**1. Quelles sont les principales mécaniques de gameplay dans votre jeu ?**

Dans ce jeu, les joueurs et joueuses peuvent **explorer** un monde ouvert composé de biomes variés tels que des forêts, des plaines et des collines. Pour survivre dans cet environnement, ils devront affronter des créatures qui peuplent ces lieux, qu’elles soient hostiles ou passives, en utilisant la force lors de **combat**. Les ressources trouvées au fil de **l’exploration** pourront être entreposées dans un inventaire limité. Enfin, la survie dépendra aussi de la **récolte** de ressources naturelles indispensables pour se nourrir ou fabriquer des équipements. Le jeu est conçu pour être **rejouable**. Il est très dur de tout explorer, découvrir ou même d'affronter le boss final lors de notre première partie, ce qui encourage les joueurs à recommencer pour découvrir un peu plus à chaque nouvelle tentative.

**2. Quelles attitudes sont encouragées ou punies par le gameplay ?**

Le gameplay offre une liberté d'action aux joueurs, leur permettant de choisir comment ils souhaitent progresser. Par exemple, il est possible de chasser des animaux pour se nourrir, mais ce n'est pas une obligation : ils peuvent tout aussi bien choisir une alimentation exclusivement basée sur les baies. De plus, le combat final propose un choix moral important : céder à la colère et chercher à se venger, ou accepter la perte et avancer dans l'acceptation.

**3. Quelles sont les principales motivations des joueurs et joueuses ?**

La principale motivation des joueurs et joueuses est de découvrir pourquoi le gardien du village a abandonné les habitants, les laissant sans défense face à l’envahisseur. La rejouabilité les incitera à tenter d’atteindre l’objectif final de manière différente, en s’appuyant sur l’expérience et les connaissances acquises lors de chaque tentative.

**4. Quelle vision du monde incarne le joueur et la joueuse (utopique, réaliste, dystopique) ?**

Le joueur incarne une vision du monde plutôt réaliste, car il est difficile de prévoir quelle attitude nous adopterions dans une situation similaire à celle du personnage. La perception du monde varie en fonction du joueur et de ses choix tout au long de l'aventure, en particulier lors du choix final face au boss.

**5. Quelles sont les conséquences de ces différentes visions du monde pour le joueur et pour le gameplay ?**

Le réalisme permet aux joueurs et joueuses de plonger dans un monde qui n'est ni entièrement noir ni entièrement blanc, mais plutôt neutre. Il n’y a pas de distinction claire entre le bien et le mal, tout repose sur une question de vengence. De plus, les actions du joueur n’entraînent pas de conséquences directes, comme cela peut se produire dans la réalité.

**6. Le schéma narratif célèbre-t-il l’action individuelle ou collective ?**

Le joueur ou la joueuse est livré(e) à lui-même, sans possibilité de jouer à plusieurs ni de former des alliances avec des compagnons. On se retrouve seul avec ses propres choix et actions, ce qui favorise l’action individuelle.

**7. Les personnages principaux décident-ils pour ou avec les autres ?**

Il n'y a qu'un seul personnage principal, et c'est lui qui décide du destin des autres formes de vie peuplant la forêt que l'on explore.

**8. Les personnages peuplant le monde contribuent-ils aux décisions ou sont-ils passifs ?**

Certaines créatures et animaux sont passifs et ne chercheront pas à nous nuire, tandis que d'autres peuvent se montrer agressifs, nous obligeant à recourir à la force contre notre volonté.

**9. Le joueur est-il enjoint à rendre son monde plus durable ou plus inclusif ?**

Le joueur peut, s'il le souhaite, se nourrir uniquement de baies pour éviter la souffrance animale. En dehors de cela, le joueur n'est pas amené à lutter pour un monde plus durable ou inclusif.

**10. L’organisation sociétale favorise-t-elle la mise en concurrence, la compétition, ou la collaboration ?**

L'organisation sociétale favorise plutôt la compétition, chacun faisant ce qu'il faut pour survivre, un peu comme chez les animaux. Il n'y a pas véritablement de volonté de nuire aux autres, mais cela se fait davantage par nécessité pour assurer sa propre survie.

**11. Favoriser la collaboration entre les joueurs et joueuses pourrait-il venir enrichir le gameplay ?**

Dans notre jeu, il n'y a pas de possibilité pour les joueurs et les joueuses de collaborer, car il s'agit d'un jeu solo sans mode multijoueur.

**12. Quelle est la place de la violence (physique, émotionnelle, verbale, symbolique) dans le jeu ?**

La violence peut être physique, si le joueur le souhaite, face à l'environnement qui l'entoure, et c'est le seul type de violence possible dans le jeu.

**13. Quelle est l’ambition et le but recherché par votre personnage / vos personnages joueur à court terme ? Long terme ?**

À court terme, le but du personnage est de venger sa tribu, même s'il a la possibilité d'épargner le responsable. À long terme, le personnage aura pour vocation de rejoindre une nouvelle tribu et de la protéger, afin d'éviter que celle-ci subisse le même destin tragique que sa propre tribu, décimée (cela n’est pas représenté dans le jeu).

