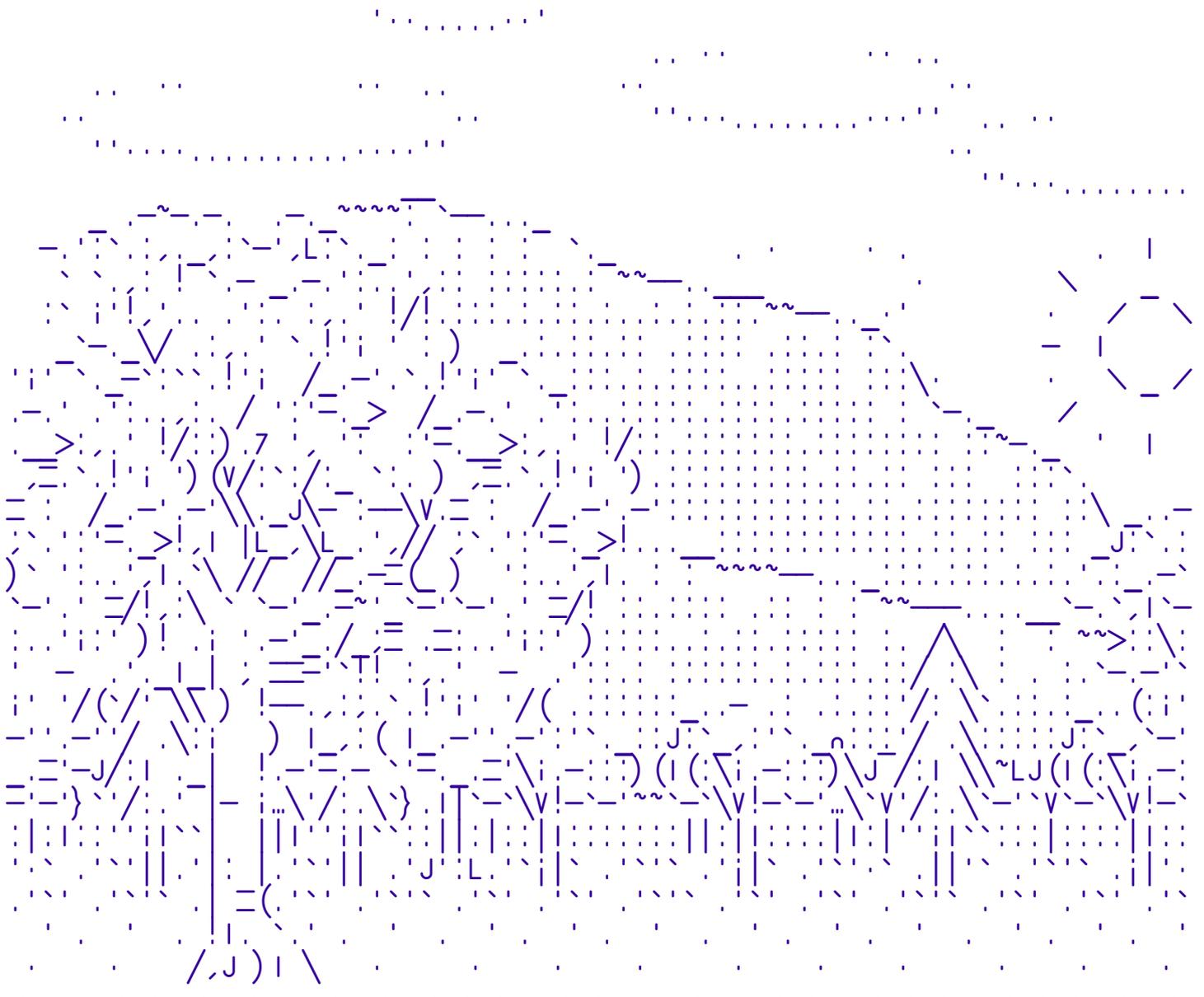


The Wind through the Wheels

Un jeu de cyclisme, d'exploration et d'aventure dans des paysages génératifs entièrement dessinés en ASCII art



