateau et de ses éléments.



Pavage de fond exporté en png ayant reçu une bichromie de bleu. Effectuer une bichromie plutôt que de changer les couleurs des formes vectorielles (comme fait ici sur les deux morceaux de gauche) permet l'obtention d'un résultat plus estompé.



Pavage en bichromie de bleu dont l'ensemble est plus clair avec un contraste moins élevé.

Les contours blancs des illustrations donnent un aspect de stickers. Ces dernières années les concepts de collection de stickers se sont multipliés afin de témoigner des lieux visités, tout en remémorant les expériences passées.

Cette dimension est exactement la volonté du jeu, c'est-à-dire de se replonger dans la visite du parc en faisant appel aux souvenirs des visiteurs devenus joueurs.

Ce contour blanc constitue donc une piste intéressante.



*Thibaut GRESSIER*  
*Projet de fin d'études - Recherches expérimentales.*