**14. Quels messages véhiculent-ils ?**

Le message véhiculé porte sur l'importance du contrôle de soi : faut-il faire du mal à quelqu'un qui nous a fait du mal, ou choisir le pardon ? Cette question, seul le joueur peut y répondre, et selon sa décision, il recevra un message de vengeance ou de pardon.

**15. Une pluralité de points de vue est-elle proposée ?**

Oui, un point de vue est axé sur la vengeance, tandis que l'autre est centré sur l'acceptation et le pardon. Les deux points de vue dépendent des choix du joueur.

**16. Le joueur/la joueuse est-il amené à changer d’échelle et/ou de point de vue ?**

Oui, d’une certaine façon, en apprenant les véritables raisons pour lesquelles le gardien a abandonné son village.

**17. Leur traitement est-il équitable ?**

Pas vraiment, le joueur sera plutôt amené à détester le protecteur et à choisir la vengeance plutôt que le pardon. Cela est dû aux informations que l'on découvre au fil du jeu.

**18. Équilibrer ou déséquilibrer les points de vue peut-il enrichir votre jeu ?**

Oui, d'une certaine façon, cela peut être utile de favoriser un acte généralement mal vu, comme la vengeance, car cela rend le choix du joueur encore plus difficile. Cela lui pose la question : la vengeance est-elle justifiable dans certains cas, ou faut-il jamais y céder, quelle que soit la personne concernée ?

**19. Votre jeu intègre-t-il des romances entre vos personnages ?**

Non, il n'y a pas de romance dans notre jeu, car le personnage est seul.

**20. Ont-elles une valeur ajoutée pour l’histoire ?**

Non, il n'y a pas de romance intégrée dans notre jeu.

**21. Comment sont-elles représentées ? Le joueur peut-il choisir ses romances ?**

Non, elles ne sont pas représentées et il n'y a pas de possibilité de choix, car il n'y a pas de romance intégrée dans le jeu.

**22. Proposer d’autres types de romances et de représentations de celles-ci pourrait-il enrichir votre histoire et/ou votre gameplay ?**

Non, pour la première raison qu'il n'y a pas de romance, et que cela pourrait casser le rythme du jeu, qui est assez court et centré sur l'objectif de vengeance. De plus, cela ne serait pas crédible, car il ne nous reste plus de proches, tous étant morts.

**23. Les joueurs et joueuses ont-ils une certaine conscience des enjeux sociaux et environnementaux ?**

Non, cela n’est pas mentionné dans le jeu, car ce ne sont pas des thématiques qui concernent notre personnage à ce moment de sa vie.

**24. Si oui, comment cette conscience s’incarne-t-elle dans leurs comportements ? Évolue-t-elle au fil du récit ?**

Non, car il n'y a pas de conscience des enjeux sociaux et environnementaux dans notre jeu.

**25. Y a-t-il un intérêt pour le joueur de rendre son monde plus durable et/ou plus inclusif ?**

Non, car la question d'un monde plus durable ou inclusif n'est pas au cœur du jeu et n'est pas traitée dans notre histoire.

**26. Quelle est la place de la construction dans votre jeu ?**

Dans notre jeu, il n'y a pas la possibilité de construire des bâtiments, mais plutôt de créer des pièces d'équipement pour notre survie à partir des ressources récoltées.

**27. Et celle de la destruction ?**

Il n'y a pas la possibilité de détruire des infrastructures dans le jeu, mais il est possible de perturber l'écosystème en pratiquant la chasse des animaux, si le joueur le souhaite.

**28. Les ressources (environnementales / animales / humaines) sont-elles exploitées ? Si oui, de quelle façon ?**

Les ressources environnementales et animales sont exploitées. On peut récolter des baies, miner des roches, couper des arbres, etc., pour créer des équipements qui permettent de mieux survivre face à la nature hostile de la forêt. Il est également possible d'exploiter les animaux pour leur viande, mais aussi pour leur peau, ce qui est vivement recommandé.

**29. Comment les ressources se régénèrent-elles dans le gameplay ?**

Le jeu est assez rapide, avec seulement 3 jours de gameplay au total pour atteindre l'objectif final. Cela ne laisse pas la possibilité aux animaux de se reproduire ni aux plantes de pousser.

**30. Le joueur est-il encouragé à ne posséder que ce dont il/elle a besoin pour survivre ?**

Oui, car notre inventaire est limité en nombre de places, ce qui empêche le joueur de transporter 300 morceaux de viande d'animaux, mais plutôt une quantité raisonnable de 3-4 morceaux. Cela permet d'être un peu plus réaliste et pousse le joueur à ne posséder que ce dont il a besoin.

**31. L’accumulation de ressources est-elle encouragée ? Pénalisée ?**

Oui, le joueur, s'il le souhaite, peut remplir son inventaire uniquement de viande, mais cela ne le mènera pas très loin. Il devra diversifier son inventaire, car sinon la viande accumulée ne lui servira concrètement à rien lors du combat contre le boss final, ou du moins le désavantagera par rapport à l'équilibre des forces.

