

CLOCKING OFF



DOSSIER CRÉATIF

CANDIDATURE MASTER CNAM-ENJMIN

PARCOURS GAME DESIGN

CAMILLE MISBACH CAN3090



**PARTIE COMMUNE**

- Concept
- Expérience & Interactivité
- Sound Design
- Problématique Technique
- Public Cible

PARTIE SPÉCIFIQUE

- Expérience de jeu
- Boucle de gameplay
- Mockup
- Level Design
- Choix satisfaisants
- Système de combat
- Système d'émotions

PARTIE SPÉCIFIQUE

- Quêtes
- Objets
- Intranet
- Contrôles
- Univers
- Histoire
- Personnages
- Séquence d'Interaction
- Concept n°2
- Concept n°3
- Processus

CONCEPT

Clocking OFF est un **RPG solo roguelite** avec des éléments de **dungeon crawler** sur PC et Switch en **2D**. On y incarne **Panurge**, employée jugée passive travaillant pour la Karma Corporation, entreprise leader dans le suivi et la gestion karmique. Dans cet univers hautement **hiérarchique et bureaucratique**, Panurge part à la recherche de son ami·e, **Gabriel·le**, partie réaliser son évaluation annuelle il y a de cela un certain temps. Pour cela, elle devra **grimper les échelons** et **battre les Managers** de chaque étages pour obtenir des réponses.



EXPÉRIENCE & INTERACTIVITÉ

Le jeu est un **voyage initiatique** sur la **santé mentale**, s'ancrant dans une critique du **milieu du travail**. Du besoin de s'adapter aux conséquences de la désobéissance, le·a joueur·euse aura l'occasion d'aider Panurge dans sa quête face aux Managers qu'elle devra battre pour obtenir des réponses.

L'univers et la narration sont segmentés en **quatre étages** qu'elle devra traverser. Celles-ci sont composées de salles générées de manière **procédurale** (*Wizard of Legend*). Celles-ci permettent une **grande rejouabilité** ainsi que la rencontre de PNJ **attachants** et parfois grotesques (*Eastward*), dont la **mémoire de chaque run** viendra nourrir la suivante (*Hades*). L'interaction est scindée en **trois temps forts** :



L'EXPLORATION

En top down, est une phase caractérisée par l'interaction avec d'autres employés et agrémenté de quêtes, permettant une meilleure compréhension de l'histoire.



LES JOUTES VERBALES OU COMBATS

En vue latérale, se concentre sur Panurge et la gestion de son anxiété sociale via un deck de cartes (mots-attaques) et une gestion de ses émotions.



L'AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES

Permettant de la rejouabilité et rendant chaque run unique.

SOUND DESIGN

L'EXPLORATION · l'ambiance se veut **rythmée** sans être hâtive afin d'**inviter à prendre son temps**. Des références jazzy et optimistes, presque corporate (*soundtrack de Mad Men par David Carbonara, années 50*).

LE COMBAT · Le style évolue sans transition vers des sonorités s'inspirant du **rock électronique** et de la **pop psychédélique** (*MGMT, Glass Animals*, référence aux 60's). Dynamique, elle accompagne l'action et **rappel l'enjeu principal**.

ÉTAT DE PANURGE · un **ralentissement** de la musique et un léger effet de **reverbération** communique **l'état de la jauge de courage**.

SPATIALISATION · des **indices** viennent se fondre dans l'environnement afin d'indiquer la **présence d'items** ou de **PNJ**.

DOUBLAGE PARTIEL · les PNJ prononcent des **onomatopées** en lien avec leur état : grognement, soupir, rire, pour apporter davantage de **dynamisme à la narration**.



PROBLÉMATIQUE TECHNIQUE

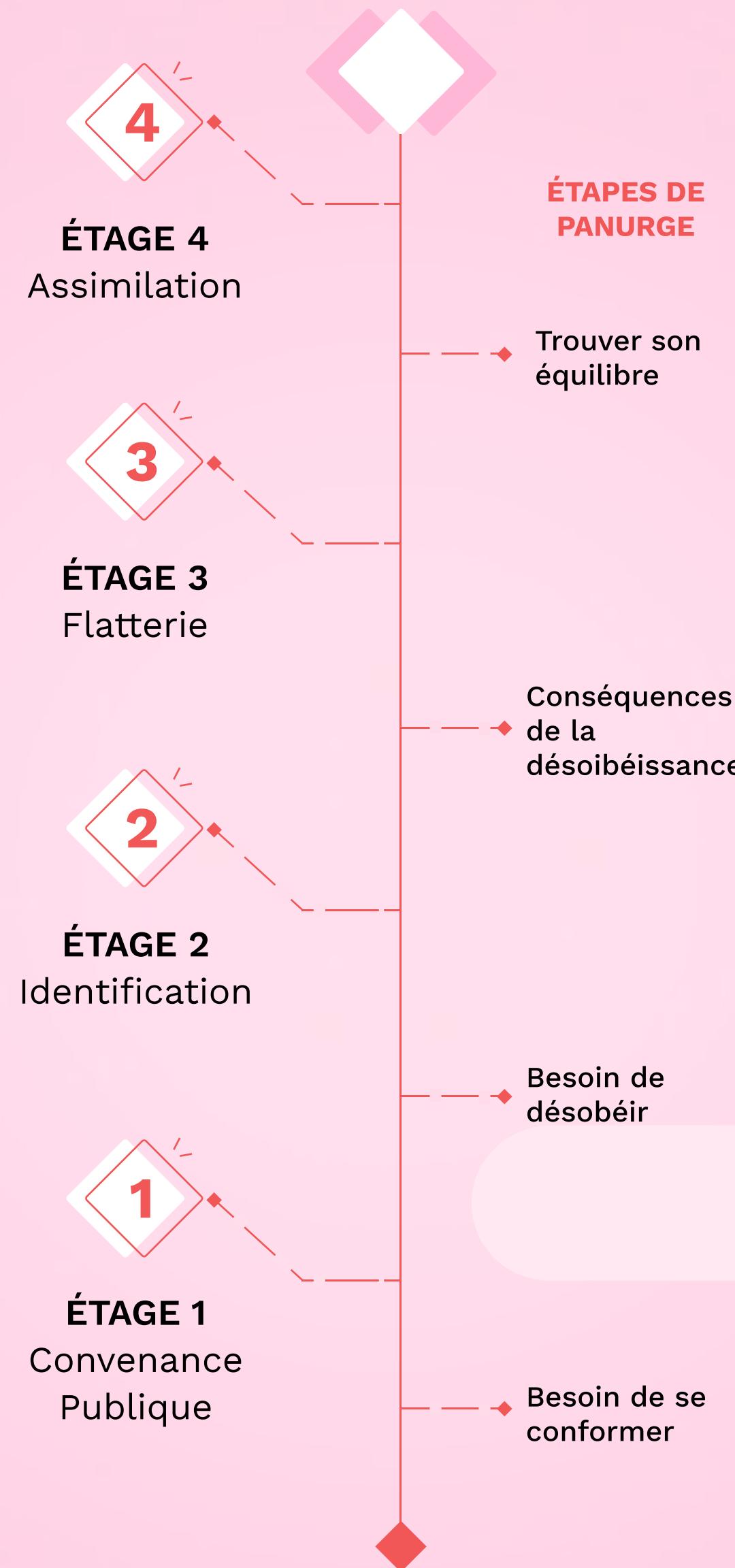
Le jeu repose sur une **narration profonde** ainsi qu'une **mémoire de chaque run**, le défi réside alors dans **l'aléatoire, le suivi et la prioritisation des dialogues**. Le·a joueur·euse pourra expérimenter des dialogues exclusifs, répétant dès lors sa mission mais jamais son expérience de cet univers. Pour arriver à cette diversité, il faudrait :

- **Un système de conditions** : si Panurge remplit telles conditions, alors le dialogue sera débloqué.
- **Un script long** qui adopte l'aspect aléatoire du roguelite et qui observe les actions.
- **Prioriser** les dialogues d'après les conditions.