Synthèse

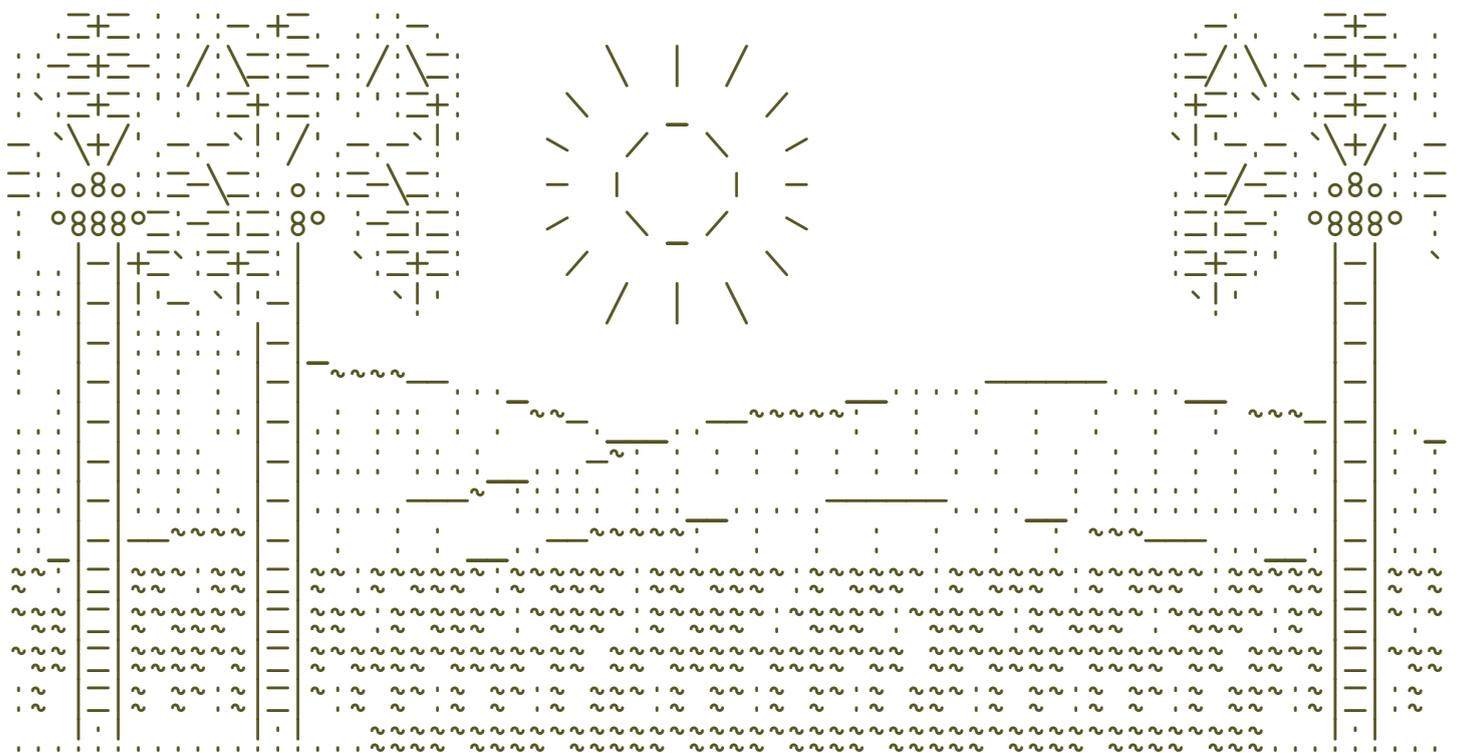
Genre Aventure, RPG, sport, simulation

Plateformes ... PC (Mac, Windows, Linux), sortie console non exclue

Public Casual, midcore, passionnés de sport, amoureux·ses de la technologie, amateurs d'art et de design

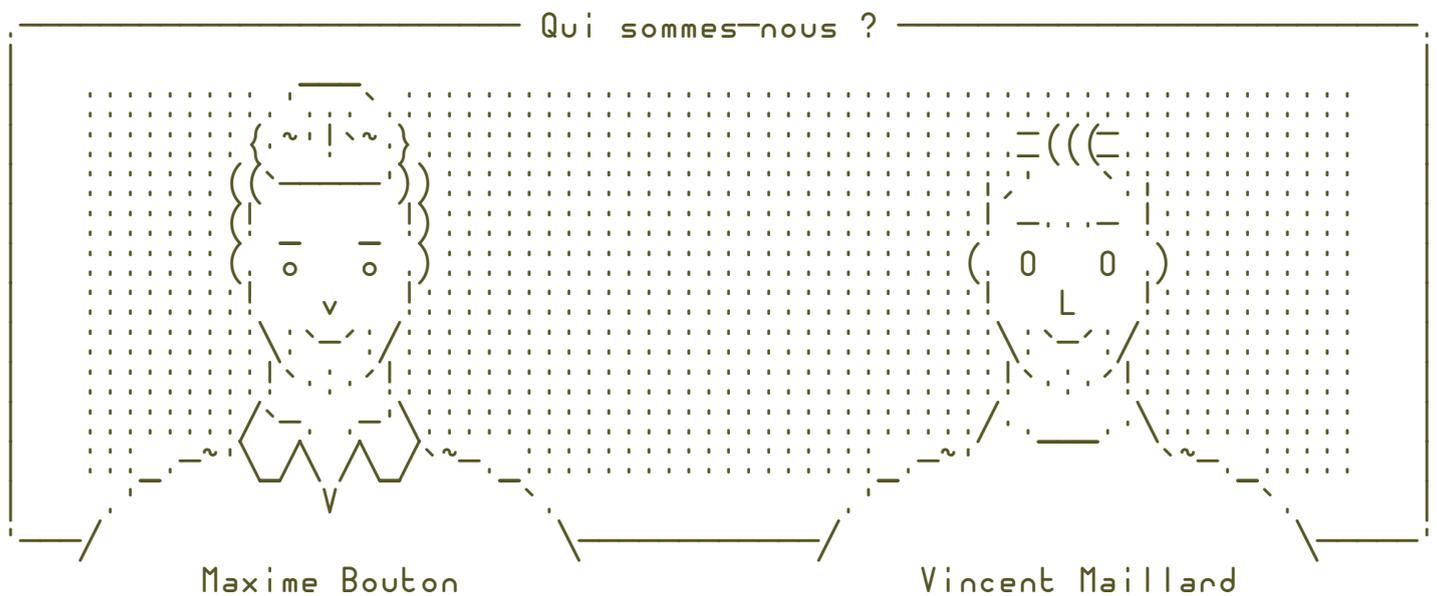
Pitch Une journaliste allergique au sport se voit confier la couverture de la plus grande épreuve cycliste à venir. Contre toute attente iel prend goût au vélo et décide de suivre l'évènement en y participant. Cette décision va profondément changer sa vie.

