

Paper Video Games

Étienne Mineur | Volumique

www.volumique.com

www.paper-video-games.com



Volumique



Poèmes en pièces

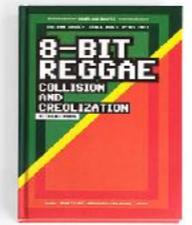


Aléas

les cubes



8-bits Reggae



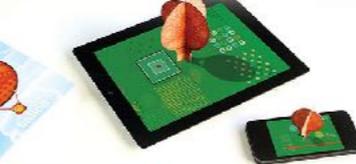
Balloon paper App



Zéphyr, la fusée



Zéphyr, la soucoupe volante



Zéphyr, le ballon



les dépliantes



les quatre saisons



le labyrinthe aux fantômes



Night of living dead pixels



Zéphyr, la maison fantôme



Starlay



labyrinthe



Paper Alarm Clock



la pluie à midi



Once upon a tale



les aventures du petit train postal

la pluie à midi



Once upon a tale



les aventures du petit train postal



World of Yo-Ho



Spell Shot



Empathy Wars



L'histoire du chien disparu.



Pirates versus tentacles.



Ghost



FEARZ!



carte sur table



Le livre qui voulait être un jeu vidéo.



Le livre qui disparaît.



Le livre qui tourne ses pages tout seul.



PHILIPS
Tele-Spiel
ES 2201

An advertisement for the Philips Tele-Spiel ES 2201 console. The ad features a yellow background with a photograph of two people sitting at a desk, playing a game on a vintage computer system. The text 'PHILIPS' is at the top, 'Tele-Spiel' is in large red letters, and 'ES 2201' is at the bottom. The word 'ELECTRONIC' is written vertically on the right side of the ad.

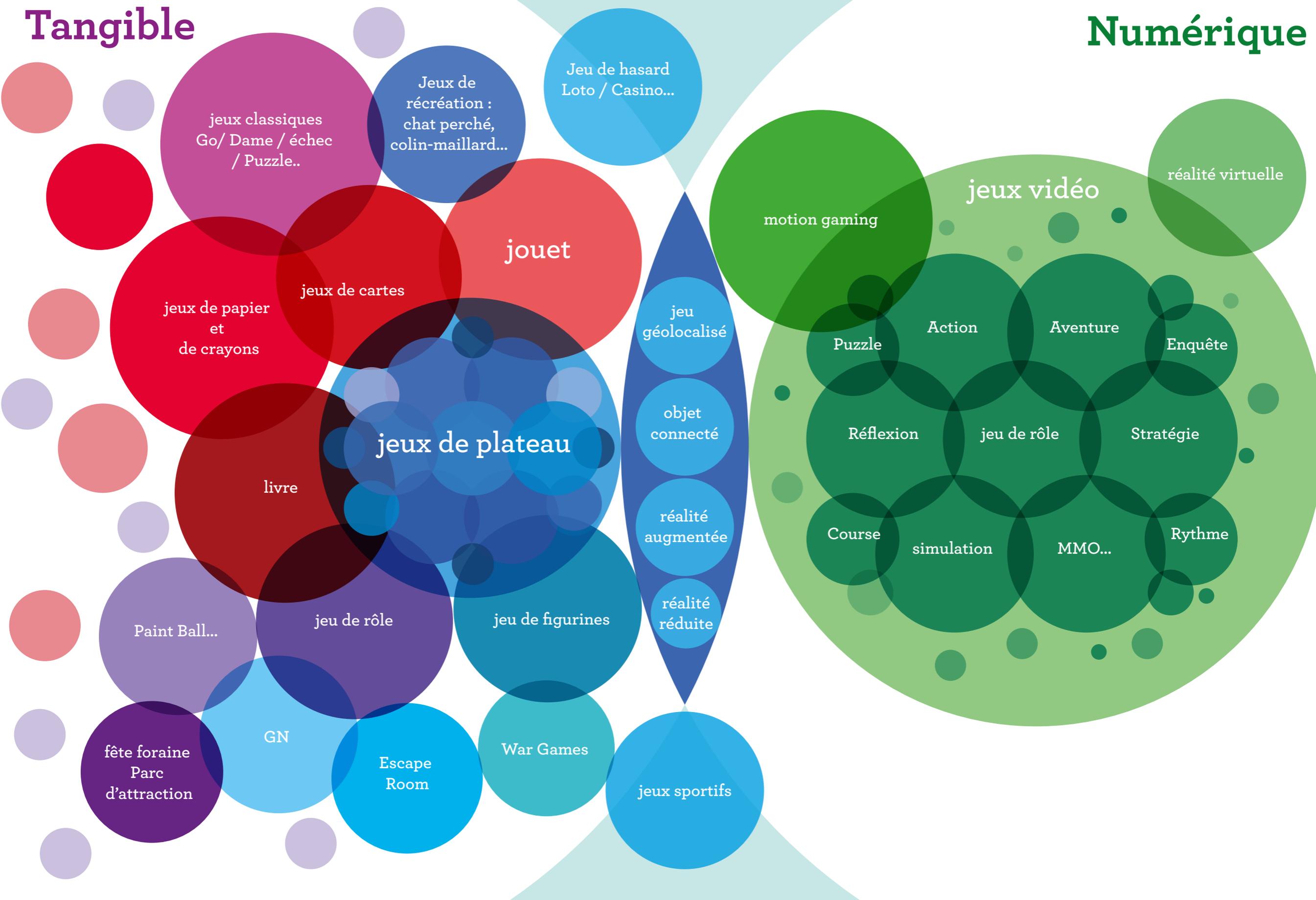
6種類のゲームが楽しめる！
テレビゲーム
ブロック崩し
MODEL CTG-BH6

An advertisement for the Blockbuster Model CTG-BH6 console. The ad features a white background with a photograph of the console. The text '6種類のゲームが楽しめる！' (Enjoy 6 types of games!) is at the top, followed by 'テレビゲーム' (TV Game), 'ブロック崩し' (Block Breaker) in large red letters, and 'MODEL CTG-BH6' at the bottom. A list of numbers 1, 2, 3, and 4 is on the left side of the ad.



Tangible

Numérique



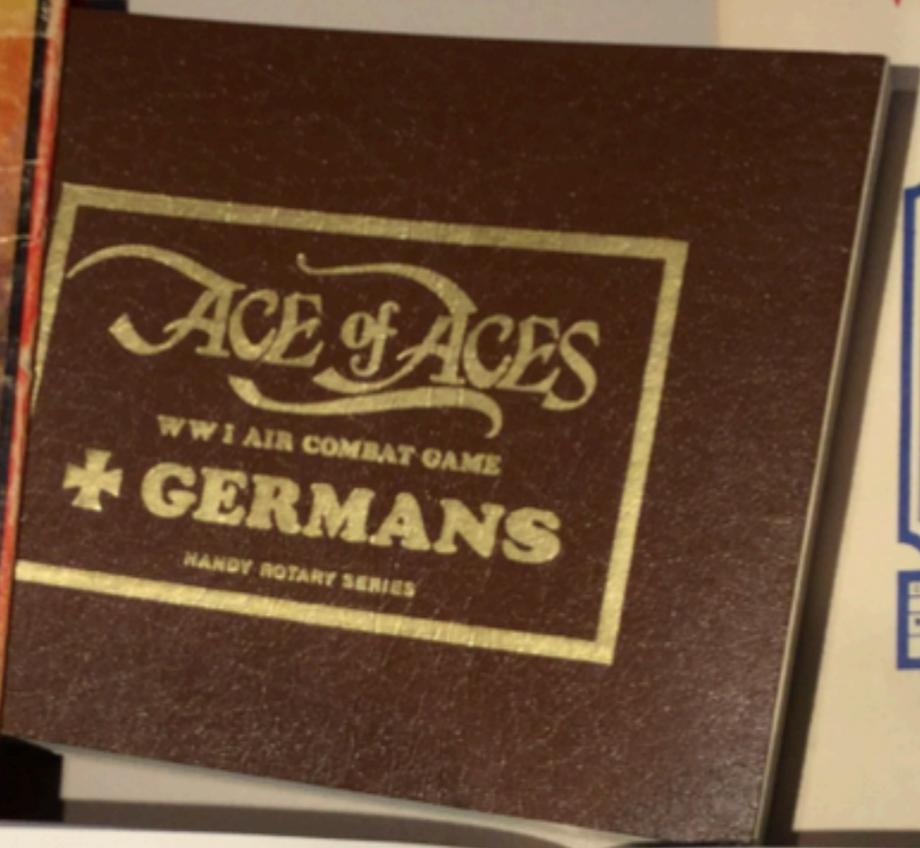
ACE of ACES

WWI AERIAL COMBAT GAME



ACE of ACES

WWI AIR COMBAT GAME

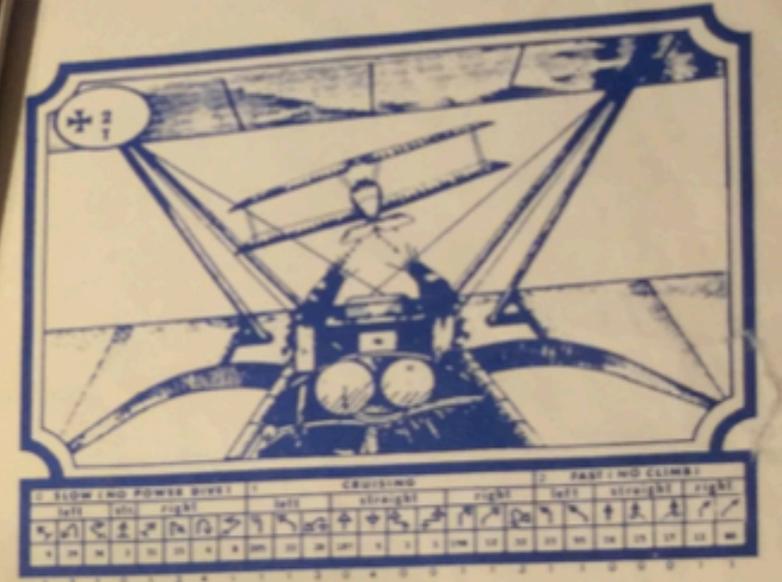


ACE of ACES

WWI AIR COMBAT GAME

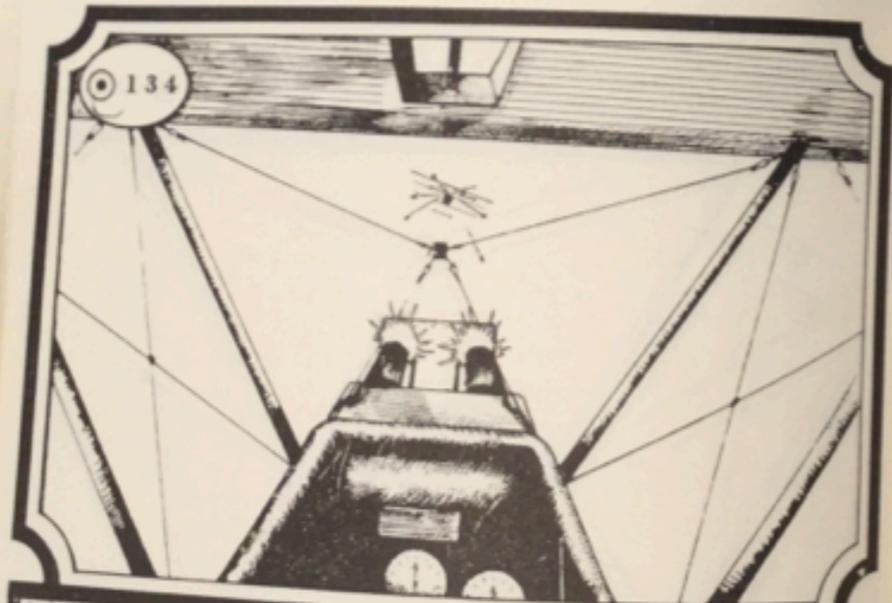
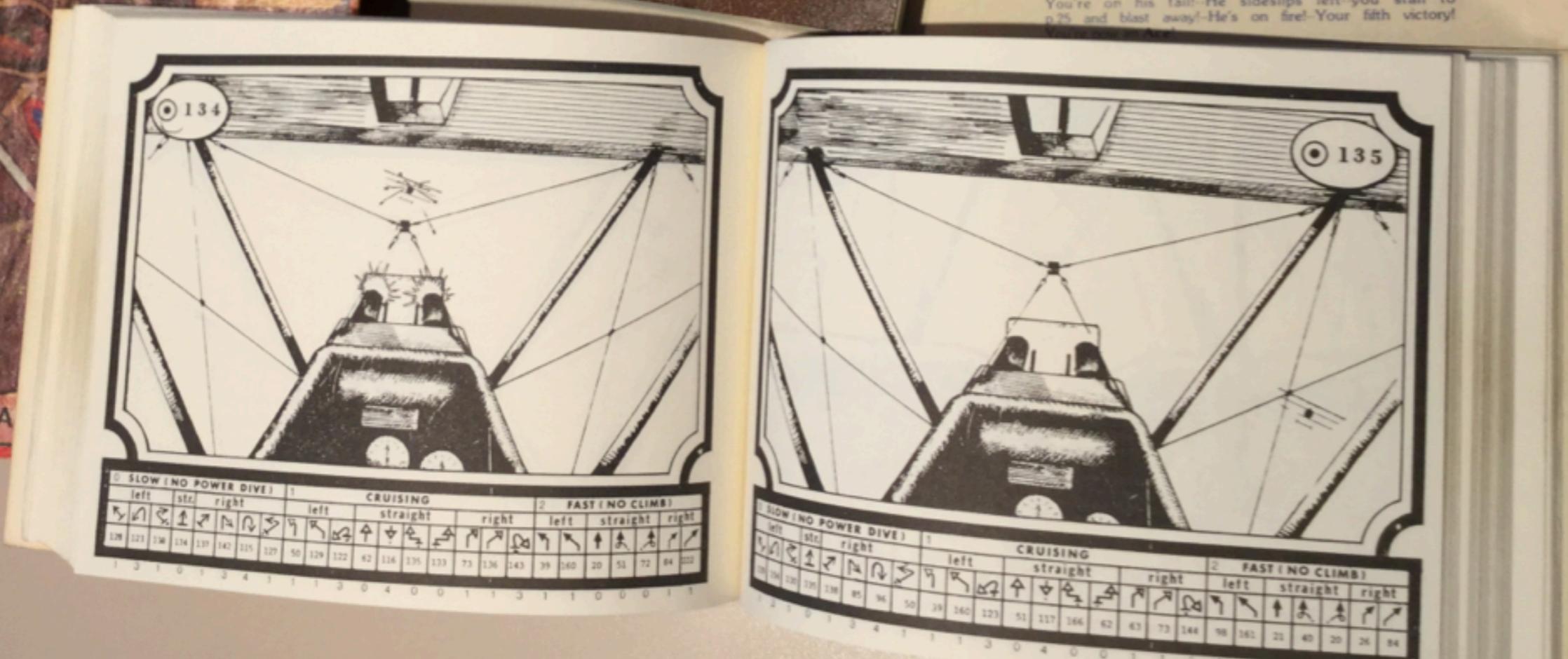
GERMANS

HANDY ROTARY SERIES



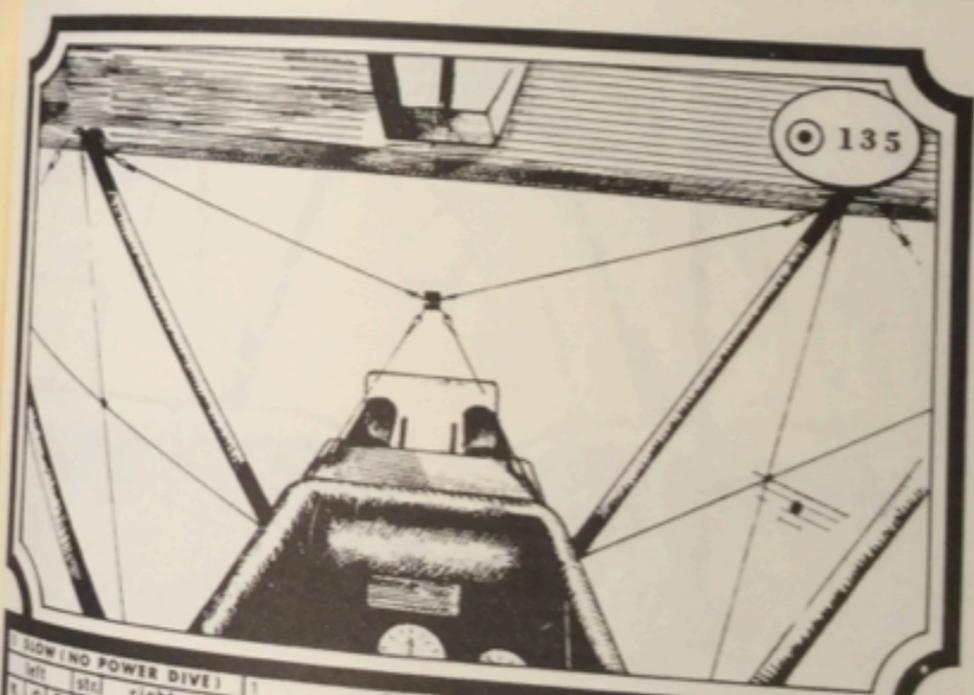
SLOW (NO POWER DIVE)			CRUISING			FAST (NO CLIMB)																		
left	str.	right	left	straight	right	left	straight	right																
128	121	136	124	137	142	115	127	50	129	122	62	116	135	133	73	136	143	39	140	20	51	72	84	122

What's it like to sit in the cockpit of a 1917 Fokker triplane? 25 maneuvers at your fingertips! You spot a Sopwith Camel—break left to p.24—wingover to p.15—stall to p.100—Wham! You're on his tail!—He sideslips left—you stall to p.75 and blast away!—He's on fire!—Your fifth victory!