Enfin, l'histoire portant le sujet de la **santé mentale**, il est important de rédiger la narration et les dialogues accompagnés de **personnes concernées** par la problématique. On crée ainsi une **expérience inclusive**, en y intégrant des personnes comprenant la problématique afin d'**éviter la caricature**.

PUBLIC CIBLE

Clocking OFF s'adresse à la catégorie de personnes qualifiées de « **mid-core gamers** ». Malgré **une difficulté** de jeu assumée lors des combats, celui-ci ne tend pas à exclure les personnes **manquant d'expérience** ou de **grammaire/codes vidéoludiques** (*Razbuten - Gaming for Non-Gamers*). Le jeu interpelle également les joueur·euses appréciant les **univers narratifs** tels que les **visuals novels** mais pouvant perdre patience face à des histoires trop verbeuses. Enfin, il intéresse également celleux désirant **relever un défi** et que le **die & retry** n'effraie pas.

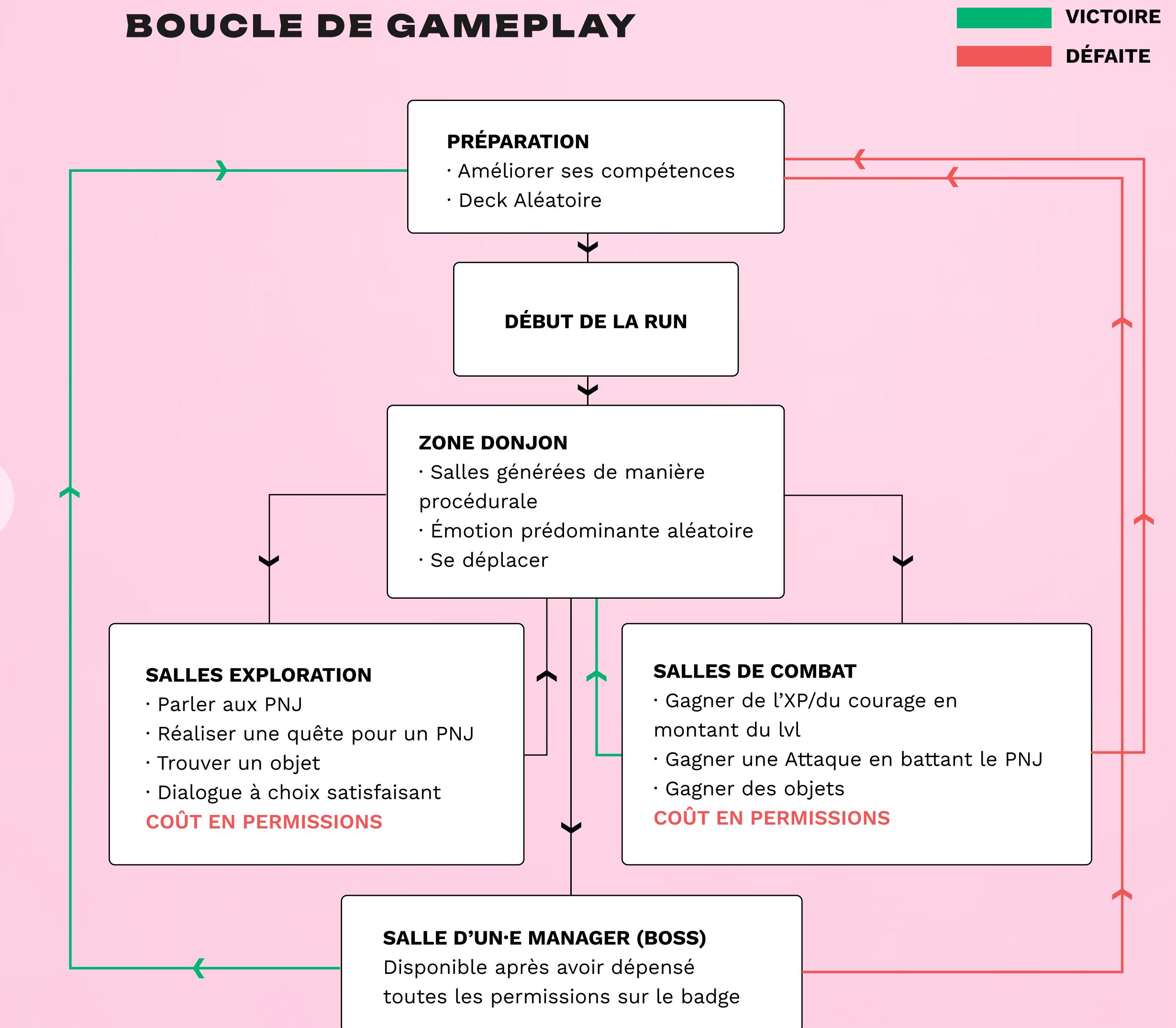


EXPÉRIENCE DU JEU

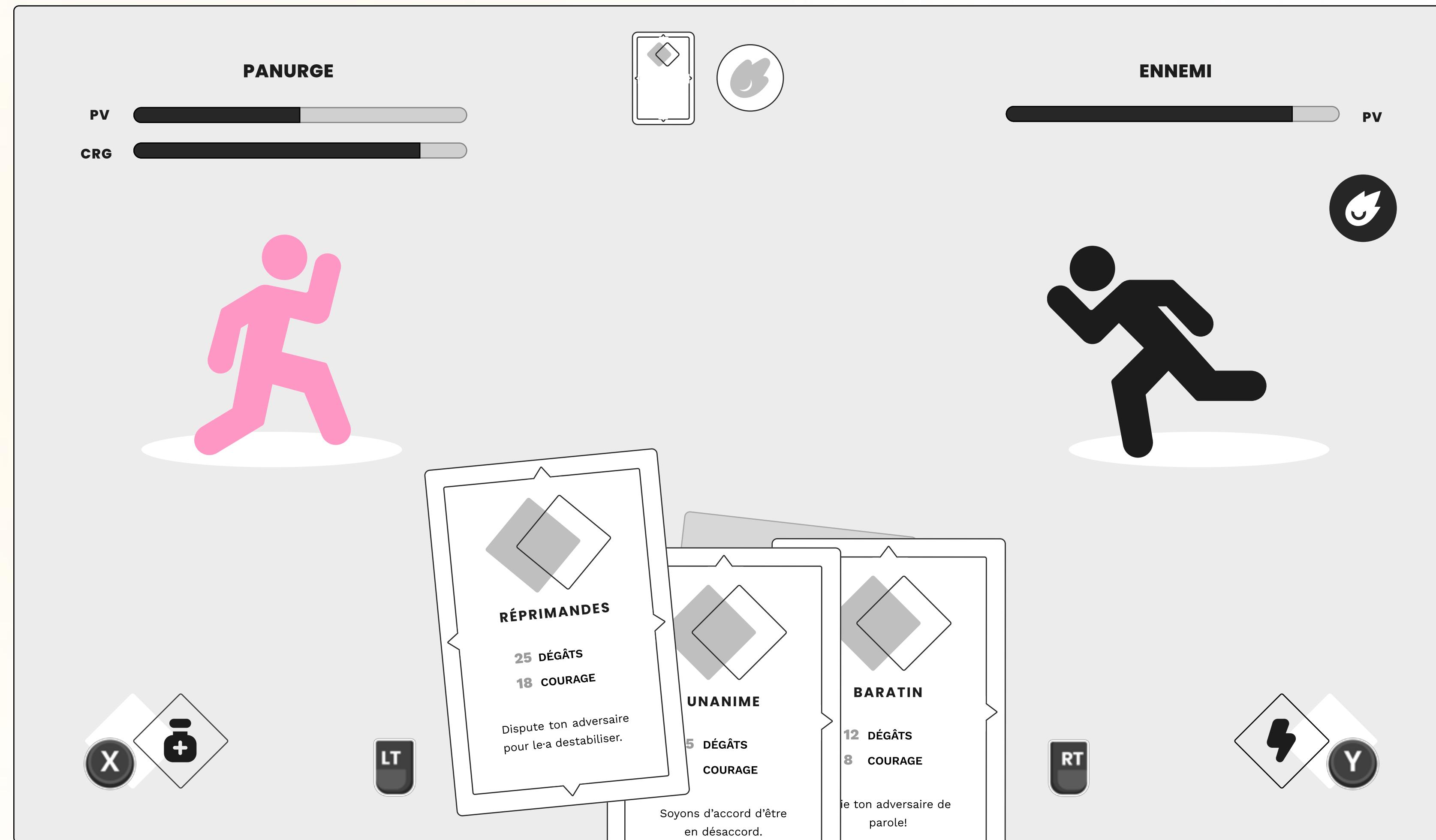
Clocking OFF est une histoire d'**évolution** et de **friction** dans un univers peu naturel, le **monde du travail**, pour quelqu'un atteint d'**anxiété sociale**. Le début du jeu prend place lorsque Panurge **perd son repère d'acceptation** (Gabriel-le), lui donnant l'impulsion nécessaire pour sortir de sa zone de confort. Elle devra se confronter à **quatre formes de conformisme** et en parallèle, à **sa propre évolution** à mesure de son avancée (*schéma de gauche*). Le but premier qui était de retrouver son ami·e va alors passer au second plan pour se concentrer davantage sur elle, son **apprentissage** et ce qu'elle **désire vraiment**.

Par expérience, l'anxiété sociale est un trouble dont il est difficile de se défaire, rien n'est linéaire. C'est ainsi que la difficulté du jeu et son aspect roguelite sont justifiés : il faut recommencer, parfois échouer mais toujours **tirer quelque chose de son expérience** afin de s'améliorer.

BOUCLE DE GAMEPLAY



MOCKUP



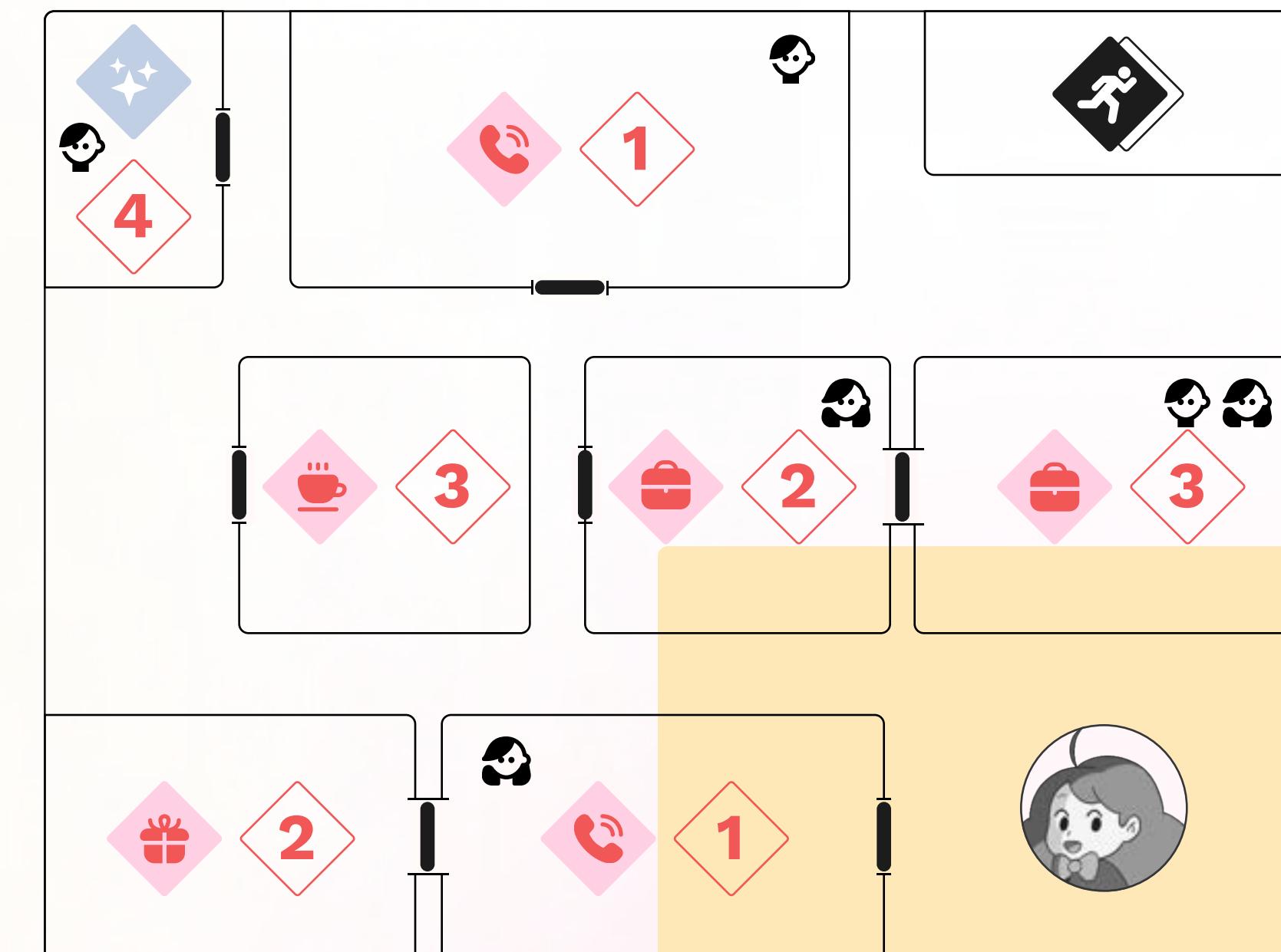
LEVEL DESIGN

Le level design est procédural. Chaque zone peut être composée des salles suivantes :

- **BUREAUX** · Zone d'exploration où parler à des PNJ, découvrir l'univers et se voir proposer/rendre une quête, possibilité de trouver des objets en fouillant.
- **CAFÉTERIA** · Acheter et/ou échanger des objets.
- **SALLE DE RÉUNION** · Battre un PNJ (*gagner une attaque*).
- **IMPRIMERIE** · Battre un PNJ sur un timer (*gagner une attaque supérieure*)
- **TOILETTES** · Salle de repos où il est possible de regagner un peu de HP et de Courage
- **PLACARD DU CONCIERGE** · PNJ Spécial → propose d'échanger l'émotion de Panurge contre une autre de manière aléatoire.
- **SALLE D'UN·E MANAGER** · (*Salle de boss*) Apparaît forcément lorsque Panurge n'a plus d'autorisations sur son Badge.

