

Le Voyage d'Emilio

Le Voyage d'Emilio :
les français savent toujours innover sur le web !

Un jeu d'aventure "à l'ancienne"
sur internet.

Un défi technologique relevé afin
de faire connaître ce type de
divertissement :

le jeu est accessible à toutes et à
tous sans installation préalable.



Un ton léger et décalé, dans un univers
médiéval déluré.

Des décors aux accents de bande dessinée.



Emilio en chiffres

- 38** décors
- 70** personnages
- 600** images
- 4000** répliques de dialogues
- 35000** lignes de programmation

Côté Technique

- Web 2.0
- AJAX avancé
- CSS dynamiques
- Sauvegarde en temps réel et transparente
- 25 000 lignes de **javascript** ;
- 10 000 lignes côté serveur

Par les créateurs de Nutsy.net - jeu communautaire sur le thème des écureuils.

Depuis 2004, le site Nutsy.net réunit une communauté qui se caractérise par un public diversifié et en grande partie féminin : des enfants, un grand nombre de mères de familles, mais également des grands parents qui jouent avec leurs petits enfants !

La philosophie de l'équipe : créer des jeux adaptés à toutes les générations, hors des modèles destinés précisément au public jeune - soit féminin, soit masculin.





Le Voyage d'Emilio : Dans les coulisses du voyage d'Emilio

Un site innovant

C'est la première fois qu'un site en pages web offre une expérience de jeu aussi proche des jeux "classiques" disponibles dans le commerce :

Le héros **se déplace dans les scènes, interagit avec les décors, et discute avec les personnages** "comme dans un jeu traditionnel".

Faire découvrir au grand public un "ancien" modèle de jeu

A travers ce projet, l'équipe Cyria création fait partager au grand public l'expérience vécue en jouant aux "classiques" du genre des années 1990. Les précurseurs étaient loin des rendus 3D réalistes et jouaient sur les dialogues, l'humour, le style graphique, et une aventure farfelue.

Il ne faut pas s'y tromper : le Voyage d'Emilio n'est pas un projet de nostalgiques des "vieux" jeux destiné à une caste de joueurs aguerris. L'objectif est bien de faire découvrir un type de divertissement qui diffère des traditionnels jeux d'affrontement ou des "petits" jeux sur internet - tels que les jeux de carte ou casse-briques.

Grâce à un modèle de "distribution" par internet, le **Voyage d'Emilio est accessible à un public qui n'aurait d'ordinaire pas saisi un jeu d'aventure dans le rayon** d'une surface spécialisée.

Le défi technologique

Le Voyage d'Emilio c'est également un défi technologique : le site s'appuie sur les **dernières innovations en matière de technologies web en les combinant de manière complexe.**

On y retrouve des techniques issues du Web 2.0, de l'AJAX, des CSS : pas moins de 25 000 lignes de javascript et 10 000 lignes côté serveur d'application ont été écrites **pour permettre à un navigateur internet traditionnel d'afficher et gérer les composantes du jeu !**

La sauvegarde de la progression des joueurs est réalisée de manière transparente : les joueurs peuvent reprendre à tout moment la partie là où ils l'avaient laissée.

Dans la lignée de la "French Touch" ?

Au delà du défi technologique, le Voyage d'Emilio est une création originale :

Le scénario et les dialogues jouent sur un ton décalé et humoristique. On pourra remarquer des clins d'oeils faits tant à d'autres jeux vidéos qu'à des éléments de la culture populaire française.

Le design des personnages et des décors a été travaillé afin de **développer une identité propre au jeu** - dans un style proche de la bande dessinée. Des musiques originales ont été composées afin de renforcer l'ambiance en mêlant des thèmes légers - avec des instruments traditionnels - à des sons plus modernes.

On a donc recherché à développer **une atmosphère originale**, en travaillant sur l'ensemble de ces éléments.

L'histoire

Dans la **lignée des anti-héros**, Emilio est avant tout le chauffagiste royal - un simple roturier en charge de l'alimentation des chaudières du palais.

Lors de la première scène, il va se faire renvoyer pour une question "d'ébouillantage royal" alors qu'il vient de sauver le palais ! Mais en quittant la chaufferie, Emilio surprend une conversation qui prend tout son sens lorsqu'il apprend que la princesse a été enlevée...

Emilio va alors **décider de prendre en main son destin et de devenir enfin un héros** en retrouvant -comme tout héros qui se respecte - la Princesse !

Sa quête va donc le mener à enquêter dans sa ville natale, Lancasville, puis à prendre la route vers le sud. En chemin, notre héros rencontrera

moult personnages hauts en couleurs et devra trouver des solutions - parfois loufoques - aux situations qu'il rencontrera.

Un projet gargantuesque pour une petite équipe

Le Voyage d'Emilio a été créé par quatre passionnés de jeux vidéos, dans le cadre du studio indépendant Cyria création : on est loin des équipes spécialisées de l'industrie du jeu vidéo.

Les créateurs ont du **faire preuve de polyvalence** afin de développer les différents éléments clefs du jeu : de la programmation au scénario, des dialogues à la musique.... **Chacun a mis son grain de sel dans le travail des autres !**

L'équipe

Après avoir développé dès 18 ans des sites internet parallèlement à leurs études, Damien Genet et Armand Marcireau (27 ans tous deux) se sont lancés en 2004 dans les jeux en pages web - avec le jeu Nutsy.net.

Depuis plusieurs années, ce site communautaire regroupe 2000 joueurs journaliers. Le site Nutsy.net, où les joueurs incarnent de joyeux écureuils, proposait dès 2005 des fonctionnalités inédites pour un jeu en pages web - comme l'aménagement dynamique du nid.

Pour le Voyage d'Emilio, l'équipe s'est étoffée grâce à la contribution d'Antoine Joubert (28 ans) pour le scénario et Thibaud Dumas (31 ans) pour le design des personnages et des décors.

Après 2 années de travail, l'équipe est heureuse de faire découvrir un jeu original, issu des "classiques" du genre : **Finalement, on peut faire du neuf avec les bonnes vieilles recettes !**

Emilio partira prochainement à la conquête du monde grâce à une traduction anglaise et allemande !