

therapy



KRATOS

therapy







Chloé Attard, Antoine Bélliard, Gabriel Bondia et Alexandre Poulteau

## I. Représentations

- A. Analyse narrative
- B. Analyse formelle
- C. Analyse structurelle
- D. Analyse contextuelle

## III. Détournement formel

- E. Logo
- F. Assets graphiques
- G. Assets sonores

## II. Détournement contextuel

- H. Narration
- I. Pitch
- J. Intentions
- K. 3C
- L. Objectifs
- M. Gameplay
- N. RGD

## III. Détournement structurel



- 1<sup>ère</sup> trilogie : mythologie grecque + Mythe de Faust (pacte avec un Dieu pour obtenir de la puissance, mais dont les conséquences seront funestes -> couplé à l'idée de la vengeance dans les premiers opus

- GOD OF WAR 4 : Changement de schéma narratif -> quête de rédemption, sortir du cercle de violence de la première trilogie.

- Relation père/fils au cœur du jeu.

- Crainte de la destinée, du patricide.

- Cercle de violence liée à la guerre, à la masculinité toxique, aux transmissions des valeurs familiales.

"Ne sois pas désolé, sois meilleur."

"Maîtrise tes émotions."

"Ferme ton cœur."



Scène de la chasse = initiation à la virilité



"Guérison" de Kratos commence quand il accepte de parler -> approche psychothérapeutique.

Cf : scène où Atreus tombe malade dû au secret oppres-sant sur la vérité divine de son père



Le design du personnage de Kratos représente la puissance musculaire. En grec ancien, Kratos (**Κράτος**) signifie la force, la **puissance**. Les attributs du guerrier et la dureté du personnage en font un **archétype de la virilité**, nuancé par **la vieillesse et l'usure** (à partir de God of War 4).

Les cendres de sa femme et de sa fille représentent sa **pénitence**, concept judéo-chrétien appliqué à un personnage issu de la Grèce antique.

Kratos représente également le cliché du puissant guerrier qui ne laisse transparaître **aucune émotion**. Puisqu'ils sont tus, ses **traumatismes** sont montrés sur le design du personnage ; nombreuses cicatrices, expressions faciales pouvant rappeler des personnages comme Rambo...

La **barbe fournie** vient remplacer le bouc que portait le personnage dans les premiers opus. Celle-ci peut être dûe à un effet de **mode**, mais également à la volonté de rattacher le personnage à un **imaginaire nordique**.



## B. Analyse formelle

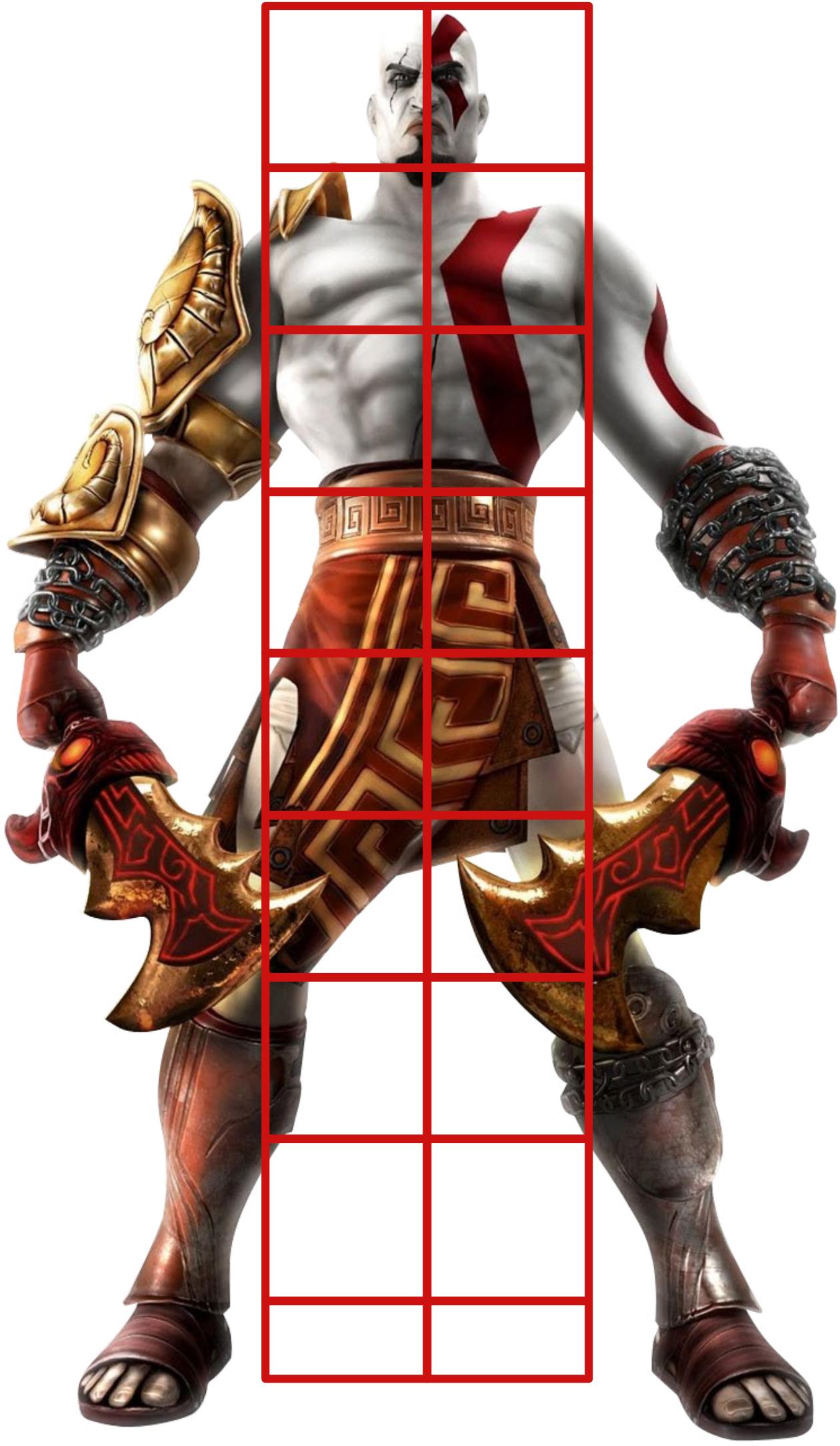




Résultats de recherche Google "Spartiate"



B. Analyse formelle



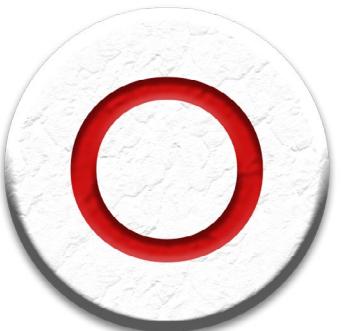
8 1/2 canons : dimensions pour un personnage divin ou un super-héros



7 canons : dimensions standard pour un personnage humain

Source : Patrice Menconi

B. Analyse formelle



Le gameplay de God Of War est caractérisé par le **spectacle de la puissance** de Kratos comme le montrent les coups critiques sur les ennemis, qui rappellent les finishers de Doom 2016. On ressent également une **influence de l'âge**, Kratos étant plus "lourd" et difficile à tourner que dans les God Of War PS3.

God Of War divorce avec certains aspects du Beat Em Up rapide et nerveux pour se munir d'une trinité bloc/parade/roulade empruntée à Dark Souls (gameplay plus méthodique, plus lent).

**Atreus** peut également participer au combat à l'aide d'un **arc**, style de combat réputé "déshonorables" qui correspond à la personnalité traîtresse de Loki. Dans certaines séquences de chasse, le joueur contrôle Kratos qui dirige directement Atreus, le forçant à tuer des animaux dans une véritable **mise en abyme**. Atreus gagne également des capacités de combat au cours de l'aventure (tirer plus de flèches, etc). En d'autres termes, Atreus apprend à "devenir un homme" sous la direction de Kratos/le joueur.



La sortie de God of War s'inscrit dans une période où l'on constate un regain d'intérêt pour la **mythologie nordique**, par exemple avec la série "Viking" ou le jeu "Senua's sacrifice".

En tant qu'exclusivité temporaire chez Sony (et permanente du côté console), le jeu est surtout dans la droite lignée de la "philosophie" Sony qui est de mettre en avant des **aventures solo** avec une **grande emphase émotionnelle et cinématographique**. On a pu parler de "naughtydogisation" de la licence God of War, en référence à Naughty Dog, studio central au sein de la stratégie de Sony, qui a produit les Uncharted et les Last of Us, et mettant aussi des duos au cœur de leur gameplay, héritiers de "Ico" repeints à la sauce hollywoodienne. Ainsi le dernier God of War reprend le concept de duo avec le **binôme père-fils**, avec une volonté de mettre l'émotion et le cheminement intérieur des personnages et une emphase sur la mise en scène, avec un **plan séquence** voulant nous en mettre plein la vue.

Cette nouvelle direction, voulant mettre en avant l'émotion, se retrouve dans cette phrase de Cory Barlog, le directeur artistique de God of War 2018 : "Dans les premiers jeux, nous avons plus abordé l'évolution physique. Mais aujourd'hui, c'est beaucoup plus l'évolution émotionnelle, intérieure, qui nous intéresse."