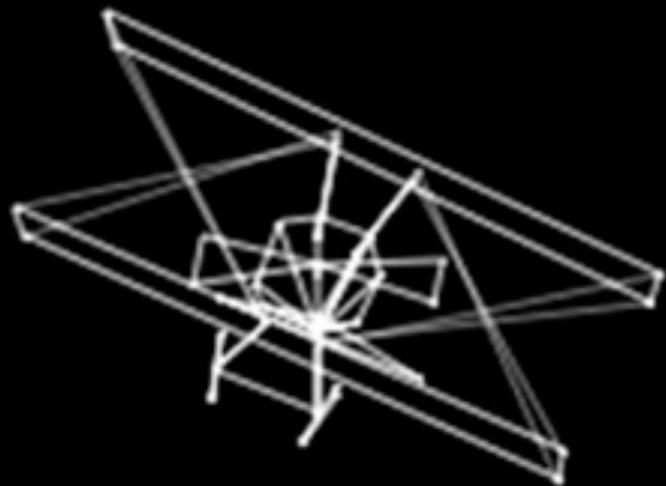
© 134

SLOW (NO POWER DIVE)			CRUISING			FAST (NO CLIMB)																		
left	str.	right	left	straight	right	left	straight	right																
128	121	136	124	137	142	115	127	50	129	122	62	116	135	133	73	136	143	39	140	20	51	72	84	122



© 135

SLOW (NO POWER DIVE)			CRUISING			FAST (NO CLIMB)																		
left	str.	right	left	straight	right	left	straight	right																
128	121	136	85	96	50	39	140	123	51	117	166	62	63	73	144	98	161	21	40	20	26	84		

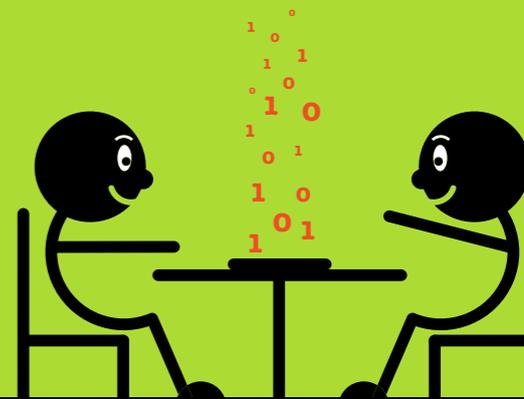
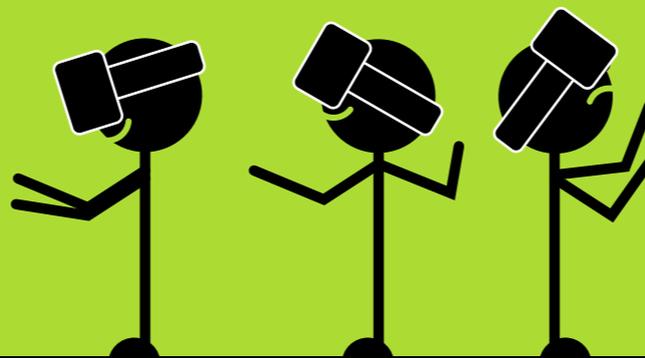
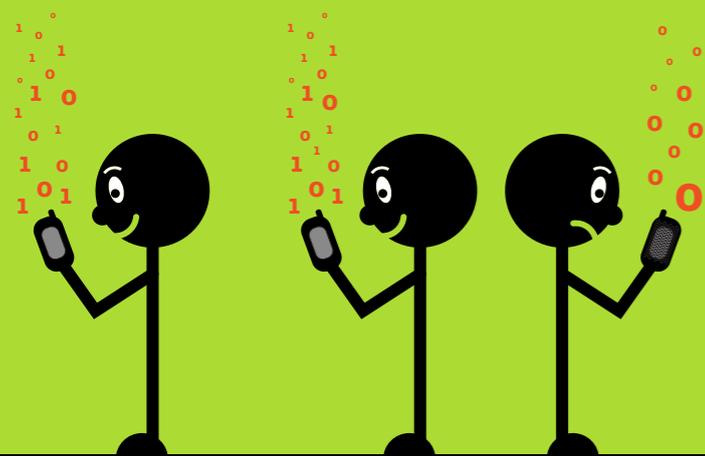


ATARI INC MCMLXXX

Red Baron (1980) Atari



Tempête sur l'échiquier (1991) Pierre Cléquin & Bruno Faidutti



Différentes postures

THIS IS ODYSSEY™



Odyssey (1972)

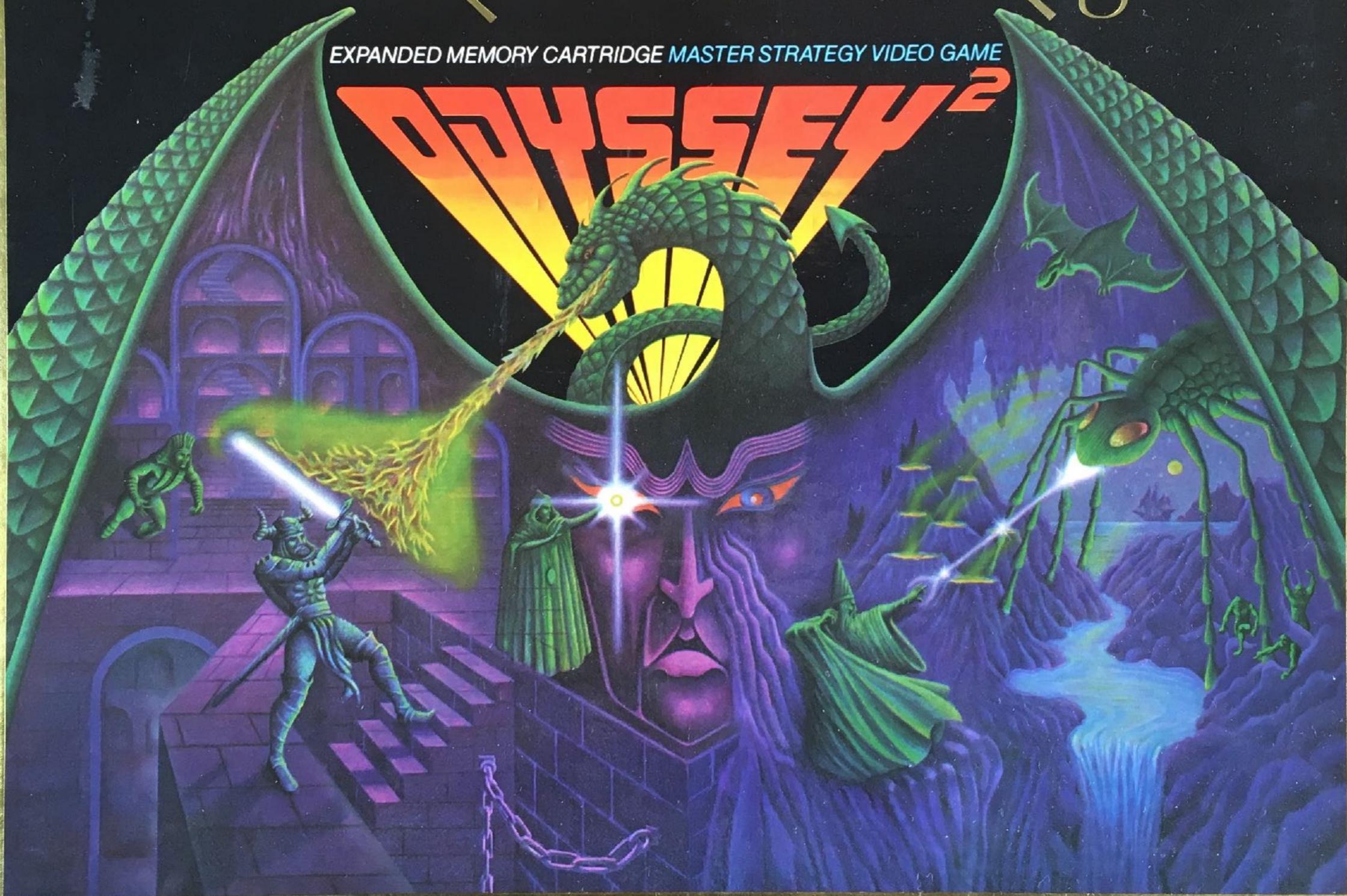




The Quest For The Rings

EXPANDED MEMORY CARTRIDGE MASTER STRATEGY VIDEO GAME

ODYSSEY²



Quest for the Rings - Odyssey 2 (1981)



