

# Forum de l'histoire suisse Schwytz

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Magazine / Musée national suisse**

Band (Jahr): - **(2021)**

Heft 3

PDF erstellt am: **22.07.2024**

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*  
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, [www.library.ethz.ch](http://www.library.ethz.ch)

<http://www.e-periodica.ch>



*L'esthétique du jeu est basée sur les dessins au crayon du développeur.*

Je pénètre dans un monde, qui m'était inconnu jusqu'alors, celui du *gaming*. Et plus précisément, le monde de *Mundaun*, un jeu développé presque en solo par le Lucernois Michel Ziegler et lancé en mars 2021 après sept ans de travail. Cette épopée ludique doit son nom au village de Mundaun dans la Surselva, là où se déroulent les événements.



# Primé et dessiné à la main

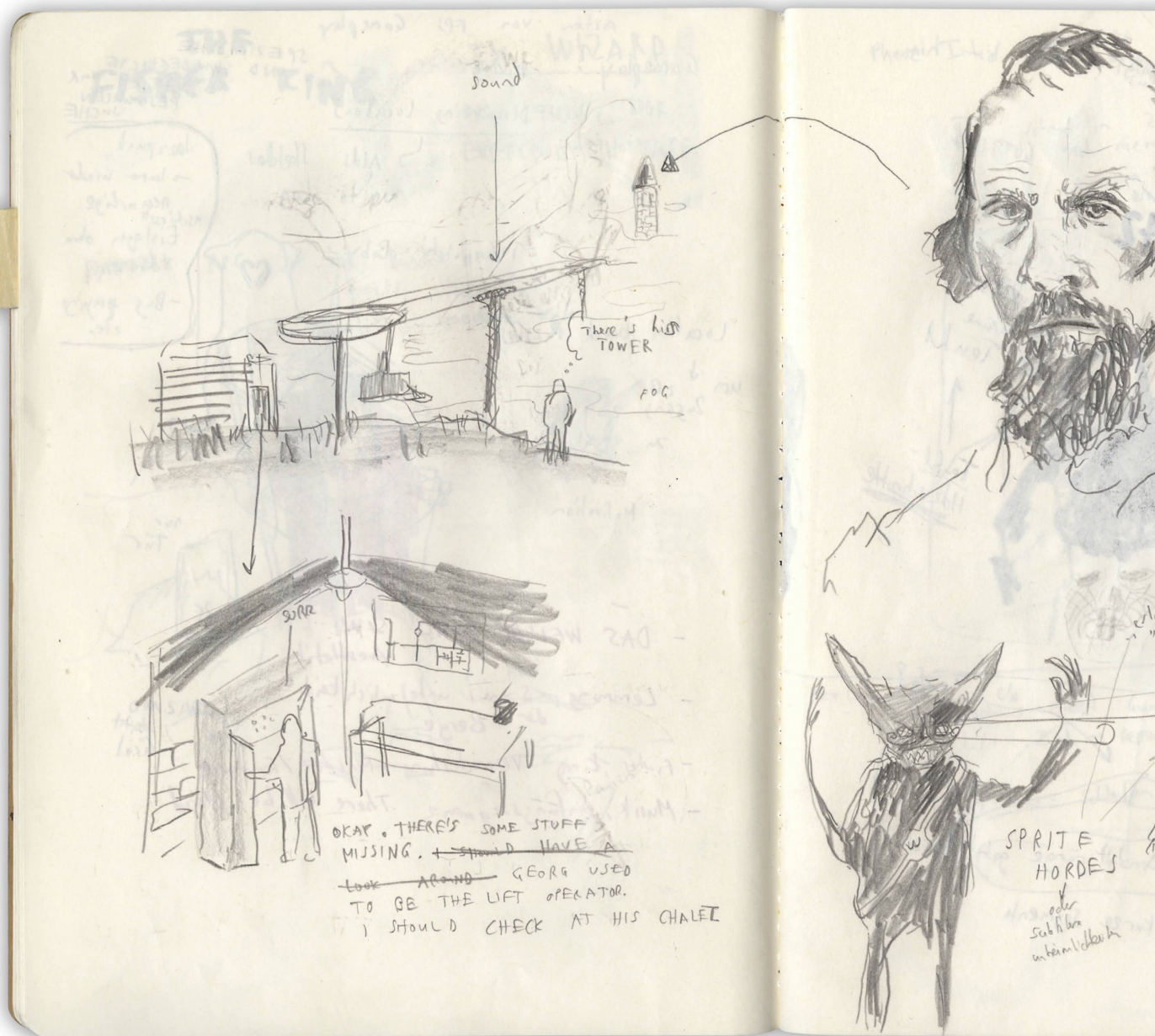
*Mundaun* est un jeu d'horreur suisse qui provoque l'engouement de la communauté internationale du *gaming*. La rédactrice Sara Gianella l'a testé pour le Musée national suisse.