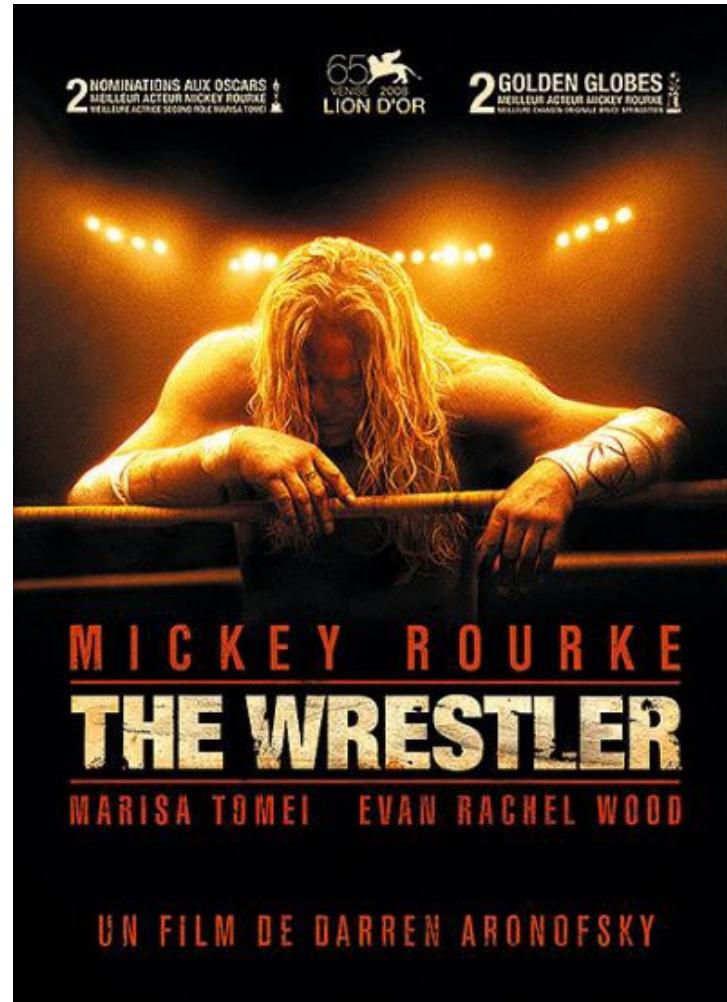
Vikings, 2013 - 2020

#### ▷ D. Analyse contextuelle



Mais God of War reste une série tournée vers l'**action**, avec un personnage de guerrier surpuissant voulant se mesurer aux dieux. Un personnage qui est une des grandes figures de la **masculinité hégémonique** dans les jeux vidéos. La guerre étant une des composantes centrales de la virilité archaïque, ce “dieu de la guerre” en serait même la quintessence. Il y a donc une **tension** entre la volonté d'avoir un Kratos plus **humain**, plus proche des **émotions**, et son inscription dans un schéma de **virilité** qui valorise l'action et la violence au dépens de l'expression de ces émotions. Cette tension a pour conséquence de faire du “Kratos nouveau” une nouvelle figure de la “brute au grand cœur”, figure récurrente dans le cinéma hollywoodien, souvent joué par des acteurs tel que Marlon Brando, Clint Eastwood ou plus récemment Mickey Rourke (par exemple dans le film “The Wrestler” qui a été une source d'inspiration pour notre détournement). Derrière la carapace du dur à cuire se cacherait un coeur sensible qu'il nous faudrait découvrir...

Mais la tension subsiste. L'intention de focaliser sur le “cheminement intérieur” du personnage, qui nécessite parfois l'expression d'une certaine vulnérabilité, est entravée par sa fonction de guerrier porteur d'action spectaculaire, expression d'une virilité souvent caricaturale et peu cohérente avec la volonté d'un récit mature et plus humain.

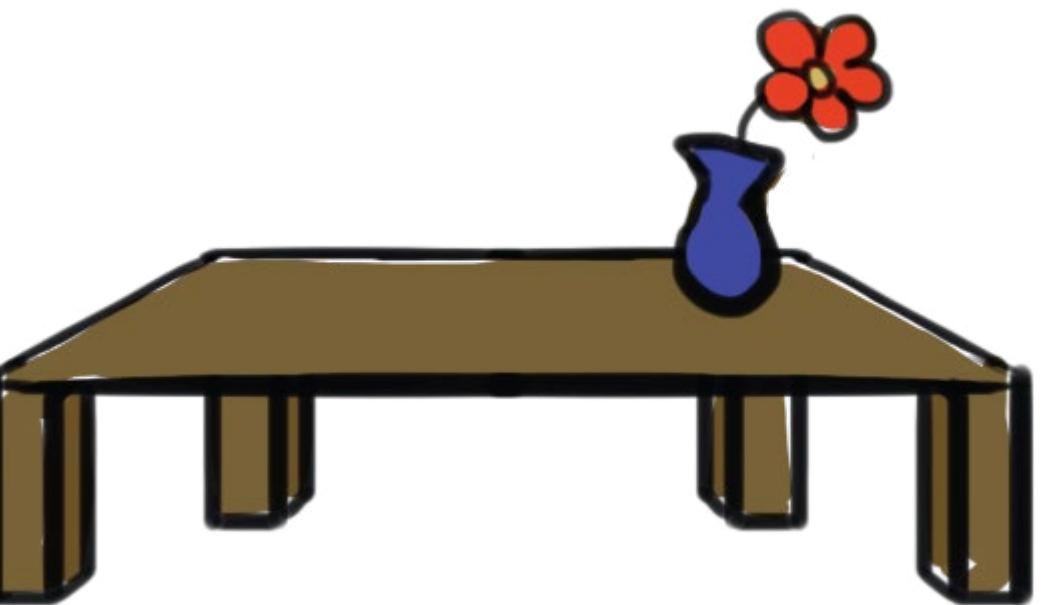


The Wrestler, 2008

## ▷ D. Analyse contextuelle



Kratos est un soldat qui revient de la guerre. Entre ses rêves nocturnes le plaçant dans la peau d'un catcheur et les échanges avec une thérapeute que son fils l'a poussé à consulter, accompagnez le "dieu de la guerre" à faire face à ses traumas.



E. Pitch

Que deviennent les personnages de jeu vidéo quand ils ont terminé d'accomplir leurs exploits vidéoludiques ? Nous avons voulu imaginer un de ces personnages, Kratos, prendre sa retraite de héros de jeu et intégrer le monde contemporain. Cette situation est à la fois génératrice de décalage mais est aussi l'occasion pour nous d'aborder des problématiques esquissées par le jeu dont le personnage est issu.

Notre Kratos est d'ailleurs à la fois inspiré du Kratos du jeu mais peut être aussi un personnage de notre monde portant le même nom. Le jeu peut entretenir une certaine forme d'ambiguïté sur le lien avec la série God of War.

En nous inspirant du personnage de Kratos, nous voulons aborder la question du stress post-traumatique des soldats revenant de guerre, et de la difficulté à prendre en charge la souffrance psychique pour une grande partie d'entre eux. Cette difficulté est notamment due à des problématiques de genre, à la façon dont une certaine vision du genre masculin, communément appelée "masculinité hégémonique", conditionne les comportements de nombreux hommes. À rester fort, à ne pas se montrer vulnérable. Kratos en est un bel archétype.

Dans notre relecture, Kratos, dépossédé de son rôle de guerrier, dans un contexte pacifique, extériorise son besoin de violence dans ses rêves de catch. Sur un ton humoristique et décalé, cette scène donne à voir et à jouer le spectacle du personnage combattant devant une foule qui en veut toujours plus. Et c'est chez la thérapeute que nous allons essayer de comprendre ce rêve, et d'accompagner Kratos vers son émancipation. Mais le/la joueur-se et le personnage n'ont à priori pas les mêmes intentions, ce qui pose la question de l'identification au personnage que l'on incarne. Kratos est là mais ne veut pas parler. Nous nous retrouvons dans la position de vouloir faire émerger la parole d'un personnage en résistance. Alternant entre les scènes de dialogue et de rêve, nous traversons le labyrinthe mental du personnage, pour l'amener à sortir du silence et à démarrer le travail intérieur.



Dans *Kratos Therapy*, le joueur alterne entre deux phases aux gameplays très opposées.

La première phase propose un **jeu de combat**. Le joueur incarne Kratos, dans son **rêve**, sur un ring de **catch**.

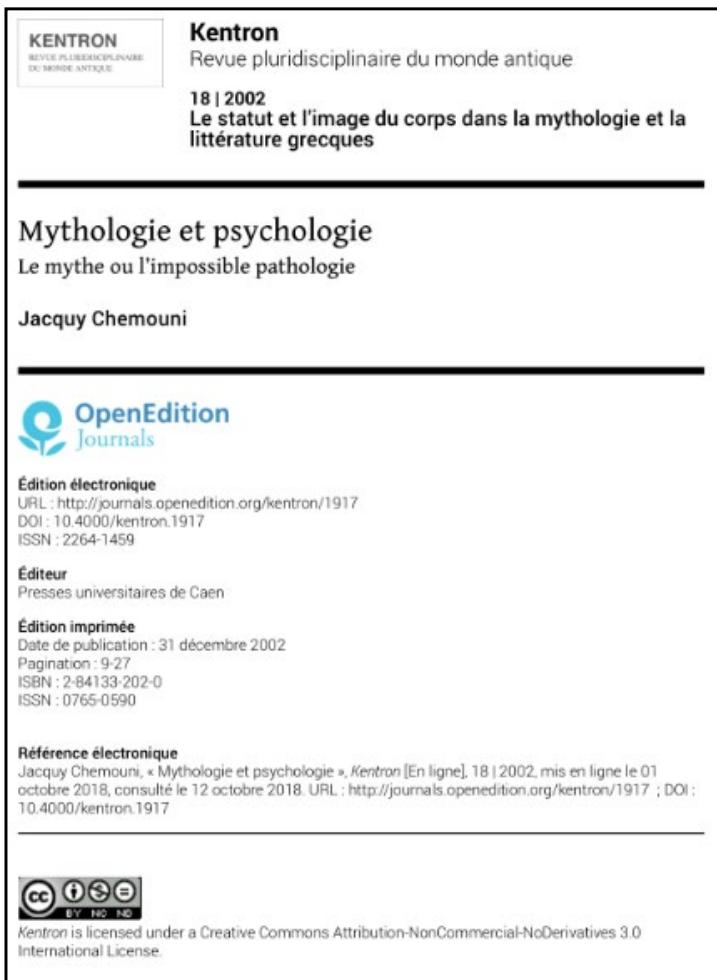
Dans la deuxième phase, Kratos est bien **réveillé**. Le joueur l'incarne toujours, en pleine **séance de thérapie**.

Le joueur doit faire face à la **résistance** de Kratos, ainsi qu'à la **lenteur** du processus d'acceptation de la thérapie, le tout sur un ton **décalé et humoristique**.