ODYSSEY
MICROPROCESSOR

MAGNAVOX
POWER

NUMERIC

FUNCTION

ALPHA

INPUT

RESET

SPACE





THE VOICE

VOLUME POWER

START

NO RING

The Dungeons

LABYRINTHS

Crystal Covers

RINGMASTER CONTROL

MONSTERS

The Dragons

The Nightmares

The Infernoes

Shifting Halls

RESET

RIPROARIA

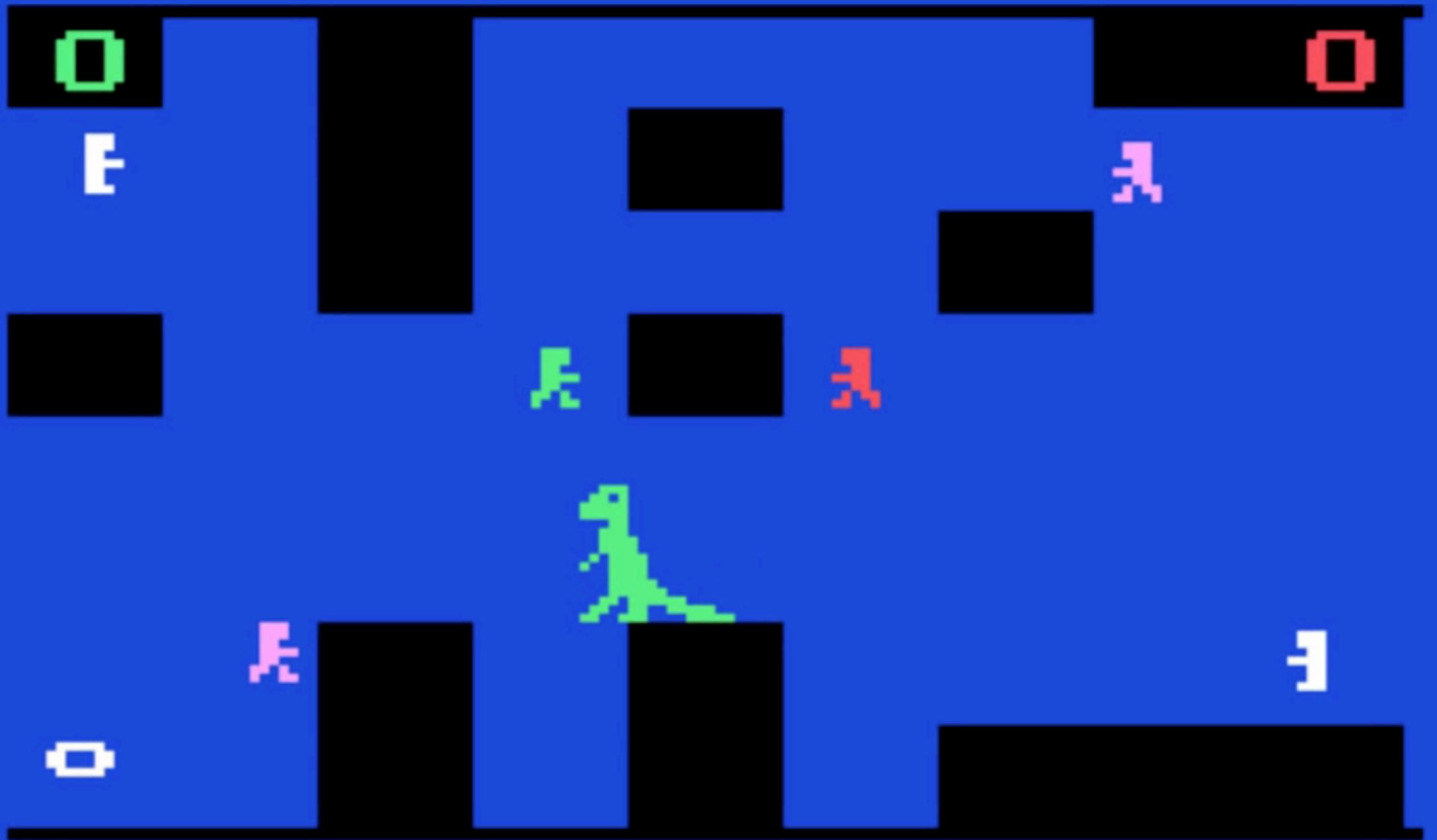
SEA OF ISKRENE

THE INFERNOES

BROODING FELL

CLIFF OF LOST BARK

RAINY BAY



ARCHON

BY ANNE WESTFALL AND JON FREEMAN & PAUL REICHE III

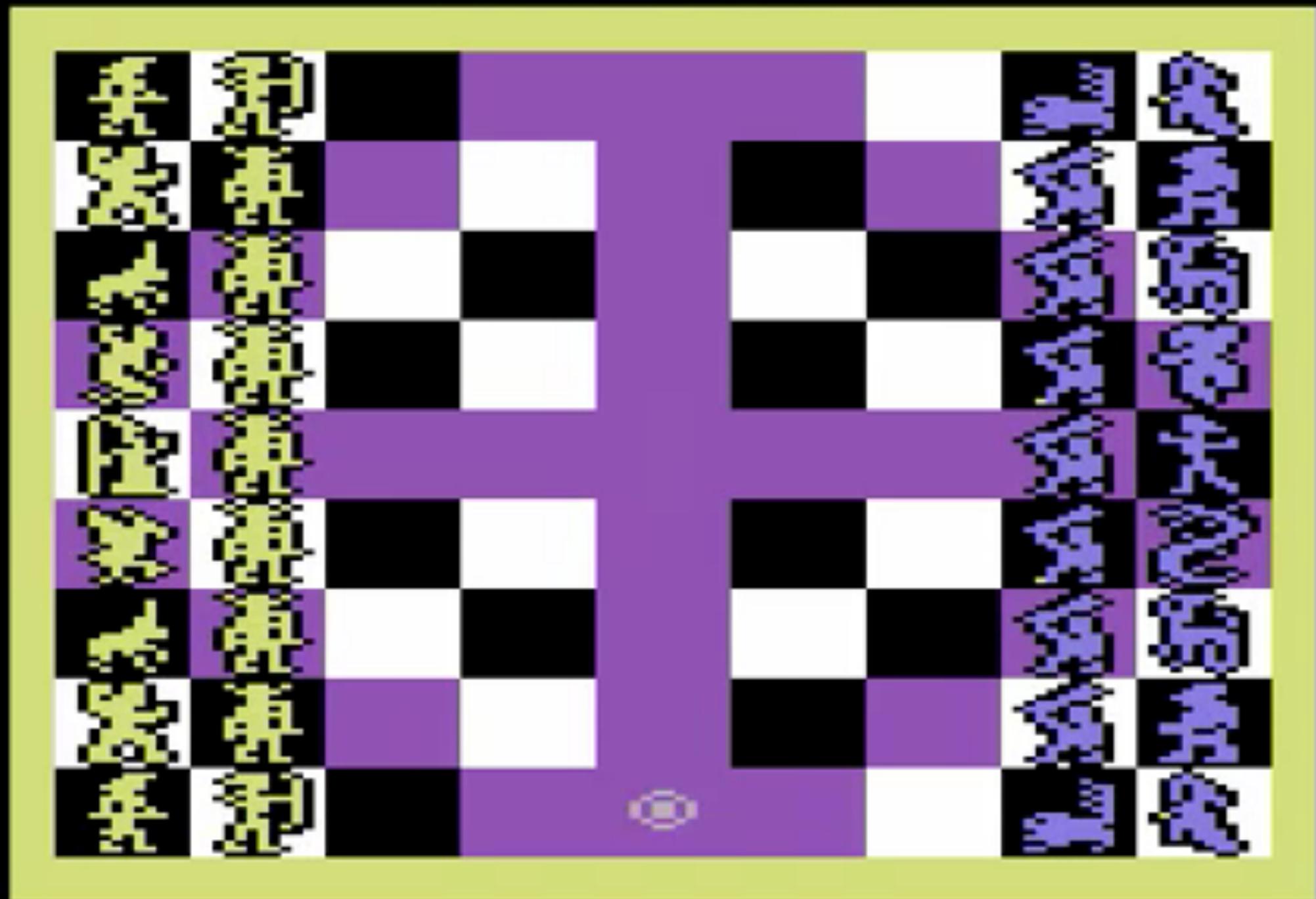


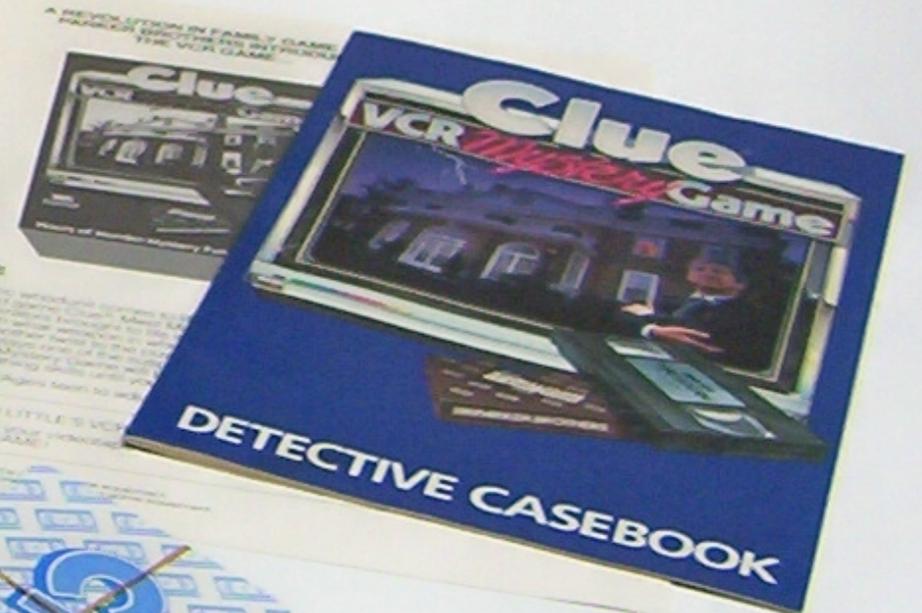
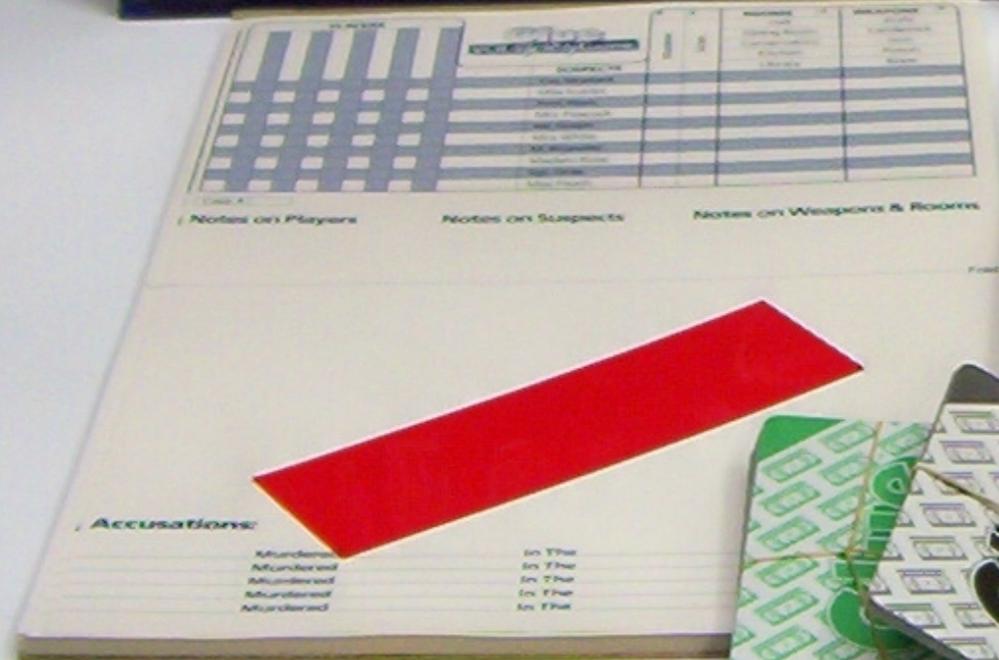
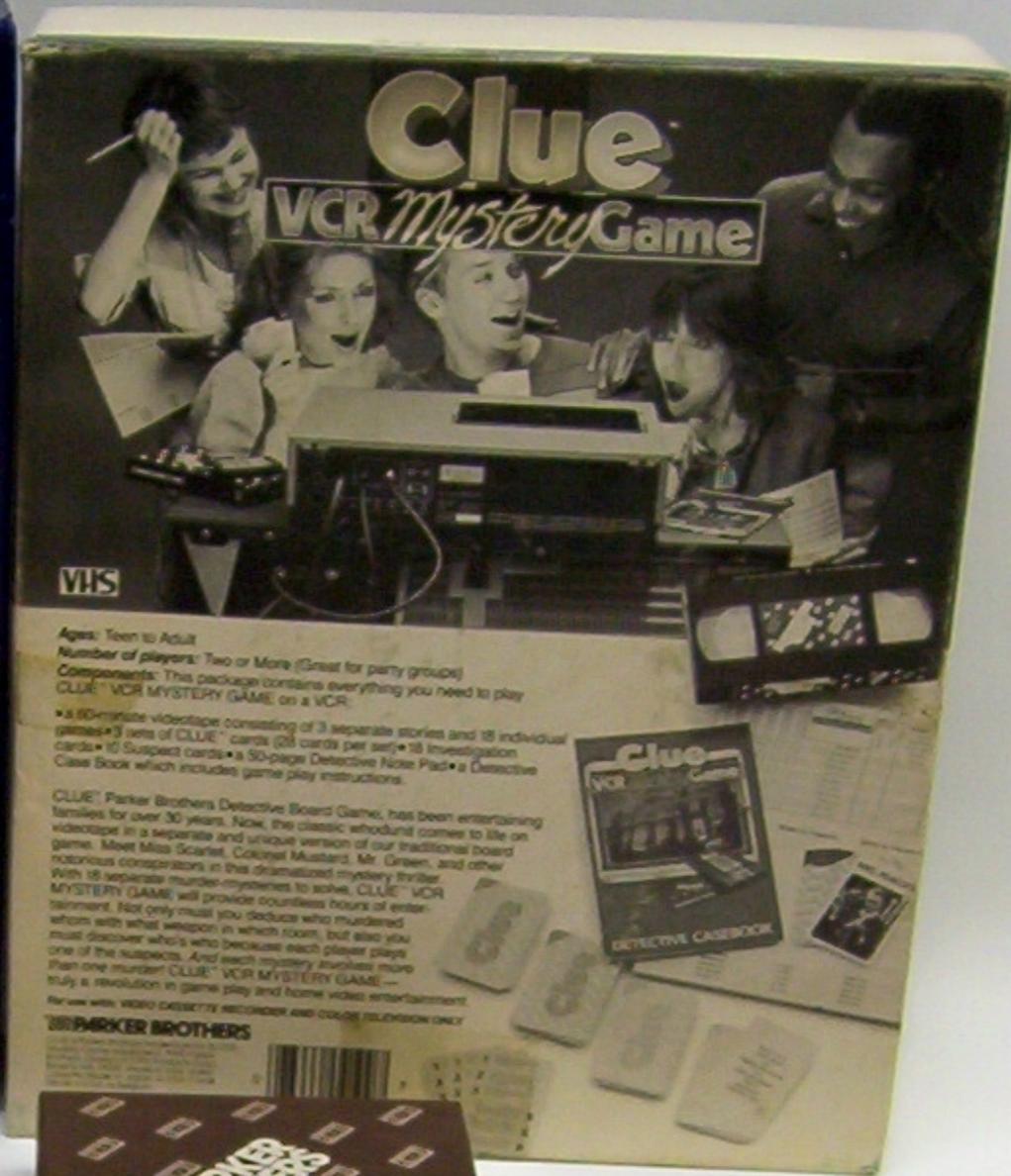
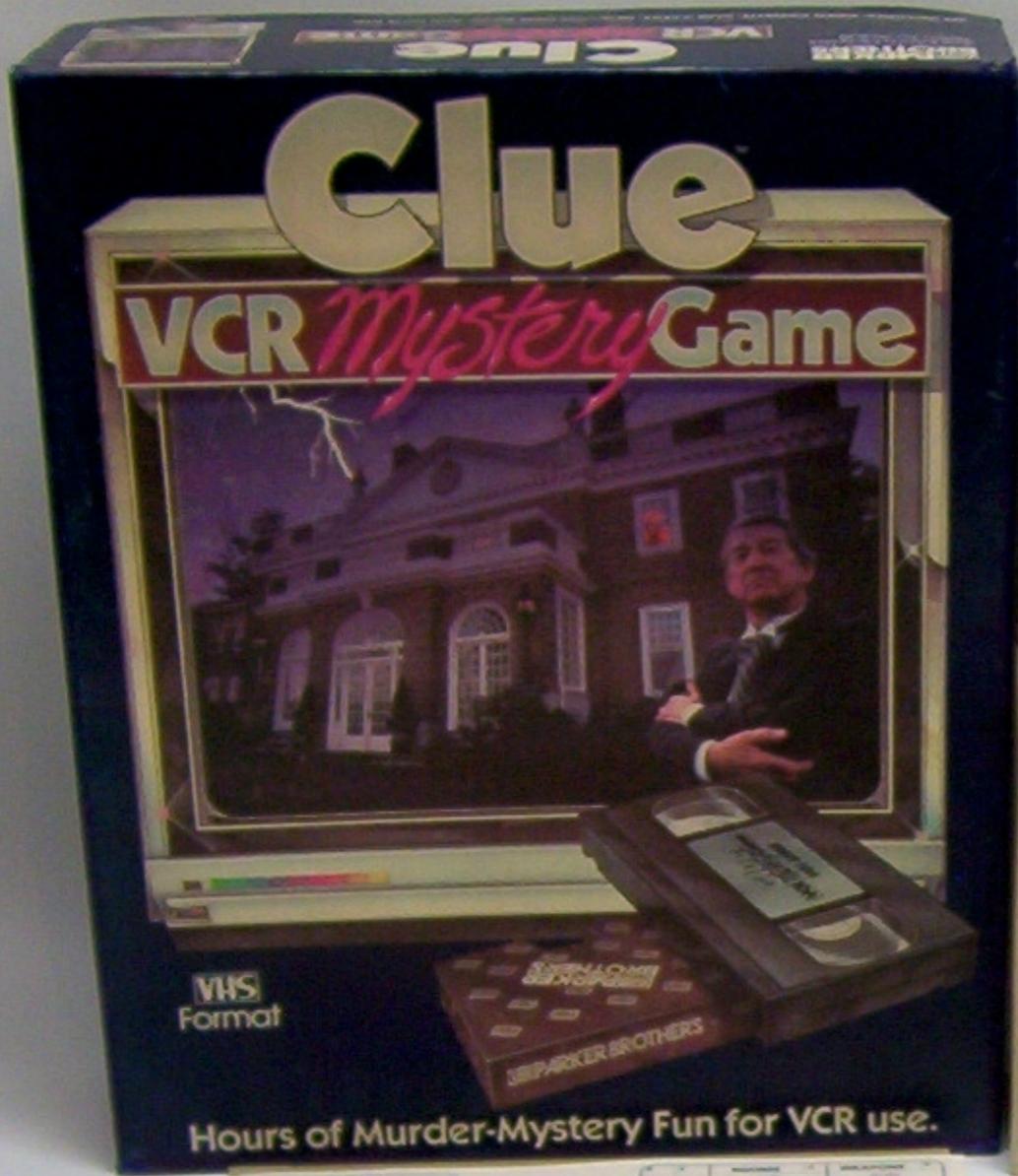
THE LIGHT AND THE DARK

ECA
ELECTRONIC ARTS

Archon: The Light and the Dark (1983)

ARCHON





Clue VCR Mystery Game (1985)

The Relentless Building Block Game!

TETRIS

SAVE UP TO \$10
ON THE PURCHASE OF POPULAR
MILTON BRADLEY
NINTENDO CARTRIDGES
VALIDABLE REBATE CERTIFICATE INSIDE

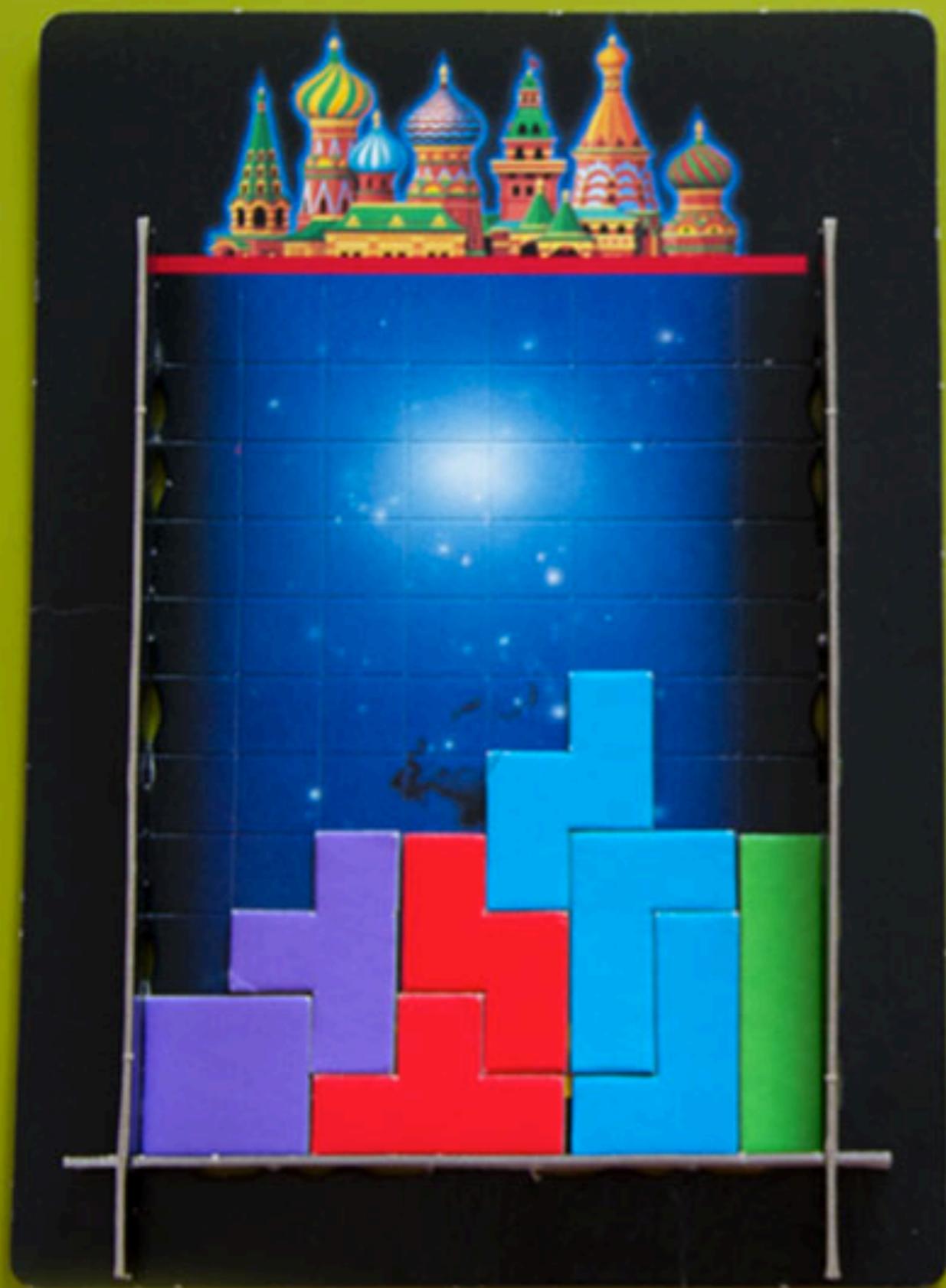
*The
best for 1 year-
board nothing
STILL CAN USE!*

MB
Milton Bradley

Based on
the Blockbuster
Video Game!

AGES 6 AND UP

Nintendo



DONKEY KONG



500

200

300

300







2
↓

Flying Disc

Flying Disc

Q*bert







Full Metal Planete (1988) Gérard Delfanti , Pascal Trigaux et Gérard Mathieu

MENTAT

OPTIONS

Credits

246

Harkonnen Quad.



PALACE



DMG

REPAIR



LAUNCH



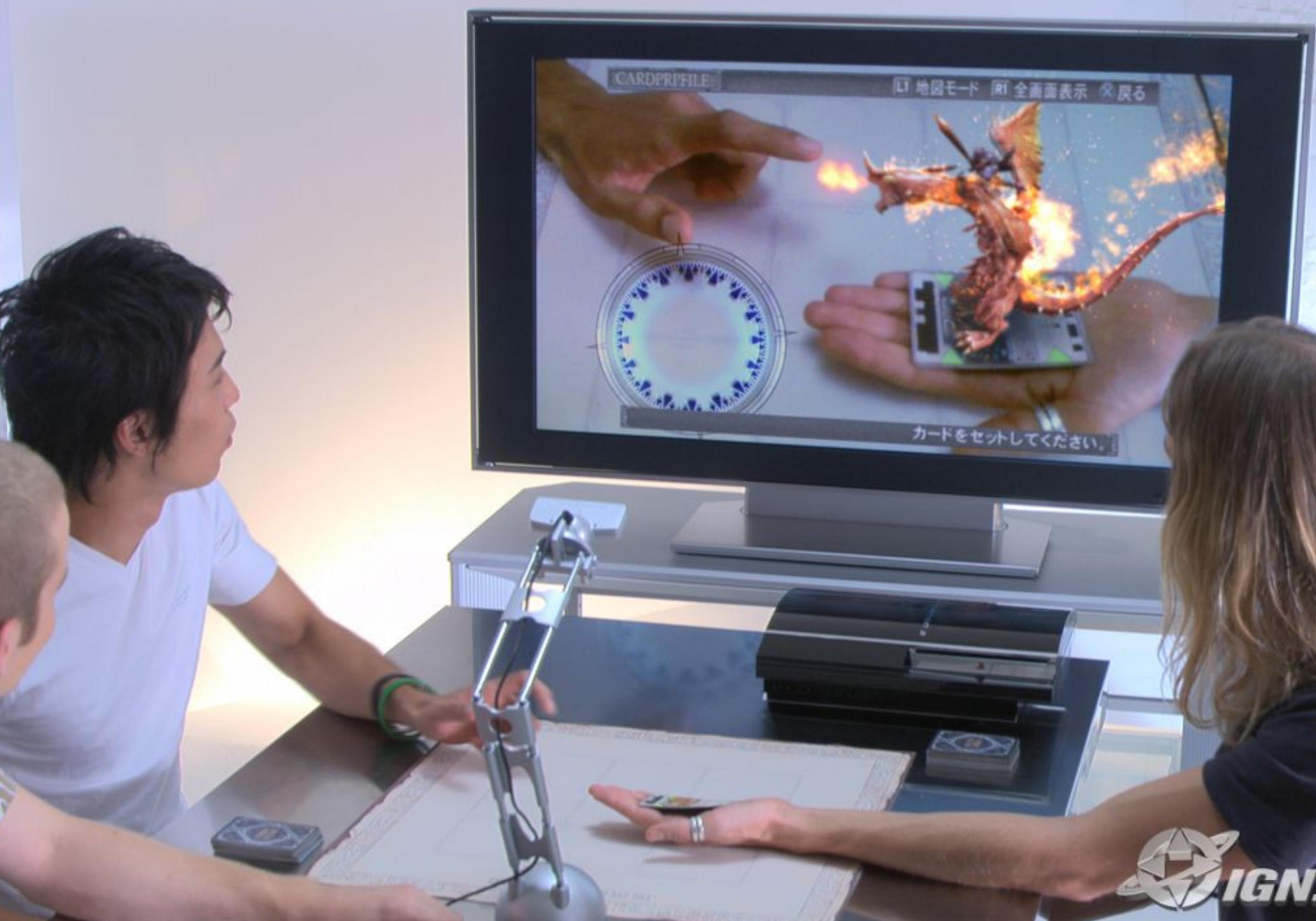


King Arthur - Ravensburger (2003)





King Arthur (Smartplay) - Ravensburger



The Eye of Judgment (2007) SIE Japan Studio







ex-illis (2009) Frederic Forest



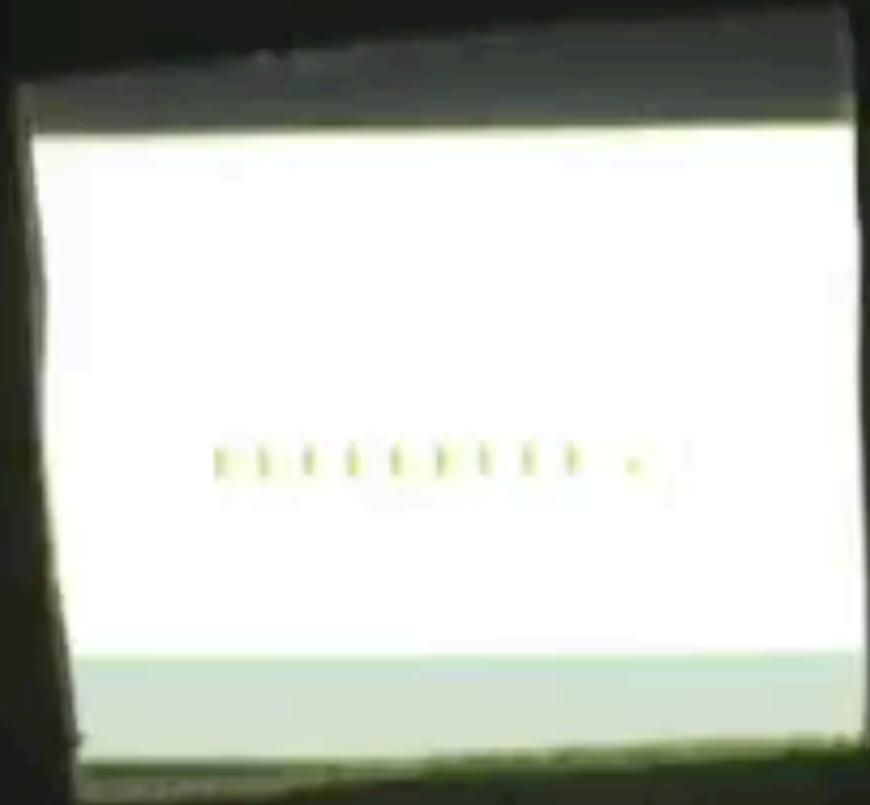
Werewolves Within / Ubisoft

aujourd'hui,



Skylanders (2011) / Activision

Les expérimentations



HYPER OLYMPIC



WWW.DEKALKO.COM



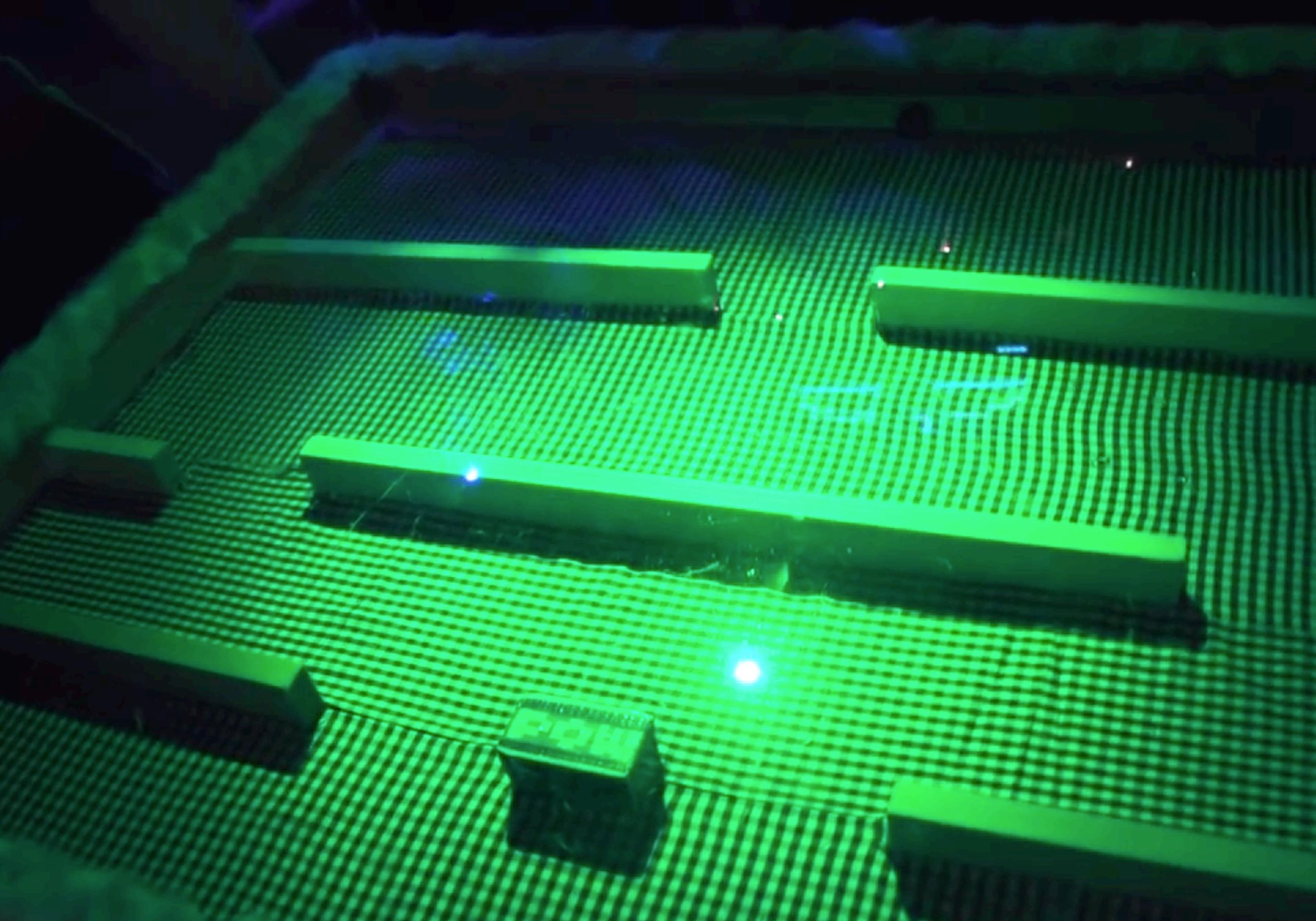
Quand les hamsters régnaient sur la terre de Florent Deloison



MORIPAD, Antonin Fourneau



Headbanging, Antonin Fourneau



Choosatron Deluxe
Adventure Matrix v1.0

by Jerry Belich - choosatron.com

Choose your story below!