Gameplay Grands principes du RPG revisités façon entraînement sportif. Moteur inspiré des modèles physiques du sport. Monde ouvert, exploration de paysages, rencontres de personnages hauts en couleurs, situations décalées et oniriques.



Intentions

The Wind through the Wheels était initialement un projet de bande-dessinée en ASCII art où chaque page mettait en scène un même cycliste confronté à un paysage différent. Le projet a finalement pris la forme d'un concept de jeu partant du même principe mais mettant l'accent sur un rapport expérimental au voyage et à la découverte du paysage par un effet de parallaxe. La publication de vidéos de premiers essais visuels a rencontré un fort engouement : plus de 20000 likes et 3000 partages sur une publication Twitter et de nombreux retours sur d'autres plateformes tels que Reddit. Le concept du jeu, son ambiance, la qualité et l'originalité de sa direction artistique étant fortement appréciés. Tout à la fois honorés et motivés par ces nombreux encouragements nous avons pris la décision de saisir l'opportunité de travailler sur un projet qui nous passionne autant qu'il suscite l'intérêt.



Designer et développeur de jour, artiste sous le nom d'Adel Faune la nuit. J'ancre ma pratique dans un rapport expérimental aux interfaces en mode texte. Je remet au goût du jour ces formes issues d'une informatique considérée comme obsolète pour en faire des jeux, du design d'animation et des illustrations.

Également designer et développeur, je m'intéresse particulièrement à la question des archives littéraires et de leur gestion numérique. Je suis fan de vélo, de course à pied, et suis très porté sur les outils de visualisation et d'analyse d'entraînement mais aussi sur l'histoire et l'actualité du cyclisme.