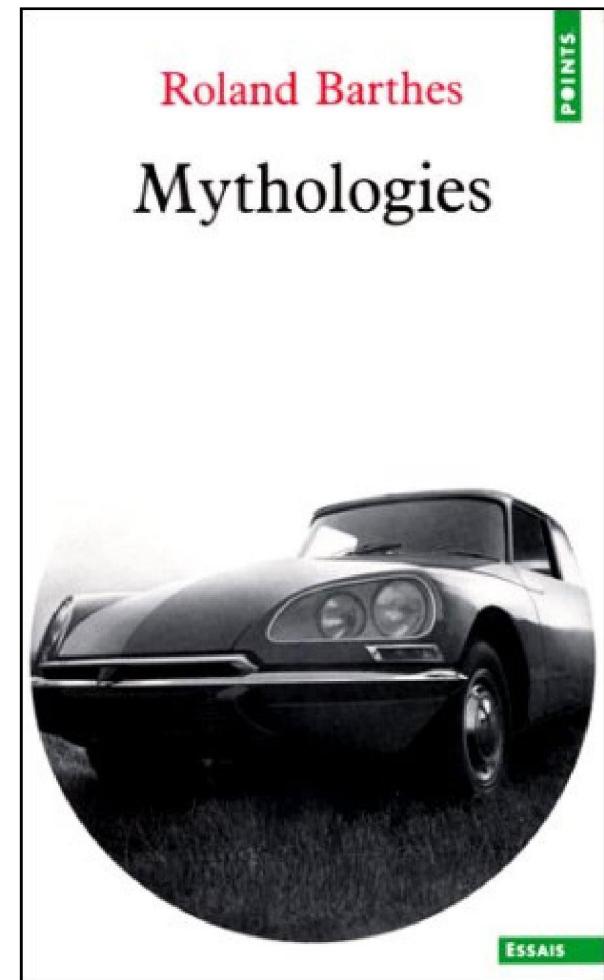
Malgré tout, la narration de *Kratos Therapy* s'appuie sur une **documentation** et une **inscription dans le réel**.



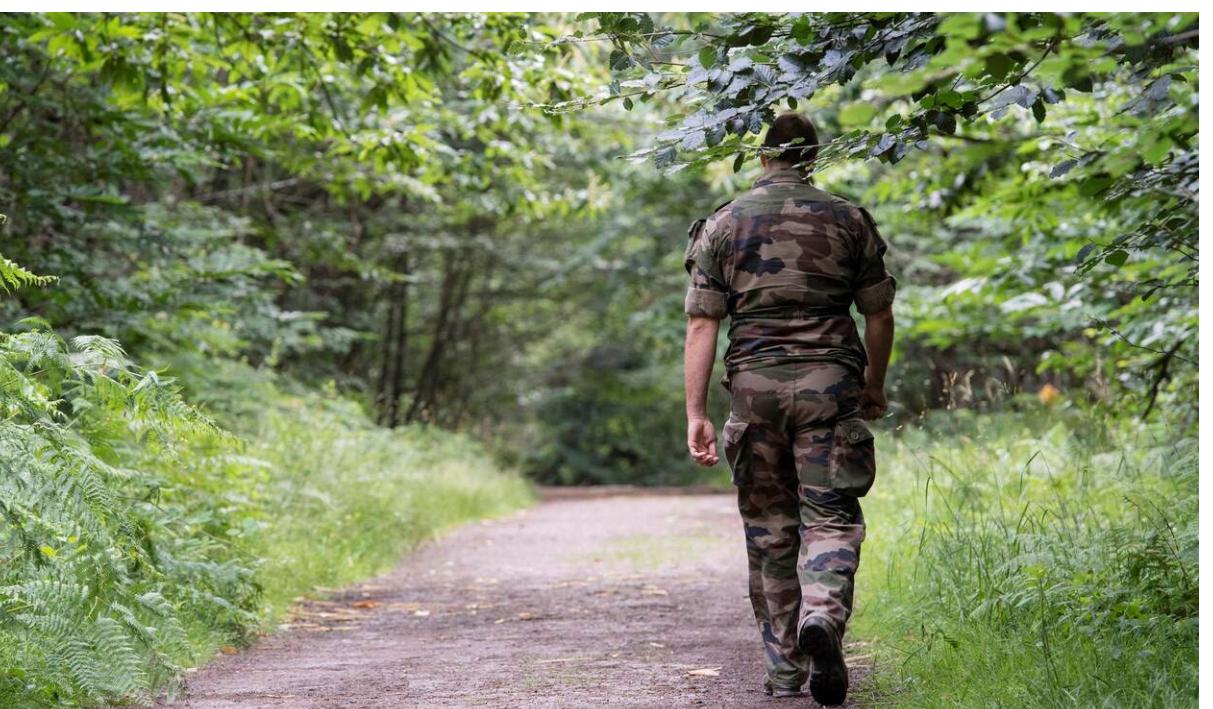
# Inspirations



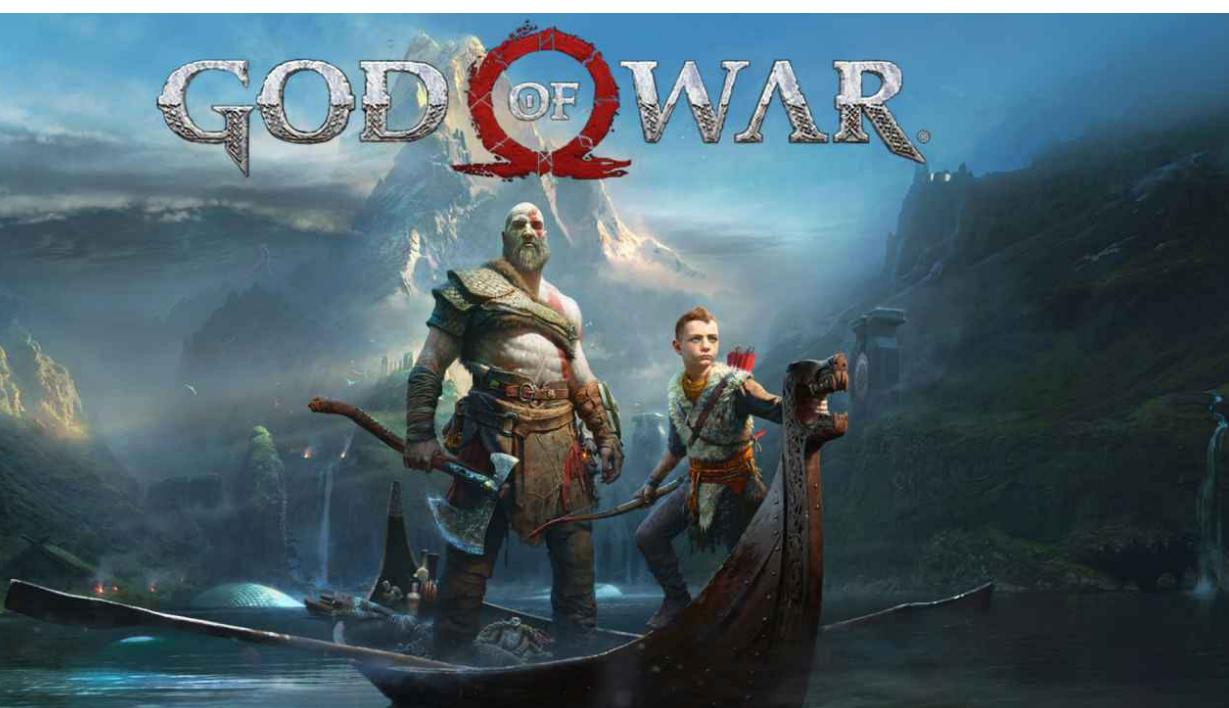
Mythologie et psychologie  
Jacquy Chemouni, 2002



Le monde où l'on catche  
Roland Barthes, Mythologies, 1957

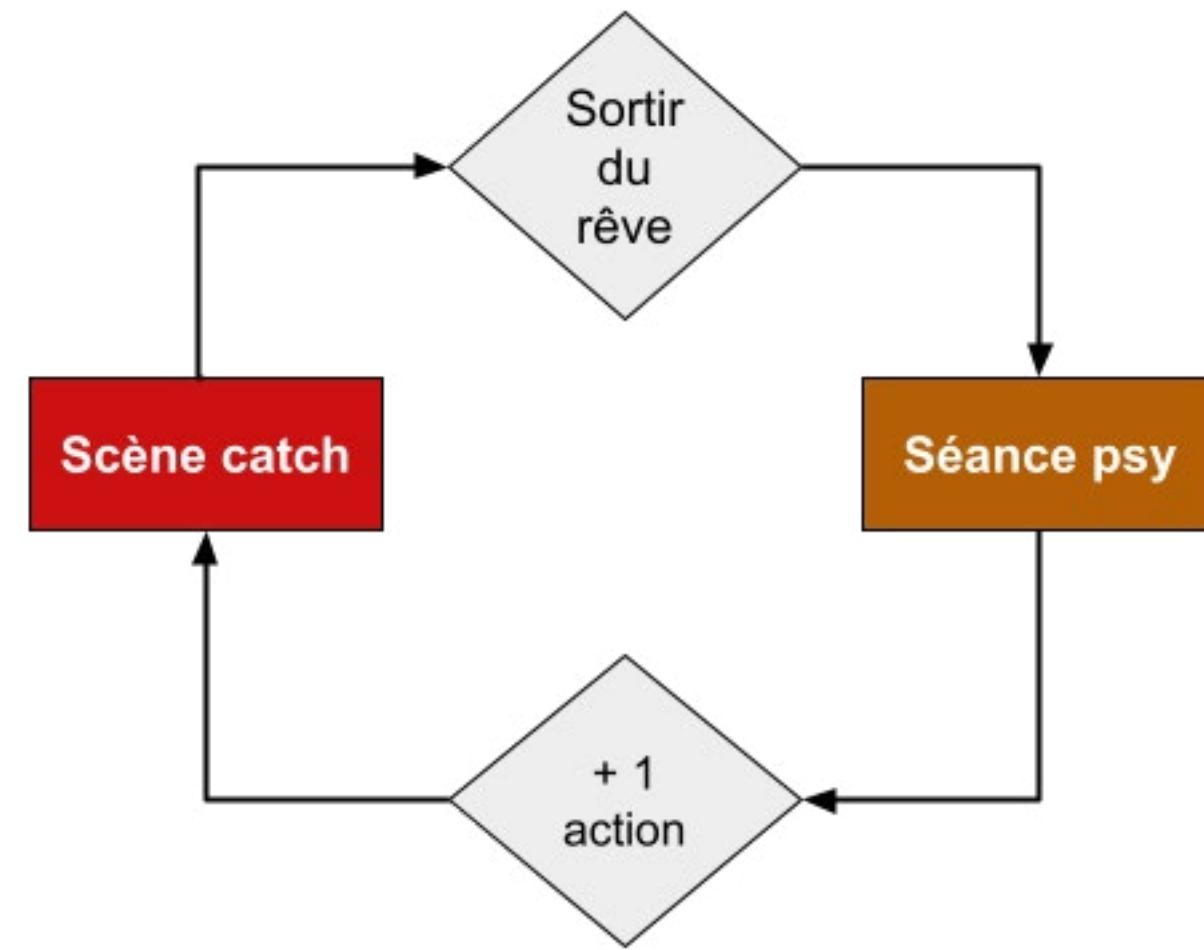


Témoignage d'un soldat sur le stress post-traumatique  
Ouest France, Juillet 2017