1. The Librarian's Apprentice
2. The Spy Who Killed Me
3. Slugfest
4. Thanksgiving of Despair

The Choosatron.





Di-Dah-Dit / Camille Morizot (HEAD)

score = 0;

// cr

string

int s

int e

cha

spa

e

a start



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

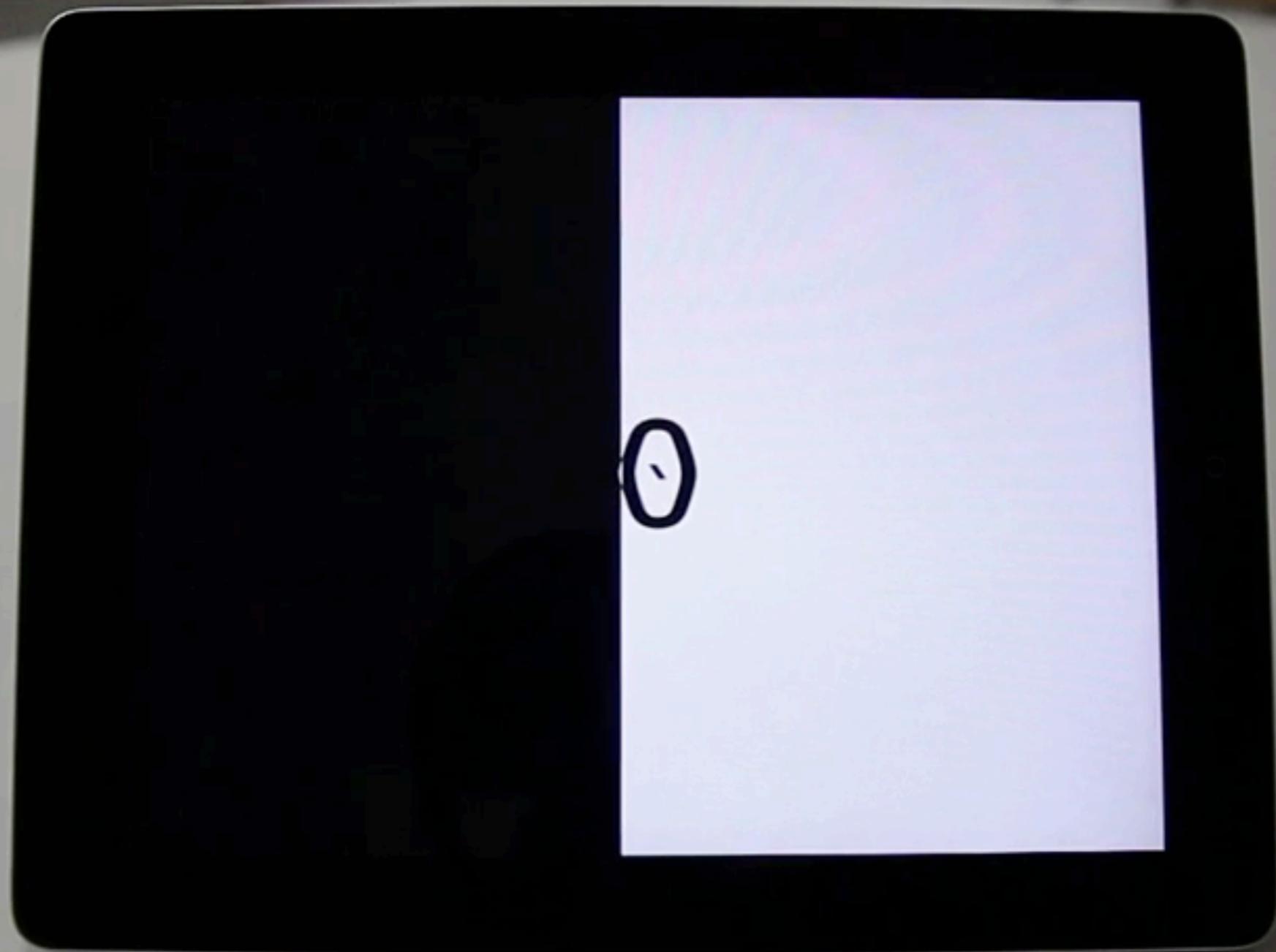




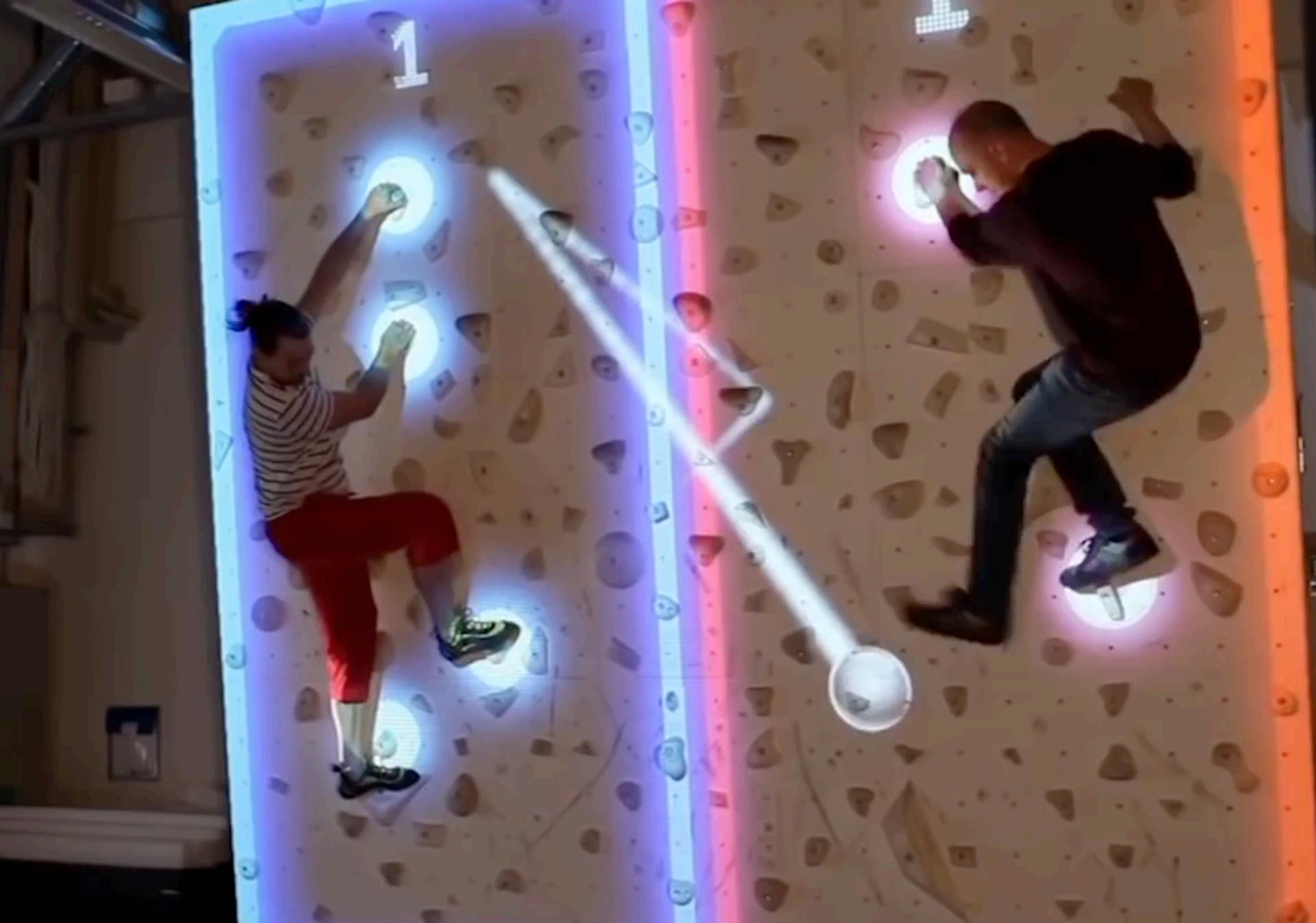
S.M.T.H. (Send Me To Heaven), DON'T PLAY IF YOU ARE A SISSY!



BLOODBANK Laurent monnet + Vincent de Vevey + Sébastien beureux



Photo/Nykto par Annelore Schneider et Douglas Stanley



augmented gaming climbing wall

Dans les jeux de société



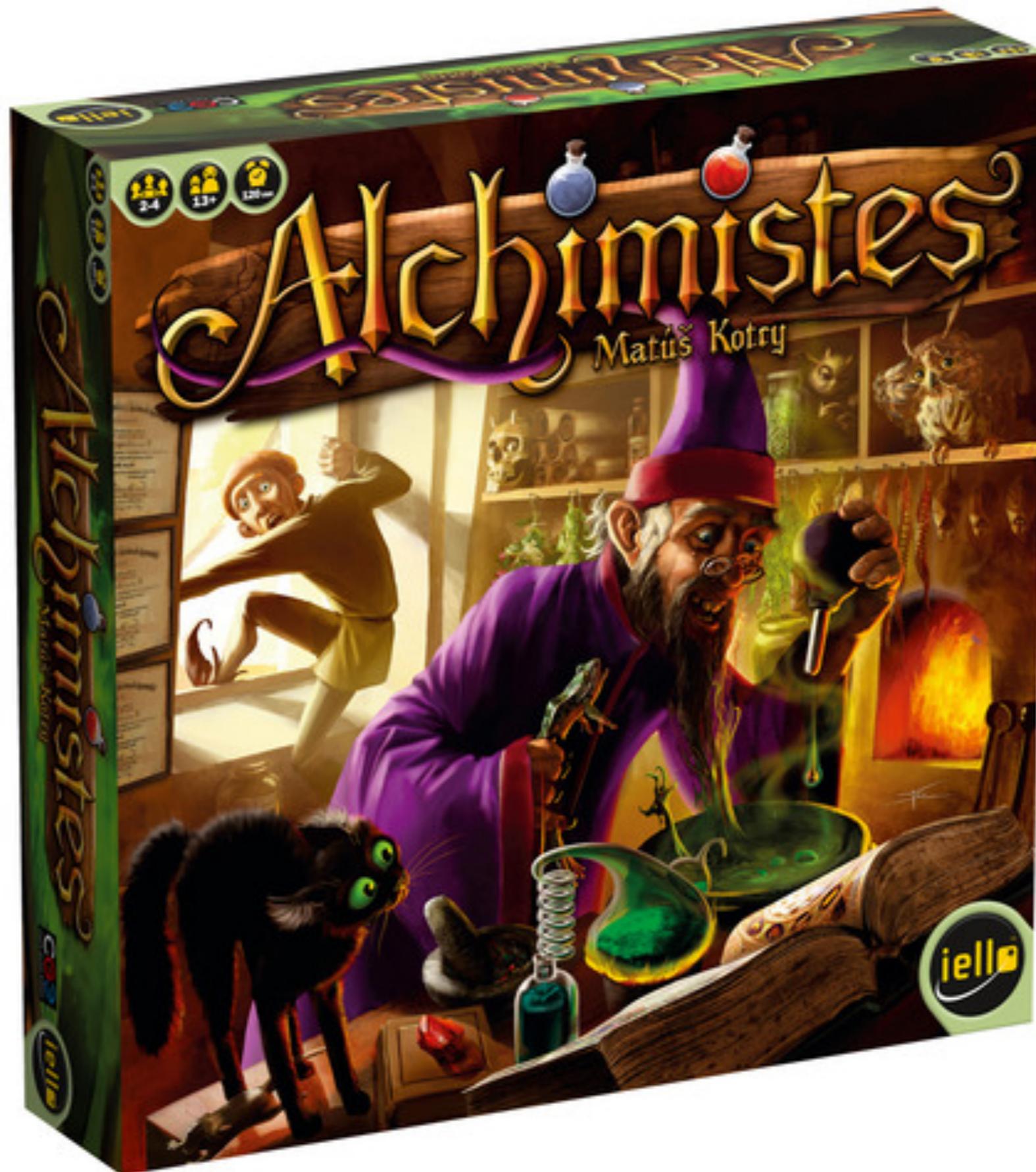
Risk Legacy (2011) Rob Daviau / Hasbro





Mansions of Madness (2016) FFG





Alchimistes (2015) Iello





World of Yo-Ho (2016) Volumique : yoho.io



Modes de jeu
Plusieurs téléphones

Prêt à jouer, les téléphones sont prêts et les données de jeu sont synchronisées. Le joueur des différents joueurs et se voit jouer en temps réel. Les joueurs ne peuvent pas communiquer entre eux pendant le jeu. Les joueurs ne peuvent pas communiquer entre eux pendant le jeu. Les joueurs ne peuvent pas communiquer entre eux pendant le jeu.

Un seul téléphone

Si toutefois vous ne disposez pas d'un nombre suffisant de téléphones, il est aussi possible de jouer avec un seul téléphone. Dans ce cas, le joueur des différents joueurs et se voit jouer en temps réel. Les joueurs ne peuvent pas communiquer entre eux pendant le jeu. Les joueurs ne peuvent pas communiquer entre eux pendant le jeu.

Préparation du jeu

1. Lancez l'application World of Yo-Ho sur tous les appareils intelligents, une par une, de préférence sur le plus grand écran de la table. Chaque ordinateur doit être connecté au même réseau Wi-Fi que par lequel vous jouez. Le jeu a été conçu spécialement pour votre plaisir et pour vous offrir une expérience optimale.

2. Appuyez sur **Jouer**

3. Appuyez sur **Nouvelle Partie**

4. En fonction de votre configuration, choisissez le mode **plusieurs téléphones** ou **un seul téléphone**.

5. Pour votre 1^{er} partie, il est fortement recommandé de laisser l'écran tactile enfoncé. Les règles de jeu sont affichées en fonction de votre configuration. Les règles de jeu sont affichées en fonction de votre configuration.

6. Les nombres de points à sélectionner correspondent aux points de Swing à composer afin de gagner la partie. Plus ce nombre est élevé, plus la partie sera longue.

7. Chaque joueur doit appuyer sur **Prêt** quand il est prêt à jouer.

8. Suivez les instructions afin de procéder à la sélection des capitaines et des navires, ainsi que leur position sur la carte.

Les exemples suivants s'appliquent sur le mode de jeu utilisant plusieurs téléphones.

Si vous jouez en mode un seul téléphone, vous devrez sélectionner en bas de l'écran votre barre d'informations. Vous pourrez accéder à vos données personnelles dont vos données de jeu en cours. Mais attention : ces informations sont secrètes, gardez-les pour vous !

But du jeu

Vous devez capturer les capitaines de votre adversaire, et vous devez sélectionner pour devenir le plus grand pirate de la Mer. Chaque ordinateur doit être connecté au même réseau Wi-Fi que par lequel vous jouez. Le jeu a été conçu spécialement pour votre plaisir et pour vous offrir une expérience optimale.

Les capitaines

Le Pêcheur, Le Mouton, Le Requin, Le Pêcheur

Les navires

Le Baleine, Le Méduse, Le Tortue, L'Espadon

Quitter, **Despeu Blanc/Noir**, **Passer son tour**, **Position du navire sur le plateau**, **Capitaine du joueur**, **Missions en cours**, **Cade**, **Résistance de votre bateau**, **Clams**, **Points de Swing**

Vous pouvez en savoir plus sur le jeu de Swing. Le joueur qui capture le plus grand pirate de la Mer. Chaque ordinateur doit être connecté au même réseau Wi-Fi que par lequel vous jouez. Le jeu a été conçu spécialement pour votre plaisir et pour vous offrir une expérience optimale.

Il y a différentes façons de jouer des points de Swing :

- Capturer des capitaines
- Capturer les autres joueurs lors de combats
- Valoir des missions complétées en jeu

Le joueur qui capture le plus grand pirate de la Mer. Chaque ordinateur doit être connecté au même réseau Wi-Fi que par lequel vous jouez. Le jeu a été conçu spécialement pour votre plaisir et pour vous offrir une expérience optimale.

**Pour naviguer il faut juste déplacer
son téléphone sur la carte.**



FEARZI! (2016) Volumique / Anja Wrede & Bruno Faidutti





1 | Mode de jeu avec les cartes.