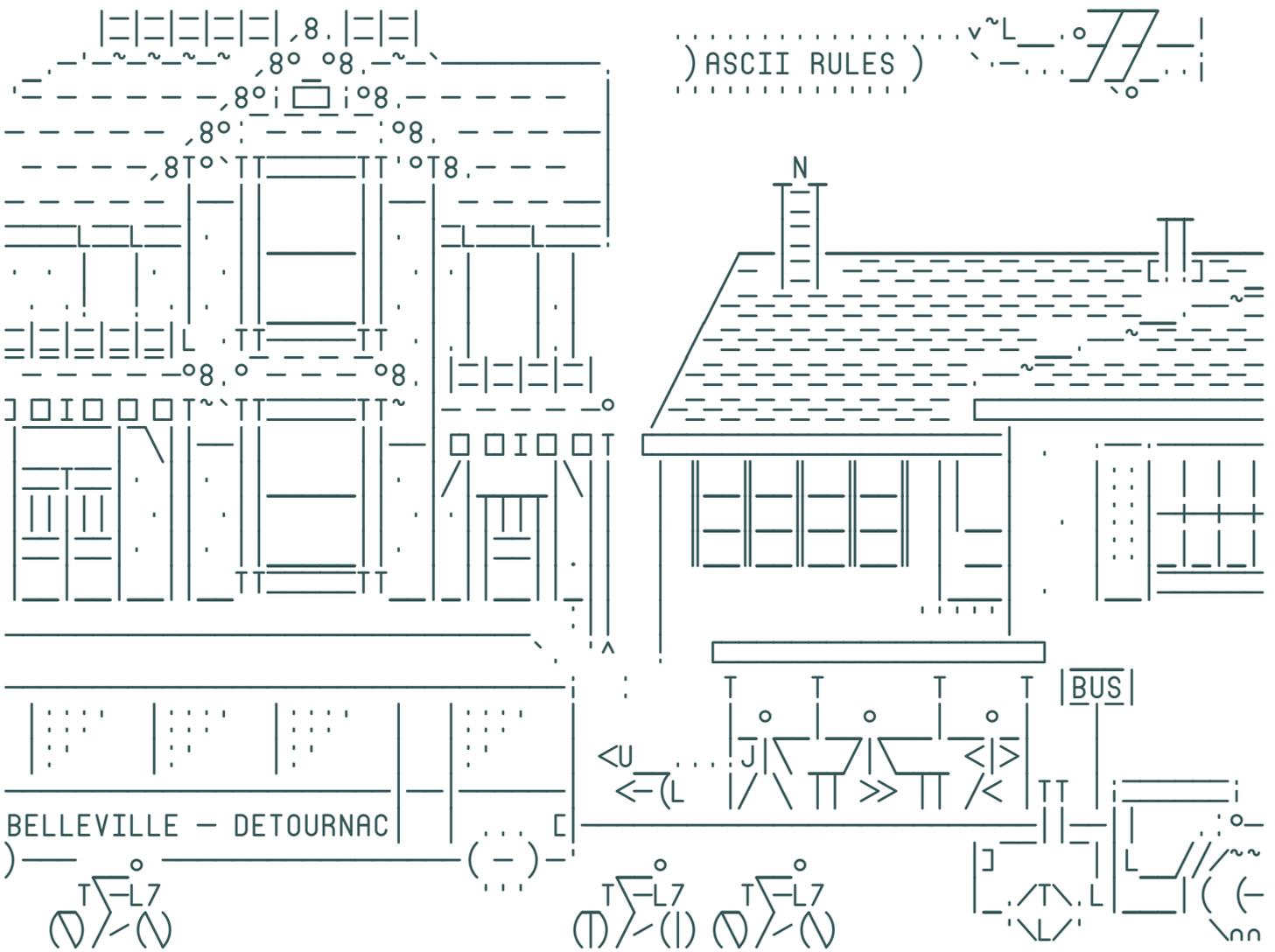
Une œuvre vidéo-ludique unique

The Wind through the Wheels propose une ambiance contemplative, reposante voir méditative centrée sur la pratique du vélo comme un prétexte au voyage, à la découverte et l'appréciation de paysages.

Le jeu, entièrement réalisé en ASCII art, surprend le joueur par sa qualité d'animation et d'interactivité. C'est un jeu non-violent centré sur un univers qui fourmille de détails et de découvertes afin de stimuler la curiosité du joueur.

Son gameplay et sa narration s'articulent sur un entraînement sportif prétexte à toute une diversité de situations, de rencontres et d'objectifs afin de récompenser le joueur qui s'amuse à voir son personnage progresser.

L'abstraction et la simplification requise par le dessin en ASCII art sont propices à stimuler l'imagination. Le joueur peut facilement s'identifier et entrer en empathie avec le personnage afin de partager ses péripéties.

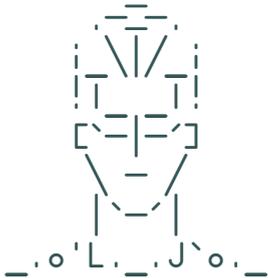


Un récit initiatique sur deux roues

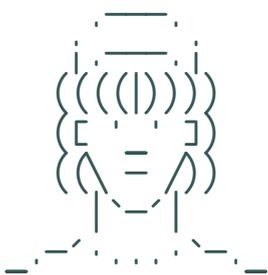
Joan, journaliste
à Providence hebdo



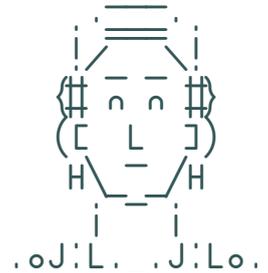
Rydeen, super-star
du cyclisme



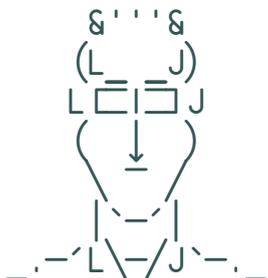
Lori, employé·e
de poste



Avril,
mécanicien·ne



Claude, manager de
Providence hebdo



Le scénario relate l'histoire de Joan, un·e journaliste modeste qui se rêve photographe mais qui n'arrive pas à avancer dans la vie par peur de l'échec. Iel déteste le sport, les voyages, les rencontres. Récemment affecté·e à la section cyclisme de son journal, on lui demande d'assurer la couverture de la plus grande épreuve cycliste à venir. En repérage à moto, iel subit un accident sans conséquence physique mais qui détruit son véhicule l'obligeant à emprunter un vélo pour reprendre la route sous le vent et la pluie. Très vite le calvaire se transforme, iel y prend goût et décide de ne pas seulement couvrir l'évènement mais d'y participer. Grâce au vélo, iel va apprendre à être heureux·se, s'accepter et avoir du plaisir à perdre.

Joan affrontera Rydeen, son rival et cycliste star qui prendra plaisir à le tourner en ridicule. Il représente une relation toxique au sport car il est aveuglé par l'obsession de vaincre coûte que coûte.

Joan croisera la route de Lori, employé·e de poste pour qui la pratique du vélo n'est pas une activité sportive mais un travail, une nécessité pour gagner sa vie. Lori devient le mentor de Joan, lui proposant comme entraînement de l'accompagner dans ses tournées.

Joan rencontrera également Avril, un·e mécanicien·ne surdoué·e qui passe son temps libre à inventer des nouveaux modèles de vélos tous plus fous les uns que les autres pour les faire essayer à Joan.

La route de Joan sera ponctuée par des rendez-vous avec Claude, son employeur·se au sein de l'hebdomadaire "Providence". Un personnage exigeant, indifférent aux émois sportifs de Joan et qui cultive au sein de son journal l'omerta sur les problématiques au sein du sport professionnel.