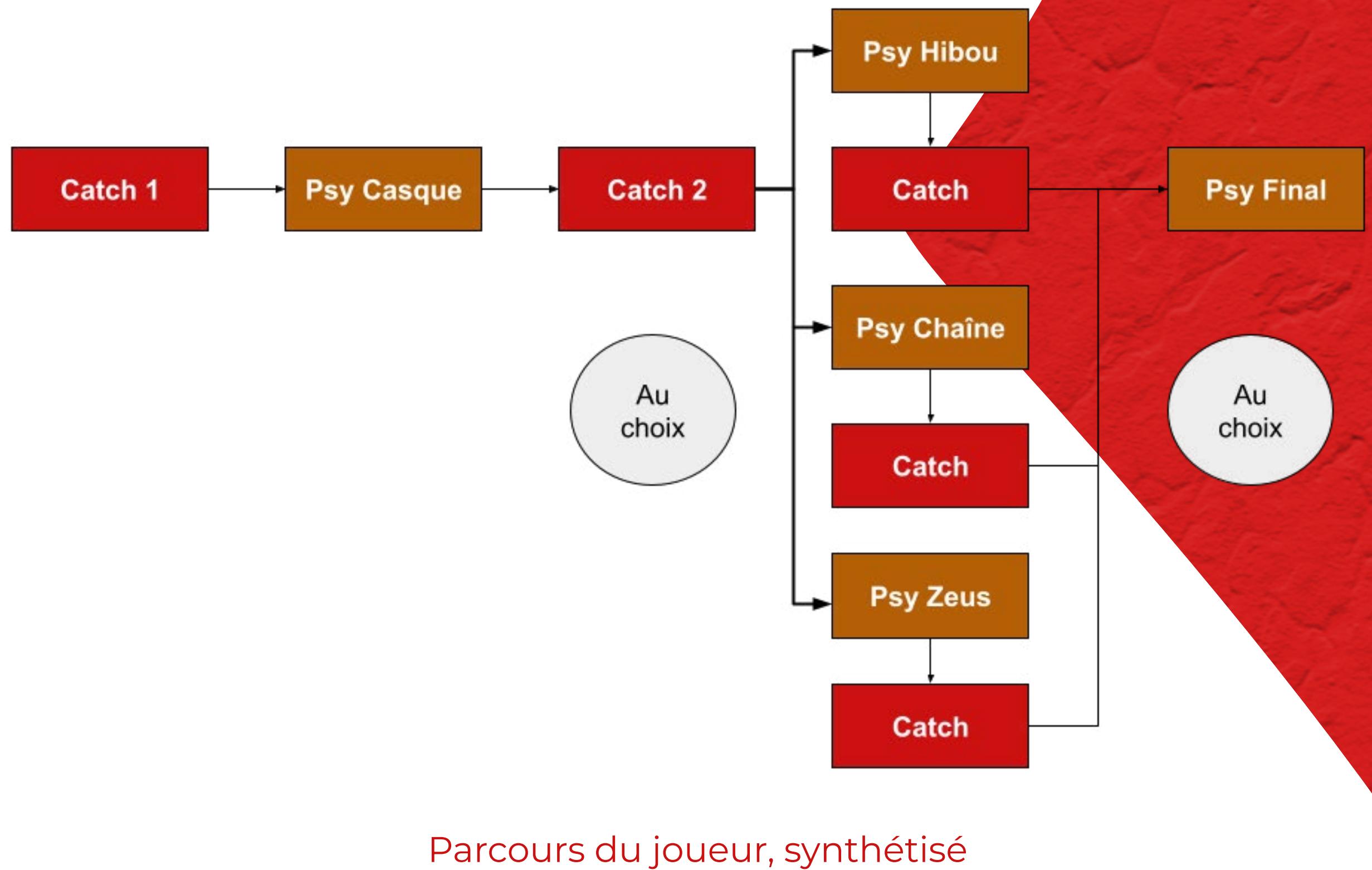


God of War  
SIE Santa Monica Studio, 2018

H. Narration



Boucle type



Parcours du joueur, synthétisé

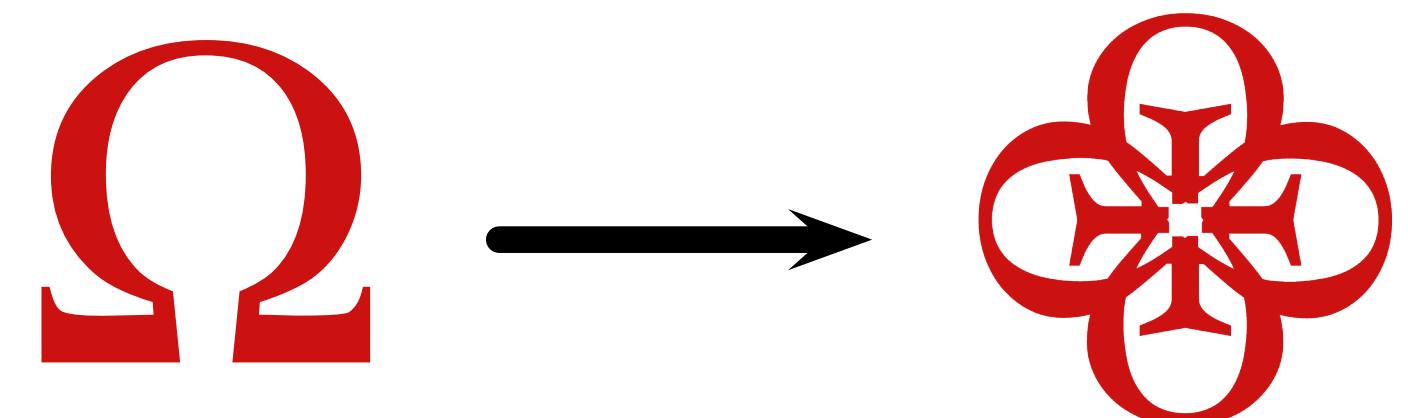




Le logo de Kratos Therapy est un détournement du logo original de God of War, arborant la dernière lettre de l'alphabet grec, Oméga.



Beaucoup de logos de thérapeutes arborent des **motifs cycliques**, qui représentent une certaine **harmonie**. Le logo de Kratos Therapy est simplement composé de la lettre Oméga, répétée en **cercle**. L'utilisation des deux polices d'écriture "God of War" et "Montserrat" représente l'**opposition** entre l'esprit belliqueux des jeux originaux God of War, et l'esprit **serein**, posé que pourrait avoir un cabinet de thérapie.





Logo alternatif pour Kratos Therapy



Logo de la WWE

Entre autres possibilitées, nous avions également envisagé de reprendre le [logo de la WWE](#), en remplaçant le "W" par le "K" de Kratos.