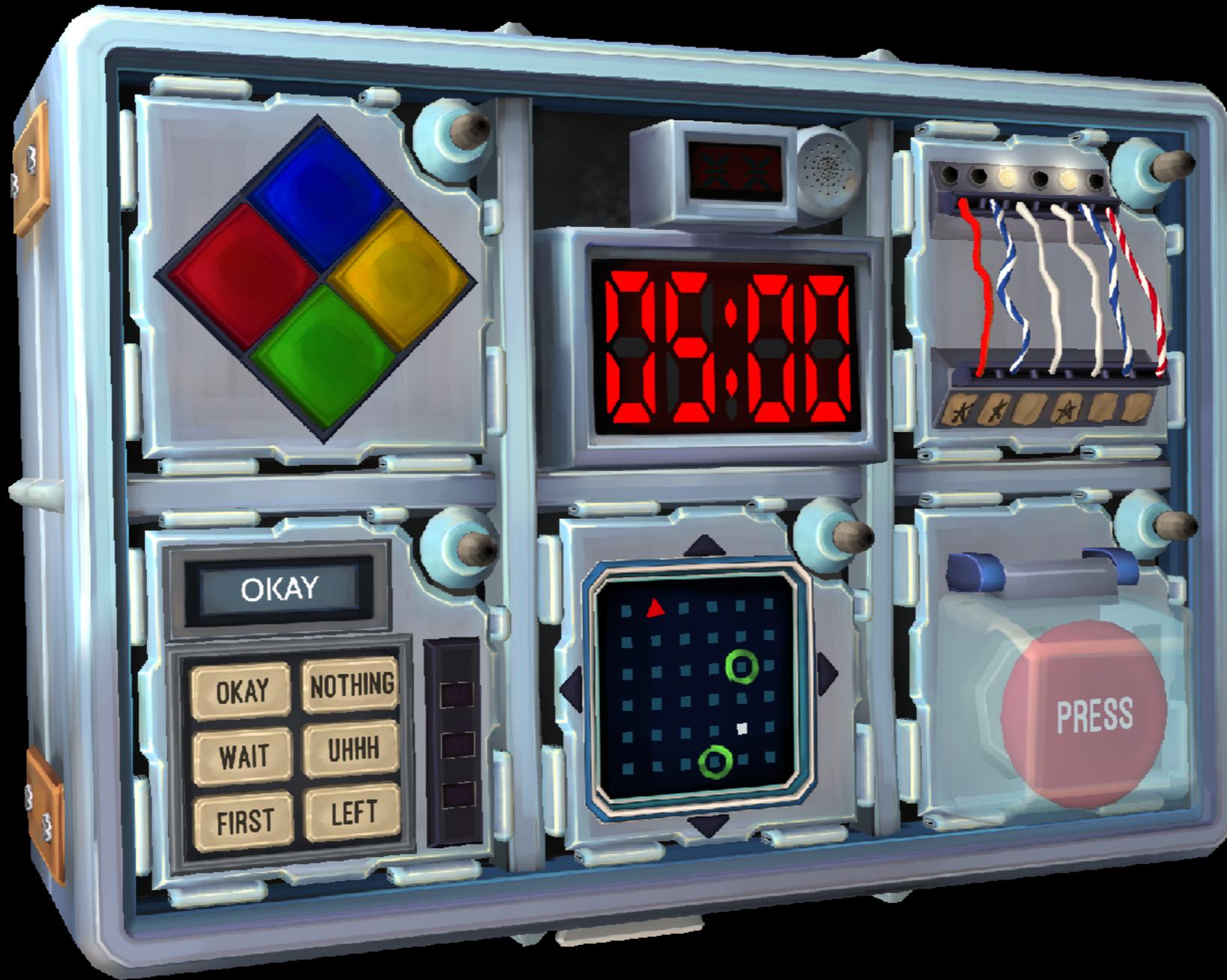


2 | Mode de jeu avec les cartes +
l'application pour tablette (Android / iOS).



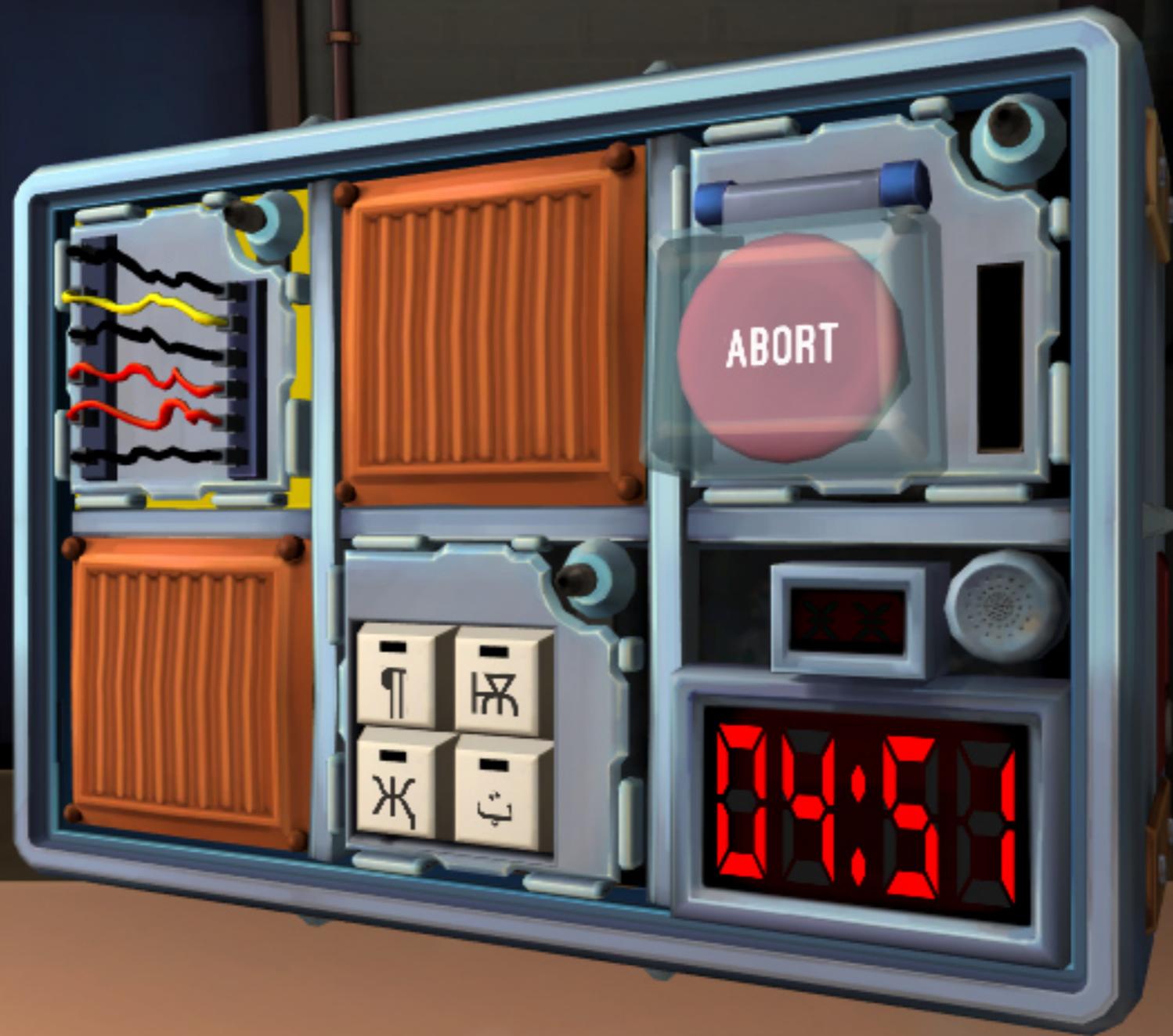
3 | Mode de jeu avec l'application pour
tablette (Android / iOS).

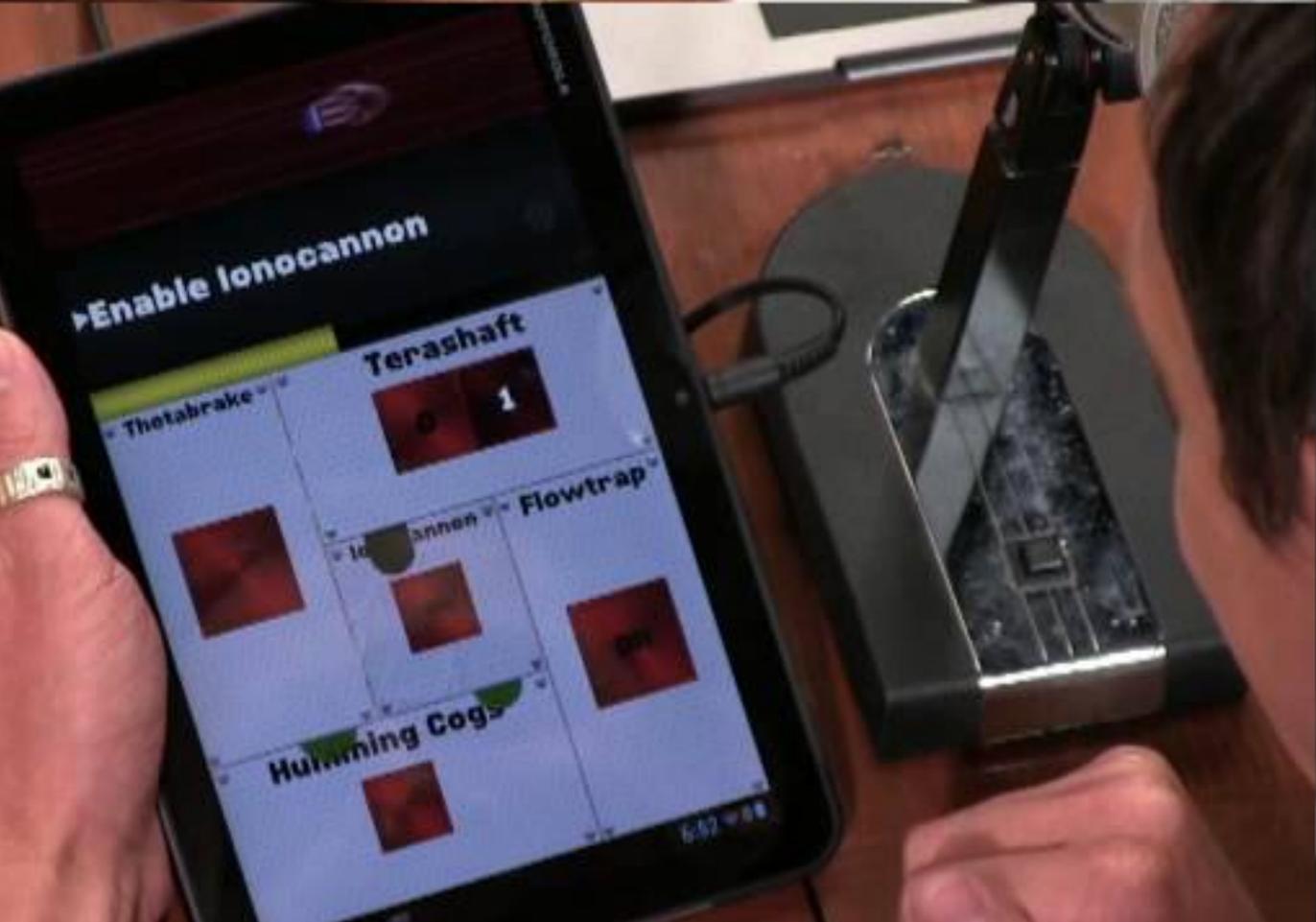




Keep talking and nobody explodes







Space team (2012) / Sleeping Beast Games



Space team Card Game / Sleeping Beast Games



Captain Sonar / Yohan Lemonnier et Roberto Fraga



© les éditions volumiques 2011

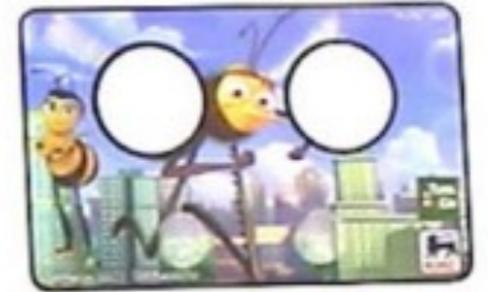
Ballon Paper App (2011) / Volumique



La maison fantôme (2015) / Volumique



et jouez avec vos amis.

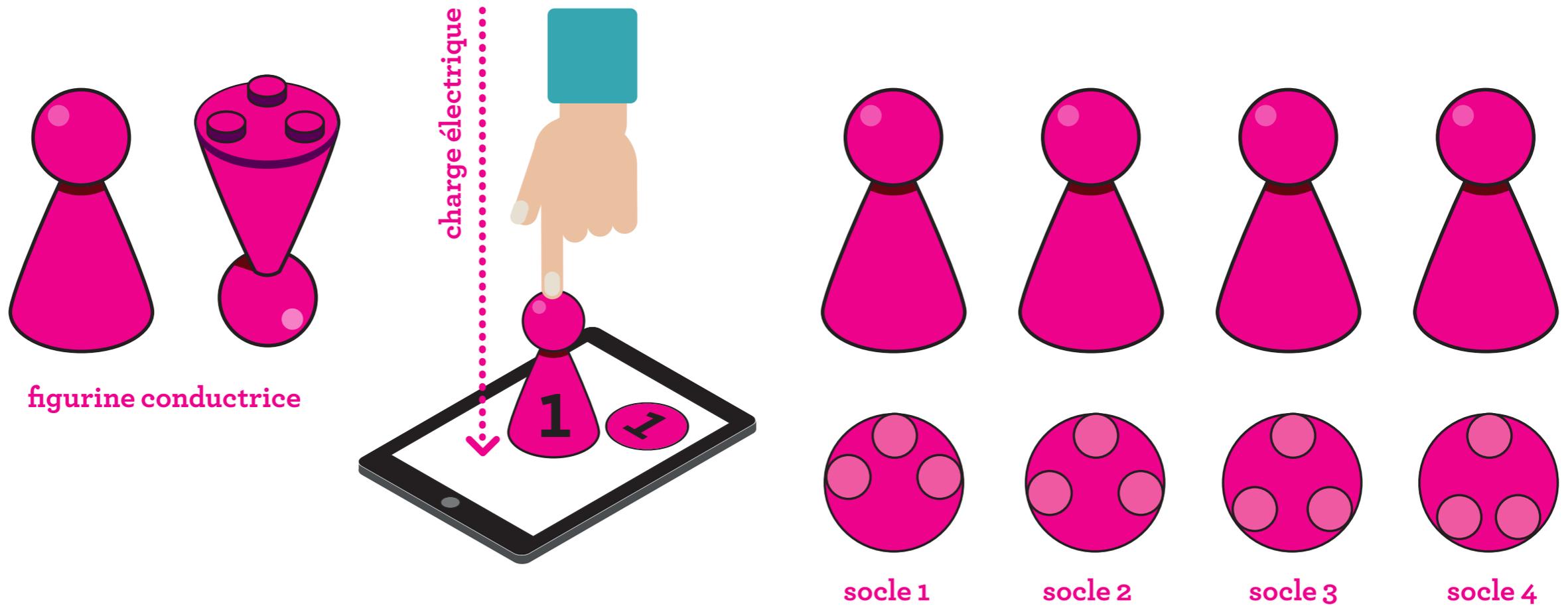






SpellShot (2012) / Volumique - Hasbro

la technologie volumique



Cette technologie permet de reconnaître simplement un objet posé sur un écran de type capacitif. Les objets (cartes, figurines, socles, impressions 3D...) reconnus n'ont aucune électronique ou batterie embarquées. Sont reconnus en temps réel : l'objet, sa position ainsi que sa rotation sur l'écran.

La détection se fait par contact de la main avec

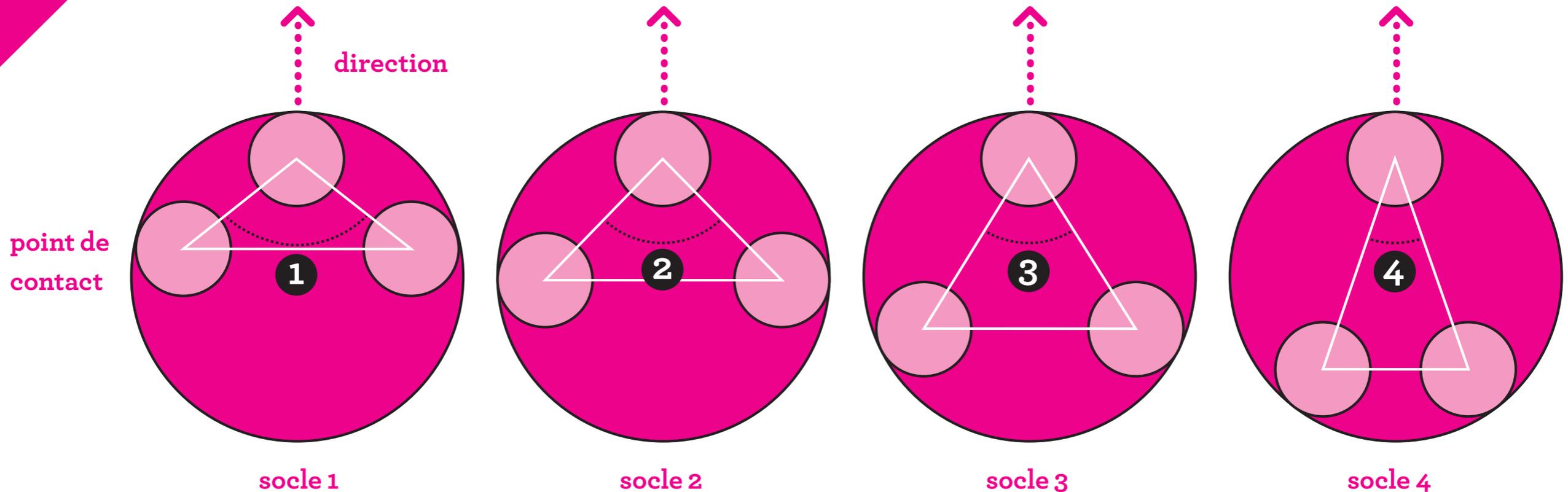
l'objet posé sur l'écran. La charge électrique de la main passe à travers l'objet et va donc « faire croire » que des doigts touchent l'écran.

Les objets possèdent sous leurs bases des points reconnus comme des « touches » par l'écran.

Le système reconnaît donc une configuration de « touches » et va en déduire une reconnaissance de l'objet ainsi que sa position et sa rota-

tion sur l'écran. Chaque objet ayant une configuration au préalable définie (tout comme un code-barres). Les objets reconnus utilisent une encre ou un matériau conducteur permettant de transmettre la charge électrique de la main vers l'écran.

SpellShot



Dans le jeu *SpellShot* créé et développé par Volumique, nous avons utilisé des motifs composés de 3 points répartis autour de la base des socles. Les 4 figurines sont reconnues par la forme du triangle composée par ces 3 points. En utilisant 3 points, nous pouvons déduire la position de l'objet (au barycentre des 3 points), l'angle de

rotation (entre deux points du triangle) et son axe de visée (le troisième point étant toujours considéré comme l'avant de la figurine). La reconnaissance de la figurine se fait par l'angle d'un des sommets du triangle reconnu par le système. Chaque figurine possédant sa propre forme de triangle.

Il faut noter que l'algorithme de détection actuel est différent, mais utilise toujours 3 points de contact.