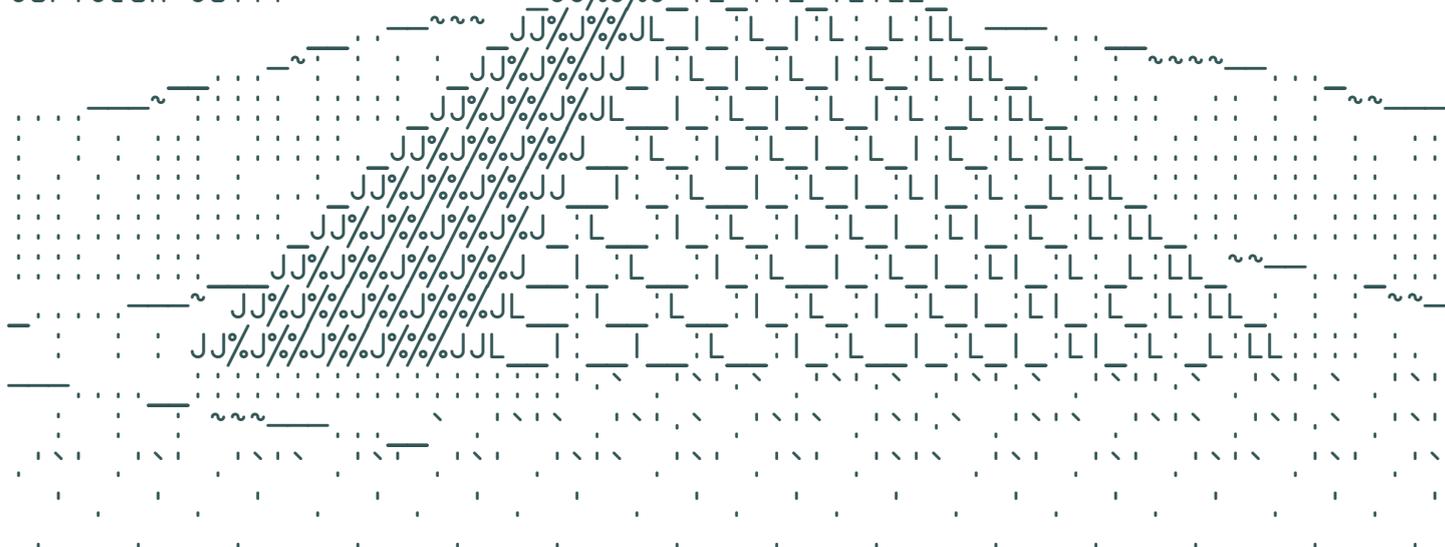
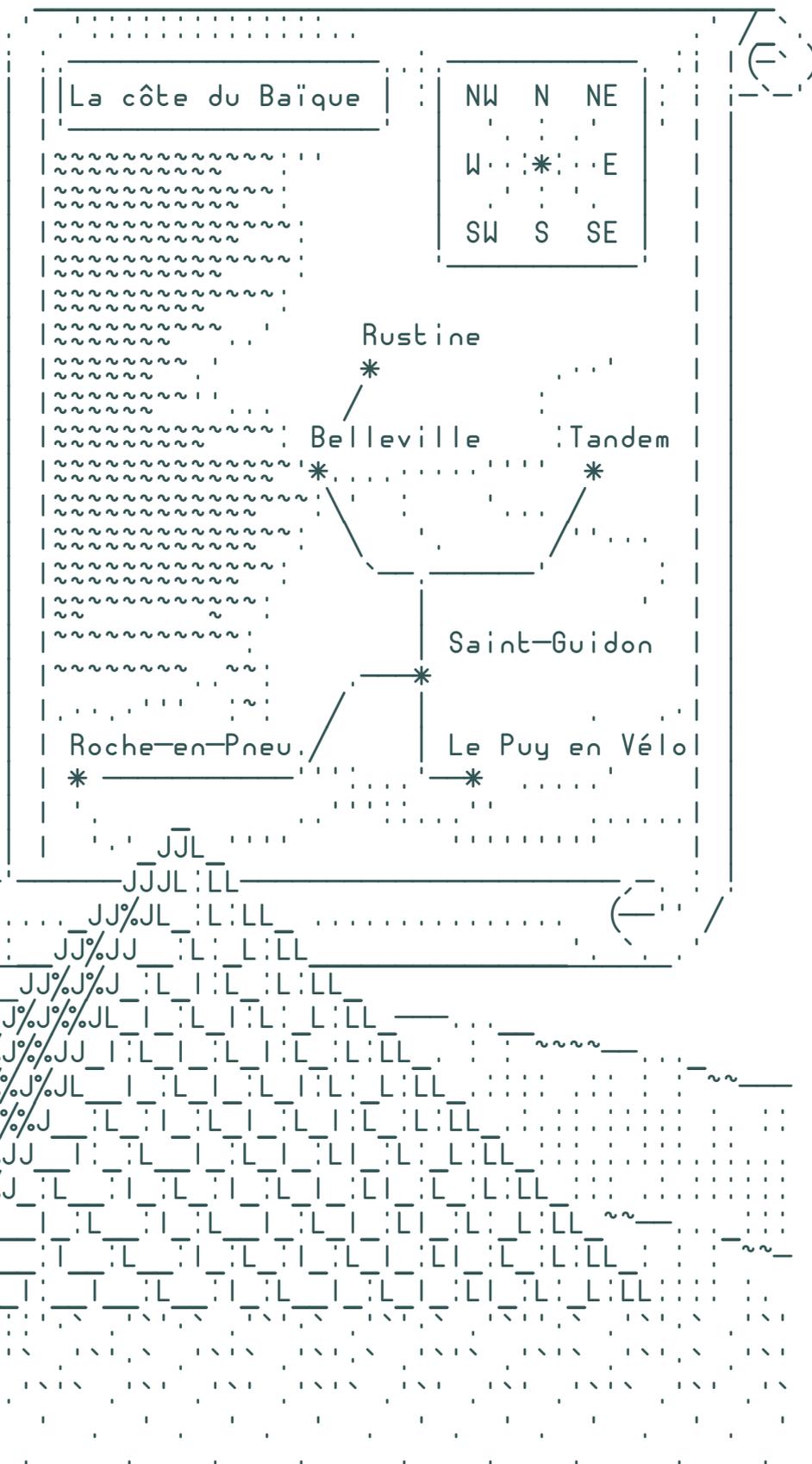
Un monde ouvert