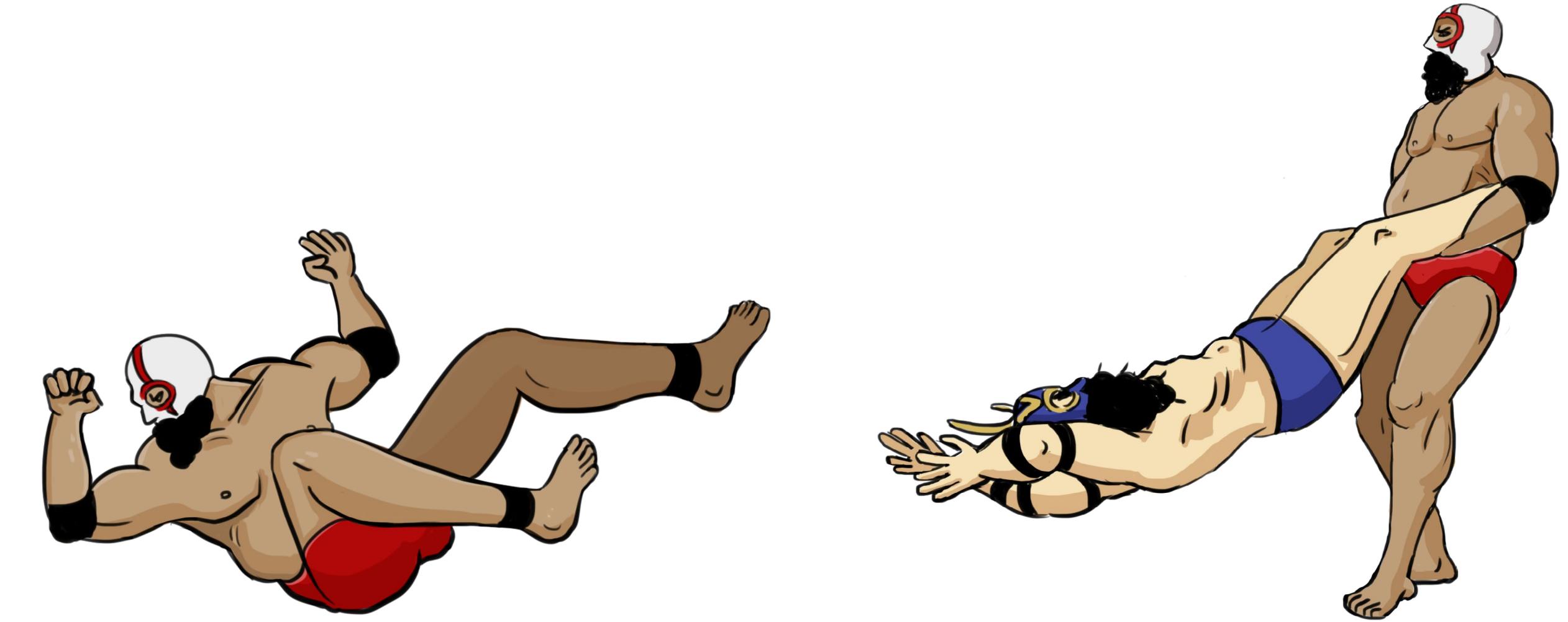
Logo alternatif pour Kratos Therapy



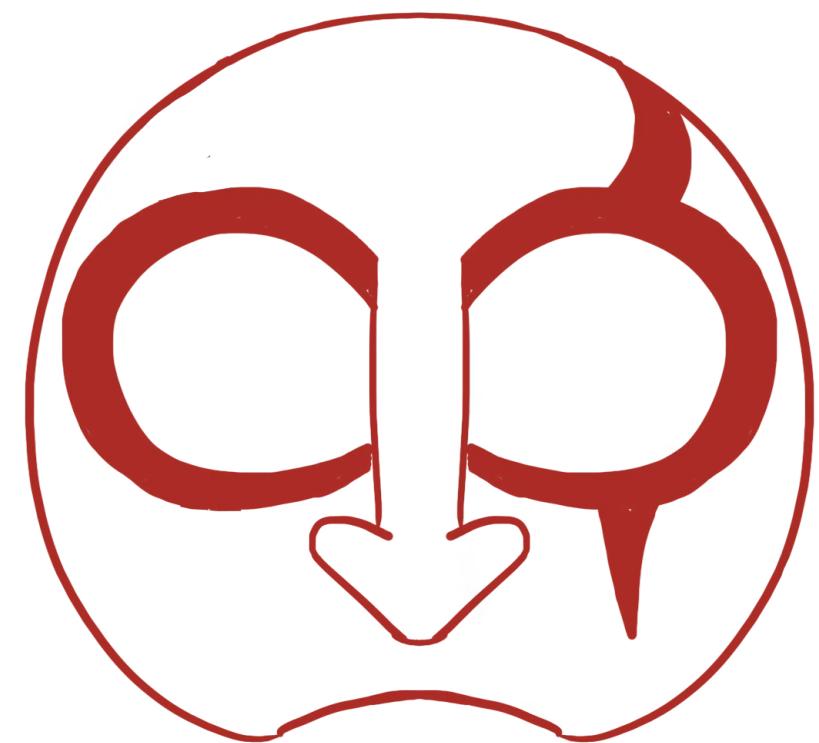
Logos de cliniques de thérapie

Dans la recherche des couleurs, nous avons étudié différents [logos de thérapeutes](#). Étant donné que le [motif cyclique](#) en ressortait déjà, nous avons opté pour un [rouge](#) rappelant celui des logos de la [WWE](#) et de [God of War](#).

Logo



Utilisation de la **2D** pour inscrire Kratos Therapy dans la lignée du **visual novel** point and click et des **jeux de combat** comme Street Fighter. Style **semi-realiste** pour le catch, notre protagoniste possède un **corps musclé et en forme**, symbole de sa **puissance d'antan** et qui équivoque son ancien statut de dieu de la guerre.



Le **masque** de Kratos durant la scène de catch reprend l'iconographie du design du personnage des **jeux originaux** : symbole de la **mise en scène de la violence**, Kratos incarne le **rôle** qui lui a été désigné -> questionne l'émancipation de sa violence

## 1. Assets graphiques



À l'inverse, les proportions exagérés de ce même personnage dans la scène de thérapie (son embonpoint, ses jambes plus fines qui contrastent avec la largeur de ses épaules) traduisent le passage du temps et de la fatigue chez le personnage. Ce dernier semble plus humain, vulnérable, et démontre une autre facette de la guerre : avec sa silhouette en bloc, le personnage paraît renfermé et aigri. Par le langage corporel, nous voyons l'enfermement dont souffre notre protagoniste qui ne souhaite pas se confier sur son expérience de la violence.



Pour contraster avec la psychologie tourmentée et renfermée du personnage, le cabinet de thérapie paraît chaud et bienveillant, avec des tons bruns et accueillants.

Pour le sound design, nous avons intégré des sons de natures différentes. Il y a des sons **réalistes**, qui sont **intradiégétiques**, en lien avec des éléments concrets **présents dans la scène** (la foule, le feu de la cheminée). La **violence** sonore de la **foule** contraste avec l'ambiance **chaleureuse** de la **cheminée**. Aucune **musique** ne vient souligner ou appuyer les enjeux émotionnels des situations.

Mais cet aspect “**réaliste**” se confronte aussi à des bruitages plus “**cartooonesques**” pendant la scène de catch, en cohérence avec les partis pris visuels. L’approche humoristique et cartooonesque passe aussi par l’utilisation des **voix de Kratos**. Il s’agit de reprendre des éléments directement issus du jeu et de leur donner un **sens nouveau** dans un **contexte différent**.

Dans le catch, la **rage** de Kratos devient **spectacle** pour la foule. Chez la thérapeute, ses **gimmicks** sont l’expression d’un homme qui **résiste** au travail intérieur, entre **grognement** et “**no**” catégoriques. Seuls quelques “**yes**” expriment de manière laconique les petites avancées. Si l’écriture des dialogues peut révéler le **sérieux** de la situation et des thèmes abordés, les gimmicks sonores du personnage montrent le côté **caricatural** et **taiseux** du personnage.

## Cabinet de thérapie

- Feu de cheminée
- Grogements de Kratos
- Yes, no et boy



## Ring de catch

- Foule
- Bruitages de coup
- Cri de rage de Kratos
- Cri de douleur

K. Assets sonores

## Cabinet de thérapie - Premier dialogue

	Première phase	Reponse 1	2	3	4	5	6	7	8
Choix 1	Grognement	Grognement	Grognement	Grogne- mentLong	Grognement	Grognement	X	Grognement	Grogne- mentLong
Choix 2	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Choix 3	X	X	X	X	Yes	X	X	X	X

	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Choix 1	grognement	grognement	grogne- mentlong	grognement	X	grognement- long	grognement	grognement	X	X	no
Choix 2	no	boy	X	X	X	no	X	X	X	X	grognement- long
Choix 3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

K. Assets sonores

## Cabinet de thérapie - Dialogue du casque

	Casque-Debut	Casque 2	3	4	5	6	7	8	9
Choix 1	Grogne-ment	Grogne-ment	Grogne-ment	X	Grogne-ment	?	?	?	Yes
Choix 2	X	X	X	X	X	?	?	?	X
Choix 3	X	X	X	X	X	?	?	?	X

	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Choix 1	grogne-ment	grogne-ment	grogne-ment	no	grogne-mentlong	?	Grogne-ment	X	X	?	Yes	grogne-mentlong
Choix 2	X	X	X	X	X	?	X	X	X	?	X	no
Choix 3	X	X	X	X	X	?	X	X	X	?	X	X

	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
Choix 1	X	X	X	oui	X	X	yes	?	grogne-ment	no	?	grogne-ment	X	X
Choix 2	X	X	X	X	X	X	yes	?	X	X	?	X	X	X
Choix 3	X	X	X	X	X	X	X	?	X	X	?	X	X	X

K. Assets sonores

## Cabinet de thérapie

Kratos "humain"

Ni peau blanche, ni tatouages  
Visage marqué par la guerre, regard fatigué

Ambiguité volontaire sur sa représentation : est-ce un vétéran anonyme d'une guerre réelle ou est-ce le "vrai" Kratos de God of War ?

Kratos peut dialoguer avec la thérapeute et observer son environnement pour tenter de mettre des mots sur ses traumas



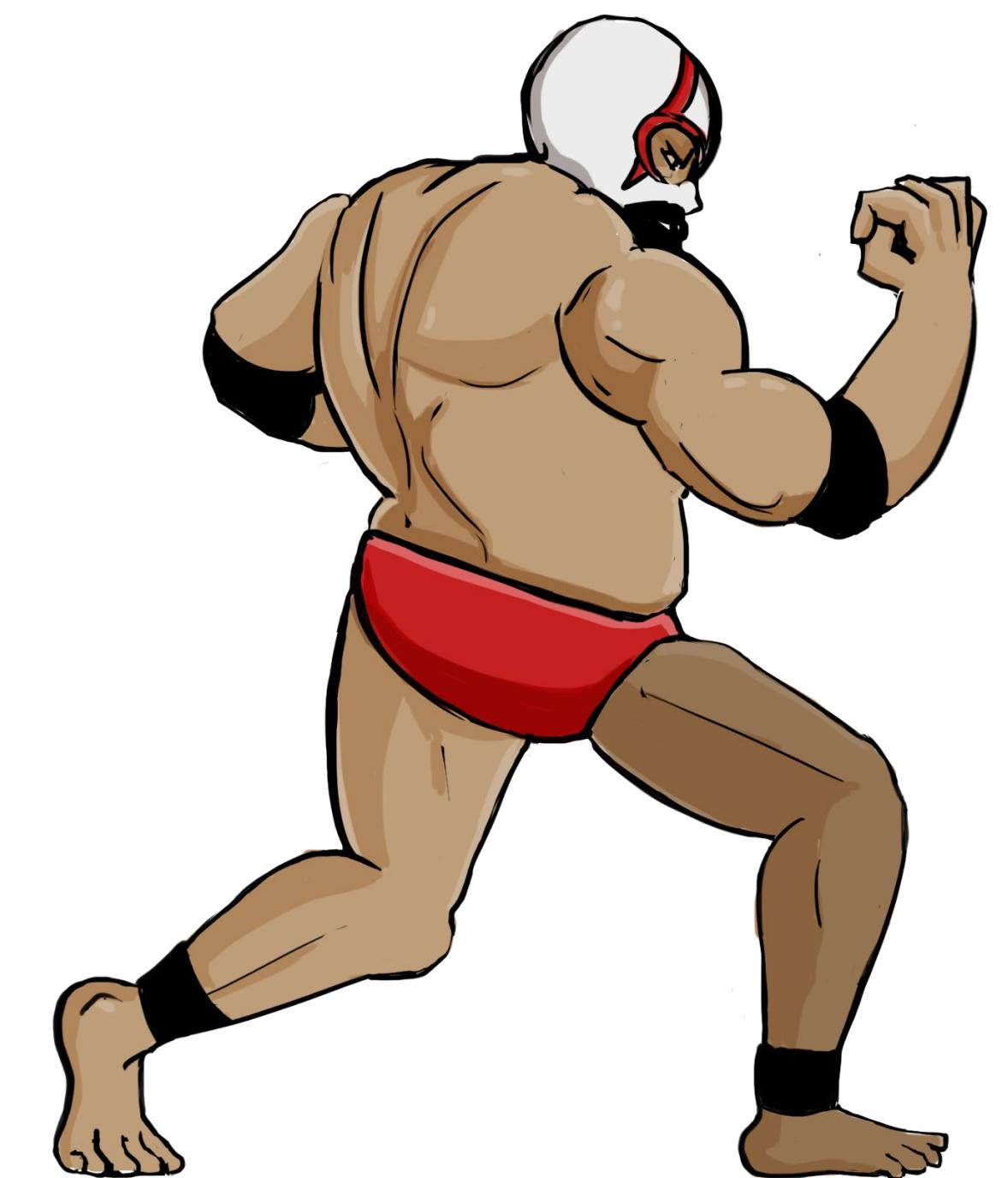
## Ring de catch

Kratos "humain" costumé en Kratos "dieu de la guerre"

