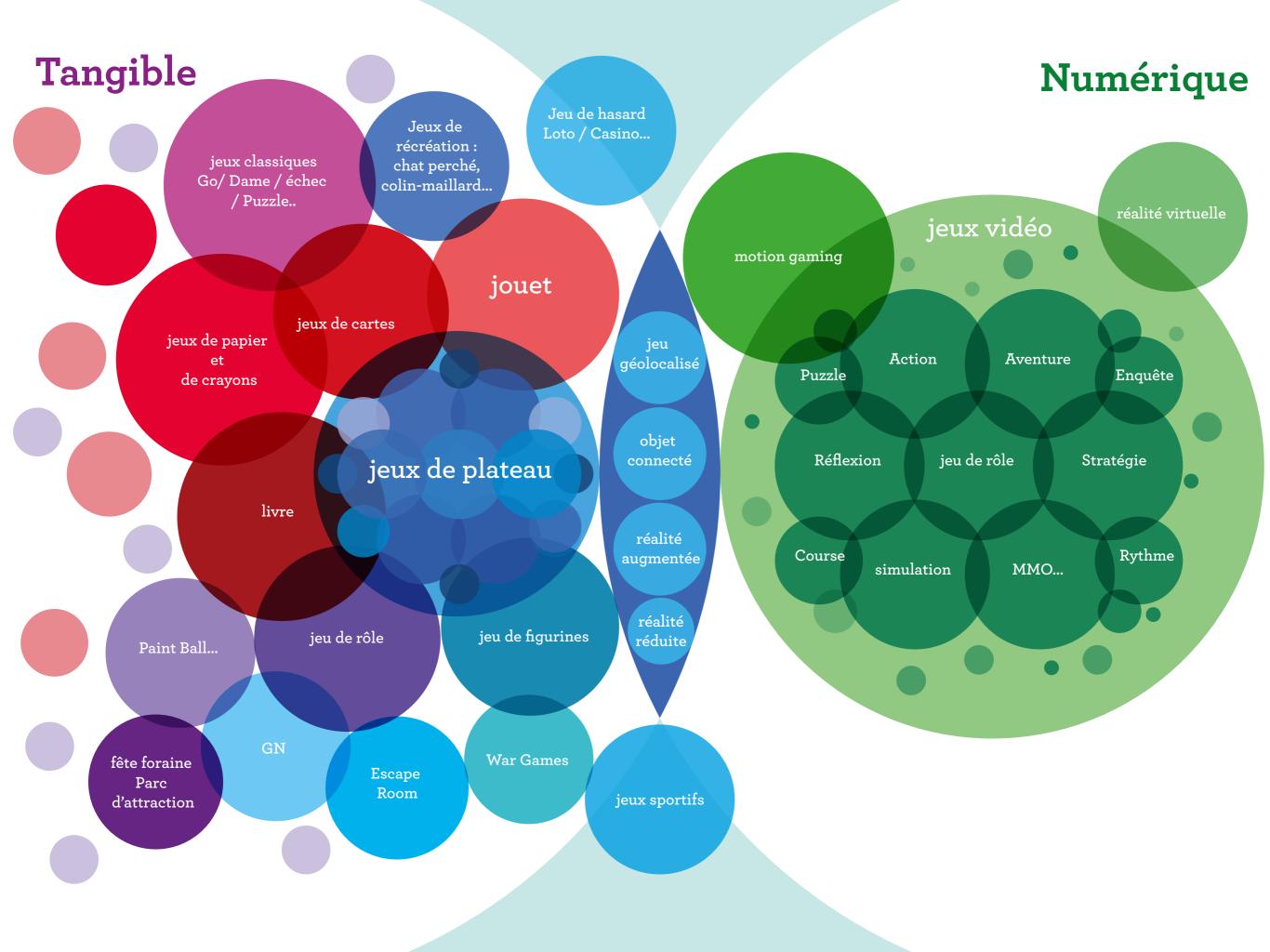
des jeux hybrides

Étienne Mineur | Volumique

www.volumique.com

www.paper-video-games.com



de l'importance des interfaces physiques dans le monde numérique