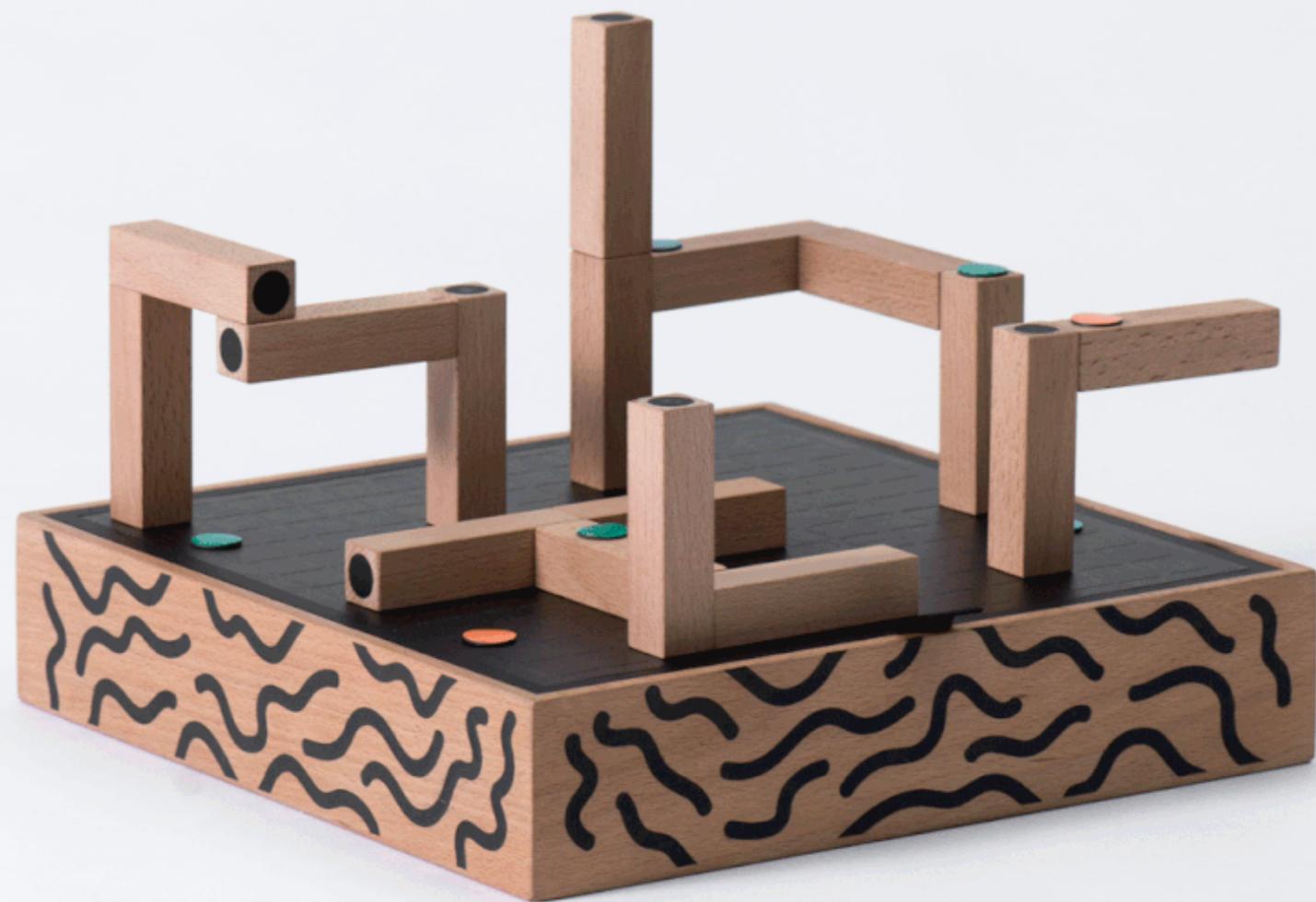


Oniri Islands















Boggle Flash (2012)

Computer required during gameplay

Chroma Shuffle



~~Video~~ Games

et demain, un futur sans écran ?

Les jeux dans la science-fiction.

Dans la littérature

Le Testament d'un excentrique de Jules Verne, paru en 1899.

Un jeu cruel et *L'homme dans le labyrinthe* de Robert Silverberg.

Caught Up in the organ draft de Silverberg (une loterie aux organes, ça a inspiré *The Island*),

Wang de Pierre Bordage, jeux uchroniques.

L'Arbre des possibles de Bernard Werber

Les Joueurs de Titan (1963) de Philip K. Dick

The days of Perky Pat (1963) de Philip K. Dick

L'échiquier du mal (1989) de Dan Simmons

Ilium (2003) de Dan Simmons

Les jeux de l'esprit de Pierre Boulle

Une forme de guerre de Ian Banks (la débacle)

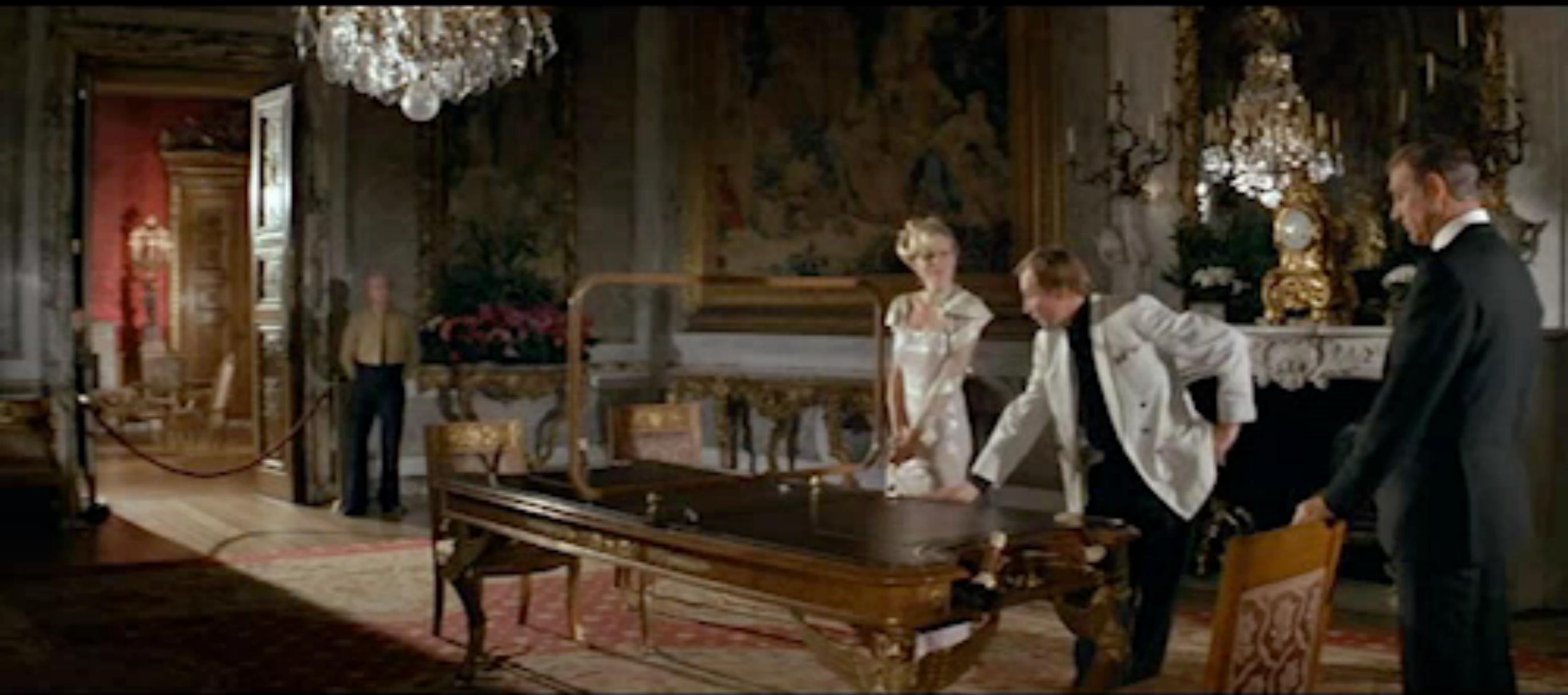
l'homme des jeux Ian Banks

La Stratégie Ender de Orson Scott Card,

Le jeu des perles de verre de Hermann Hesse

sur les jeux télés :

La Dixième victime (1965), *Rollerball* (1975), *Le Prix du Danger* (1983), *Running Man* (1987), *Battle Royal*, *Hunger games*...



James Bond



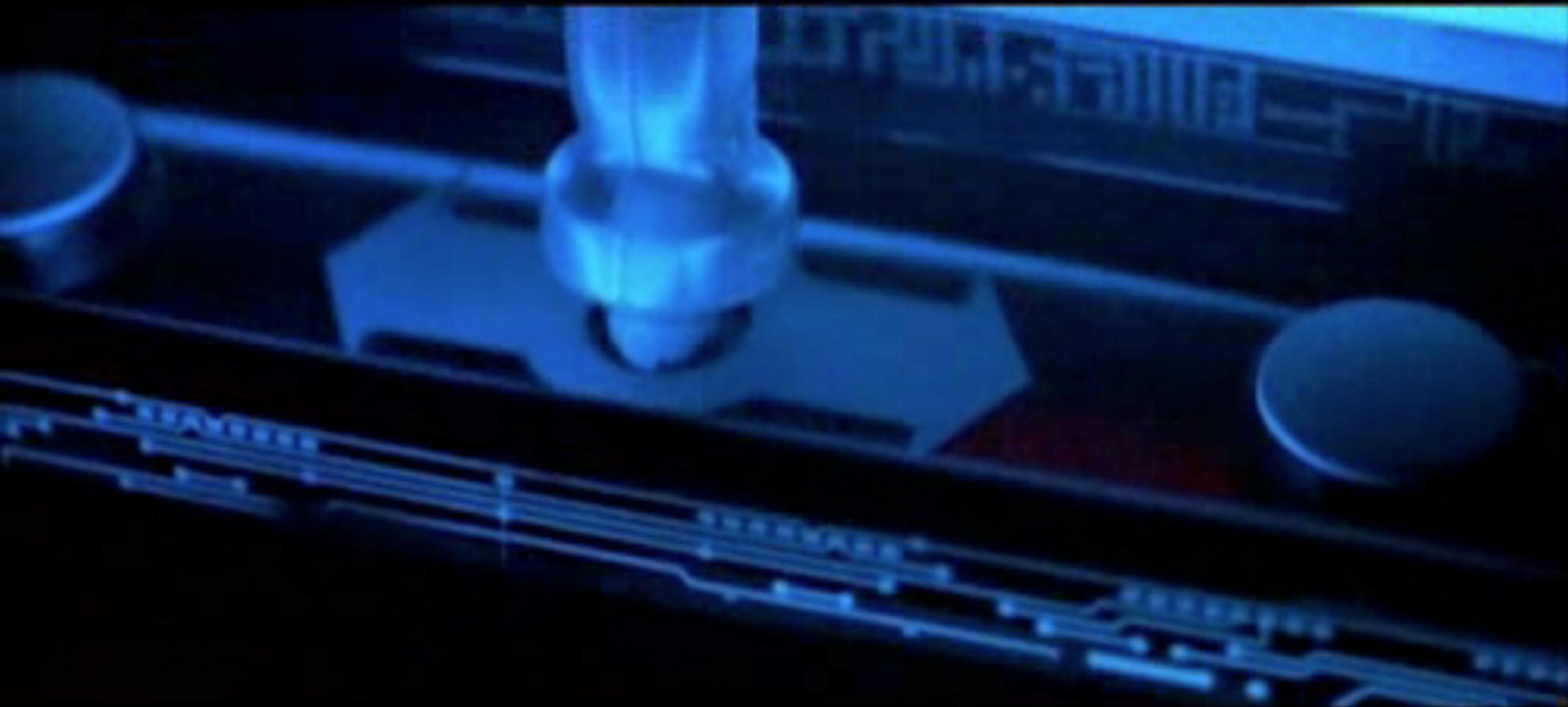
Silent Running (1972)



Silent Running (1972)



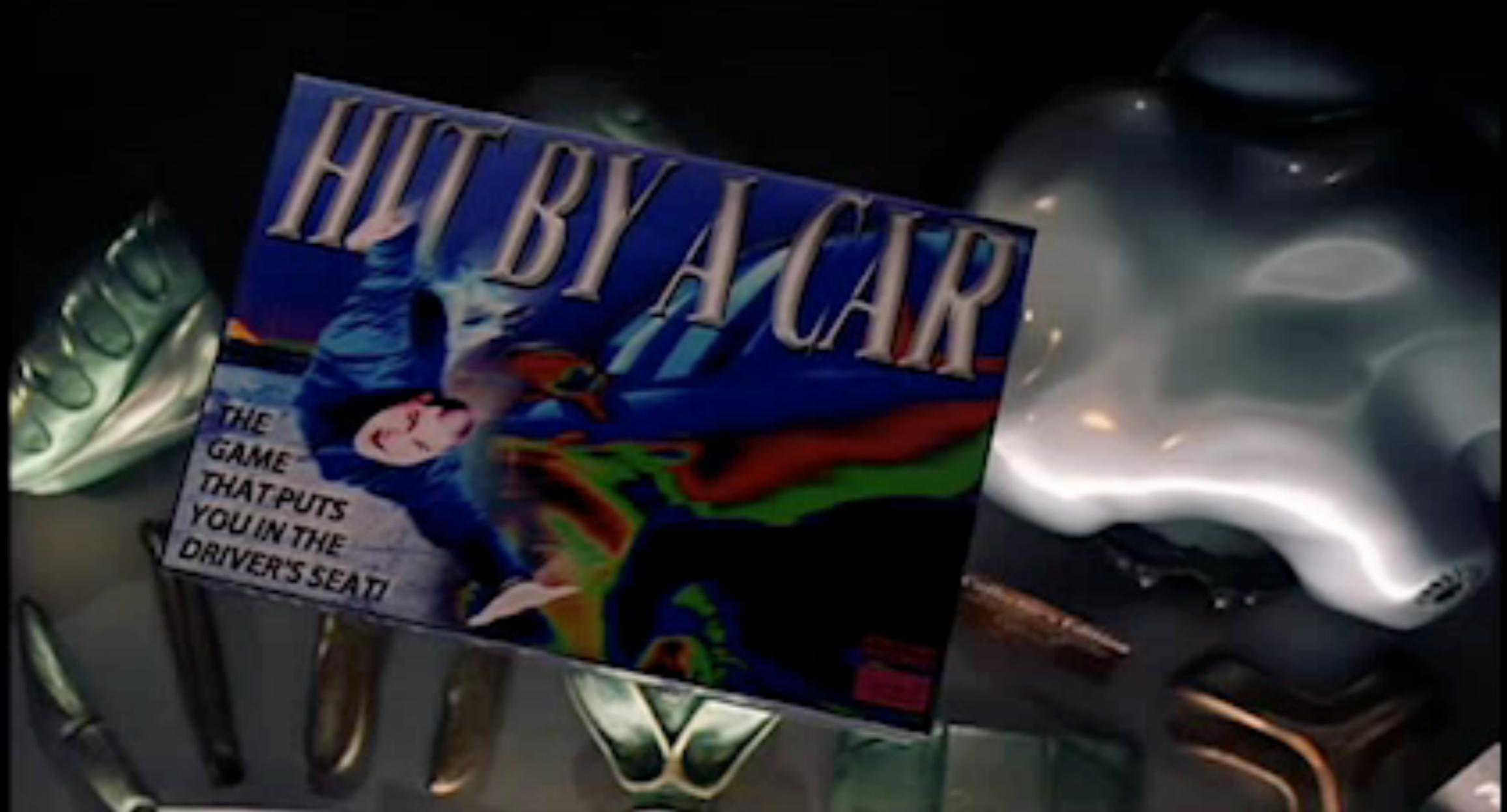
Star Wars



Tron



Total Recall (1990)