**32. Limiter les ressources ou temporiser son accumulation pourrait-il avoir une valeur ajoutée pour le gameplay ?**

Les ressources sont explicitement limitées, car une trop grande quantité ne servirait à rien et ferait perdre du temps à récolter. Le joueur est poussé à n'utiliser que ce dont il a réellement besoin.

**33. Le joueur a-t-il conscience des conséquences de ses choix sur les ressources naturelles et d’une possible raréfaction/extinction des ressources ?**

Le joueur n'a pas conscience de cela dans le jeu, car il n'est pas vraiment amené à se poser la question, étant donné la rapidité du rythme du jeu.

**34. La notion de conséquences systémiques (en cascade) a-t-elle été intégrée dans le gameplay ?**

Non, cette notion n'est pas intégrée dans notre jeu, car la durée assez courte ne permet pas d'avoir des répercussions ou des conséquences.

**35. Quels systèmes de rewards sont mis en place pour le joueur ?**

Il n'y a pas de système de récompenses pour le joueur dans notre jeu.

**36. Pourriez-vous les enrichir, les faire récompenser des comportements durables et/ou inclusifs ?**

Non, cela n'est pas possible, car la question des récompenses, ni celle de la durabilité ou de l'inclusivité, n'est pas abordée dans notre jeu.

**37. Quelles sont les composantes de votre monde ? (Géographie, géologie, flore, faune, climat…)**

Notre monde possède une géographie variée, avec des reliefs et des environnements différents. On peut y trouver, sur une grande partie de la carte, des forêts traversées par des rivières, ainsi que des plaines et plusieurs collines. Le climat est plutôt tempéré, bien qu'il soit recommandé de porter des vêtements chauds pour éviter de souffrir du froid, surtout la nuit ou dans les collines.

**38. De quelle façon chaque composante façonne et est façonnée par les autres ?**

La géographie varie en fonction du biome dans lequel on se trouve. Par exemple, une plaine ne comportera aucun arbre, contrairement à une forêt qui en regorge. De plus, certaines ressources, comme le fer, ne peuvent être trouvées que dans les collines, et non dans les plaines. Cela s'applique également au climat et à la faune de chaque région, bien qu'il puisse y avoir des similitudes, chaque biome présente des différences sur plusieurs aspects.

**39. Ces composantes sont-elles un décor ? Ont-elles un rôle à jouer dans l’histoire ?**

Chaque biome possède un décor unique, avec sa propre faune et flore, comprenant des arbres, de l'herbe, des champignons, ainsi que des créatures, notamment présentes dans les forêts et moins dans les collines. Chaque biome joue un rôle clé dans l'histoire, car toutes les ressources ne se trouvent pas au même endroit. Par exemple, les champignons sont rares dans les plaines, mais abondants dans les forêts.

**40. Participent-elles à véhiculer des stéréotypes ?**

Non, cela ne pousse pas à véhiculer des stéréotypes contre qui que ce soit ou quoi que ce soit.

**41. Quels sont les liens préexistants entre chacune de ces composantes avant l’intervention du personnage ?**

Ces liens ne sont pas perturbés par l'intervention du joueur, car le jeu se déroule assez rapidement et ne laisse pas la possibilité d'affecter gravement l'environnement.

**42. Quelles sont les organisations sociétales présentes dans votre univers ?**

C'est un monde de fantaisie, peuplé d'esprits de la forêt qui habitent un peu partout dans les bois et qui sont assez xénophobes, notamment envers le joueur. Il y a également une entité protectrice assez puissante. Autrefois, des humains habitaient la région, mais ils ont été anéantis, du moins en grande partie.

**43. Vous êtes-vous appuyé sur des experts/personnes directement concernées pour qu’elles soient représentées de façon réaliste ?**

Ces liens ne sont pas perturbés par l'intervention du joueur, car le jeu se déroule rapidement et ne permet pas d'affecter gravement l'environnement.

**44. Comment les valeurs des sociétés présentées coexistent-elles, sont-elles unanimement partagées ? Ou suscitent-elles des tensions ?**

Généralement, elles n'interfèrent pas vraiment entre elles, mais parfois des transgressions de territoire ont lieu, ce qui provoque des tensions voire des affrontements entre elles. Cependant, dans le jeu, ces affrontements ne sont pas montrés.

**45. Quelle est la place du personnage dans son environnement et dans sa société ?**

Il faisait partie d'une des sociétés qui, malheureusement, a disparu. Toutefois, cela ne lui confère pas un droit de passage sur les terres des esprits de la forêt, qui vont bien lui faire comprendre.

**46. Quels sont les modes de vie, décors, accessoires et loisirs inhérents à ces univers et sociétés ?**

Nous avons la possibilité de visiter l'ancien village en ruines de notre personnage, où l'on peut retrouver des éléments qui nous parlent du fonctionnement de leur société, ainsi que leurs anciens lieux de vie et de travail. L'entité protectrice possède un antre reconnaissable par la présence de nombreux tribus offerts par les villageois. Les esprits de la forêt n'ont pas vraiment de maisons construites ; ils vivent simplement dans la forêt.