Il est important de noter que dans un premier temps, le·a joueur·euse aura accès à **six salles par étages**. Le jeu étant en **top down**, iel pourra voir ce qui se trouve dans les salles environnantes, mais possédera un **nombre limité d'autorisations** sur son badge pour les ouvrir. iel se devra de choisir stratégiquement dans lesquelles rentrer, selon leur **nature** et leur **coût**, pour mener à bien la suite de son aventure.

Chaque étage a un pourcentage plus ou moins élevé que la précédente de tomber sur certains types de salles, rendant chaque essai uniques.



LÉGENDE

- Porte
- ◆ 1 Coût d'entrée (permissions)
- ◆ Type de salle
- ◆ Salle de Manager (Boss)
- ◆ Salle Spéciale avec PNJ
- ◆ Scope de vision du joueur
- ◆ Présence de PNJ

CHOIX SATISFAISANTS

Tout au long de l'aventure, il y a **l'opportunité** de prendre part aux **conversations avec les PNJ**. Ces choix **n'ont pas d'impact sur l'histoire** et le déroulé de celle-ci. Ils ont cependant pour vocation de pouvoir **personnaliser** et **s'approprier** le personnage de Panurge et sa relation aux autres. Au début de l'histoire, il est par exemple possible lors d'un dialogue avec un PNJ de bâtir sa vision de Gabriel·le (ses pronoms, un souvenir marquant, un trait de caractère apprécié, entre autre).

SYSTÈME DE COMBAT

Le système de combat **au tour par tour** repose sur un **deck de 5 attaques**. Le·a joueure·use commence chacune de ses run avec **3 attaques** et **2 emplacements vides**. À mesure de son avancée, il sera possible de gagner des attaques supplémentaires en battant des ennemis mais il sera également nécessaire de choisir celles que l'on désire **garder** ou bien **jeter**.

Clocking OFF prenant place dans une entreprise et la violence physique y étant prohibée, **les attaques sont des mots**. Chaque mot possède un certain pourcentage de **dégâts** mais aussi de **coût en courage** : certains demanderont davantage d'efforts à Panurge. Il sera alors important de choisir judicieusement ses attaques. Si la **jauge tombe à zéro**, le·a joueure·use devra réaliser un **QTE** afin d'aider Panurge à regagner un peu de courage. Si iel n'y arrive pas, cela sera une **condition de défaite**.

SYSTÈME D'ÉMOTIONS

Les émotions sont des **bonus à double tranchant** capables d'appliquer un **état modifiant les statistiques** de Panurge et des **ennemis**. Celles-ci sont puissantes mais coûtent **énormément de courage** et sont **complémentaires aux attaques**. À chaque début de run, Panurge aura donc accès à une émotion qu'elle emportera avec elle (le nombre d'émotions qu'elle peut amener avec elle évoluera au fil du jeu). Également, une **émotion prédominante** sera **aléatoirement appliquée** à chaque étage, faisant de chaque combat un challenge.

TRISTESSE



APPLIQUÉ PAR PANURGE · (*sur un ennemi*) Draine la jauge de courage de Panurge à chaque tour mais baisse la défense de l'ennemi.

ÉMOTION PRÉDOMINANTE · (*effet de zone*) baisse de la défense de Panurge

JOIE



APPLIQUÉ PAR PANURGE · Baisse la vitesse de Panurge mais diminue l'attaque de l'ennemie

ÉMOTION PRÉDOMINANTE · baisse de son attaque



COLÈRE

APPLIQUÉ PAR PANURGE · Augmente l'attaque de Panurge mais diminue sa défense

ÉMOTION PRÉDOMINANTE · baisse de sa vitesse

QUÊTES

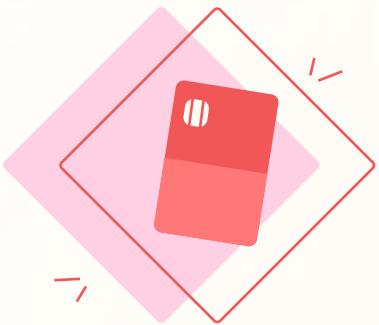
QUÊTES IMMÉDIATES

Réalisable **directement** dans la run où a été déclenché la quête. Elle est **validée** lorsque la condition est remplie, la **récompense** est reçue **automatiquement**, sans besoin de revenir parler de nouveau au PNJ.

QUÊTES LONG-TERME

Des **objectifs de longue haleine** où il faudra de nombreux essais et de la patience pour regrouper les éléments demandés par le PNJ.

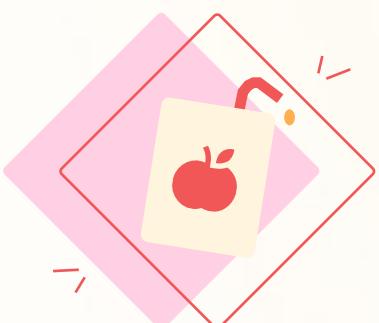
La narration du jeu possède une mémoire : chaque quête réalisée donnera la possibilité de débloquer des dialogues exclusifs. Lorsque le chemin du PNJ croisera de nouveau celui de Panurge, iel se souviendra de son geste.

OBJETS**CARTE TICKET RESTAURANT**

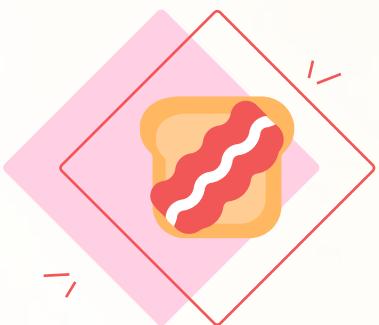
Pour acheter de quoi soigner les HP et la jauge de courage ainsi que d'augmenter les autorisations sur le Badge.

**FRAGMENTS D'ÉMOTIONS**

Élément ramassé après avoir battu un Manager, sert à améliorer les Émotions.

**BRIQUE DE JUS**

Permet de remplir la jauge de courage

**NOURRITURE**

Permet de soigner Panurge

INTRANET

L'intranet est accessible à **chaque début de run** sur l'ordinateur de Panurge. Sur celui-ci, elle pourra en échange d'items, **améliorer certaines compétences** :

BADGE • Il peut ouvrir 6 salles par Zone. En échange de Tickets Restaurants, il sera possible graduellement d'avoir accès à davantage de salles (+4 salles maximum par Zones).

ÉMOTIONS • En échange de fragments d'émotions récupérées seulement lors des combats contre les Managers, il sera possible d'améliorer les pourcentages des effets.