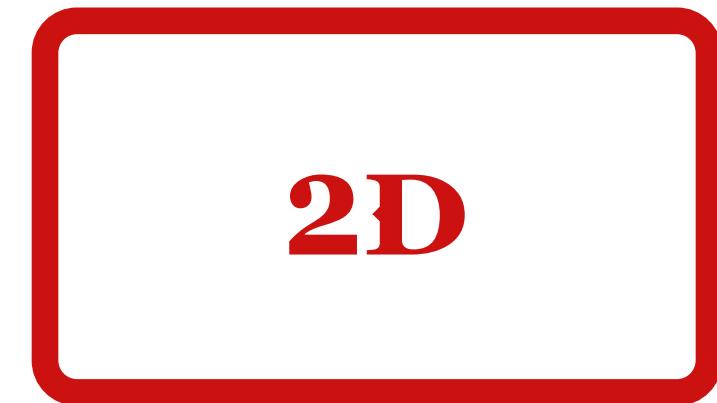
Comme les catcheurs, Kratos incarne un personnage lorsqu'il monte sur le ring. Ce personnage n'est autre que... lui-même, dans sa version God of War.

Torse nu, en slip de catch, il porte un masque de cliché à l'effigie du dieu de la guerre.

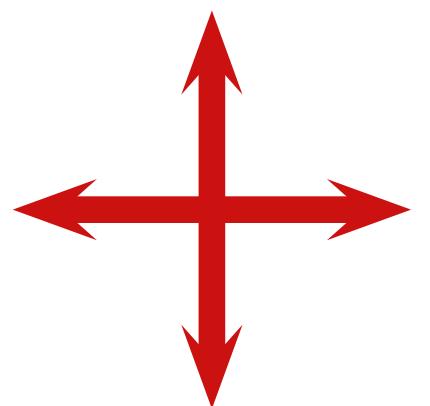
Kratos peut combattre, saisir son adversaire, combattre, projeter son adversaire, combattre, tenter de sortir de son rêve et combattre



## Cabinet de thérapie



Vue 2 dimensions



Scrolling H&V libre

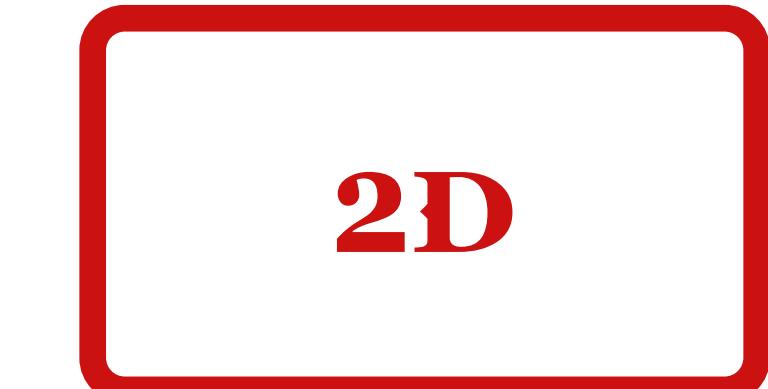
Kratos et la thérapeute sont fixes, au centre de la scène.

Le joueur peut explorer librement le cabinet pour trouver des objets.

L'environnement est aussi important que Kratos et la thérapeute. L'accent est mis sur l'observation et la réflexion.



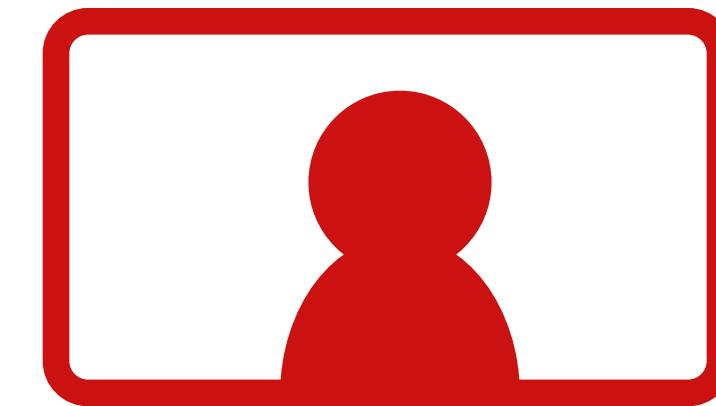
## Ring de catch



Vue 2 dimensions



Scrolling H suivant les déplacements du joueur



POV 2D lors du chevauchement

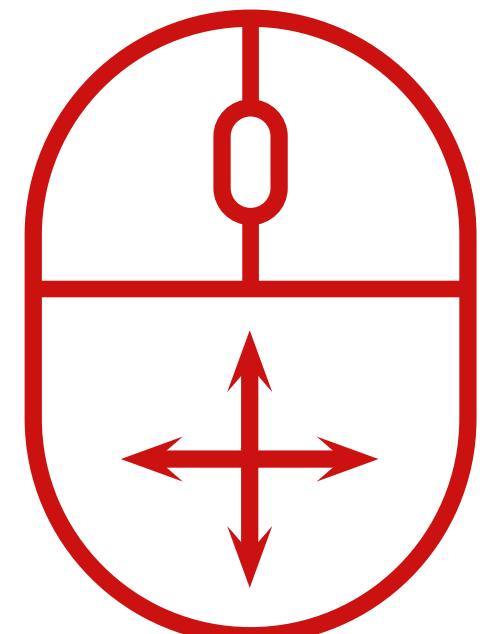
1.3C

Kratos est au centre de la scène comme il est le centre de l'attention du public, et donc du joueur.

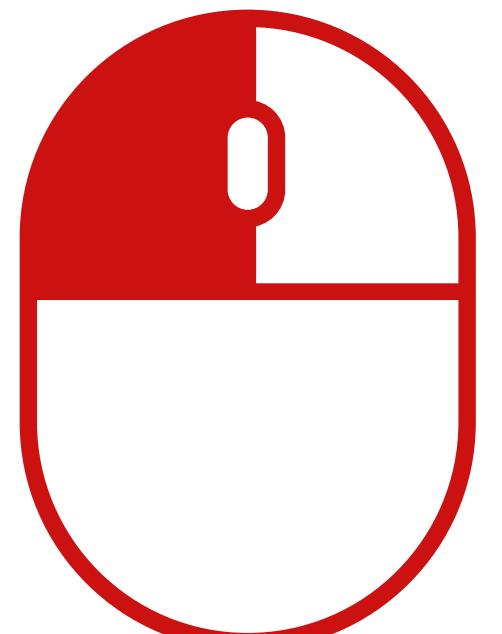
Lors d'un des QTE, Kratos chevauche son adversaire pour le rouer de coups. La caméra passe en première personne, affichant le visage sanglant de l'adversaire en gros plan.

L'accent est mis sur le corps et les mouvements.

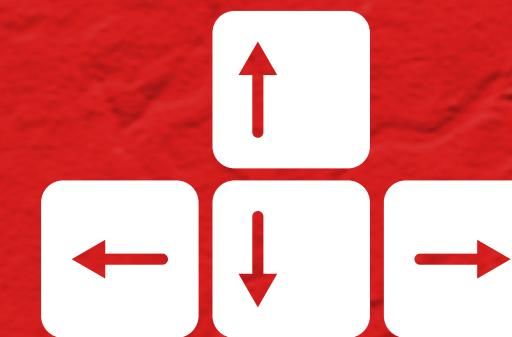
## Cabinet de thérapie



Scrolling



Sélection de dialogues  
et d'objets

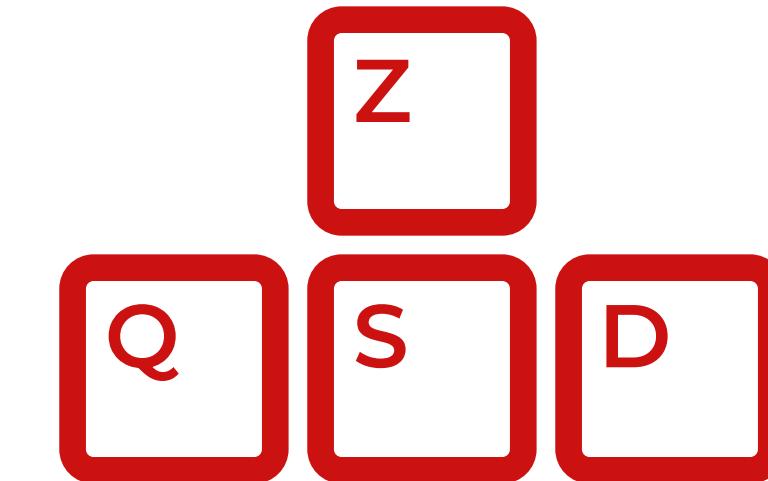


Opposition avec le gameplay clavier nerveux

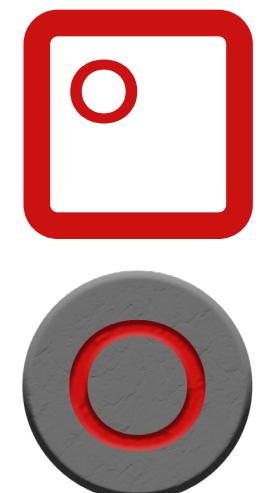
Le joueur est observateur de son environnement et acteur du dialogue



## Ring de catch



Déplacements



QTE

1.3C

Opposition avec le gameplay souris lent

Fait appel aux réflexes du joueur

## Cabinet de thérapie

Amener Kratos à accepter d'apaiser sa colère  
(accepter le début de la thérapie)

Macro

Débloquer tous les objets pour libérer la parole de Kratos

Semi-macro

Arriver au bout d'un nouveau dialogue pour débloquer une liberté dans le rêve

Moyen

Trouver un nouvel objet pour débloquer un nouveau dialogue

Micro

## Ring de catch

"Apaiser cette colère qui est en moi, c'est accepter un aveu de faiblesse."