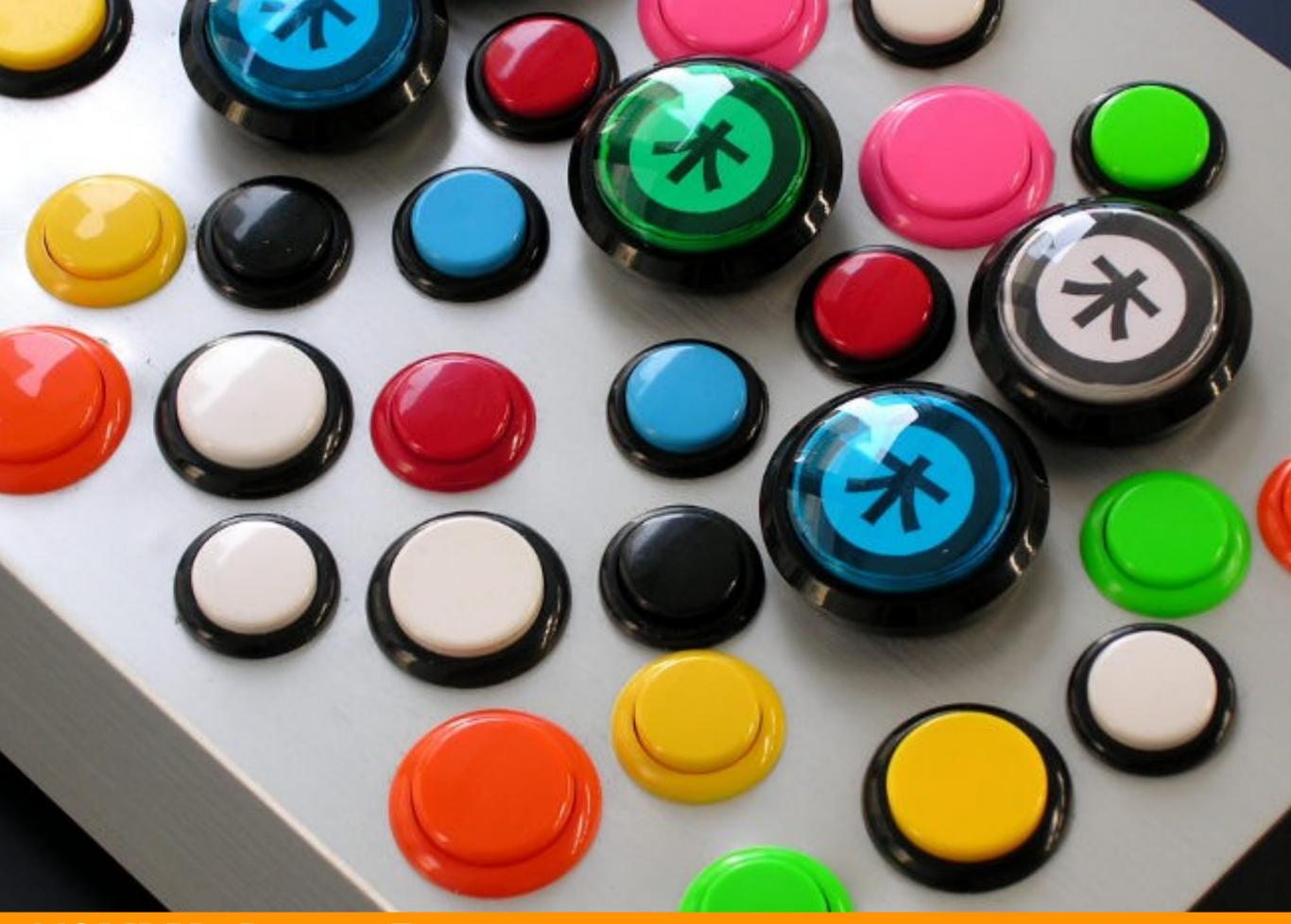








Eniarof Hyperolympic



MORIPAD, Antonin Fourneau



Headbanging, Antonin Fourneau



Doom Piano, David Hayward, Polish dev Sos Sosowski...

