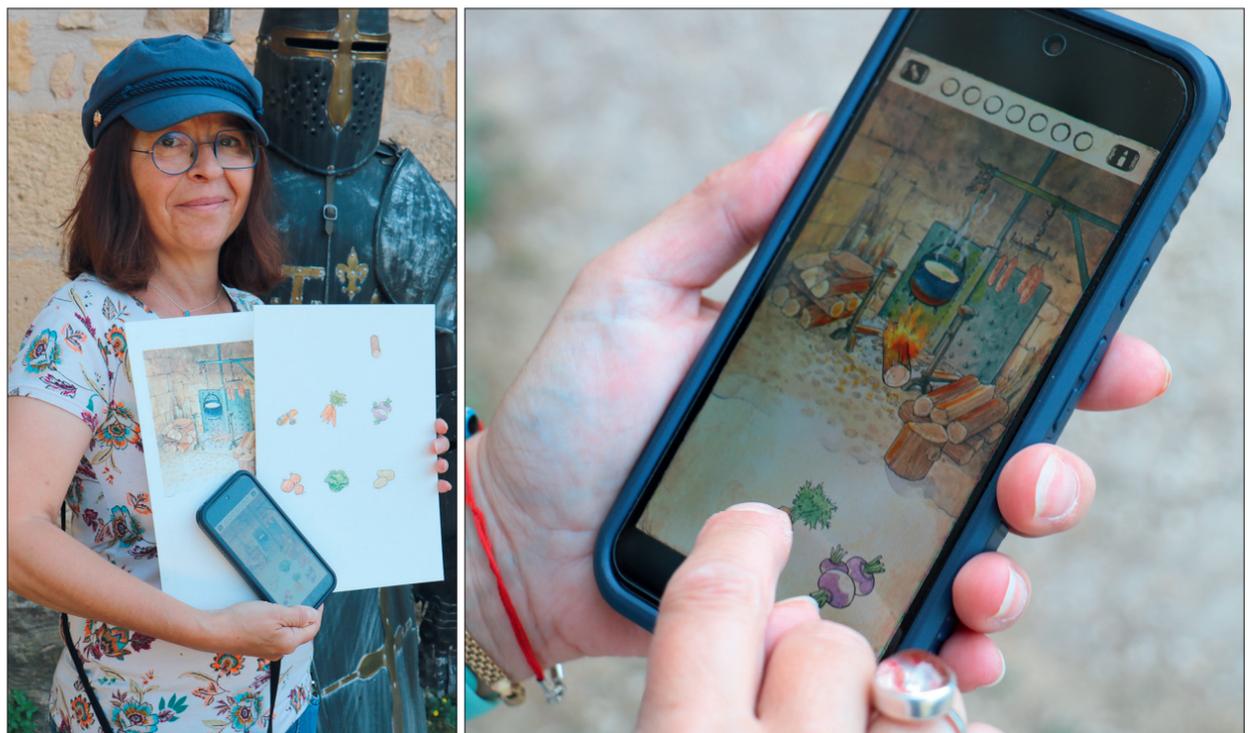


TURSAC

# Un jeu pour plonger dans la légende de Reignac

La Maison forte de Reignac propose, depuis cet été, un jeu sur mobile qui permet de vivre la visite du château autrement.



Catherine Gout a créé les illustrations qui ont servi à l'élaboration du jeu La légende de Reignac. L'illustratrice s'est associée à Laurent Gontier pour la programmation. Ce jeu est accessible toute l'année. (Ph. Th. Mercier)

Vivre une expérience ludique et pédagogique. Voici la promesse du nouveau jeu de la Maison forte de Reignac, située dans la commune de Tursac. Munis de leur téléphone portable, les touristes peuvent depuis juin, partir à la découverte de la légende "la plus étrange du Périgord" et parcourir ainsi les salles de ce château falaise, dans lequel une exposition permanente est consacrée à la période de l'Inquisition, de la torture et de la peine capitale durant le Moyen-âge. L'apparition de ce jeu dans la programmation touristique répond en réalité à une proposition de Catherine Gout, illustratrice, et de Laurent Gontier, développeur. Ensemble, ils ont associé leurs compétences pour créer ce jeu et le proposer ensuite à la direction de la Maison Forte.

« Nous avons déjà travaillé ensemble pour des applications de visite et nous nous sommes associés de nouveau pour créer un jeu qui soit accessible au plus grand nombre », explique Catherine Gout. L'idée originale n'est pas d'avoir un gagnant ou un perdant mais bien « d'agir virtuellement sur le décor du château et révéler, dans les sept pièces de la maison, soit l'histoire, soit la légende en choisissant l'une des deux façons de résoudre les énigmes proposées ». Il aura fallu près de trois mois aux créateurs pour élaborer ce jeu conçu à partir d'une centaine de dessins de Catherine Gout.

« Nous avons répondu favorablement à l'initiative car ce jeu offre une vraie plus-value à la visite, sans être compliqué à prendre en main pour le visiteur. Par ailleurs, il n'ajoute pas de temps de visite supplémentaire, c'est un outil complémentaire », se réjouit Jerry Hemmery, directrice de la Maison Forte.

### Jeu in situ

Pour jouer, les visiteurs doivent flasher un QR code sur leur téléphone sans avoir à télécharger une application ou être obligés de s'inscrire et de laisser des coordonnées. Le jeu est aussi indépendant des grandes plateformes et fonctionne avec tous les systèmes de smartphones.

« C'est un détail qui n'a l'air de rien mais ce fut un défi technique que nous voulions réaliser pour lever des freins auprès des visiteurs. C'est une aventure à résoudre en famille ou entre amis », explique à son tour Nathalie Jouat, responsable de la communication de la Maison Forte de Reignac.

Chaque mini-jeu se résout dans une salle différente du château, dans lequel se trouvent les indices, dans le décor ou sous la forme d'énigmes sur une page arrachée du grimoire de Reignac. « Ce jeu in situ ne peut se réaliser qu'à la condition de venir physiquement à la Maison Forte. Le but n'était pas de faire une jouabilité complexe et que les visiteurs y passent des heures car ça n'aurait

pas fonctionné », ajoute Nathalie Jouat. Les joueurs pourront, par exemple, réaliser virtuellement dans la cuisine une soupe ou un breuvage de sorcière, secouer le chat dans la chambre ou reconstituer le portrait-robot de l'alchimiste. À la fin, le jeu génère une comptine en fonction des points collectés. Chaque vers correspond à l'une ou l'autre façon dont chaque mini-jeu a été résolu. « Le résultat n'est jamais le même d'un joueur à l'autre, c'est l'un des aspects les plus intéressants du développement du jeu », estime Catherine Gout.

« Il incite les enfants à vraiment bien observer les panneaux, les décors et à être acteurs de leur visite. Souvent, les jeunes visiteurs décrochent mais pas avec ce jeu qui est pédagogique pour eux », insiste Nathalie Jouat.

La réalité augmentée a été conçue aussi pour les étrangers avec une version en anglais. « Nous sommes satisfaits de cette première année de lancement, nous n'avons pas eu de problème technique. Les retours des utilisateurs sont également positifs. Le jeu est désormais disponible toute l'année et non pas uniquement pendant la période estivale », rappelle Nathalie Jouat. Une façon originale de découvrir un lieu emblématique du Périgord.

Théophile Mercier

“

Le but n'était pas de faire une jouabilité complexe et que les visiteurs y passent des heures.

”

en partenariat avec

actu.fr  
reussir-le-perigord