L'environnement de The Wind through the Wheels est ouvert et doit être exploré.

L'objectif est de proposer une liberté de parcours à choisir stratégiquement selon l'entraînement désiré.

Les séquences de jeu se divisent entre des phases de route en temps réel et des phases de relai où il est possible de visiter des lieux afin de faire avancer l'intrigue, trouver des missions et se reposer entre deux phases de route.

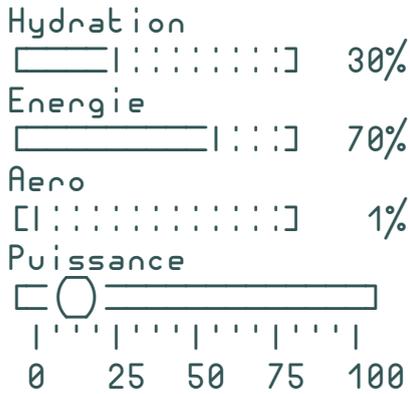
Ce principe d'alternance est inspiré du système de jeu d'Oregon Trail, modernisé dans Caribbean Sail.



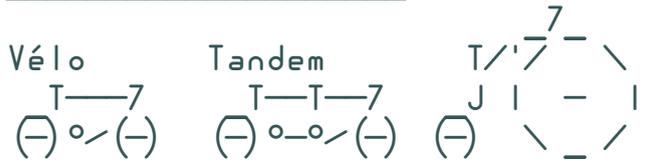
Affronter la route

Le jeu propose une adaptation des principes du RPG à la pratique du vélo tout en s'appuyant sur un moteur issu des modèles physiques du sport (mesure de l'effort, de la puissance, de la fatigue, etc.)