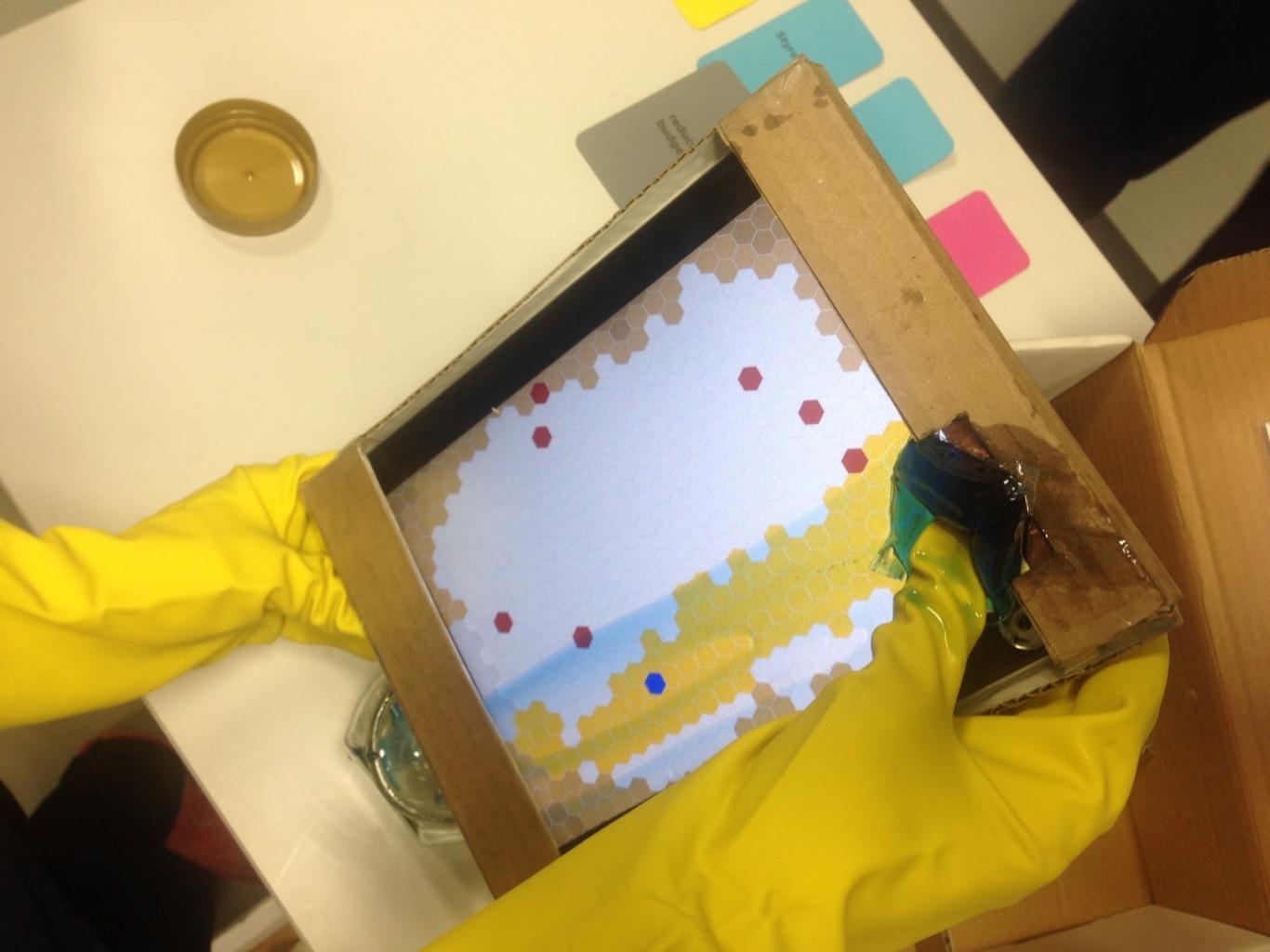




BLOODBANK Laurent monnet + Vincent de Vevey + Sébastien beureux



jeu iPad + liquide vaisselle



historique



















King Arthur - Ravensburger (2003)

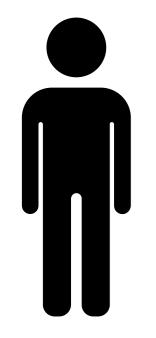


The Eye of Judgment (2007) SIE Japan Studio





interaction multimodale



humain

- voix / son
- geste / mouvement
- expression faciale
- mouvement des yeux
- écriture
- onde cérébrale
- rythme cardiaque
- tension artérielle...

- capteur du calculateur
- micro
- caméra
- capteur haptique
- capteur cardiaque
- capteur d'odeur ...