EMPLACEMENT D'ÉMOTION • Se débloque lorsque Panurge a battu un Manager, contre des tickets restaurants.

DECK DE BASE • Il est possible de modifier son deck de 3 attaques aléatoires avant chaque run. Si le tirage ne plaît pas, on peut relancer.

CONTRÔLES

SWITCH	XBOX	PHASE D'EXPLORATION
L	L	Se déplacer
R	R	Contrôle de la caméra
A	A	Interaction avec les PNJ, objets
X	X	Interaction avec des items
Y	Y	Ouvrir l'inventaire
-	START	Ouvrir les settings du jeu
PHASE DE COMBAT		
L	R	Voir une carte du deck
LT	RT	Sélectionner/valider une carte
A	A	Utiliser un objet
X	X	Sélectionner une Émotion
Y	Y	Annuler la sélection (Attaque + Émotion)
B	B	

UNIVERS

Entre **bureaux** et **lieu de vie**, la **Karma Corporation** est une entreprise dont on ne sort jamais. L'endroit apparaît comme morcelé à travers l'espace et le temps : des salles mouvantes aux étages défiant toute logique architecturale, aux inspirations diverses. **Sorte de purgatoire** où les notions de vie et de mort sont abstraites pour ses travailleurs·euses, seule la satisfaction d'un ordre établi et sempiternel semble primer. Papiers peints surannés, ordinateurs quantiques et uniformes délavés se côtoient dans ce huis clos.

« **Leaders dans le suivi et la gestion karmique !** » est l'un des nombreux slogans que l'on peut voir affiché fièrement sur les murs, parmi d'autres faisant l'éloge de l'employé modèle et de la politique d'entreprise moderne menée par celle-ci, « **Nous sommes une grande famille** ». Le but de l'entreprise est de suivre, gérer, archiver et rééquilibrer si nécessaire le total karmique des vivants et des morts. À l'image de longs tickets de caisse débutant le jour de notre naissance, nos actions, paroles et pensées font l'objet d'une observation méticuleuse au sein de cette entreprise. Lorsque l'addition de ces éléments passe dans le négatif, une intervention du Karma est alors nécessaire. **Ni humains, ni dieux**, les employés de la Karma Corporation sont des créatures existant pour un but bien précis, s'accordant parfois les grâces d'une pause team building autour d'un babyfoot.

HISTOIRE

Clocking OFF est un jeu sur **l'apprentissage** : celui de Panurge, de la personne l'incarnant. S'il n'a pas pour prétentions d'avoir un aspect pédagogique, il a au moins pour vocation de présenter des situations diverses et de permettre une **identification large**. La **phase d'exploration** permet de traiter sur la vie en entreprise et des **dégâts occasionnés par celle-ci** (minorités, problèmes d'inclusivité, de sexe, entre autres). La **phase de combat** quant à elle se concentre sur le poids des mots, les mécaniques permettant de ressentir **constamment l'effort** (jauge de courage, malus des émotions prédominantes). Ces deux phases offrent des points vues tantôt internes, tantôt externes, permettant de développer le sujet de la **santé mentale**.

L'histoire se concentre sur un prétexte assez fort pour donner l'impulsion nécessaire à Panurge pour sortir de sa zone de confort : retrouver son ami·e. Celui-ci n'est cependant **pas la finalité**, car une fois le dernier Manager vaincu, Panurge aura effectivement l'occasion de retrouver Gabriel·le.

Elle aura eu la possibilité à travers son aventure, non pas de se débarrasser de son trouble, mais **d'apprendre à le comprendre** et à **l'appréhender**. En addition, les PNJ rencontrés et les témoignages reçus l'auront aidé à grandir et à évoluer. Avec ces **nouvelles perspectives**, les retrouvailles entre Panurge et Gabriel·le seront amères : elle se rend compte que malgré leur amitié, iel n'a pas été présent·e pour elle jusqu'à présent mais également qu'iel représente les problématiques contre lesquelles elle s'est battue tout au long de son aventure.

Le jeu dont la rejouabilité aura été prouvé jusqu'alors permettra un **second souffle** : se séparer de Gabriel·le, recommencer son ascension pour cette fois-ci venir le·a vaincre et peut-être restaurer leur amitié.

PERSONNAGES



PANURGE · est jugée **discrète** et **passive** dans l'introduction du jeu. Employée au service client de l'entreprise, elle souffre d'**anxiété sociale**. Panurge repose énormément sur son ami·e surnommé·e affectueusement Gigi (Gabriel·le). Son **expédition** à sa recherche va l'aider à **s'affirmer** et à **remettre en question** sa vision de la hiérarchie et des autres transmises par celui-ci. (Crédits · Natasha Allegri)



GABRIEL·LE · est le·a collègue et ami·e de Panurge mais avant tout son **point de repère** parmi la très codifiée entreprise. Gigi est quelqu'un d'**affirmé** et d'**ambitieux·se**, iel met un point d'honneur à être **employé du mois**. iel disparaît après avoir été appelé pour réaliser son évaluation annuelle mais, malgré son absence, **sa présence reste forte** tout au long de l'aventure. (Crédits · Perry Dixon Maple)



OMER · (Manager) est le boss de l'**ÉTAGE 1** représentant la **Convenance Publique**. Il est un Manager suivant publiquement les règles et la hiérarchie par peur du rejet et du conflit bien qu'il ait des convictions différentes en privé.

TRAITS MAJEURS · Polie, Double face, Compréhensif

PHRASE DE DÉBUT DE COMBAT · « *Joke's on you, I'm into that.* »

CRÉDIT · @littlethunder (Men Xiao Lei)



TORVI · (Manager de **l'ÉTAGE 2**) Représente **l'identification**. Elle est fière d'appartenir à l'entreprise et apprécie les avantages qu'elle en tire. Son statut de Manager définit sa personnalité ainsi que sa relation aux autres.

TRAITS MAJEURS · Autoritaire, Compétitive, Arrogante

PHRASE DE DÉBUT DE COMBAT · « *Here some scissors because you need to cut it out.* »

CRÉDITS · Perry Dixon Maple



DERBRA · (Manager de **l'ÉTAGE 3**) Représente **la flatterie**. iel veut impressionner pour gagner en faveurs mais également en acceptance et admiration des autres.

TRAITS MAJEURS · Crâneur·euse, Pugnace, Taquin·e

PHRASE DE DÉBUT DE COMBAT · « *You don't have the talking stick !* »

CRÉDITS · Valerie Choi



TIFFANY · (Manager de **l'ÉTAGE 4**) Représente **l'assimilation**. Les croyances, codes, l'identité même de l'entreprise sont les siennes et forment sa personnalité de manière permanente.

TRAITS MAJEURS · Intransigeant·e, Tyrannique, Éloquent·e

PHRASE DE DÉBUT DE COMBAT · « *We meet once again.* »

CRÉDITS · Nico Baidan

SÉQUENCE D'INTERACTION

CONTEXTE · Notre joueur·euse a environ **trois heures de jeu**.