**47. Quelle image renvoient-ils ? Les stéréotypes associés à ces modes de vie ont-ils une valeur ajoutée pour l’histoire ou pourraient-ils évoluer ?**

Ils renvoient une image assez réaliste de comment les différentes sociètés peuvent vivrent même si elles sont imaginaires. Les stéréotypes associer à leur mode de vie rajoute du réalisme à l’histoire et la cohérence ainsis que de la pertinence. On est pas ammené à voir régulièrement le village d’une tribue et de savoir qu’est ce que concrétement on peut y retrouver.

**48. Comment les sociétés ont-elles été façonnées par leur environnement ?**

Comme toutes les sociétés, celles dans notre jeu utilisent les ressources disponibles dans leur environnement. Par exemple, le village est situé près d'une rivière pour pouvoir se laver et boire. Dans le village, on peut retrouver des stocks de baies ou de viandes, ce qui laisse penser que les habitants pratiquaient la chasse et la cueillette. En raison de l'environnement plutôt froid, les villageois étaient également amenés à chasser pour pouvoir se faire des vêtements chauds. Les esprits de la forêt sont intimement liés à la nature, ils sont donc une représentation de celle-ci, ou en tout cas l'une des représentations possibles.

**49. Nomadisme, sédentarisme ? Quelles ressources naturelles sont mises à leur disposition ? Leur accès est-il facile, difficile ?**

Les humains sont sédentaires et exploitent les ressources disponibles autour d'eux, comme les arbres, l'eau, les animaux, etc. Les esprits de la forêt, quant à eux, sont plutôt nomades et se déplacent généralement dans des régions où les forêts semblent être menacées par un danger imminent. L'accès pour les humains est facile, car les forêts sont pratiquement vierges de toute autre présence de civilisation nécessitant des ressources naturelles. Les esprits de la forêt ont globalement les mêmes besoins que toute végétation, et rien de plus ce qui peut être considéré comme facile.

**50. Comment l’environnement a-t-il été façonné par les sociétés ?**

L'emplacement du village a nécessité de la déforestation et la dégradation de la flore pour pouvoir construire des habitats. En revanche, les esprits de la forêt ne dégradent pas la forêt, même pas un peu. (Tout ceci n'est pas explicitement représenté dans le jeu, mais peut être deviné).

**51. Comment les valeurs et cultures évoquées se traduisent-elles dans l’espace ?**

Cela se traduit grâce à la mise en place de lieux consacrés aux différentes sociétés. On peut retrouver le village en ruine des humains ainsi que plusieurs constructions humaines dispersées un peu partout sur la carte.

**52. Les notions d’alimentation locale, de saison, de gaspillage, de recyclage sont-elles prises en considération ?**

Seules les notions d’alimentation locale sont réellement traitées, ou en tout cas compréhensibles, en explorant les lieux humains, où l’on peut trouver de la nourriture végétale mais aussi animale. À part cela, les autres notions ne sont pas prises en compte.

**53. Sinon, y aurait-il une valeur ajoutée pour l’histoire et/ou le gameplay à en intégrer ?**

Notre jeu ne permet pas de jouer pendant plusieurs heures, ce qui rend impossible l’intégration d’éléments comme les saisons, qui nécessitent une période plus longue, se comptant en semaines plutôt qu’en jours, comme c’est le cas dans notre jeu. Le recyclage ainsi que le gaspillage ne sont pas des thèmes pertinents à ajouter dans une histoire plutôt fantastique, encore moins dans le contexte spécifique de notre jeu.

**54. Les personnages et les sociétés sont-ils conscients de leurs impacts sur l’univers et de leurs limites ?**

Les sociétés dans notre jeu n'ont pour la plupart pas conscience de leur impact sur l'univers ni de leurs limites. La seule exception pourrait être les esprits de la forêt, qui ont véritablement conscience de leur impact sur la nature, ou du moins de l'impact des autres sur celle-ci. C'est ce qui les pousse à agir de manière assez belliqueuse et xénophobe.

**55. Si la société continuait de se développer de la même façon, à quoi ressemblerait-elle dans un futur proche ? Lointain ?**

Les différentes sociétés continuent à se développer sans prêter une grande attention à leur impact sur l'environnement, bien que certaines puissent être amenées à changer d'avis. Seuls les esprits de la forêt ne se développent pas, car ils agissent plutôt par instinct et ne sont pas vraiment dotés de libre arbitre ni de capacité à réfléchir ou à innover.

**56. Quelle est la nature des interactions entre le personnage, la faune, la flore et l’environnement ?**

On pourrait dire que les interactions sont plutôt hostiles d'une certaine manière, même si le joueur est amené à exploiter la nature pour survivre et se nourrir.

**57. Quel est l’impact de ces interactions, à court ou long terme ? Peut-il évoluer ?**

Les impacts du joueur n'ont pas de conséquences à court ou à long terme. Ses actes dans la forêt ne perturberont en aucun cas l'écosystème, cela reste anecdotique vu la taille de la forêt. Il n'est pas amené à évoluer au sein du jeu, mais peut-être qu'après avoir accompli sa vengeance, il décidera de changer et d'évoluer.

**58. Quelle est l’image qu’il renvoie aux joueurs et joueuses ?**

Il renvoie une image de nécessité, car tout être humain ferait les mêmes actes que le personnage pour survivre, tout simplement.