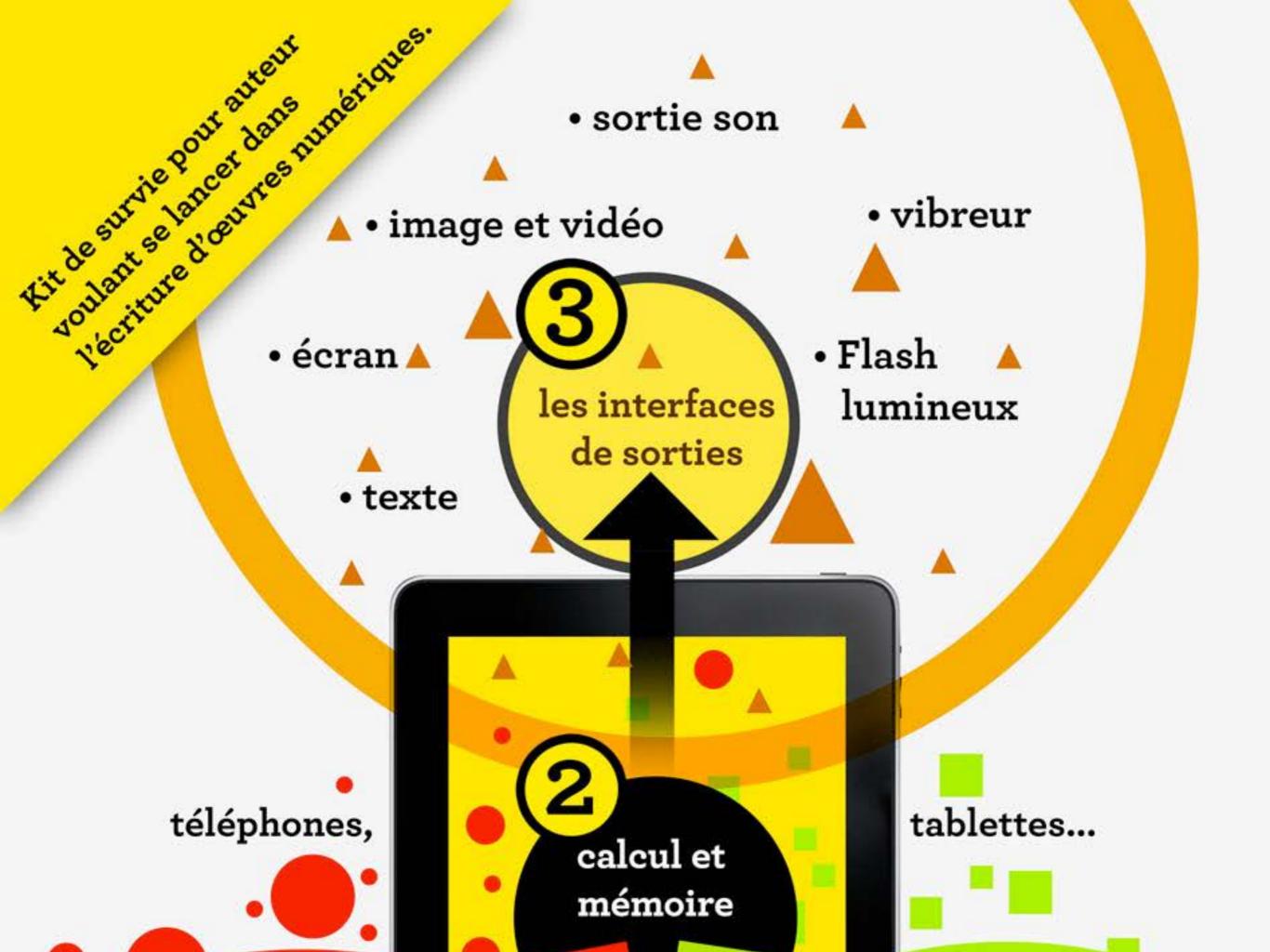
- goût
- odorat
- ouïe
- vue
- toucher

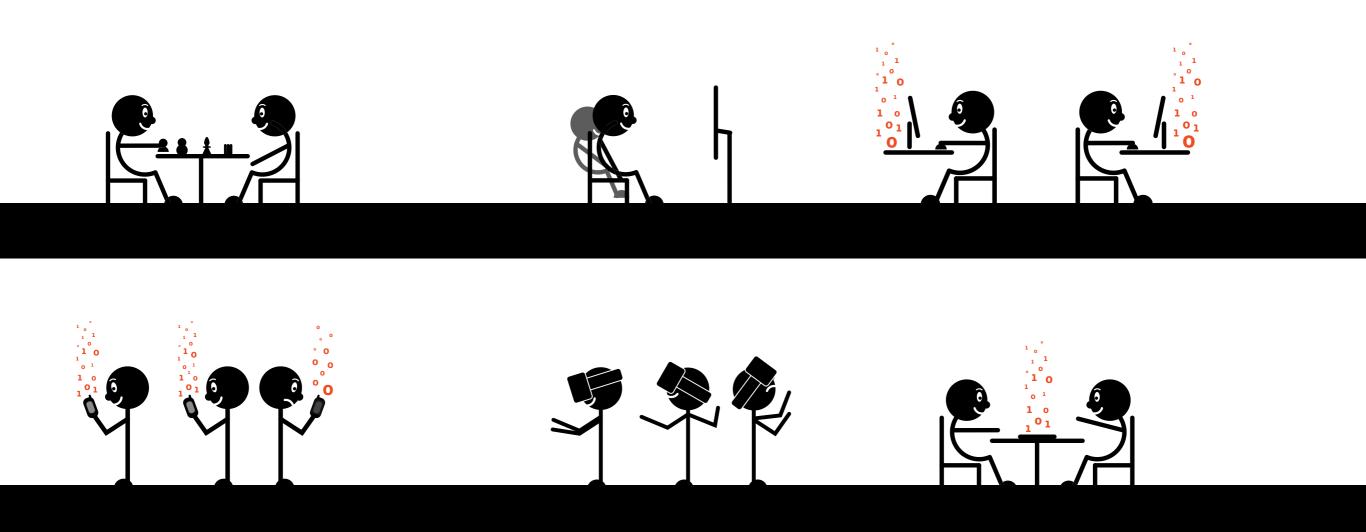
- texte parlé
- texte
- image
- son
- vibration
- lumière

- retour de force
 - odeur
 - électricité...









Un grand nombre d'usage avec les nouvelles technologies

jeu non hybride?



The Mexican Standoff d'Onur Sonmez : https://vimeo.com/10047079







Jeu de rôle sans dé ni support papier, juste une discussion autour d'une table. actuellement le jeu hybride = numérique + tangible

Pourquoi inventer des jeux hybrides?

• simplification et amélioration

• usage / plaisir

immersion

• simplification et amélioration des jeux

- mise en place rapide,
- apprentissage des règles facilité (tutoriel intégré,
- calcul des points facilté,
- --> facilité d'approche pour un nouveau public non spécialiste
- gestion complexe des dialogues et des scénarios
- possibilité d'avoir du son, vidéo...
- -- nouvelles possibilités dans les mécaniques de jeu



