

JOURNAL DE DÉVELOPPEMENT

Réflexions :

L'importance d'un alphabet Stardew

Peu-t-on rendre plus souples les lettres difficiles ?

- Réponse de Franz

Développer un "alphabet" de plusieurs formats (la grille 5X7 est accommodante mais elle prend beaucoup d'espace, ça donne des résultats qui sont difficiles à caser sur les fermes). Une grille plus petite pourrait limiter les lettres qu'on pourrait créer mais nous permettrait de créer des plus longs textes

Construire des escaliers pour les cavernes *besoin*de*pierres*

Nous allons détruire la ferme éventuellement :(

To-do list : (en date du 22 novembre)

SUR LA FERME

- *Iridium ore* (skull cavern)
- Transférer le vin des cuves dans le coffre du sous-sol de la maison au toit vert.

SUR L'ÎLE

- Faire des graines d'ananas (une fois les ananas récoltés)
- Explorer, trouver du gingembre (pour les totems qui mènent à l'île)
- Trouver des *Dragon tooth* dans la caverne (ils apparaissent sur le sol ou après avoir tué les dragons dans la lave)
- Récolter les cactus pour en faire des graines

Prochaine Rencontre :

- Penser à une organisation de groupe (privilégier certaines actions)

Pour la création de lettres dans les caves du Cactus Désert

- Ramasser beaucoup de pierres pour faire des tunnels
- Prendre des bombes quand on va miner de la pierre pour accélérer le processus

BUG DU STARDEW VALLEY FAIR

J'ai essayé de me rendre au *fair* (16e jour de l'automne) afin d'obtenir des étoiles et de pouvoir acheter un des *rarecrows* qui manque à notre collection, mais le *always on server* semble avoir un bug qui empêche de rejoindre la fête. Lors d'une première tentative, j'ai voulu utiliser l'avatar du *remote PC* pour me joindre aux festivités, mais ça

a créé un *game-breaking bug* où le personnage était paralysé. La deuxième fois, dès que je me suis rendu à la fête, le jeu s'est interrompu. Je vais tenter de voir si un *update* du *mod always-on* a été publié, mais si ce n'est pas le cas, j'imagine qu'il faudra seulement éviter de se rendre à la fête et attendre la prochaine journée, en faisant une croix sur l'accumulation de la collection de tous les épouvantails 😞

Mi-avril 2023 - Gab

Je me rends compte que, sans savoir pourquoi ni comment, j'ai toujours envisagé l'écriture d'un texte dans Stardew Valley comme devant se limiter strictement aux espaces disponibles qui étaient offerts par le jeu - la ferme, Ginger Island, potentiellement des journaux au sein du jeu, ce qui s'est avéré faux et qui de toute manière aurait été assez bancal et ordinaire comme manière d'écrire sans se poser le vrai défi d'écrire dans le jeu.

Et même si le premier projet d'écriture qui m'est venu en tête portait précisément sur la question du temps, je n'ai pas réalisé avant aujourd'hui que puisqu'on travaillerait à partir de captures d'écran, on pourrait, si ça nous chantait, écrire des messages aussi longs qu'on le voudrait, en effectuant autant de captures d'écran que requis ou nécessaire.

Ce qui m'a peut-être dissuadé d'envisager cette option est, paradoxalement, le temps requis et/ou investi à écrire un long texte à coup de *land art*.

Je garde en réserve l'idée de choisir un texte plus long et de savoir que je pourrais l'étaler dans un même espace grâce à une temporalité étirée.

L'idée de travailler un temps plus concret et direct et de commenter cette expérience du jeu avec la simple formule "assidûment", cultivée un jour à la fois, sans engrais et avec une routine presque acharnée, est l'objectif sur lequel je devrais me concentrer pour le moment.

Et puisque je veux justement que cette installation ait un volet "performance", je ne vais pas utiliser de *cheats*, ni même d'engrais, afin de laisser la progression et l'émergence des plantes se faire naturellement.

Je veux aussi obtenir l'effet de cascade donc je vais décaler l'étape de planter les graines sur 5 jours pour permettre une émergence croissante.

Mais est-ce que le plus important serait vraiment que le mot apparaisse dans l'ordre, ou que les couleurs soient belles et agencées?

Je pense aussi que faire apparaître l'accent circonflexe une fois que le mot est terminé est une bonne idée, ça va comme créer une petite blague!

Mais je dois prendre le temps de calculer les temps de croissance des plantes pour être certain que ça va bien rentrer en 28 jours.

MISE À JOUR ;

Je pourrais faire la blague (stupide) de décomposer "assidûment" en "assis dûment", ça parlerait aussi de la notion de *keyboard cowboy* que Max a relevé dans la lecture des rares textes théoriques écrits à propos de Stardew. Cependant, pour ce faire, je dois prévoir l'insertion d'une lettre supplémentaire dans l'espace de jeu.

19 avril : est-ce que c'est nécessaire que les plantes soient installées dans leur ordre de croissance? Ça ferait plus "négligé" de ne pas planter les graines au même moment, mais je pourrais aussi choisir la séquence des plantes non pas en fonction de leur durée de croissance mais plutôt à partir de leurs couleurs.

25 avril : je penche définitivement vers l'étalement séquencé... mais qui va partir des deux côtés! Les lettres ASSID vont croître de la gauche vers la droite, les lettres MENT de la droite vers la gauche, et la lettre U du bas vers le haut, pour culminer avec l'accent circonflexe!