**59. Comment la société a-t-elle évolué pour faire face aux contraintes de son environnement (technologie, magie, symbiose) ? Et avec quel impact ?**

Les sociétés humaines peuvent être amenées à utiliser la magie, mais cela n'est pas exploité dans le jeu. Comme tout être humain, elles utilisent la technologie qu'elles possèdent, aussi primitive soit-elle, pour se défendre ou se développer.

**60. Le joueur ou la joueuse peut-il choisir son personnage ? Son genre ? Son avatar ? Sa faction ?**

Non, il n’est pas possible de choisir son personnage, ni son genre, ni son avatar, ni sa faction

**61. Si oui, cela apporte-t-il un changement de perspective, de gameplay ?**

Cela n'est pas intégré dans notre jeu, et cela ne change pas la perspective du gameplay.

**62. Sinon, l’expérience du joueur pourrait-elle être améliorée par un tel choix ?**

Non, car cela pourrait casser l'attachment du joueur au destin de son personnage.

**63. Quels sont les profils des personnages joueurs et non joueurs (principaux, secondaires, figurants, incluant non humains) ?**

Le personnage unique jouable est considéré comme principal, tandis que la plupart des personnages non-joueurs sont non-humains et jouent un rôle de figurants. Il est uniquement possible de les combattre, sauf quelques exceptions, comme le boss de fin, qui peut être considéré comme un personnage principal non-joueur.

**64. Âge, prénom, genre, orientation sexuelle, origine géographique, origine perçue, profession, caractéristiques physiques, rôle attribué, valeurs, cultures, traditions, spiritualités... Avez-vous imaginé des profils à l’intersection de plusieurs identités ?**

Le personnage principal a environ 21 ans, son genre n'est pas encore défini, il pourrait être masculin ou féminin. Son orientation sexuelle n'est pas mentionnée. Il/elle est originaire d'une région imaginaire nommée "La Marche d'Helkaz" et est un/une indigène chargé(e) de la chasse dans son village. Il mesure environ 1m75, avec une carrure assez sportive. Ses valeurs sont protectrices et communautaires. Il appartient à une culture nommée "Sakarlien", dont les traditions reposent sur des cérémonies d'offrandes à leur dieu. Les habitants avaient un culte axé sur la nature jusqu'à l'arrivée de l'entité protectrice du village. Face à sa force et sa puissance, les habitants décidèrent de lui vouer un culte. Il n'y a pas d'intersection raciale ou culturelle prévue dans le jeu.

**65. Quels sont les vêtements et accessoires attribués aux personnages ?**

Le personnage principal porte une tenue et des accessoires assez primitifs, similaires à ceux des autres membres de sa tribu. Cela inclut des vêtements en peau et des armes en bois, avec quelques exceptions en fer. L'entité protectrice est représentée comme une créature sans corps physique, constituée de magie aux teintes noires et violettes.

**66. Sont-ils adaptés à l’univers et aux rôles narratifs et gameplay ?**

Oui, cela a été pensé pour être adapté et cohérent avec l'univers ambiant que nous avons imaginé pour le jeu.

**67. Faire évoluer ces choix pourrait-il enrichir l’histoire et suggérer un engagement sociétal et/ou environnemental ?**

Oui, cela pourrait permettre d'enrichir l'histoire, mais pas nécessairement un engagement sociétal ou environnemental.

**68. Comment les prises de parole et actions de chaque personnage contribuent-elles au déroulement de l’histoire ?**

Il n'y a pas de prises de parole très fréquentes dans le jeu, le personnage est plutôt mute, sauf vers la fin. Cela ne contribue pas réellement au déroulement de l'histoire ; seules ses actions physiques ont une réelle conséquence.

**69. Y a-t-il une différence de traitement en fonction du genre, de l’origine perçue, géographique, etc. ?**

Oui, techniquement, certaines sociétés, comme les esprits de la forêt, n'aiment vraiment pas les autres sociétés qui ne sont pas directement liées à la nature ou qui ne ressemblent pas à de la végétation. Sinon, il n'y a pas vraiment de différence de traitement dans le reste de l'univers.

**70. Votre récit intègre-t-il des personnages en situation de handicap (visible ou invisible) ?**

Non, le récit n'intègre pas de personnage en situation de handicap, qu'il soit visible ou invisible.

**71. Si oui, traitez-vous le handicap ou la maladie comme un sujet à part entière ou simplement comme une composante normalisée ?**

Non, car il n'y a pas d'aspect lié à l'handicap ou à la maladie intégré dans le jeu.

**72. Sinon, intégrer un personnage en situation de handicap ou de maladie pourrait-il avoir une valeur ajoutée ?**

Non, pas spécialement dans notre cas, car un handicap visible pourrait réduire le rythme du jeu, et cela est également valable pour une maladie.

**73. Votre récit intègre-t-il des personnages LGBTQIA+ ?**

Non, il n'y a pas de personnages LGBTQIA+ dans notre récit.

**74. La question du genre et de l’orientation sexuelle fait-elle l’objet d’une considération particulière ? Laquelle ? Pourquoi ?**

Non, cette question n'est pas abordée, car il faudrait l'introduire de manière logique, et pour cela, il faudrait des éléments de romance, ce qui n'est pas présent dans notre jeu.