Panurge après sa défaite contre **Torvi**, la Manager de l'**Étage 2**, est revenue à son bureau. Le·a joueur·euse a accumulé des ressources depuis sa première partie qu'iel n'a pas encore dépensé et décide d'améliorer les compétences via l'Intranet. Avec les **points** disponibles sur **sa carte Ticket Restaurant**, iel décide de débloquer **deux salles** dans l'**Étage 2**. Ayant battu trois fois le Manager du premier étage, iel a également quelques **fragments d'émotions** lui permettant d'améliorer l'une des émotions de Panurge, la **Joie**. Iel décide qu'il est temps de passer à une nouvelle run. Un menu s'ouvre et propose un **deck aléatoire de 3 attaques-mots**. La sélection est validée, une cinématique transporte Panurge au premier étage, où l'émotion prédominante aléatoire est la **Colère**. Celle-ci fait baisser **sa vitesse en combat**. Le·a joueur·euse découvre ce nouvel étage généré procéduralement et avec **9 permissions sur son badge**, a davantage de possibilités d'exploration. La caméra en top down lui permet de voir en partie l'intérieur de certaines salles et aperçoit un bureau avec un PNJ, **Onna**, qu'iel a déjà rencontré auparavant.

Pour le **coût d'une permission** sur son badge, iel y rentre pour **rendre sa quête**. Une boîte de dialogue s'ouvre avec **Onna** : elle remercie Panurge d'avoir pris le temps de lui ramener trois clefs USB sans lesquelles, elle craignait de **se faire licencier**. Elle ajoute qu'elle n'est cependant pas la seule dans ce cas-là dans leur service, normalisant sa propre situation qu'est le **burn out**. Deux choix s'offrent : **1. Va à ton propre rythme!** et **2. Tu devrais en parler avec tes collègues**. Iel choisit la **1.**, **Onna** remercie Panurge, qui reçoit trois Briques de Jus en remerciement.

Elle rentre dans une **salle de réunion** où **Lionel**, un PNJ, la surprend soudainement. Agacé qu'on ose rentrer dans la salle lors de sa réunion en visioconférence, il **entame un combat**. Le·a joueur·euse choisit d'attaquer avec la carte « *Pinaille* », faisant **15 dégâts** (DGTS) et coûtant **10 de Courage** (CRG), appliquant également l'émotion **Tristesse**. Celle-ci a pour résultat de drainer la **Jauge de Courage** de Panurge à chaque tour mais également de baisser la défense de l'ennemi. Iel valide sa sélection pour terminer son tour, incertain·e. L'animation de l'attaque se joue : Panurge gesticule avec enthousiasme, pointant de son index les petits caractères se trouvant en bas d'une feuille. Lionel perd **15 points** de vie, et réplique avec la carte « *Réprimandes* », celle-ci faisant **25 DGTS**. Panurge est frappée de plein fouet et se recroqueville tandis qu'elle se fait disputer.

C'est au tour de Panurge, sa **Jauge de Courage** baisse à cause de l'émotion appliquée au tour précédent (**Tristesse**). La musique évolue, le décor s'assombrit : Panurge pourrait bientôt manquer de **Courage**. Le·a joueur·euse décide tout de même de prendre un risque en jouant la carte « *Faire mouche* » (A 45% de chance d'échouer. Si réussite, l'ennemi passe son tour), celle-ci coûte **15 de courage** et provoque **20 DGTS**, validant son tour sans sélectionner d'émotion complémentaire.

L'attaque est **réussie** ! Lionel est sans voix et n'est pas capable de répliquer. L'écran change soudainement et devient sombre, la caméra effectue un traveling pour se mettre face à Panurge qui **semble terrifiée, perdant ses moyens**, dû à sa Jauge de Courage vide. Le·a joueur·euse ne voit plus qu'elle, le combat est ignoré durant cet instant.

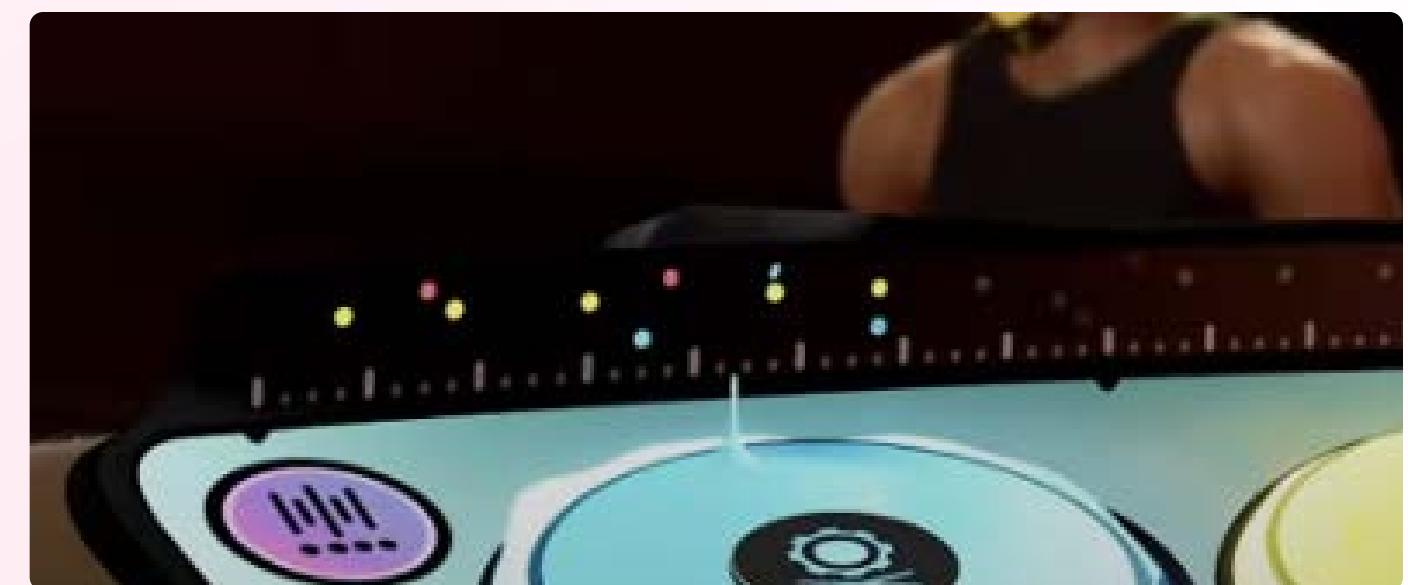
Un **QTE** doit être réalisé afin de l'aider à **respirer** et **reprendre contenance**, le rythme de celui-ci étant basé sur la musique. Le·a joueur·euse se doit de le réussir, puis de choisir stratégiquement sa dernière attaque : cette victoire lui permettrait de gagner des tickets restaurants, une nouvelle carte... ou de retourner derrière son bureau.

CONCEPT N°2 : SOMEONE IN THE CROWD

Someone in the Crowd est un **jeu de rythme solo** en **2D** sur **mobile** inspiré par le film *Down to Earth* (1947) et le jeu *Rhythm Doctor*. Le·a joueur·euse incarne **Oscar**, un danseur retraité se remémorant sa carrière dans le milieu des **comédies musicales** et questionnant parfois ses souvenirs. « *Et si* » est le mot d'ordre : et si il avait été moins timide, et s'il avait osé s'approprier plutôt qu'imiter, à quoi ressemblerait aujourd'hui son héritage ?