Autant vous prévenir tout de suite : dans *Mundaun*, l'atmosphère est horripilante, ne vous attendez pas à retrouver la sérénité et la douceur de vie grisonnes.

La première scène s'ouvre sur un paysage obscurci par les nuages. Confortablement en route avec le personnage principal, Curdin Caminada, je suis dans le bus qui nous emmène à Mundaun.

Plongée dans le brouillard. Au son de la musique, sombre et angoissante, et aux personnages qui nous observent, je devine que le voyage de Curdin n'aura rien d'une tranquille escapade au cœur des Alpes suisses. C'est la mystérieuse mort de son grand-père, disparu dans l'incendie de sa grange, qui le ramène sur les lieux de son enfance. Il veut





26

savoir ce qui s'est passé. La grange est donc le point de départ d'une aventure qui nous fait vite oublier le monde magnifique, bucolique et familier de la montagne pour nous plonger dans celui surnaturel et effrayant des légendes alpines.

Au bout de quelques minutes, je suis déjà fasciné. Ce ne sont pas les raisons qui manquent. La magie des images par exemple. Elles ont toutes été dessinées à la main, ce qui leur donne une esthétique unique. Les décors, les objets, les personnages, tout est né sous le crayon de Michel Ziegler, développeur et dessinateur. Il a modélisé l'univers du jeu en trois dimensions après avoir réalisé plus de 250 (!) dessins au crayon à papier. L'univers aux tons sépia rappelle les vieilles photographies et les

*« Je voulais créer quelque chose d'inédit, autant par la forme que par le fond. »*



Le développeur de jeux et illustrateur Michel Ziegler a créé son propre univers graphique.

films en noir et blanc. Le graphisme du jeu est insolite et c'est intentionnel. « Je voulais créer quelque chose d'inédit, autant par la forme que par le fond. C'est ce qui m'intéresse le plus lorsque je crée un jeu », explique Michel Ziegler, qui est titulaire d'un diplôme Illustration Fiction décerné par la Haute école de Lucerne en Sciences et Arts appliqués.

Le joueur ne reste pas non plus indifférent à l'ambiance locale, poussée à l'extrême. Les dialogues sont en romanche (il existe des sous-titres en plusieurs langues), des affiches invitent à déguster les différentes sortes de café que propose l'endroit, même la liqueur grisonne, une spécialité nommée « Röteli » a sa place dans le jeu, tout comme l'architecture locale. « L'église est la copie

conforme de celle du village, que je connais très bien pour y avoir passé beaucoup de mes vacances lorsque j'étais enfant. Pour moi, la réalité et le virtuel se rejoignent dans cette chapelle, parce que l'on retrouve l'église et son curé dans le jeu », continue Ziegler.

Mais revenons à notre histoire. À peine arrivée à Mundaun, je traverse l'alpage pour aller voir ce qui reste de la grange brûlée. La bande-son est sinistre, je me prépare donc au pire. La trame des événements s'enchaîne avec une aisance étonnante, même pour une « noob » comme moi, une débutante quoi. De fait, le jeu est très riche, même si ce n'est pas perceptible au début. Je dois combiner des objets, résoudre des énigmes variées et affronter des monstres – la nuit de préférence, cela va sans dire. Les occasions de faire de la luge ne manquent pas non plus. Lorsque j'ai réussi à me procurer de bois, de l'eau et du café en poudre, je peux me préparer un breuvage qui renforce la santé psychique de mon avatar. Et j'en ai besoin parce que le jeu est de plus en plus prenant, jusqu'à la scène finale.

Je l'avoue : ce croisement entre la modernité des jeux vidéo, la tranquille sérénité de la montagne et les références culturelles de la Suisse moderne et traditionnelle m'envoûte. Et je ne suis certainement pas la seule, si j'en juge l'actuel engouement de la *gamosphère* pour *Mundaun*. Alors tant mieux si le jeu est disponible sur PC, PlayStation, Xbox et bientôt sur Nintendo Switch. ☺

## FORUM DE L'HISTOIRE SUISSE SCHWYTZ GAMES

13 NOV 2021 – 13 MARS 2022

Qui n'a encore jamais entendu parler de *Fortnite*, *Mario Bros.* ou *Minecraft*? Avec plus de 2,7 milliards de joueurs à travers le monde et un chiffre d'affaires annuel de presque 160 milliards de dollars, le secteur des jeux vidéo a depuis longtemps détrôné Hollywood. L'exposition présente leur histoire, de leurs débuts dans les années 1970 à nos jours. Elle invite aussi à jouer et à succomber à la fascination tout en explorant des thèmes comme la dépendance, la violence dans les jeux ou la croissance de l'industrie suisse des jeux vidéo.