Semi-macro

Briser la boucle, cesser les rêves de catch

Moyen

Trouver comment sortir du rêve en cours

Micro

Réussir un QTE, un move

M. Objectifs



Le gameplay de Kratos Therapy tourne en **boucle(s)**. Tout l'enjeu pour le joueur est de sortir de celles-ci.

Alternant entre **combats de catch** et **séances de thérapie**, Kratos Therapy **impose** au joueur les actions à effectuer. Il revient au joueur de trouver des parades, des échappatoires, des solutions pour **sortir de chaque boucle**, tenter d'amener Kratos à accepter sa thérapie.



Appuyer ici pour continuer

## Ring de catch

Kratos Therapy s'ouvre sur un combat de catch opposant Kratos à Baldur. Un pop-up **impose** clairement au joueur l'action à effectuer : appuyer sur le bouton O (référence aux premiers opus God of War où l'input sans cesse requis étais le O de la manette de Playstation).

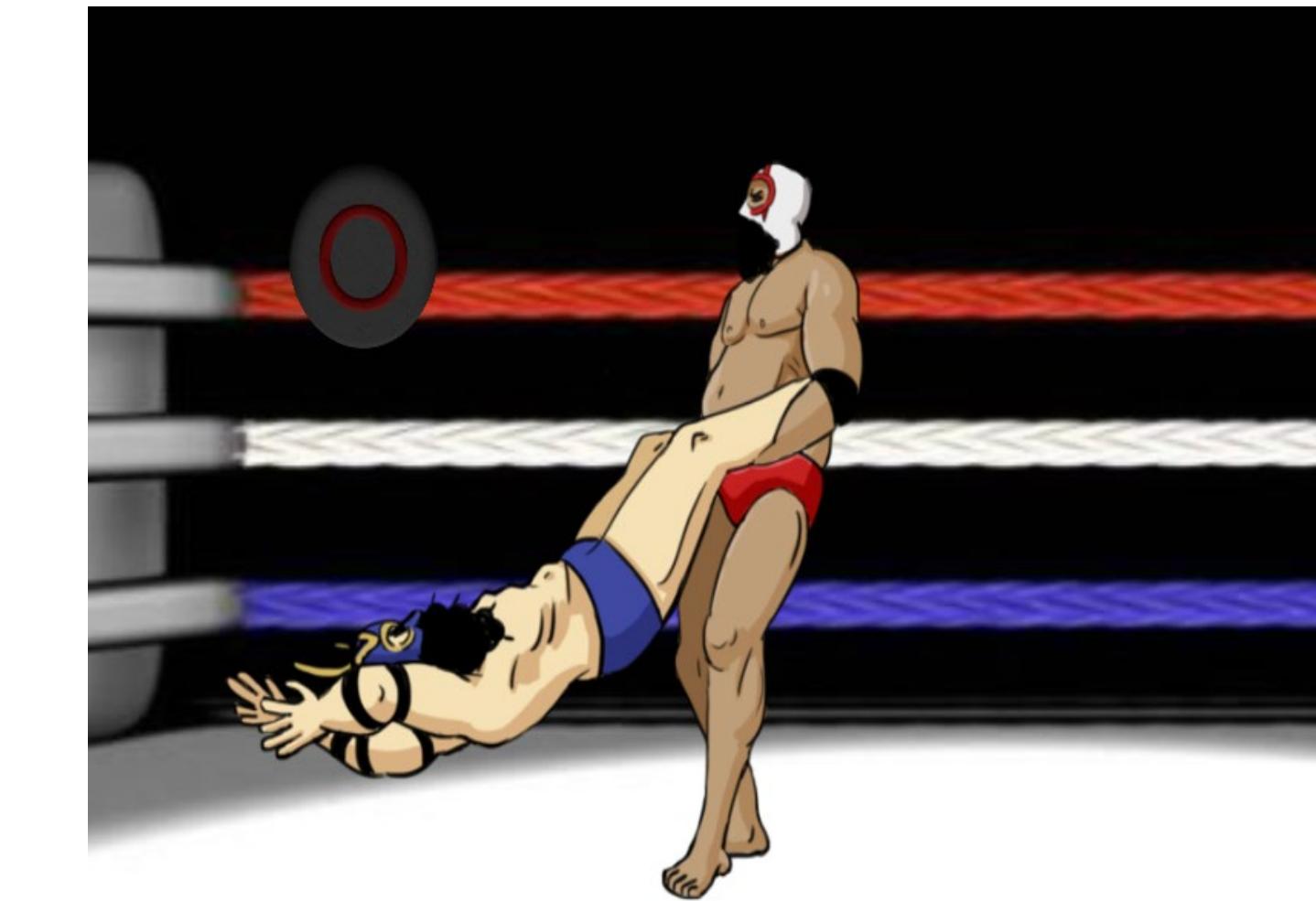
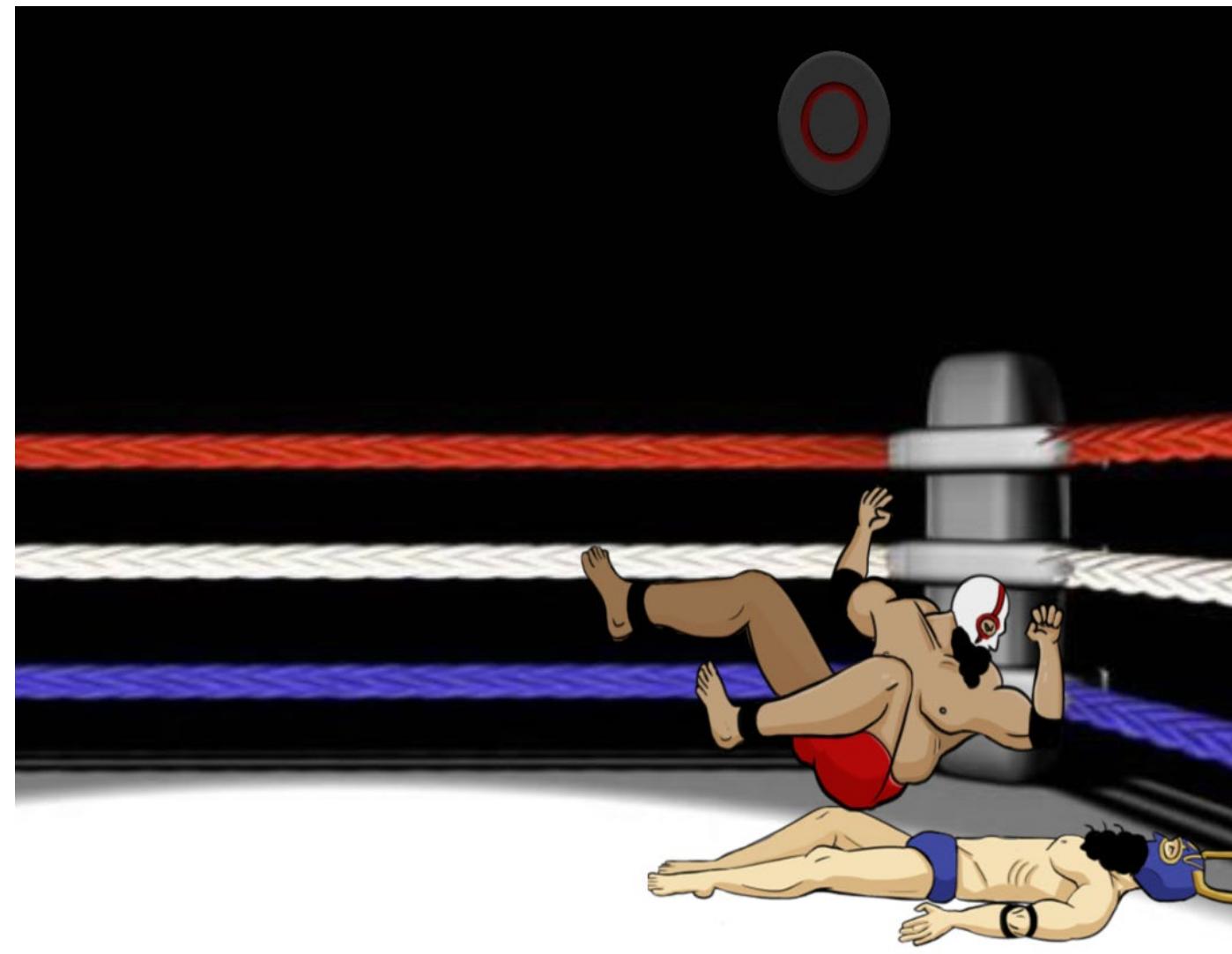
À chaque phase de catch, le joueur doit trouver un **nouveau moyen de sortir du ring** (et donc de **se réveiller**).

Dans la première scène, le joueur peut simplement refuser d'appuyer sur O lorsque le jeu lui demande. Baldur frappe alors Kratos, qui se réveille. Le jeu passe dans sa deuxième phase, la séance de thérapie.



Appuyer ici pour continuer

## Ring de catch



QTE et non-jeu

Expressivité : rigidité, fatalité, contrôle

Rhétorique de l'échec : sortir du ring

Confusion et fluctuation des règles. Perte de contrôle.