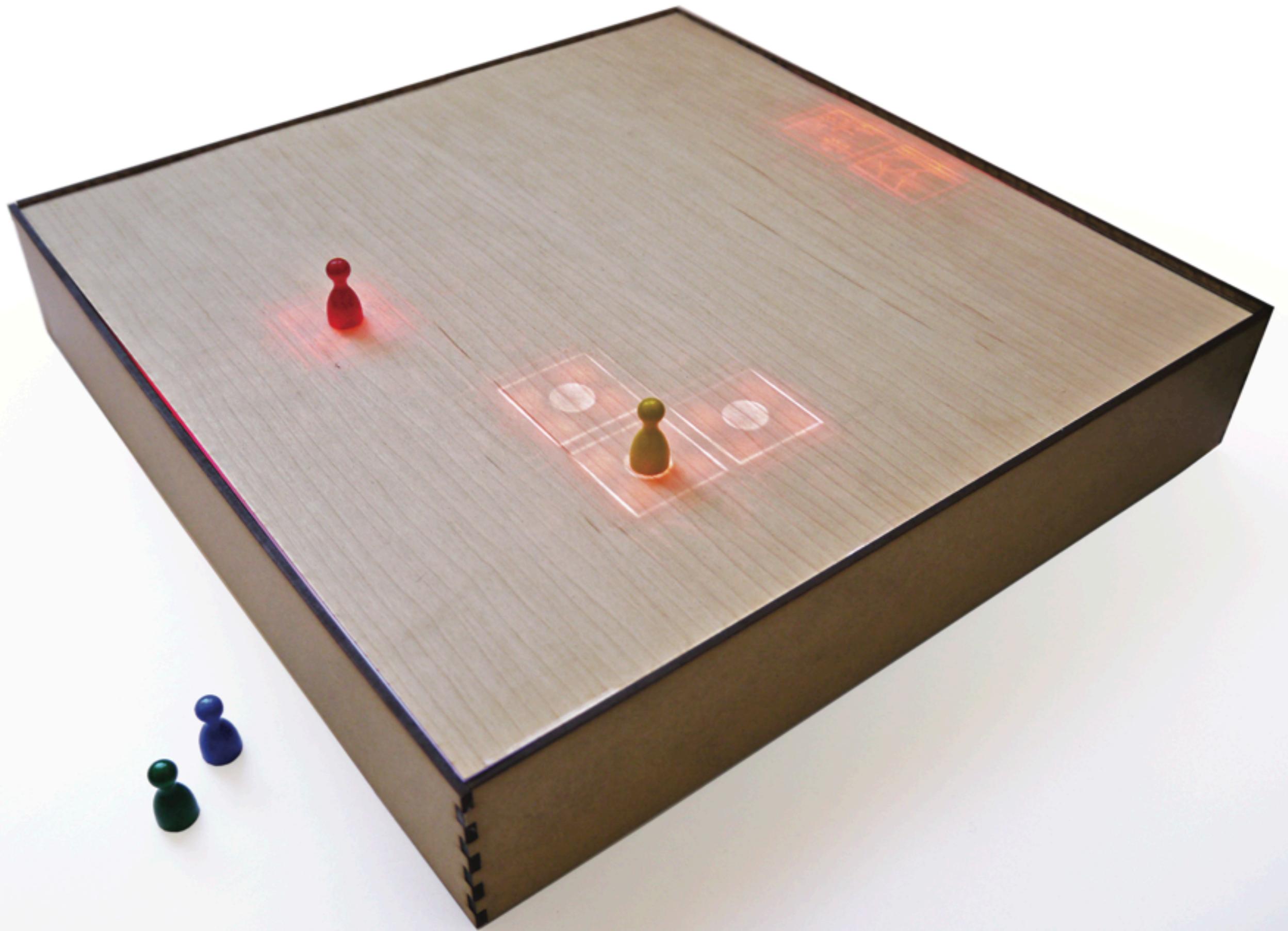




EXistenZ



Sisyphus / Bruce Shapiro

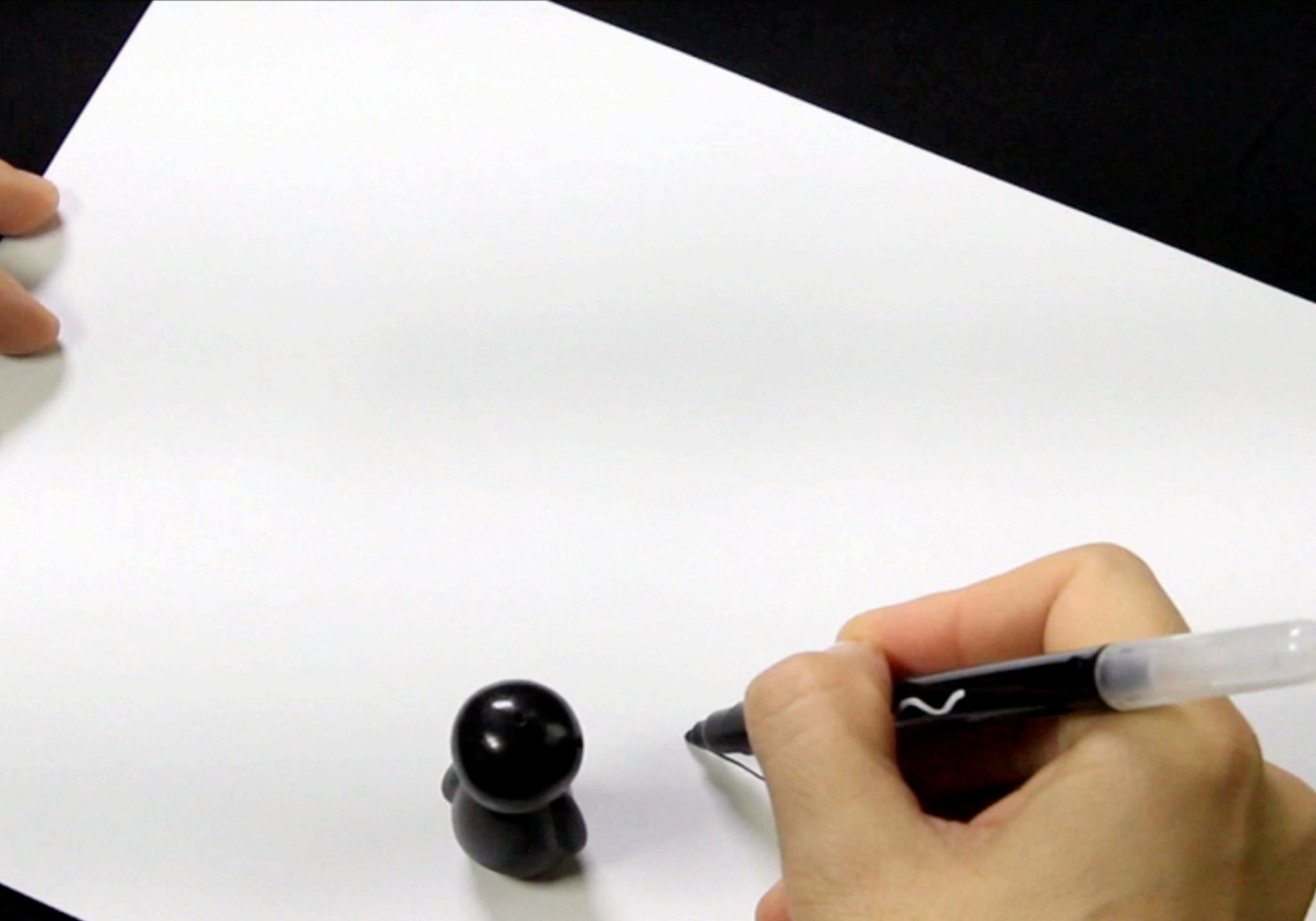


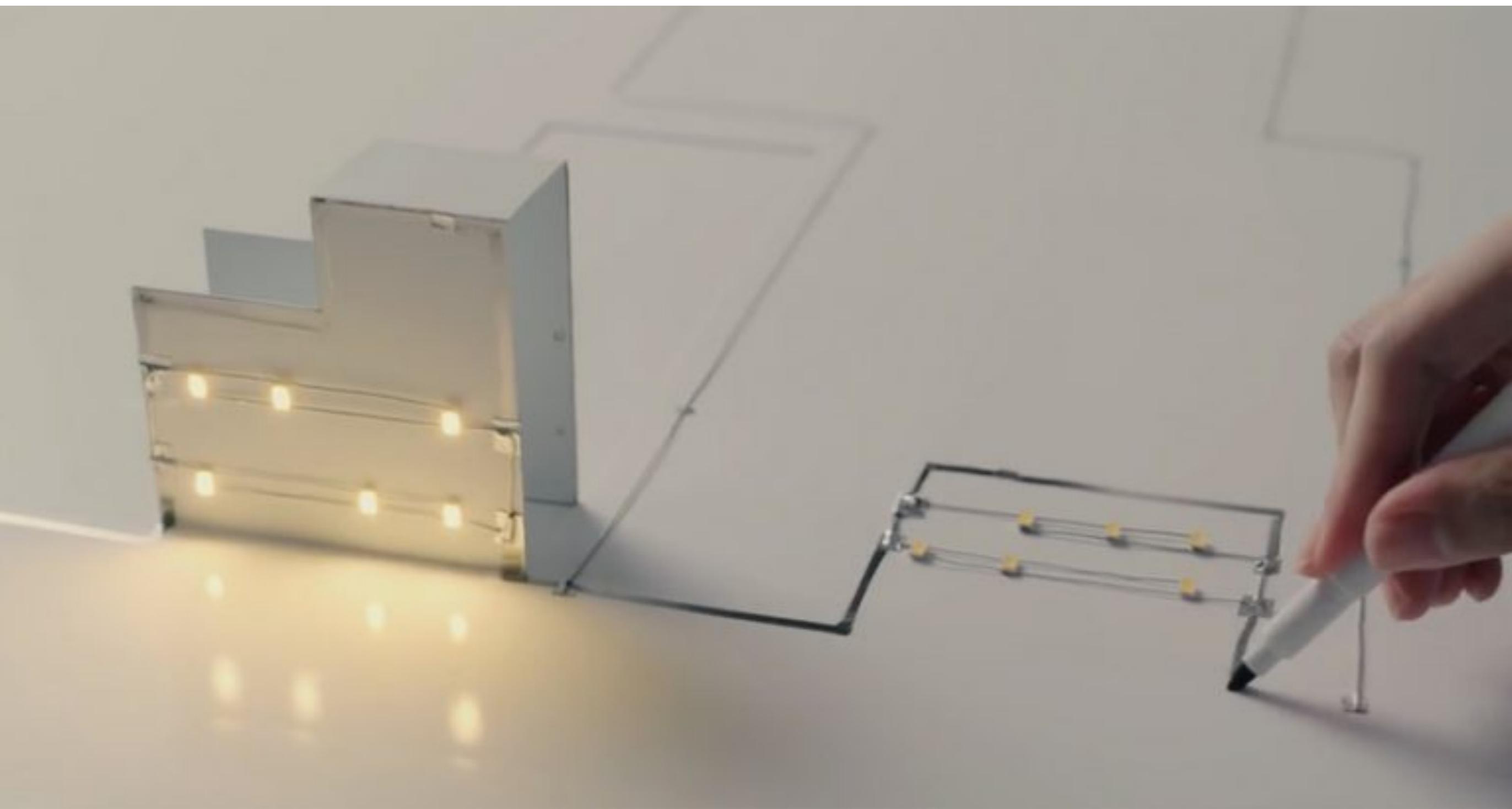
De l'autre côté du miroir / Catherine Brand (HEAD)



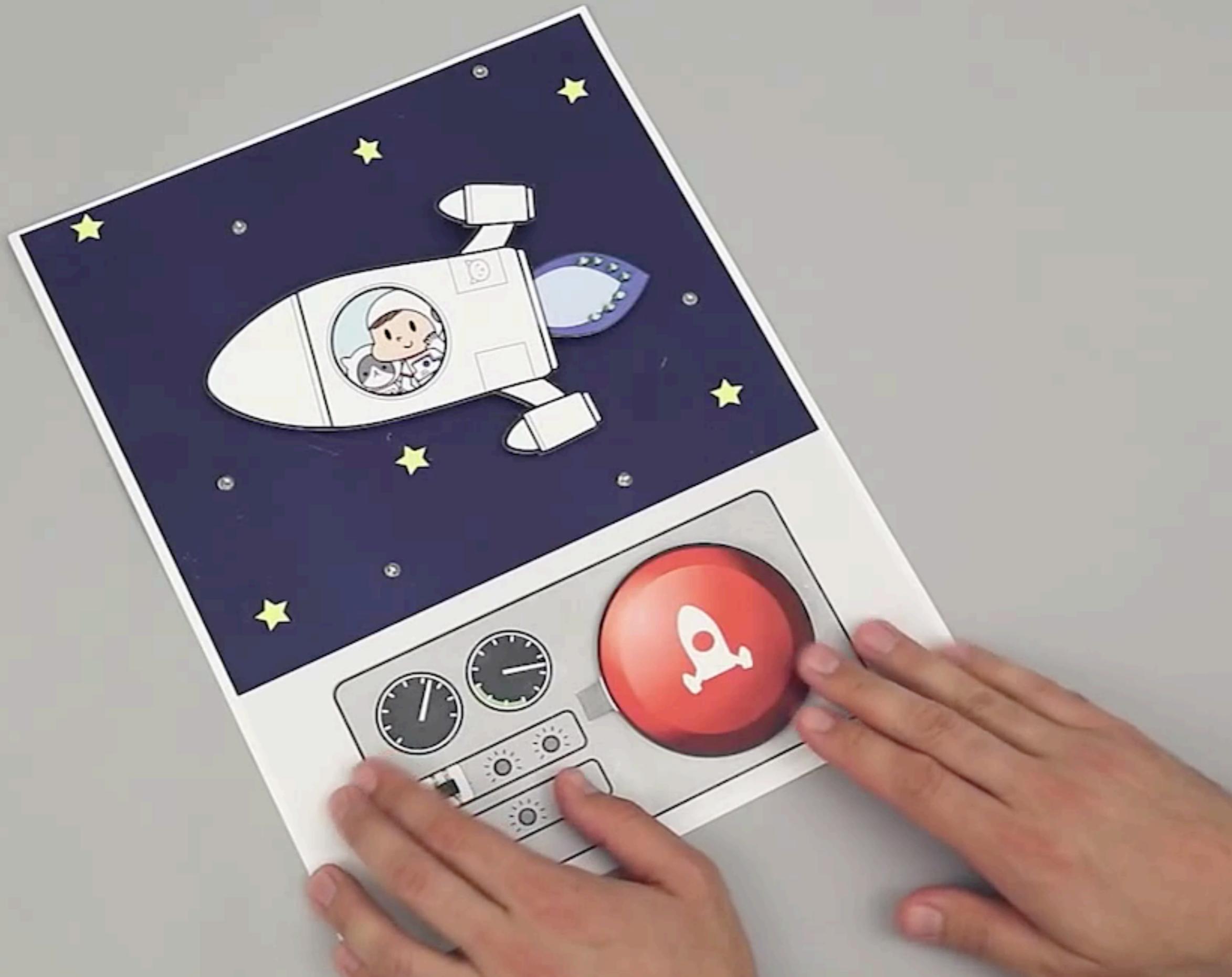
Penumbra / IsraEL Viadest + Margaux Charvolin (HEAD)

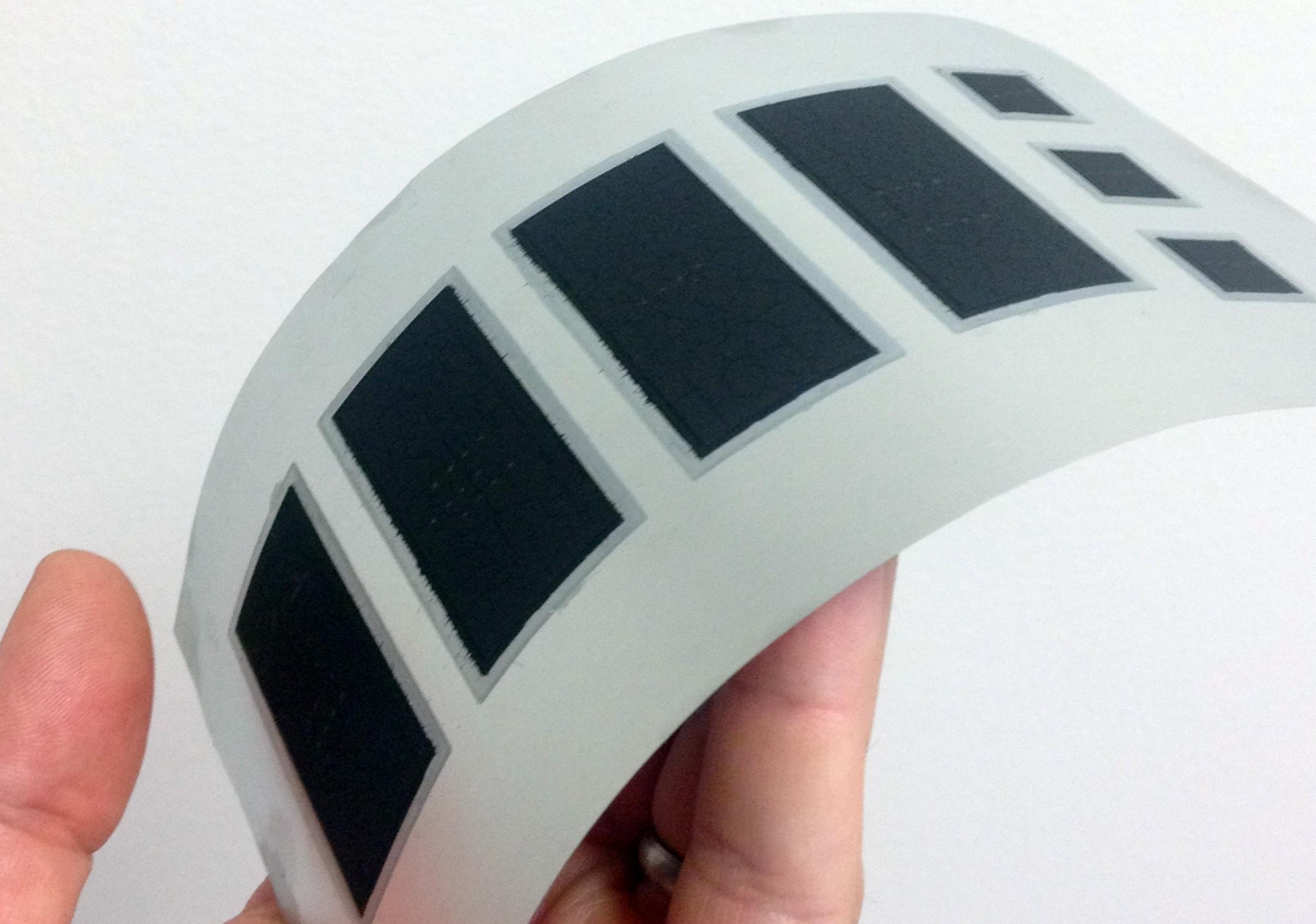




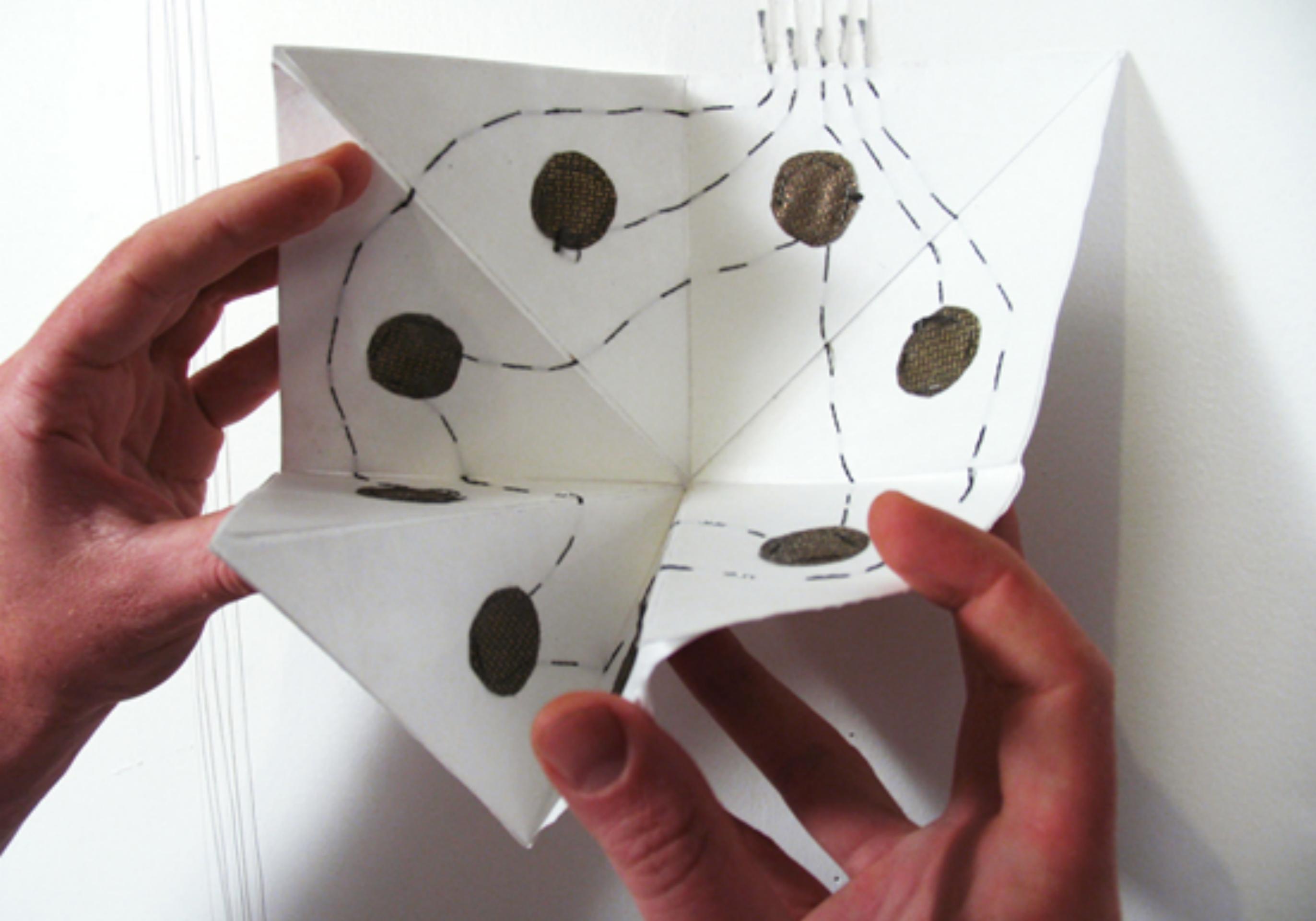


encre conductrice





Papel, batterie sur papier



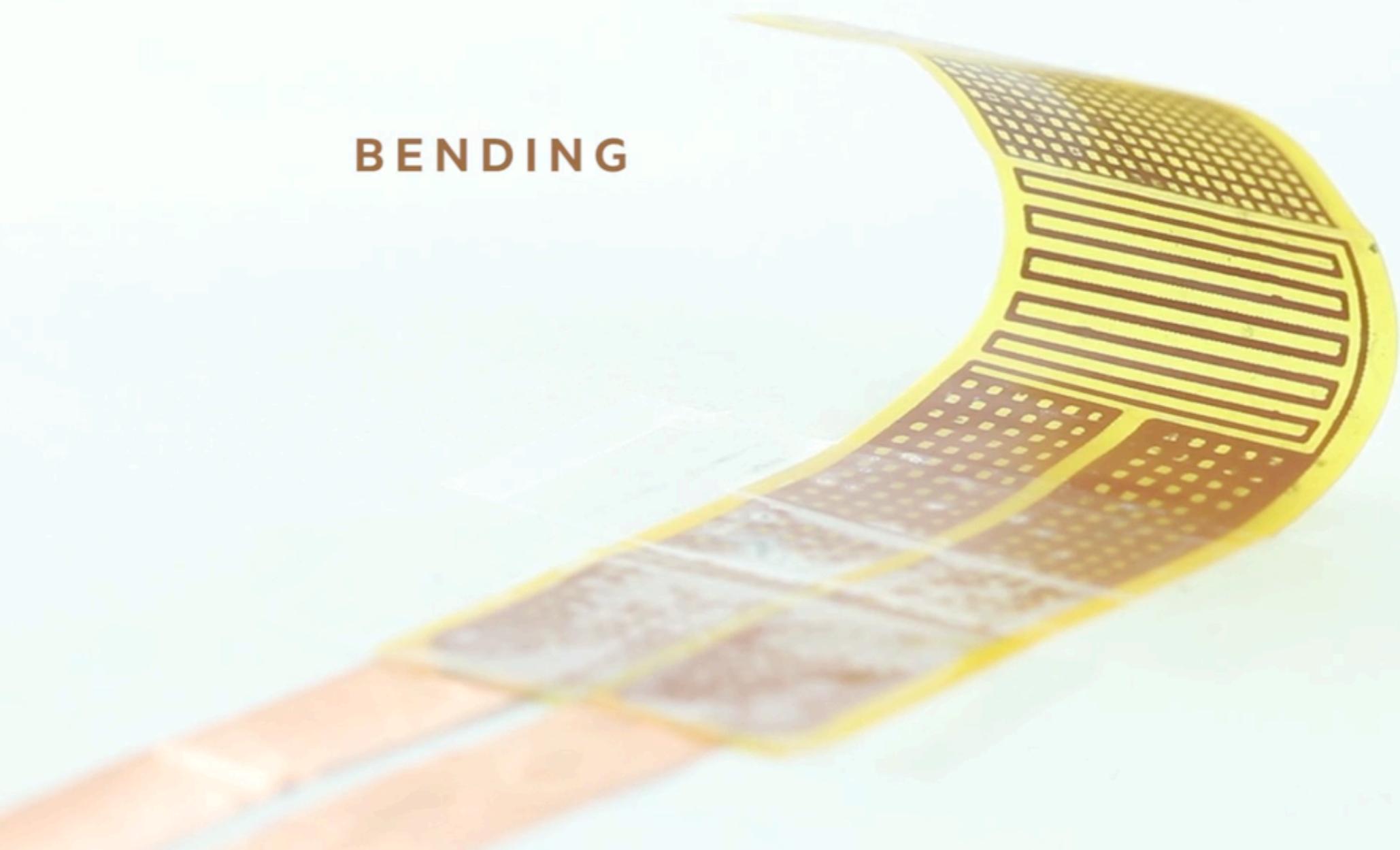
Musical Origami Interactive / JooYo un Paek