**75. Les stéréotypes associés aux profils de vos personnages ont-ils une valeur ajoutée pour l’histoire ?**

Non, il n'y a pas de stéréotypes associés à nos personnages dans notre jeu, donc cela ne peut pas créer de valeur ajoutée.

**76. Si non, pourriez-vous les faire évoluer pour enrichir vos personnages ?**

Non, pas forcément, car la question n'est pas vraiment traitée, et cela pourrait soit enrichir nos personnages, soit les rendre moins intéressants.

**77. Vous êtes-vous appuyé sur des experts ou des personnes concernées pour décrire vos personnages de façon réaliste ?**

Non, nous ne nous appuyons pas sur des experts pour décrire les personnages de manière réaliste.

**78. Le traitement du personnage (angle de caméra, animation) participe-t-il à véhiculer des stéréotypes ?**

Non, il n’y a pas de stéréotypes véhiculés dans notre jeu.

**79. Faire évoluer ce traitement pourrait-il envoyer un autre message au joueur ?**

Non, car ce traitement n'est pas intégré dans notre jeu.

**80. En quoi le contenu des dialogues, l’intonation, la tonalité de la voix ou l’accent utilisés pour le doublage participent-ils à la définition du profil du personnage ?**

Dans notre jeu, il n'y a pas beaucoup de dialogues, et ceux que l'on rencontre vers la fin de l'histoire ne donnent pas suffisamment d'éléments sur le profil du personnage, car on peut supposer que la situation dans laquelle il se trouve pourrait le pousser à faire des choix qu'il n'aurait normalement pas faits.

**81. Proposer une voix inattendue pour votre personnage pourrait-il surprendre positivement le joueur ?**

Non, car il est important de laisser la possibilité aux joueurs d'entreprendre la voie qu'ils souhaitent, plutôt que de les forcer à suivre une seule direction.

**82. Les caractéristiques de certains de vos personnages peuvent-elles évoluer en fonction de votre casting CGl et ainsi s’adapter aux profils des comédien·nes sélectionné·es ?**

Non, il n'y a pas de casting CGI dans notre jeu, et même nos personnages n'ont pas vocation à être réalistes du point de vue 3D, donc les caractéristiques des personnages n'ont pas de conséquences sur un éventuel casting CGI.

**83. Avez-vous sensibilisé vos équipes aux problématiques sociales (violences sexistes et sexuelles, discriminations) et environnementales (dérèglement climatique, limites planétaires) ?**

Non, cela n'a pas encore été réalisé, mais une sensibilisation sur les questions environnementales sera tôt ou tard abordée, ce qui ne sera pas le cas pour les problématiques sociales.

**84. Prévoyez-vous des échanges réguliers avec les membres de votre équipe pour réfléchir à comment réduire l’impact environnemental de votre studio et de vos jeux ?**

Oui, cela sera fait pour optimiser le jeu et le rendre le moins polluant possible. Je suppose que si nous avions un studio, nous ferions pareil pour réduire l'empreinte de notre studio, en réalisant des tâches telles que planter des arbres ou acheter des technologies moins énergivores.

**85. Avez-vous nommé un.e référent.e écoconception et un.e référent.e engagement sociétal ?**

Oui, dans notre équipe, nous avons deux référents pour l'écologie et l'accessibilité : Joachim Douillard et Mathis CioChetto.

**86. Avez-vous défini une liste d’engagements et de préoccupations prioritaires sur lesquels vous souhaitez agir, et avec quelle échéance ?**

Oui, nous nous engageons à rendre notre jeu le plus accessible possible à tous, en particulier pour les personnes en situation de handicap sonore, visuel, moteur et intellectuel. Cela sera réalisé grâce à l'implémentation de quatre systèmes : un mode daltonien pour les problèmes visuels, l'ajout d'icônes pour représenter les bruits pour les personnes malentendantes, la possibilité de changer les touches pour les personnes ayant des difficultés motrices, et un système pour ajuster la difficulté, afin de permettre aux joueurs de personnaliser leur expérience.

**87. Une communication en interne (pédagogie des équipes, partage de bonnes pratiques) a-t-elle été prévue pour mettre en avant ces engagements de manière transparente ?**

Oui, cela a déjà été réalisé lors d'une réunion où nous avons discuté des différentes manières de rendre le jeu le plus accessible possible.

**88. Avez-vous communiqué ces engagements de manière sincère et transparente auprès de vos partenaires et prestataires ?**

Non, car nous n’avons ni partenaires ni prestataires, mais si cela avait été le cas, nous l’aurions fait pour obtenir leur feu vert ou leurs approbations.

**89. Prêtez-vous attention aux engagements RSE de vos partenaires et prestataires ?**

Non, car nous n’avons ni partenaires ni prestataires, mais si cela avait été le cas, nous l’aurions fait pour respecter leurs engagements RSE.

**90. Mettez-vous à disposition de vos équipes les outils d’éco-socio-responsabilité déjà développés pour votre industrie ?**

Non, cela n’a pas été mis à la disposition des équipes pour la première raison que nous n’avons pas d’industrie et la seconde, car nous n’avons pas les outils d’éco-responsabilité.