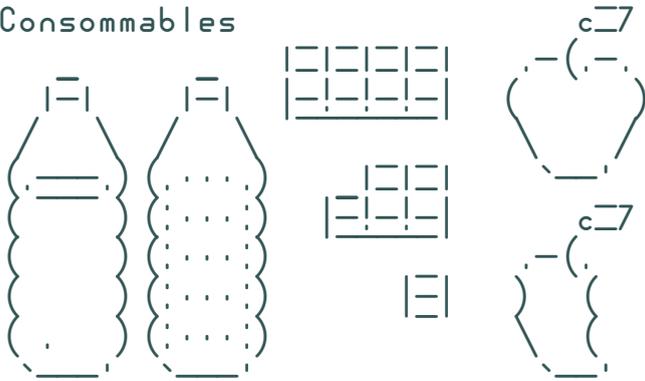
Statistiques et compétences



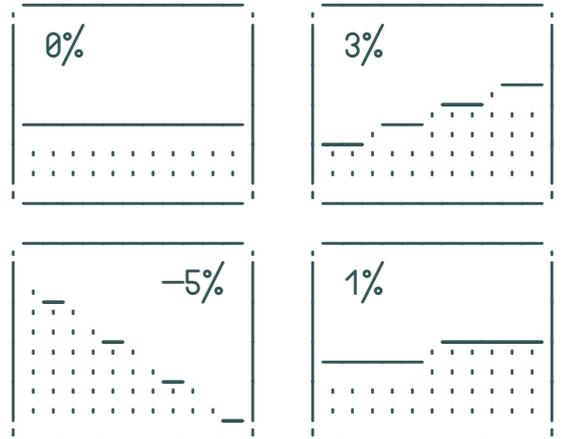
Objets et équipement



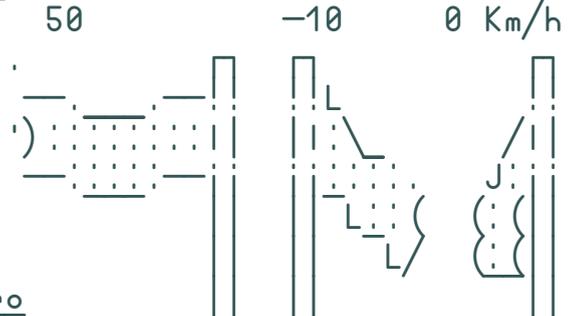
Consommables



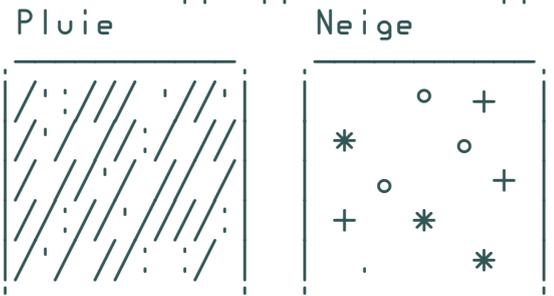
Pente



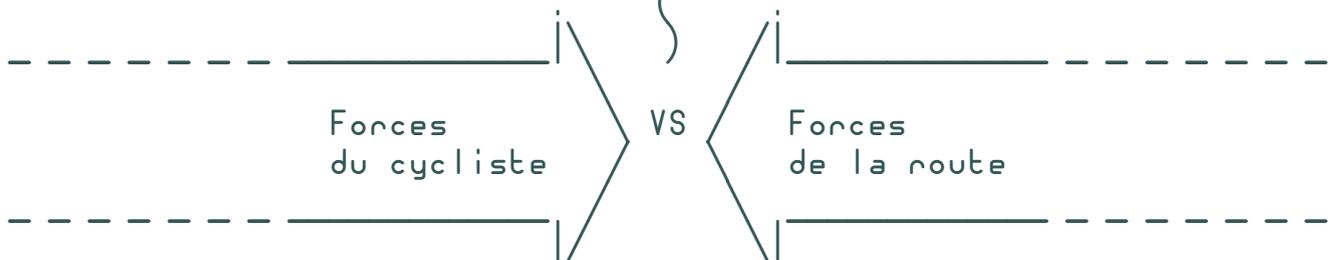
Vent



Météo



Et bien d'autres éléments de gameplay à concevoir !

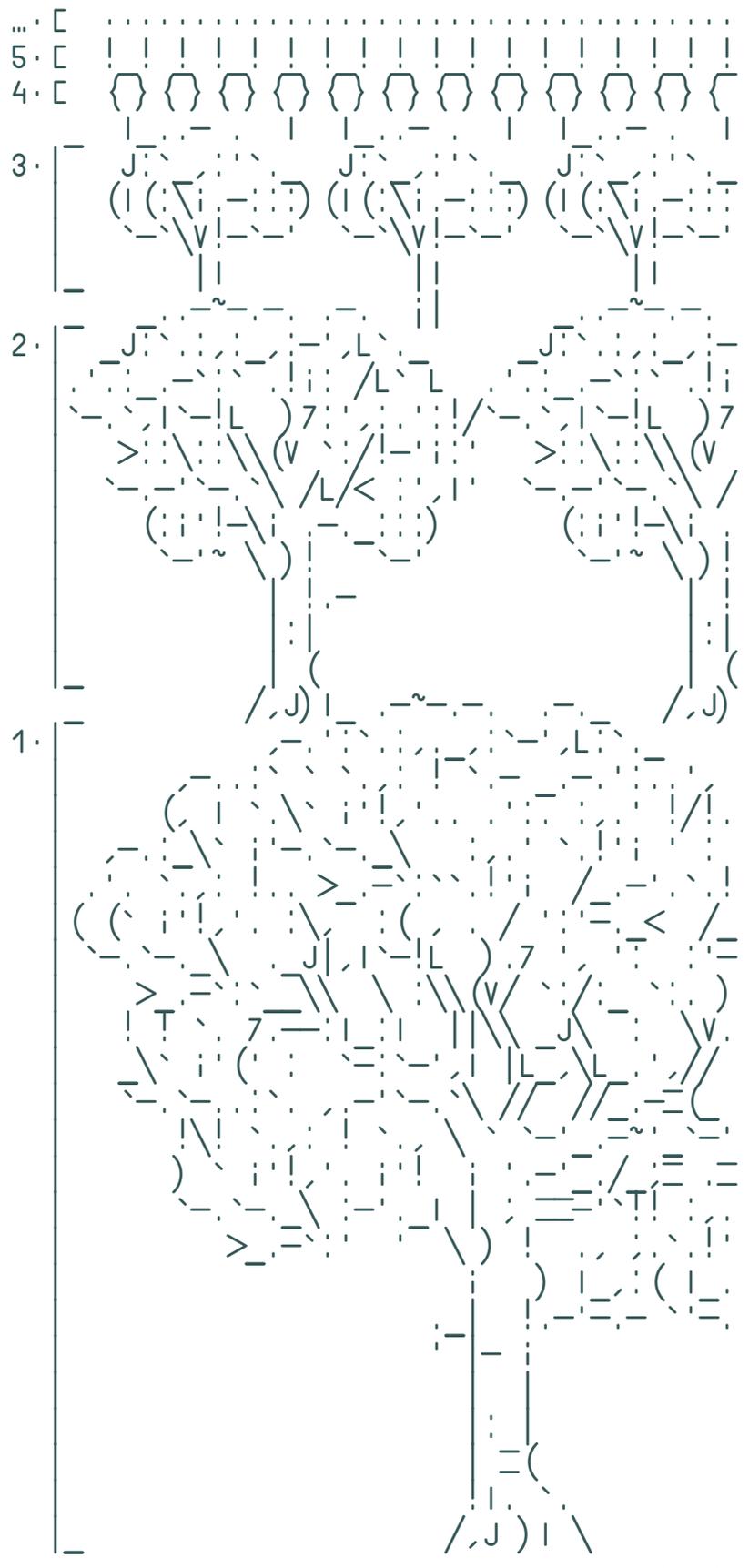
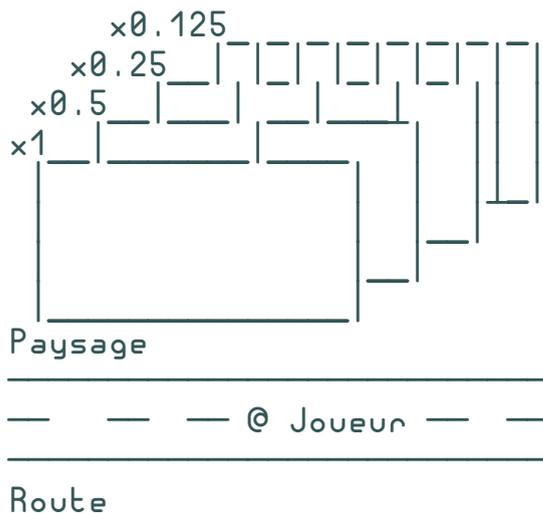