- Le·a joueur·euse incarne **Oscar** durant les moments clefs de sa carrière, de **ses jeunes années à ses premiers rôles dans le business**, jusqu'à ses derniers rôles.
- Iel se doit de suivre **le rythme** afin d'effectuer les bons mouvements mais également, surveiller sa ligne de fréquence rythmique à l'affût de **deux éléments** : **les événements** (Fuser, Rhythm Doctor) et **commentaires** (Soundcloud).
- Les **événements** sont des **enchaînements rythmiques difficiles** (Cookie Run Kingdom) permettant de débloquer des situations uniques modifiant le gameplay : soudain, les lumières du studio se coupent et l'on doit se fier uniquement aux indications sonores pour rallumer un spot de lumière au-dessus d'Oscar.
- Les **commentaires** sont des bulles de dialogues de PNJ apparaissant de manière sporadiques, rattachées aux balises. Cela peut-être un commentaire du producteur : « *J'aimerais que la chorégraphie soit plus rapide !* », si le commentaire est sélectionné, alors l'action se réalisera et fera augmenter le score.
- En capturant des événements et des commentaires, le **score final** d'Oscar augmentera. Plus celui-ci est haut, plus son souvenir deviendra gratifiant, lui faisant obtenir le rôle convoité.
- Si iel échoue, Oscar se souviendra de ce souvenir négativement et passera au suivant. Le·a joueur·euse a cependant l'occasion de **revenir en arrière** afin d'améliorer son score et **la timeline d'Oscar**.

Le jeu s'adresse aux joueur·euses de la catégorie casual gamer, cherchant un challenge rythmique avec un fond narratif. La rejouabilité du jeu est satisfaisante et la défaite n'étant pas punitive, il convient à un large public. L'esthétique du jeu s'inspire, entre autres, des travaux de Jackson Joyce : colorés et minimalistes, on conserve les efforts sur le corps et les mouvements de celui-ci dans un environnement minimaliste.



CONCEPT N°3 : ONE MAN'S TRASH IS A RACCOON'S TREASURE

One Man's Trash is a Racoon's Treasure est un **platformer coopératif en local** sur console en **3D** pour **deux joueur·euses** dans lequel on retrouve des éléments de **puzzle** (*It Takes Two, Unravel*) et de **crafting**. Le jeu prend place dans une gigantesque décharge où, **Larry**, un jeune raton laveur débrouillard vit avec **sa petite sœur, Leti**. Ce qui était il n'y a pas si longtemps un **dépotoir accueillant** a aujourd'hui pris des **proportions labyrinthiques**. Coincés parmi les détritus, Larry et Leti décident de quitter leur foyer de fortune. Leur aventure permettra de questionner les **relations fraternelles, la notion de famille** et à chacun de **s'épanouir**.

- Les deux ratons laveurs sont **bricoleurs** : avec les détritus trouvés sur leur chemin, ils auront la possibilité de **fabriquer des objets** capables de les aider à se frayer un chemin et répondre à des énigmes. Il leur sera parfois possible de **fusionner leurs créations ensemble**.
- Ils auront l'occasion de **travailler mains dans la main** ou bien de **devoir se séparer** pour effectuer des tâches complémentaires.
- Les **énigmes du jeu** sont conçues pour **être résolues de différentes manières**. Ainsi, il sera possible aux différents duos jouant au jeu de **s'approprier la résolution** et de laisser libre cours à leur imagination.
- À la **fin de chaque niveau**, un **amical combat** sera livré entre le frère et la sœur où les joueur·euses auront l'occasion de **relâcher leur frustration** et de tester l'un sur l'autre les objets construit au cours du niveau.
- La **caméra** et la **difficulté** se veulent indulgentes, d'autant plus lorsque l'écran est divisé en deux et que le jeu s'adresse à un public familial : à l'image de *Kirby and the Forgotten Land*, un aim assist sera développé pour assurer une expérience satisfaisante qu'importe la nature de l'action.
- Des **éléments d'accessibilités** seront disponibles afin **d'augmenter les contrastes** visuels du jeu, **personnaliser les couleurs des HUD** et les mécaniques de gameplay seront simplifiées à l'essentiel.

Le jeu s'inspire de l'**ambiance musicale** d'*Over the Garden Wall* où les **chants** sont omniprésents et permettent aux personnages de s'exprimer. Également, il reprendra le style simple et espiègle de **Untitled Goose Game** avec un cel shading aux teintes cette fois-ci plus sombres et délavées. Le **doublage** et les **sous-titres** auront une place importante dans les cinématiques de transitions jouables. Le jeu s'adresse à un public familial désirant réunir plusieurs générations autour d'une même aventure engageante et à la prise en main facilitée.



PROCESSUS

Après avoir pris connaissance du sujet et avoir regardé la vidéo, j'ai commencé à faire des recherches sur la définition, l'étymologie, les origines et les termes connexes au conformisme afin d'en avoir une meilleure compréhension. De par mes études en ergonomie, j'ai pour habitude lorsque je creuse un sujet, d'aller chercher des pistes dans des lectures scientifiques : des thèses, des expériences, afin de tirer de celles-ci des faits et des problématiques à exploiter. J'ai ensuite cherché du côté des biais cognitifs et des heuristiques afin d'approfondir mes premières idées.

Ayant du mal à les concrétiser, j'ai décidé de noter les genres de jeux vidéos et les mécaniques me faisant envie ou me paraissant pertinentes quant au sujet. C'est de cette manière que j'ai rapidement sélectionné l'idée d'un système de cartes et également mon envie de faire un jeu gravitant autour d'une narration travaillée. L'esthétique du milieu du travail, sa hiérarchie, m'ont rapidement parlé et j'ai décidé de lier celle-ci à un univers que je construis depuis maintenant plusieurs années, l'adaptant pour le besoin du sujet, celui du Bureau du Karma. L'idée de tourner la narration autour de la santé mentale m'est cependant venue tardivement lorsque je cherchais à faire le lien entre les émotions, Panurge et cet univers. Celui-ci faisant écho à mes propres expériences et à celles d'amis·es, j'ai hésité à les inclure : c'est la lecture de dossiers des années précédentes qui m'a donné le courage nécessaire à ajouter des éléments plus personnels.

Someone in the Crowd (jeu de rythme) était ma première idée, lier le conformisme et le rythme à quelque chose de presque militaire. Mes inspirations tirées de comédies musicales des années cinquante et soixante l'ont cependant très rapidement adoucie. Je n'ai cependant pas sélectionné ce projet car malgré mon envie, je possède une expérience des jeux de rythme assez limité. De plus, malgré ma bonne volonté, je possède un sens du rythme assez catastrophique, limitant mes expériences et mon intuition sur ce type de jeu.

One Man's Trash is a Raccoon's Treasure, est le second concept qui m'a attiré. La notion de conformité dans le design industriel est quelque chose que j'ai appris lors de mes études. M'imaginer le parcours de ces objets abandonnés m'a fait me questionner sur leur "après" et la complémentarité qu'on pourrait leur trouver sur le modèle du design écologique et émotionnel. Lier ceux-ci à la notion de famille m'a parlé : des "pièces rapportées" qu'on assemble. Enfin, bien que ce jeu se prête à des fonctionnalités d'accessibilité intéressantes, élément que je n'ai pas pu développer dans *Clocking OFF*, j'ai décidé de le sélectionner pour les concepts supplémentaires.