**91. Les notions de diversité, parité et inclusion se retrouvent-elles dans les profils de vos équipes et dans vos méthodes de recrutement ?**

Non, cela n’a pas été réalisé car nous n’avons pas d’entreprise ni d’industrie, et même si cela était le cas, nous partons du principe que chacun a les mêmes chances pour entrer dans notre éventuelle entreprise.

**92. Avez-vous pensé à adapter votre organisation et vos infrastructures de développement si nécessaire pour certains profils ?**

Non, car nous ne possédons pas actuellement d’organisation ni d’infrastructures, mais si cela avait été le cas, nous aurions bien entendu développé tout ce qu'il faut pour permettre l'accès à certains profils.

**93. L'organisation de votre équipe permet-elle aux néophytes de développer leurs compétences ?**

Oui, les personnes les moins compétentes dans des domaines comme la 3D ou la programmation ont droit à de l’aide et à des cours adaptés pour leur expliquer clairement certaines notions.

**94. L'organisation du temps de travail offre-t-elle flexibilité (télétravail, horaires adaptés) ?**

Oui, il est possible, pour des raisons valables, de travailler depuis chez soi ou d’avoir des horaires adaptés. Notre équipe met un point d’honneur à veiller à ce que chacun se sente bien afin de travailler dans les meilleures conditions.

**95. Utilisez-vous des données collectives pour partager des retours d'expérience avec d'autres studios ?**

Non, il n’y a pas actuellement de coopération avec d’autres studios, car nous ne possédons pas de studio. Cependant, si cela était le cas, ce serait avec plaisir, car cela serait favorable aux deux studios et permettrait un développement accru.

**96. Avez-vous réalisé une estimation de vos émissions de gaz à effet de serre ?**

Non, cela n’a pas encore été réalisé, mais ce sera fait très prochainement afin de déterminer le moteur de jeu sur lequel nous allons nous orienter. Réduire nos émissions de gaz à effet de serre est une priorité pour nous.

**97. Avez-vous identifié des pistes pour réduire cet impact ?**

Oui, nous prévoyons d'utiliser un moteur de jeu le moins gourmand possible, tout en nous permettant de réaliser un jeu de qualité avec nos compétences actuelles. Nous essayons également d’optimiser nos éléments 3D ainsi que notre code afin de minimiser les émissions.

**98. Avez-vous facilité les alternatives à faible impact pour vos salariés ?**

Oui, comme mentionné précédemment, les membres de notre équipe qui ne sont pas salariés ont la possibilité de télétravailler quelques jours par semaine. Cela contribue à la réduction de leurs émissions et à un impact environnemental moindre.

**99. Avez-vous une politique d'achats durable pour les équipements et mobiliers ?**

Non, car nous n’avons ni acheté de locaux ni de mobilier ou d’équipements. De plus, nous n’avons pas les moyens de réaliser de tels achats pour le moment.

**100. Votre politique d’achats IT est-elle tournée vers des labels reconnus ?**

Non, car nous n’avons pas de politique d’achats IT. Cependant, si cela avait été le cas, nous aurions favorisé l’utilisation de labels reconnus.

**101. Le matériel fourni peut-il être utilisé à titre personnel ?**

Non, car aucun matériel n'est fourni, et même si cela avait été le cas, la réponse aurait été non.

**102. La production de déchets de votre studio peut-elle être réduite ?**

Non, car nous ne possédons pas de studio et nous ne produisons pas de déchets.

**103. Les équipements obsolètes sont-ils recyclés ou reconditionnés ?**

Non, cela n’est pas prévu car le cas d’équipement obsolète n’est pas encore envisagé, mais si cela arrivait, il serait préférable de les recycler ou de les reconditionner.

**104. Avez-vous choisi un fournisseur d'électricité à impact réduit ?**

Non, nous n’avons pas choisi de fournisseur particulier en prenant en compte l'impact qu'il émet. Nous ne sommes même pas amenés à choisir notre fournisseur d’électricité pour la plupart des membres du groupe.

**105. Votre hébergeur a-t-il été choisi en fonction de son PUE ?**

Non, car nous n’avons pas la possibilité de choisir notre hébergeur, donc nous ne savons pas si ce dernier a été choisi en fonction de son PUE.

**106. Si vous compensez vos émissions résiduelles, ces actions contribuent-elles au développement de puits de carbone ?**

Non, nous n’avons pas connaissance de si ces derniers contribuent au développement de puits de carbone.

**107. Avez-vous pris en compte l'impact carbone des éléments nécessaires à votre communication ?**

Non, cela n'a pas été pris en compte actuellement.

**108. Avez-vous réalisé une analyse complète du cycle de vie de votre jeu ?**

Non, ceci n'a pas été réalisé.

**109. Vos jeux sont-ils conçus en suivant une démarche d'éco-conception ?**

Oui, lors de la réalisation de notre jeu, nous mettons en pratique toutes les mesures possibles pour économiser des ressources et adopter une approche d'éco-conception dans le développement de notre jeu.

