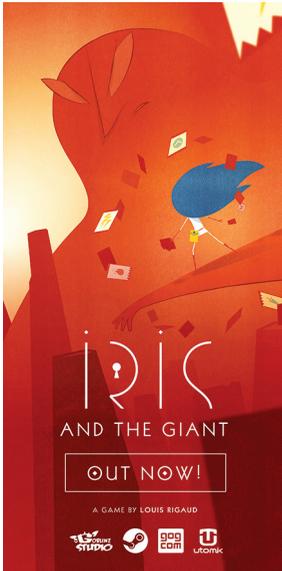


LOUIS RIGAUD



iris AND THE GIANT



Louis Rigaud
Iris and the Giant

GOBLINZ STUDIOS - LOUIS RIGAUD
VOIR NOTICE RLPE 312 PAGE 78

Si l'on connaît Louis Rigaud pour ses superbes albums réalisés avec Anouck Boisrobert, de *Popville* à *La Famille acrobate*, c'est en tant que concepteur de jeu vidéo qu'il nous livre sa dernière œuvre. À ce nouveau talent, s'ajoute la particularité d'une création en solo, plutôt rare dans ce domaine, plébiscitée par les joueurs et superbe porte d'entrée offerte aux novices.

CONCEPTION

Les jeux-vidéo que je découvre à 6 ans avec mon grand frère ont façonné mon imaginaire. Toute ma scolarité, j'ai dessiné des univers, des personnages, des idées de jeux. Pendant mes études aux Arts Décoratifs de Strasbourg je crée mes premiers petits jeux-vidéo. J'apprends à coder Avec Adobe Flash, de façon empirique, en parcourant les forums sur Internet. Ce logiciel allie un outil de dessin, d'animation et de programmation. Il permet d'avancer facilement sur tous ces tableaux à la fois et correspond bien à ma façon de travailler. C'est comme ça que je crée la première maquette d'*Iris and the Giant*. J'aime bien quand plusieurs principes de jeux se mélangent pour en créer un nouveau. Je prends des ingrédients connus de jeu de cartes, de jeu de rôle et de puzzle game pour créer ma propre recette. Je fais tester une première version à quelques amis et leurs retours m'encouragent à aller plus loin.



GAMEPLAY

Le jeu de stratégie au tour par tour est loin d'être mon genre préféré et pourtant ce projet me motive énormément. À partir d'un concept de base, je découvre plein de possibilités que je peux implémenter et tester rapidement. Je façonne le jeu brique par brique comme un jeu de construction, cherchant le bon équilibre. J'essaie de rendre chaque choix intéressant pour le joueur. Bien que graphiste et illustrateur, le visuel est l'une des dernières choses auxquelles je pense. Ce qui m'importe le plus c'est le gameplay, c'est-à-dire les mécaniques de jeu, ce qui donnera envie au joueur de rejouer encore et encore pour en explorer toutes les possibilités.

MAKING OF



SCÉNARIO

J'ai d'abord ancré le jeu dans un univers fantasy, inspiré de la mythologie grecque. Un choix très attendu pour ce genre mais qui a l'avantage de donner tout de suite des clés au joueur, qui peut alors se concentrer sur l'apprentissage des règles.

L'histoire d'Iris est arrivée assez tard. Voyant l'ampleur que prend le projet, je décide d'en faire quelque chose de plus personnel et de lui donner un sens, un intérêt narratif. J'imagine l'histoire d'une jeune adolescente, dépassée par ses émotions, qui va devoir affronter ses peurs dans son mode imaginaire.

Plus j'y réfléchis et plus j'arrive à inclure ce scénario dans mes mécaniques de jeu pour leur donner une seconde lecture. J'ajoute des cartes « confiance », « colère » ou « NON » dont l'effet dans le jeu résonne avec les émotions que traverse Iris, ainsi que des séquences narratives qui deviendront des bonus pour le joueur. Enfin j'ajoute le personnage du géant, un monstre qui pleure dans la poitrine d'Iris, et qui incarne sa tristesse.

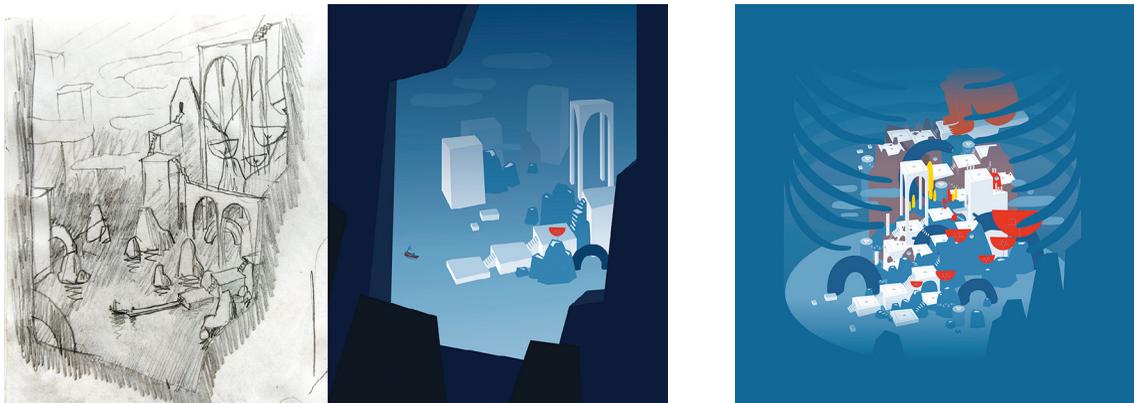


GRAPHISME

Dans mon travail d'illustrateur, j'aime les contraintes graphiques fortes. Pour Iris, je choisis une gamme de couleurs très réduite (rouge, bleu, jaune et marron foncé) que j'utilise uniquement en aplat. Et je crée tous les personnages à partir d'une même forme, un demi-rond. Les idées arrivent souvent au fil des croquis dans des carnets, puis les recherches se poursuivent sur l'ordinateur.

Je trouve des méthodes de travail pour pouvoir intégrer très vite les nouveaux visuels au jeu et faire des allers-retours rapides entre le dessin et le gameplay de façon à vraiment adapter mon style graphique au service du jeu.

L'avantage de travailler en solo est de pouvoir basculer très rapidement entre le code, le dessin, l'animation... pour que chaque élément trouve sa place et que l'ensemble gagne en cohérence.



MUSIQUES ET PUBLICATION

J'hésite d'abord à m'occuper du sound design et de la publication seul, même si je me rends bien compte que ce n'est pas mon métier. C'est un éditeur français de jeu de stratégie (Goblinz Studio) qui me propose d'éditer le jeu. L'argent qu'il va débloquent permet de payer un compositeur avec qui je vais échanger pendant plusieurs mois pour créer une bande son à l'image du jeu, et d'engager un développeur qui portera le jeu sur Unity pour pouvoir ensuite le publier sur mobile et sur la console Switch.

Cinq ans après la première maquette, *Iris and the Giant* sort sur Steam et c'est un rêve d'enfant qui se réalise.