World of Yo-Ho (2015) Volumique: <u>yoho.io</u>



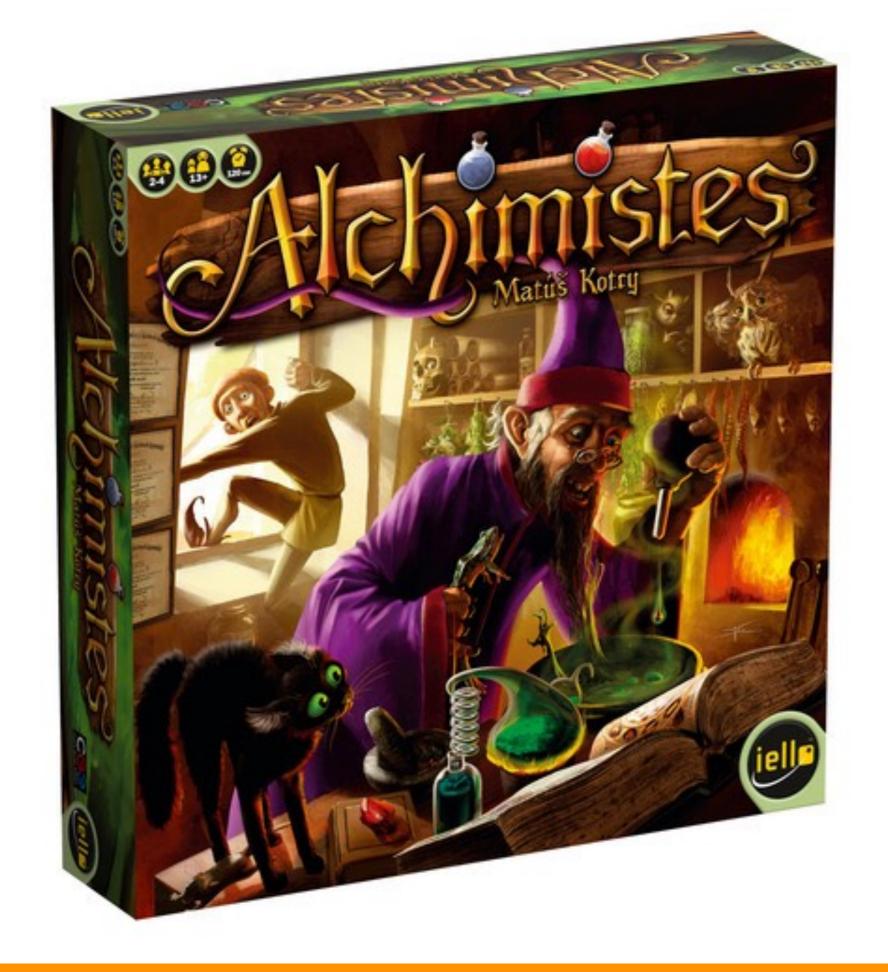






Mansions of Madness (2016) FFG





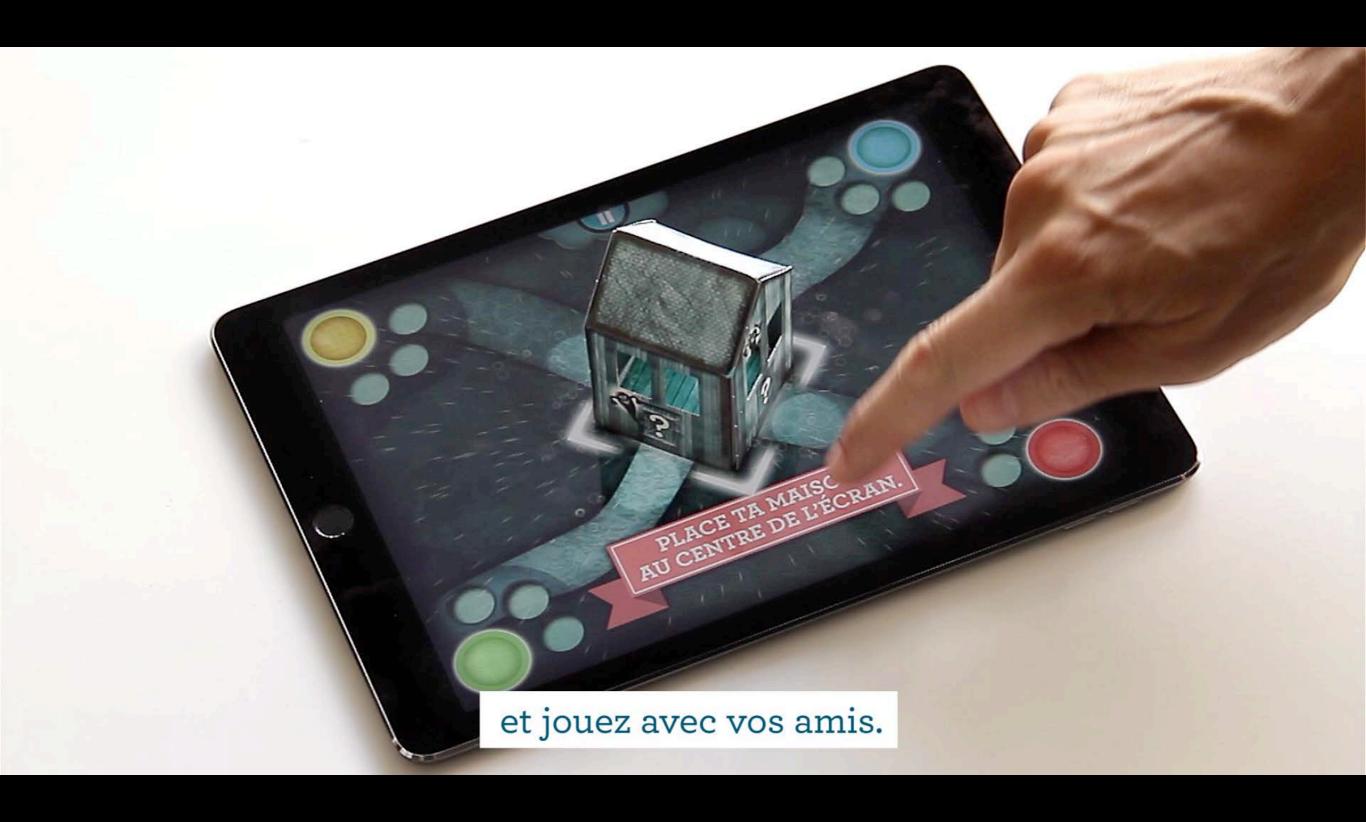


• usage / plaisir / ergonomie

- · Lancer des dés
- feuilleter un livre
- possibilité de pliage du papier
- gérer une grande carte
- figurine
- matériel divers...