Appuyer ici pour continuer

N. Gameplay

## Cabinet de thérapie

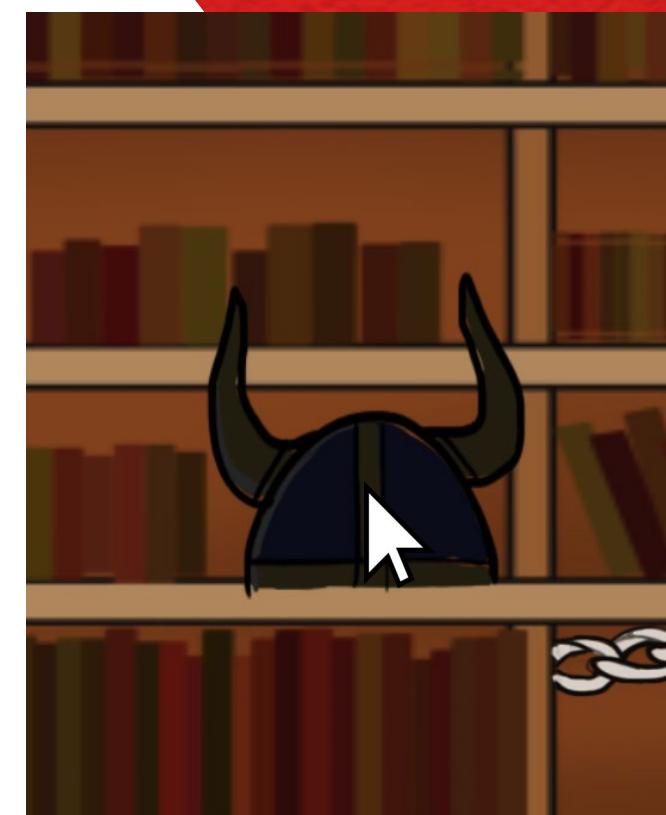
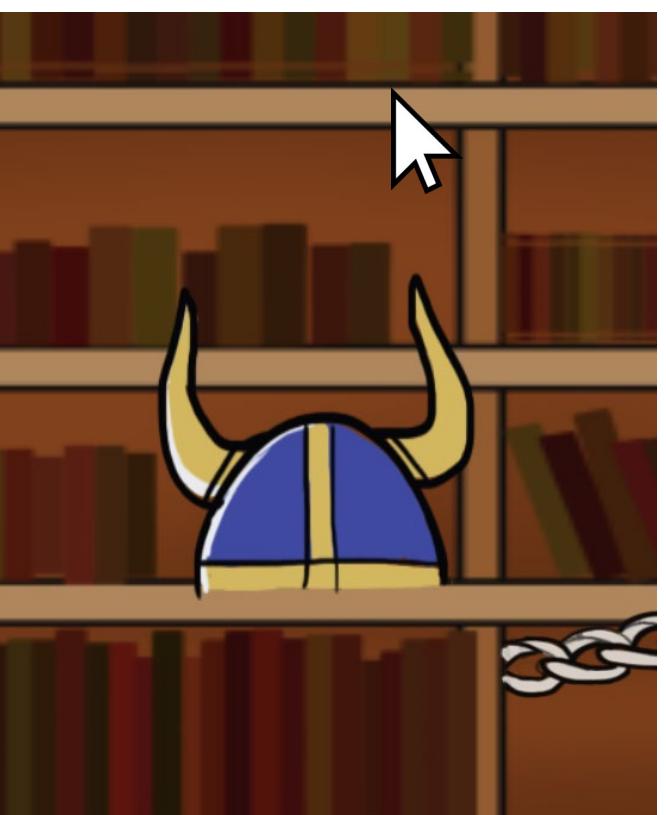
Dans le cabinet de thérapie, le gameplay change complètement. Kratos face à la psy, le joueur doit tenter de débloquer Kratos, en **choisisant** ce que celui-ci **répond** à la psy. S'il ne fait que répondre, le joueur se rend vite compte que le dialogue **tourne en boucle**.

En **déplaçant la caméra** dans le cabinet, le joueur peut **cliquer sur différents objets**, ce qui lance de **nouveaux dialogues** avec la thérapeute (sans que cela lui soit indiqué clairement).

À la fin de chaque séance de thérapie, le joueur **replonge dans le rêve** de Kratos, avec de **nouvelles capacités** (par exemple la possibilité de se déplacer librement). Chaque nouvelle capacité est également une nouvelle **difficulté** pour le joueur, qui doit trouver comment **ressortir du rêve**.



Appuyer ici pour continuer



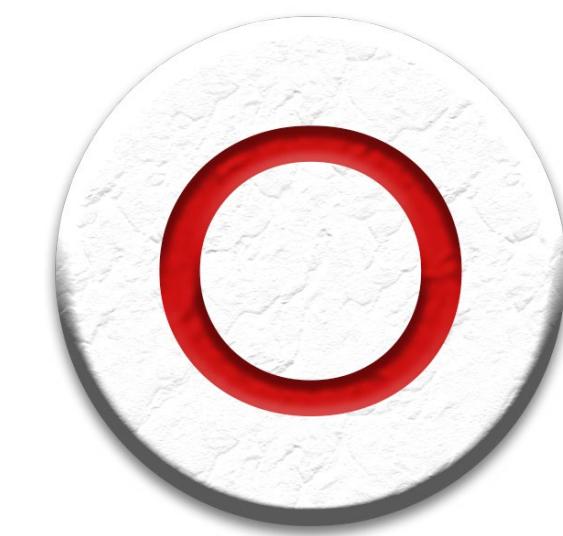
N. Gameplay

# Cabinet de thérapie

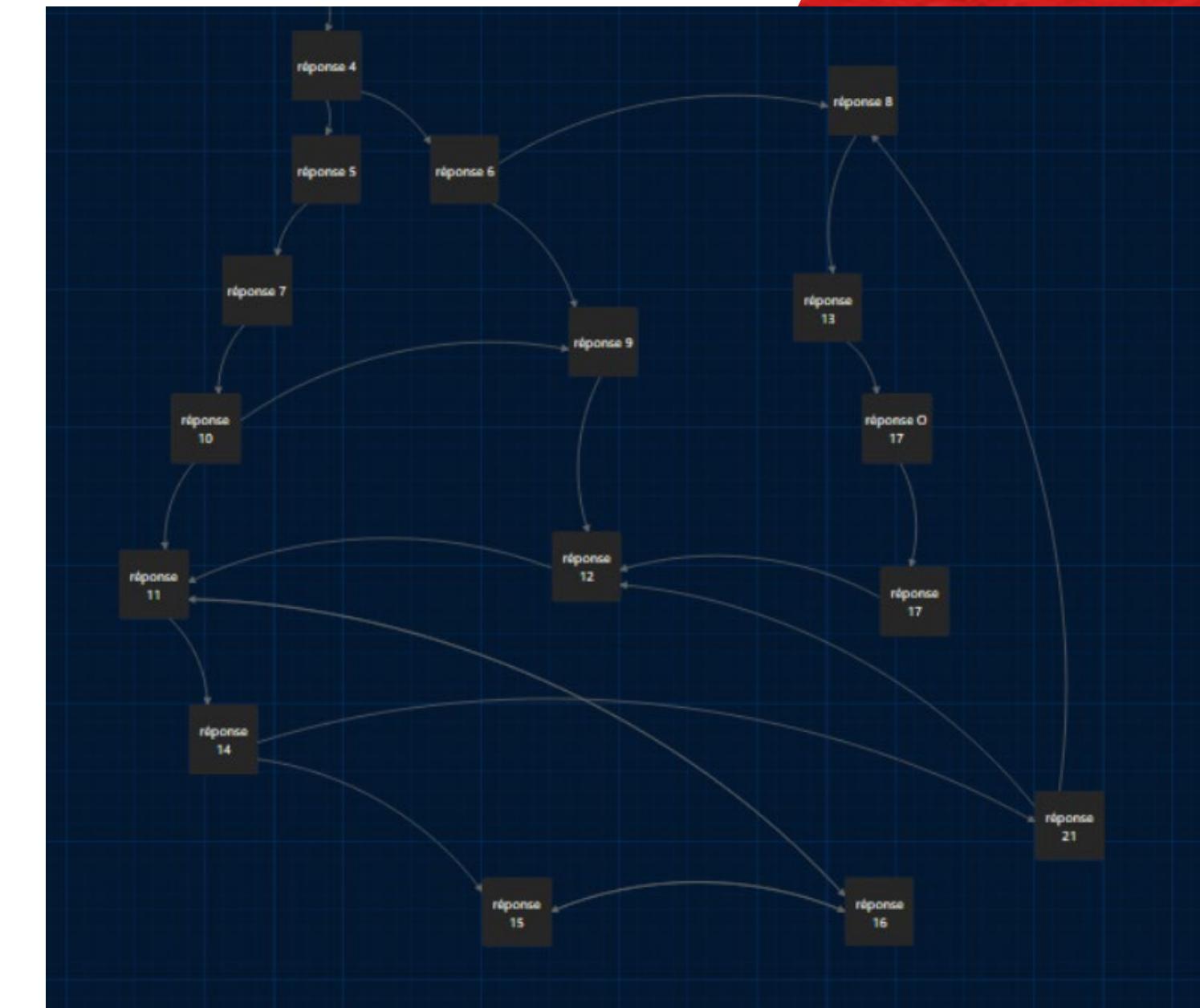


Faire avancer le personnage sans le brusquer

Feedbacks sonores : silence ambivalent, yes and no



Appuyer ici pour continuer



Labyrinthe mental

N. Gameplay

## Fin du jeu

Le but de Kratos Therapy est d'amener Kratos à accepter de commencer sa thérapie, c'est-à-dire de l'amener à accepter le fait qu'il souffre.

À la charge du joueur de trouver comment l'aider à [sortir de sa boucle](#).



Appuyer ici pour continuer

N. Gameplay

C'est un bon début !

N. Gameplay

## Paramètres atomiques

Psy : Trouver un objet	Pas de défi	Facile	Moyen	Difficile	Impossible
	Très petite	Petite	Moyenne	Grande	Immense
	Proche et visible	Éloigné et visible	Proche et caché	Éloigné et caché	Très éloigné et caché
Psy : Dialoguer	Pas de défi	Facile	Moyen	Difficile	Impossible
	1	2	3	>4	8
Catch : Faire un QTE	Pas de défi	Facile	Moyen	Difficile	Impossible
	Infini	6s	3s	<1.5 s	0s
	1	2	4	8	15
Catch : Sortir de la boucle	Pas de défi	Facile	Moyen	Difficile	Impossible
	1	2	3	4	8



## Matrices de variation

III. Rational Game Design

Mécanique "faire un QTE"	QTE Baldur	QTE Atreus	QTE Magni et Modi	QTE Baldur 2	QTE Zeus
Fenêtre d'opportunité	Facile	Pas de défi (O)	Moyen	Difficile	Difficile
Nombre de touches possible	Pas de défi (O)	Facile	Difficile	Moyen	Difficile

Mécanique "sortir de la boucle"	Scène 1 : Baldur	Scène 2 : Magni et Modi	Scène 3 : Baldur 2	Scène 4 : Zeus	Scène 5 : Atreus
Nombre de choix possible	Pas de défi	Facile	Moyen	Moyen	Difficile





MERCI