Perspective et parallaxe

Le moteur de rendu du jeu est basé sur un effet de parallaxe. Cet effet pseudo-3D permet de donner une sensation de profondeur sans moteur 3D complexe. Outre sa simplicité technique, cette approche ajoute à la qualité et à la compréhension visuelle d'éléments textuels spatialisés.

Cet effet soutient le gameplay en permettant des interactions avec le décor et en faisant comprendre la position du personnage ainsi que l'état de la route à venir. Il permet également une narration relative au voyage et l'inclusion d'éléments scénaristiques dans le décor.

Taille x Distance
Vitesse x Distance



État d'avancement

À l'heure actuelle, nous avons défini les grandes orientations du jeu en terme de direction artistique et technique. Nous avons ébauché certaines possibilités de design d'interface, de gameplay et amorcé une piste narrative.

Nous comptons sur votre aide afin de pouvoir financer nos prochains mois de travail sur le jeu. Nous avons besoin de poursuivre le travail entamé afin de réaliser une démo. En parallèle du travail d'écriture, nous allons continuer de démarcher des potentiels financeurs, évènements et festivals afin de présenter notre projet au public. Nous prévoyons également de lancer un campagne Kickstarter en 2024, à cet effet il nous faut poursuivre la constitution d'une communauté autour du jeu, contacter la presse spécialisée et démarcher des créateurs de contenu pour assurer la visibilité de notre projet.

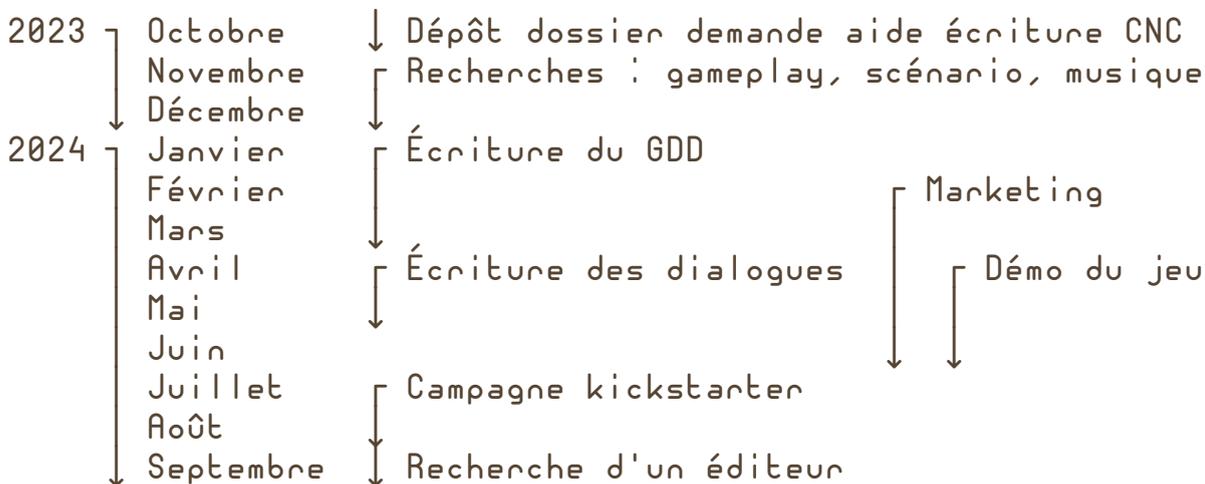
Éditeurs envisagés

- Panic Inc.
- Arte
- Raw Fury
- Devolver

Financements envisagés

- Financement participatif sur Kickstarter
- Aides de la région Auvergne-Rhône-Alpes
- Programme européen Creative Europe
- European Games Co-production Market

Calendrier



< Recherche visuelles |
< Recherche technique |

(Merci !)

| Écriture > | Demo >
| Crowdfunding >

7 | L-7
(V \ (N)