SAMPLE

volumique 2016

SAMPLE

volumique 2016



Oniri Islands (2018)







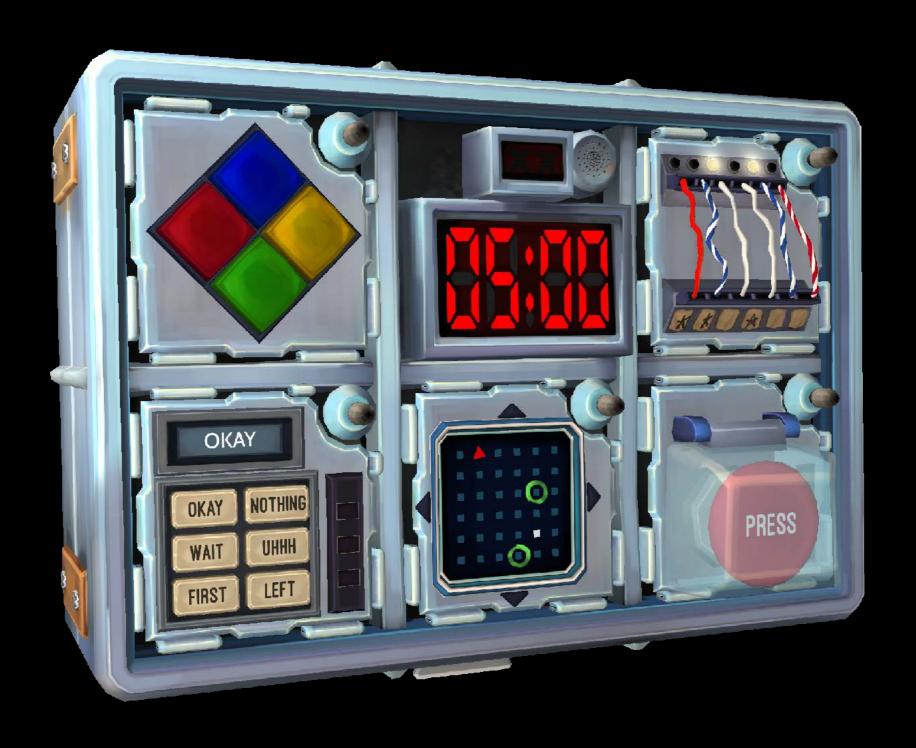




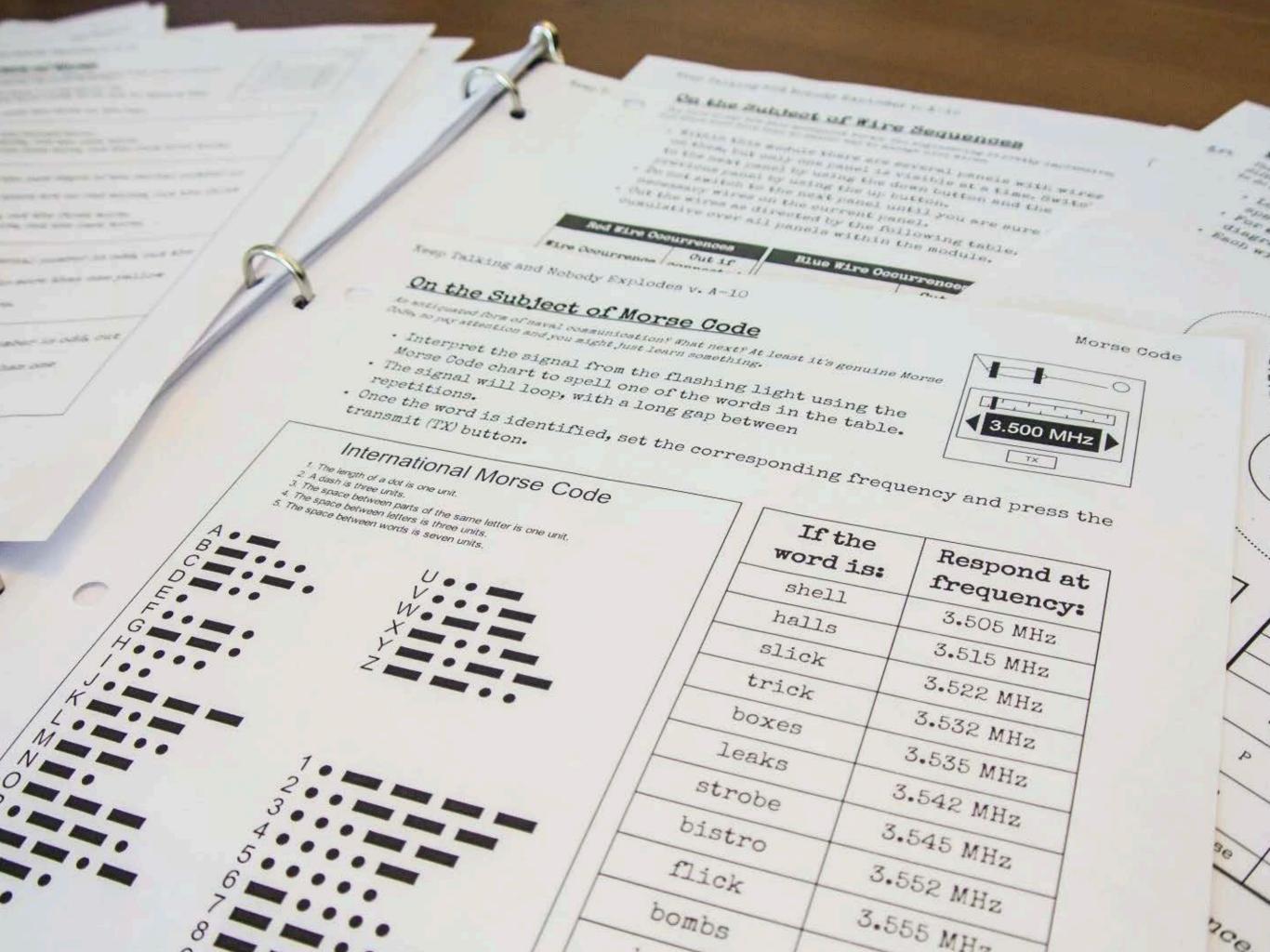






















immersion

- fluidité du jeu
- apprentissage et mémorisation facilitée
- créativité +++
- relation sociale facilitée entre les joueurs (jeu sur les regards...)
- facilité dans les jeux coopératifs (mais aussi les jeux avec un «traitre»)...











à haute voix

À haute voix est une de collection d'histoires pour enfants à lire à haute voix sur tablette numérique.

En lisant à haute voix, une image va progressivement se créer sur l'écran.

En prononçant par exemple le mot « village », un village apparaît à l'écran, en prononçant le mot « forêt », une forêt s'affiche et ainsi de suite.

C'est donc en lisant et en prononçant correctement les phrases que l'enfant va découvrir les illustrations et avancer dans l'histoire.