SensorTape / MIT Artem Dementyev, Cindy Hsin-Liu Kao and Joe Paradiso

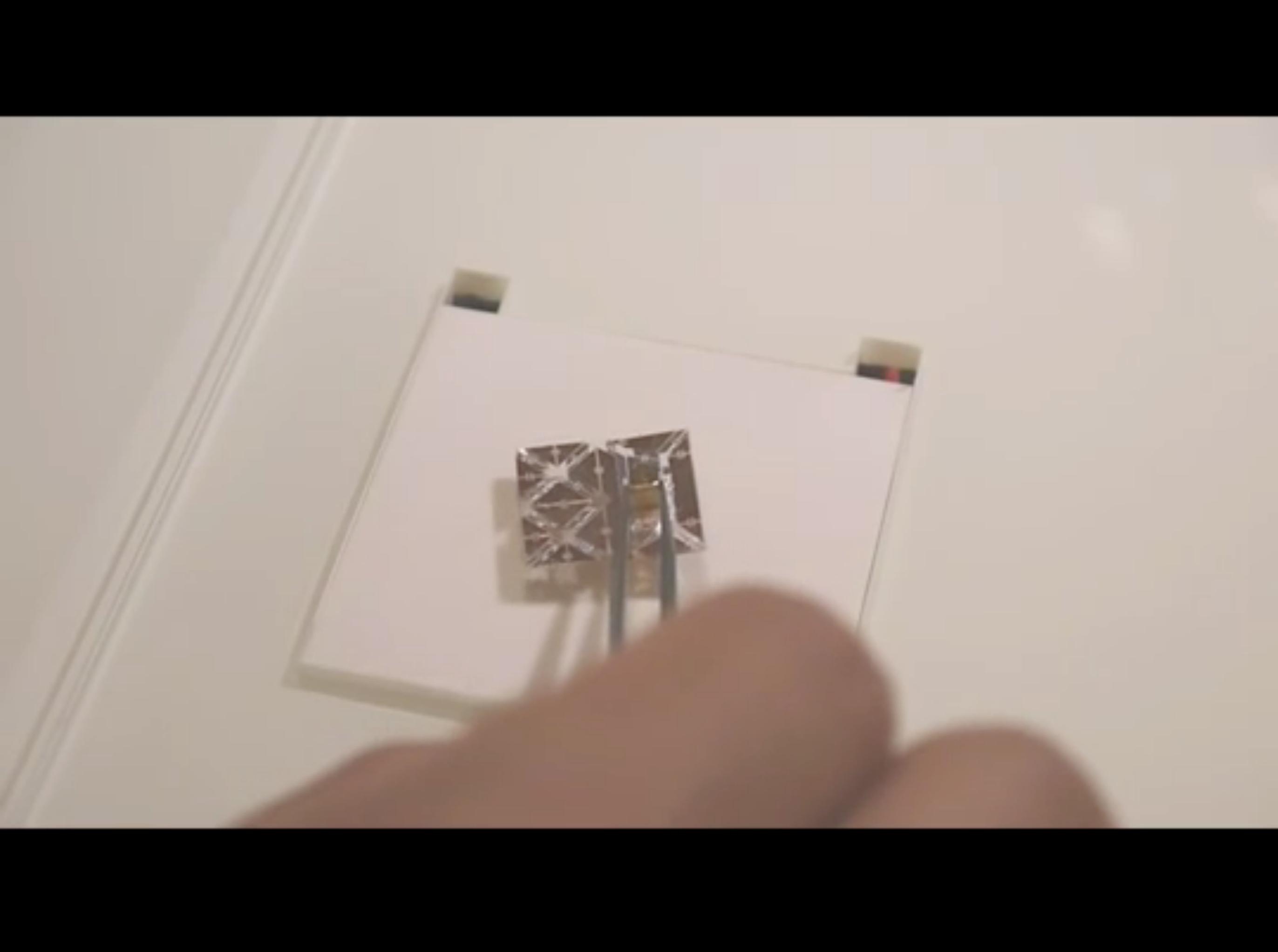


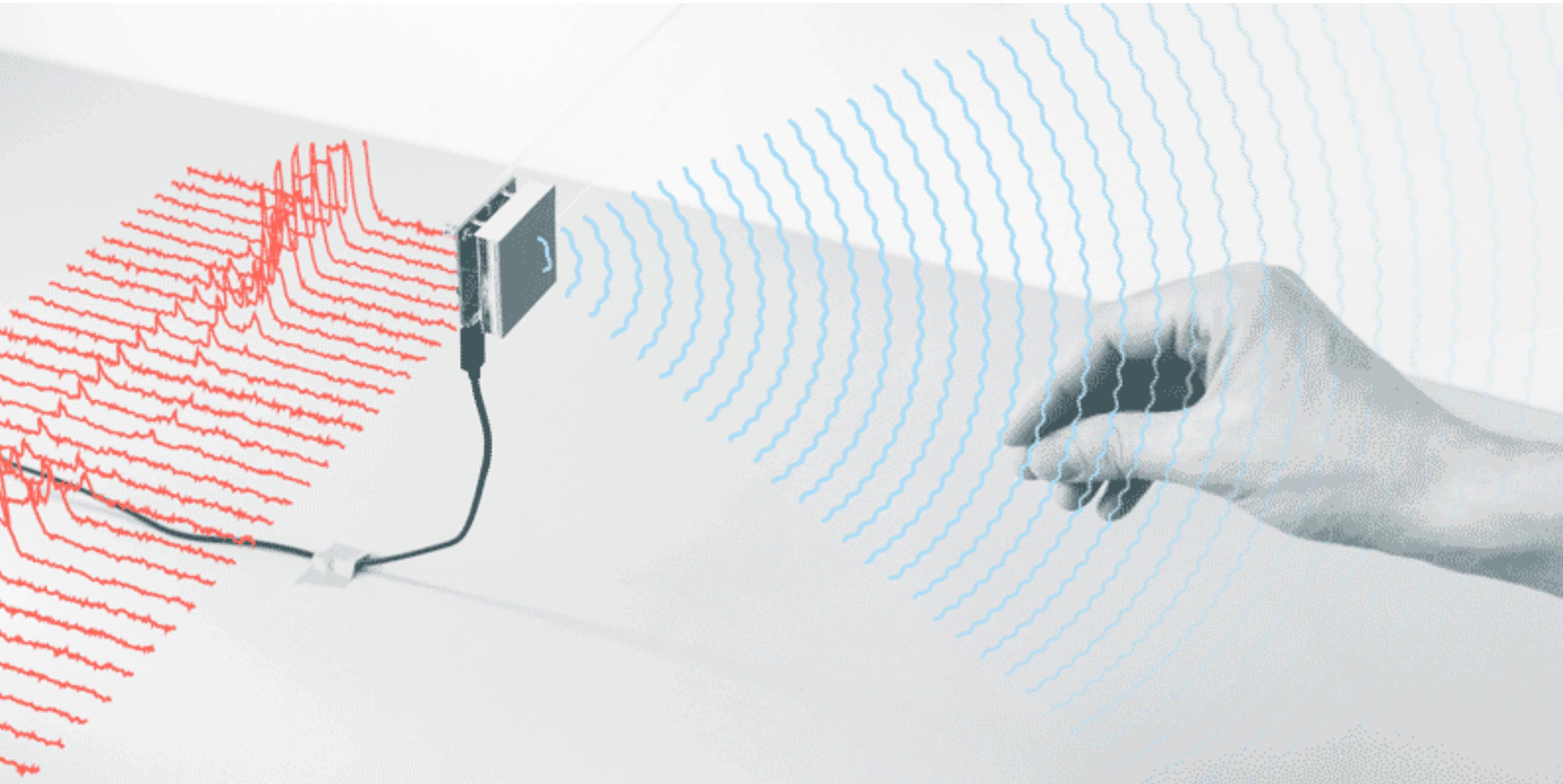
BENDING





uniMorph MIT Shuheii Miyashita

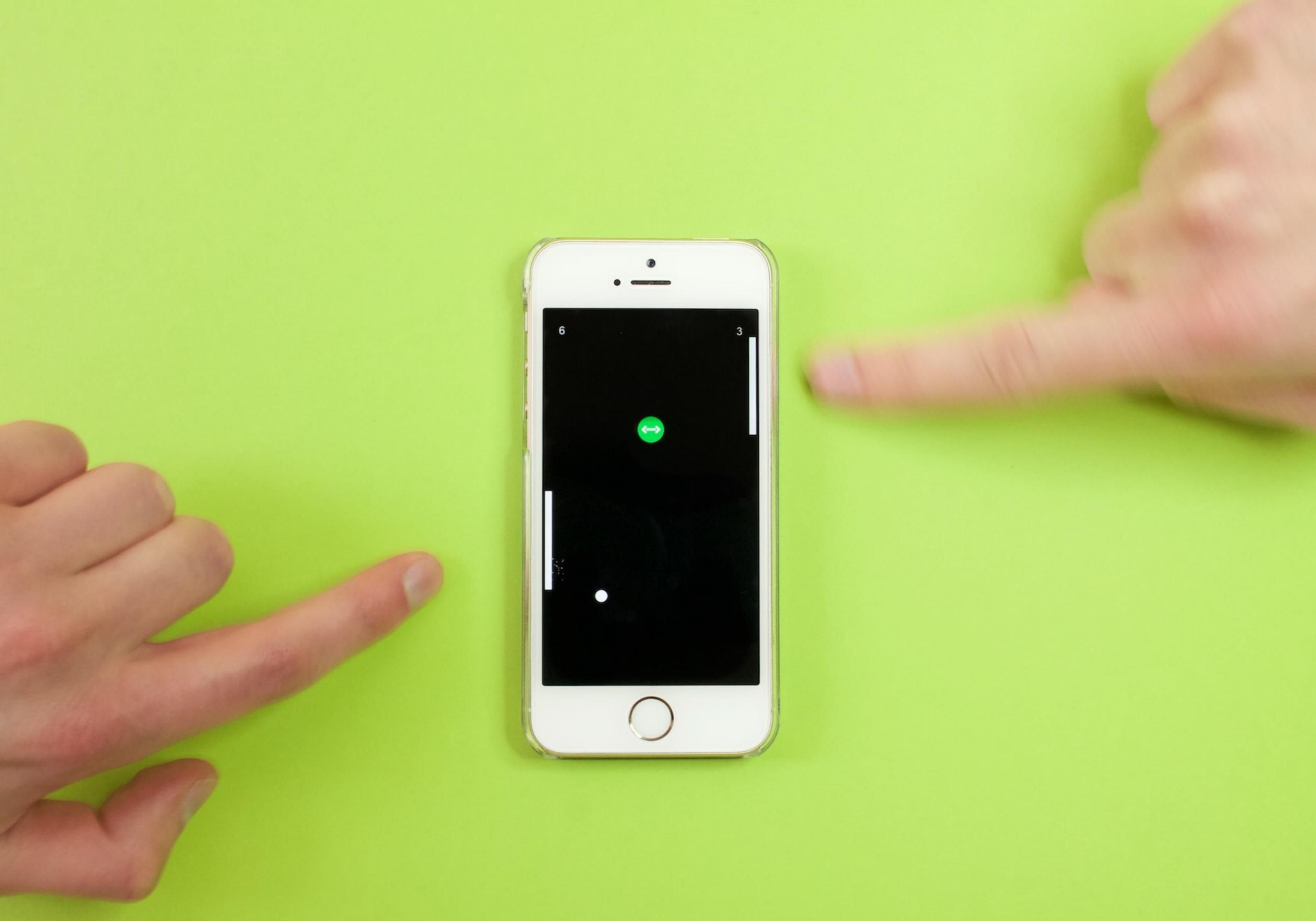


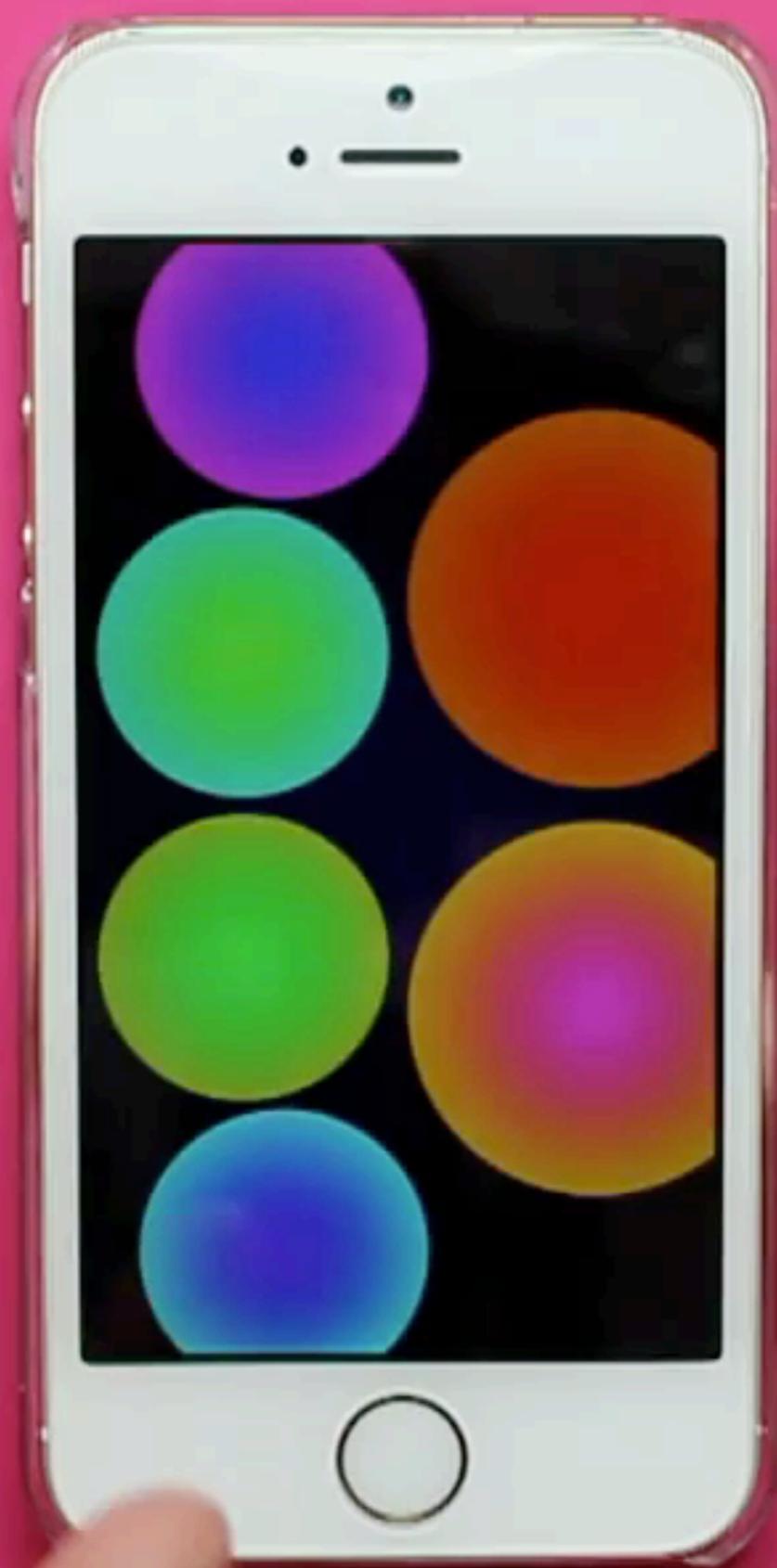


Soli / Google (miniature radar to detect touchless gesture interactions).

Passive Sensing

Skintillates / Joanne Lo, Doris Lee, David Bui, Eric Paulos







for developing tabletop swarm interfaces.

Merci!

etienne@volumique.com

twitter : @etienne_mineur

cette présentation est disponible :

<http://www.paper-video-games.com/confs/2016/>

références

www.paper-video-games.com

www.shakethatbutton.com

<http://www.eniarof.com/>

<http://tangible.media.mit.edu/>

www.abstractmachine.net/

www.hesge.ch/head/formations-recherche/master-media-design

www.ecal.ch/fr/1103/formations/bachelor/media-interaction-design/projets-workshops

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fictional_games

références

<http://soa.ensad.fr/>

<https://vimeo.com/soaensad>

<http://unpleasant.pravi.me/>

<http://datenform.de/>

<http://www.hesge.ch/head/formations-recherche/master-media-design>

<http://muskegonareagamers.com/encroaching-technology-board-games-history/>

<http://www.creativeapplications.net/>

<http://resf.revues.org/>

Critical Play: Radical Game Design by Mary Flanagan

https://books.google.fr/books?id=-VXH43WH5Z4C&printsec=frontcover&hl=fr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false