**110. Les éléments du jeu sont-ils évalués pour leur économie d'énergie ?**

Non, nous avons une idée claire de notre jeu et nous ne l'avons pas modifiée dans le but d'économiser de l'énergie. Nous réalisons la vision que nous avons pour le jeu tout en développant de manière éco-consciente les éléments qui le composent.

**111. La direction artistique et le gameplay nécessitent-ils des spécifications techniques élevées ?**

Pas forcément, nous avons choisi de réaliser un jeu en low poly pour la partie 3D et d'intégrer des mécaniques basiques, mais pas simplistes.

**112. Prenez-vous en compte l'impact environnemental de la plateforme de sortie du jeu ?**

Non, cela n’a pas encore été pris en compte, mais nous n’avons pas encore réfléchi à une potentielle sortie du jeu.

**113. Avez-vous identifié des moyens pour éviter le suréquipement des joueurs ?**

Non, aucun moyen n’a été identifié pour éviter le suréquipement des joueurs, mais notre jeu ne nécessite rien d’autre qu’un ordinateur et éventuellement un casque audio.

**114. Pensez-vous intégrer un mode "éco" dans le jeu ?**

Non, cela n’a pas été prévu d’intégrer un mode « éco » dans notre jeu.

**115. Votre jeu nécessite-t-il des accessoires additionnels ou utilise-t-il des crypto-actifs ?**

Non, aucun crypto-actif, système de micro-transactions, ni accessoires additionnels n'est présent dans le jeu.

**116. Avez-vous prévu un décompte des heures passées sur le jeu pour calculer les émissions d'usage ?**

Non, cela n'est pas prévu, mais généralement, ce genre de système est déjà présent sur les plateformes de publication de jeux comme Steam ou Epic Games.

**117. Prévoyez-vous de communiquer sur l'impact environnemental du jeu et vos mesures d’éco-conception ?**

Non, aucune communication n'est prévue concernant l'impact environnemental ni les mesures d'éco-conception.

**118. Avez-vous prévu la possibilité pour les joueurs de signaler des propos inappropriés ?**

Non, cela n’est pas prévu car le jeu n’est pas multijoueur et il n’y a pas de possibilité d’écrire.

**119. Avez-vous réfléchi aux avertissements nécessaires pour le jeu ?**

Oui, bien que notre jeu puisse être classé PEGI 12 ou moins, il est important d'avertir concernant la violence présente.

**120. Votre jeu intègre-t-il des systèmes/interfaces d’accessibilité pour les joueurs en situation de handicap ?**

Oui, notre jeu intègre la possibilité d'adapter les situations de handicap sonore, visuel, moteur et intellectuel. Cela sera réalisé grâce à l'implémentation de quatre systèmes : un mode daltonien pour les problèmes visuels, l'ajout d'icônes pour représenter les bruits pour les personnes malentendantes, la possibilité de changer les touches pour les personnes ayant des difficultés motrices, et un système pour ajuster la difficulté, afin de permettre aux joueurs de personnaliser leur expérience.

**121. Avez-vous travaillé avec des experts ou des associations spécialisées sur ces sujets ?**

Non, nous n'avons pas été amenés à travailler avec des experts ou des associations spécialisées sur la question de l'accessibilité ou du handicap.

**122. Serait-il possible de développer des systèmes d'accessibilité dans votre jeu ou lors de sorties de DLC ?**

Non, car nous avons déjà développé des systèmes d'accessibilité dans notre jeu et aucun DLC n'est prévu à la sortie.

**123. Avez-vous appliqué le RG2A (référentiel obligatoire pour l’accessibilité des services publics) ?**

Non, la RG2A n'a pas été appliquée dans notre jeu.

**124. Quels enjeux sociaux ou environnementaux votre jeu porte-t-il ?**

Notre jeu ne possède pas d'enjeux sociaux ou environnementaux.

**125. Avez-vous identifié l’impact que vous souhaitez avoir auprès de vos joueurs en intégrant ces enjeux ?**

Non, car notre jeu ne possède pas d'enjeux pouvant toucher les joueurs, que ce soit des enjeux sociaux ou environnementaux.

**126. Avez-vous identifié des experts/associations/partenaires avec qui travailler sur ces enjeux ?**

Non, aucune association, expert ou partenaire n’a été identifié pour travailler sur les deux enjeux non présents cités plus haut.

**127. Avez-vous identifié des actions hors du jeu pour encourager les joueurs à agir sur ces enjeux (site internet, événements, campagnes de communication) ?**

Non, aucune action n’est prévue en dehors du jeu pour encourager les joueurs à agir sur les enjeux que nous n’avons pas intégrés dans le jeu.

**128. Souhaitez-vous faire de ces enjeux un élément important de votre communication ?**

Non, nous n’avons pas prévu de faire de communication concernant les enjeux, donc il n’y en aura pas.

**129. Avez-vous envisagé un déploiement de la campagne hors de France ?**

Non, aucune campagne de communication ne sera déployée hors de la France.

**130. Avez-vous budgété cette campagne d'impact et identifié les personnes de votre équipe pour sa coordination ?**

Non, aucun fonds n'a été attribué pour établir un budget de campagne visant à impacter les joueurs.