

CHRETIENNOT Léopold
DEFERNEZ Victor
SCHOEPFER Adam

Projet Bossa Nova

Explication et Limites

Pour ce jeu, le but était de raconter le quotidien d'une jeune fille qui emménage seule pour la première fois et se retrouve confrontée à la solitude et aux angoisses qui peuvent l'accompagner. Le principe était de faire accomplir au joueur une série de mini-jeux retranscrivant les tâches du quotidien. Bien qu'ils n'en adoptent à première vue que les aspects redondants et monotones, le jeu devait chercher à faire comprendre par son gameplay que l'une des astuces permettant de surmonter les angoisses de la vie en solitaire est justement de trouver dans la routine des tâches quotidienne une forme de sérénité et d'apaisement. Ainsi l'ambiance *cosy* du jeu aidé par sa bande son devait lui apporter le côté *wholesome* d'un *care-game*. Les points importants étaient donc de concevoir une série de mini-jeux agréable à jouer, y compris dans la répétition, une ambiance agréable, et un tout qui devait accompagner une histoire émouvante et riche sur le plan émotionnelle.

Malheureusement, les conditions et le temps de travail disponible ne nous ont pas permis d'aller au bout de nos ambitions. La narration est la partie qui a le plus pâti de ce manque car elle est finalement quasiment absente, à l'exception de quelques dialogues qui laisse deviner ce que devait être le projet initial. Les mini jeux se sont limités au nombre de deux. Bien qu'ils souffrent de quelques bugs nous sommes plutôt satisfaits du design global. On peut noter que même si cela ne se voit pas dans le build du jeu, ils disposent tous deux d'un côté itératif qui devait pouvoir accompagner la narration. Ainsi, le mini des devoirs, dispose de nombreux schémas de points différents qui peuvent augmenter en difficulté. Le mini jeu de ménage lui a été pensé pour être modulable. Le nombre de poussière peut donc être augmenté, virtuellement jusqu'à l'infini, par la simple modification d'une variable. Le nombre de poussière aurait ainsi pu augmenter à mesure que le joueur ne jouait pas au jeu de ménage. Par ailleurs on peut aussi déplorer le côté brouillon, désordonné et inégal du code et des fichiers du jeu, qui témoignent des conditions de précipitation dans lesquelles le jeu a malheureusement été terminé.

En résumé, si nous nous sentons un peu déçus et frustrés de ne pas avoir atteint le résultat que nous ambitionnions, notre principale faute a sans doute été dans la conception et dans l'envergure que nous avons voulu donner au projet, tout en surestimant le temps que nous aurions à lui consacrer. L'expérience a tout de même été très enrichissante et nous trouvons certaines satisfactions néanmoins dans le produit fini.