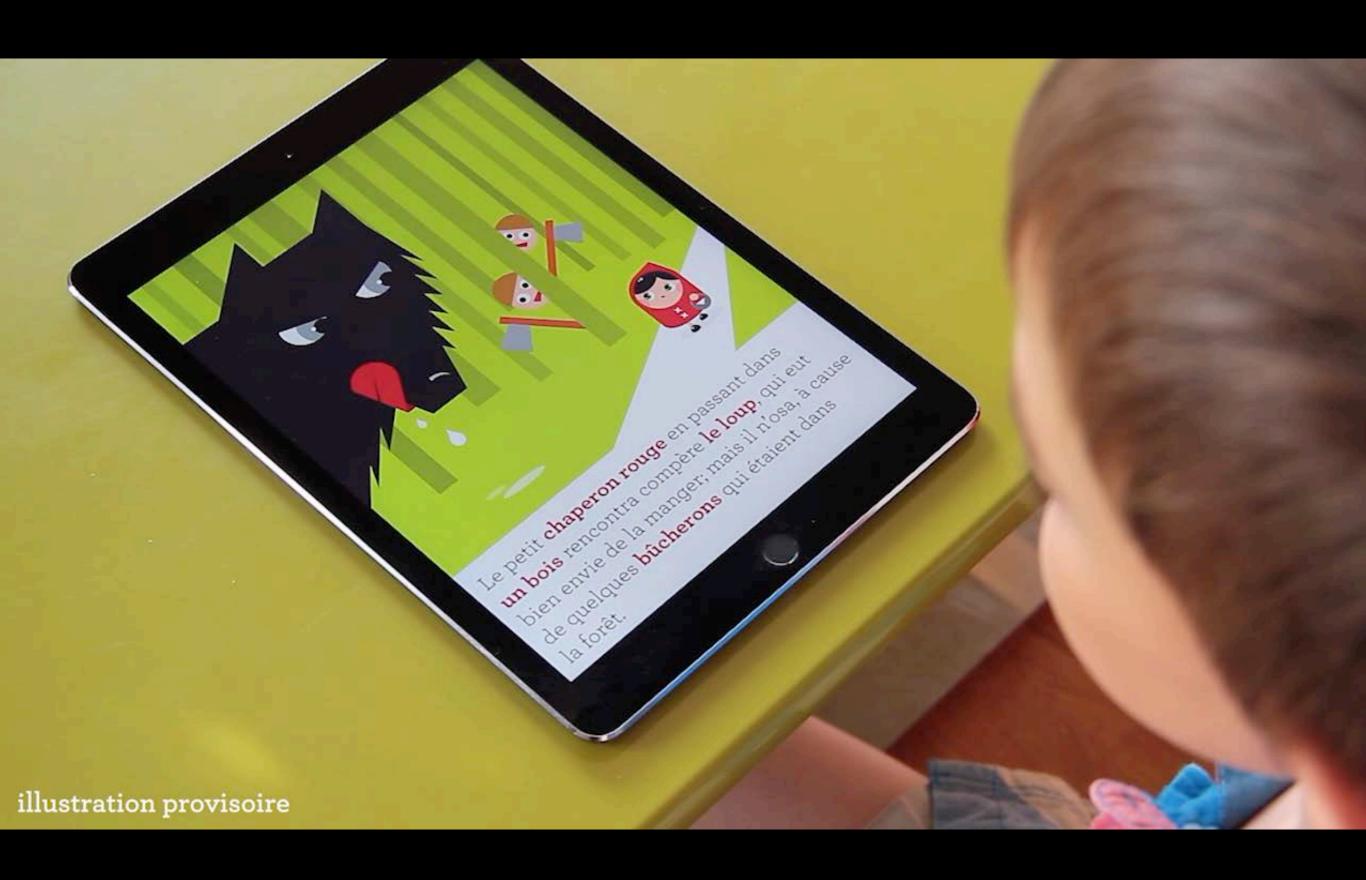








Exemples d'évolution d'une illustration suivant la lecture d'un texte. / graphisme provisoire





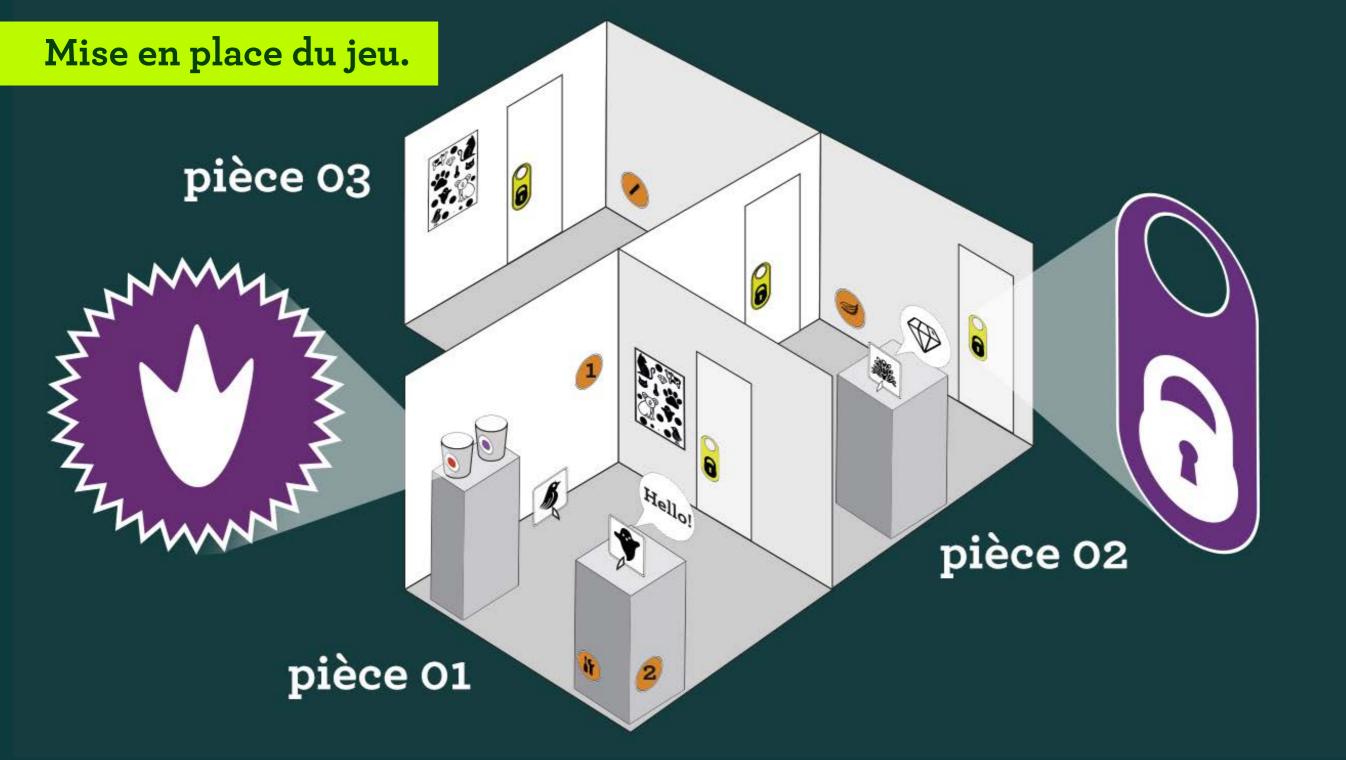
Exemple de la boîte de jeu



- Escape Game
- 6 à 12 ans
- 30 minutes par partie
- 2-6 joueurs (variable)

Contenu de la boîte de jeu (pour un kit d'anniversaire).





- · Les adultes cachent les indices en papier dans la maison avant la partie.
- · Ils indiquent à l'application les noms et l'âge des enfants.
- · On donne à un enfant le téléphone, la partie commence!
- · Les enfants doivent à l'aide du téléphone et des indices, retrouver le coffre aux trésors.