L'idée commune de tous ces projets est que la conformité (et l'anticonformisme) sont des vecteurs d'apprentissages importants et nécessaires.

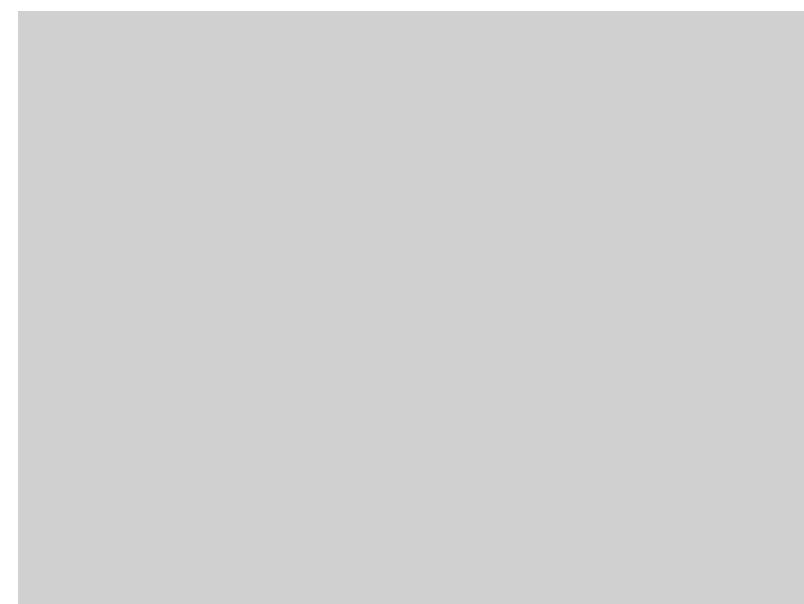
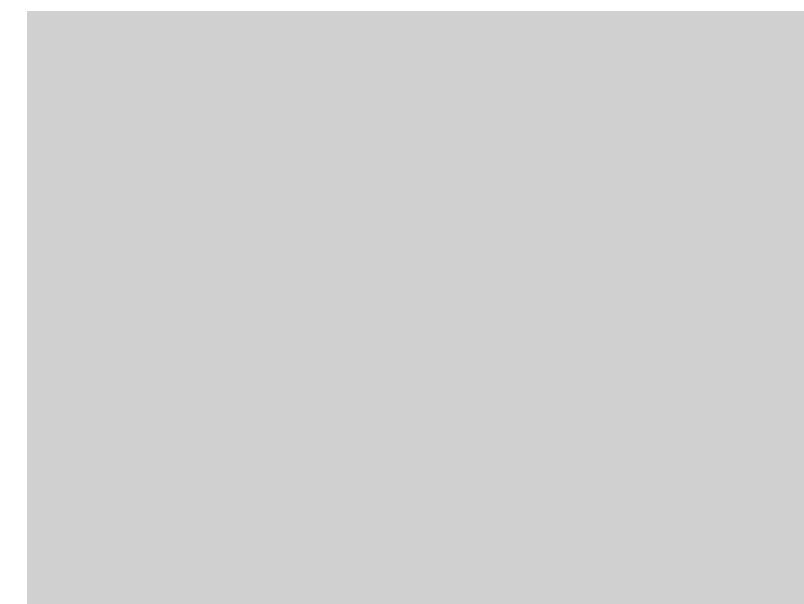


INTRODUCTION

Le milieu du jeu vidéo en particulier est aujourd'hui à mes yeux l'un des rares médias capables d'innover aussi rapidement. Par ces dynamiques de compétitivité, d'engagement et ses technologies. Ce triptyque rend, d'après moi, dès lors possible, de nombreux progrès.

J'aimerais apporter à ce domaine des expériences plus accessibles. Faire en sorte que des personnes en situation de handicap ou possédant des maladies invalidantes aient l'occasion de profiter de ces expériences ludiques. Mais également qu'elles aient l'opportunité de s'y voir représenter ainsi que de participer activement au développement de celles-ci.

Enfin, je tends à croire que designer une expérience interactive en prenant en compte les personnes en situation de handicap ne sert pas seulement cette portion de la population, mais par ailleurs un plus grand nombre.



LA MORT D'UN SOLEIL · 2022 · *projet personnel en duo · média interactif*

Est une page web interactive réalisée dans le cadre d'une campagne sur un RPG textuel de type huis clos, horreur psychologique. Celle-ci avait pour but de guider les utilisateurs sur un mystère lié à l'intrigue. La conception a été réalisée à deux, la programmation par Thai-Son Tran Quang et la partie UI/UX par moi-même.

CEREAL AISLE · 2021 · *projet étudiant individuel · sound design*

Réalisé sur Audacity et avec la version d'essai de Replica Studios (IA créant des performances vocales expressives depuis un text to speech). L'histoire est celle de Dorothy, une grand-mère faisant ses courses dans un supermarché de banlieue fictive. Elle y rencontre dans l'allée des céréales, un démon unique en son genre.

TITRE · 202? · *équipe/solo · type de projet* description

Anger

2021 · projet étudiant individuel ·
installation vidéo-ludique

Le projet est né de conversations et d'expériences personnelles : en tant que personne me genrant au féminin et tentant de me déconstruire ainsi que mon entourage, pourquoi la colère et la frustration sont-elles remises en question lorsqu'il est question de nos expériences ? Pourquoi dérangent-elles ?

À la fois installation et outil (de pédagogie, de médiation), ce projet a pour but de faire naître une conversation. En positionnant la personne ayant le contrôle sur l'installation en oppresseur·seuse face aux nombreuses frustrations, contrôlant celles-ci.

Installation

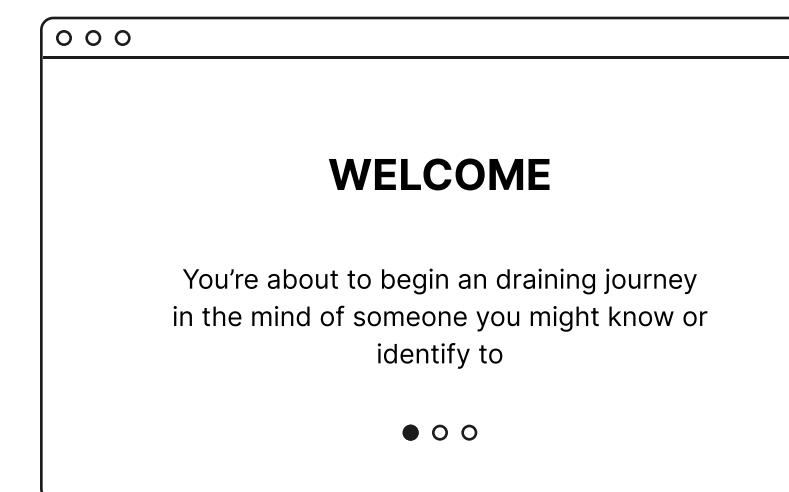
L'installation est en VR :

- Elle permet une immersion totale et un "oublie" de ses environs (vue et ouïe obstruées par l'expérience).
- Cet oublier permet à la personne de pouvoir agir en oubliant le regard des autres.
- Les sens sont guidés par les visuels colorés et le design sonore l'accompagnant.



Échantillon d'illustrations tirées du storyboard : l'épuisement, l'ambigüe, la dysmorphie et la frustration.

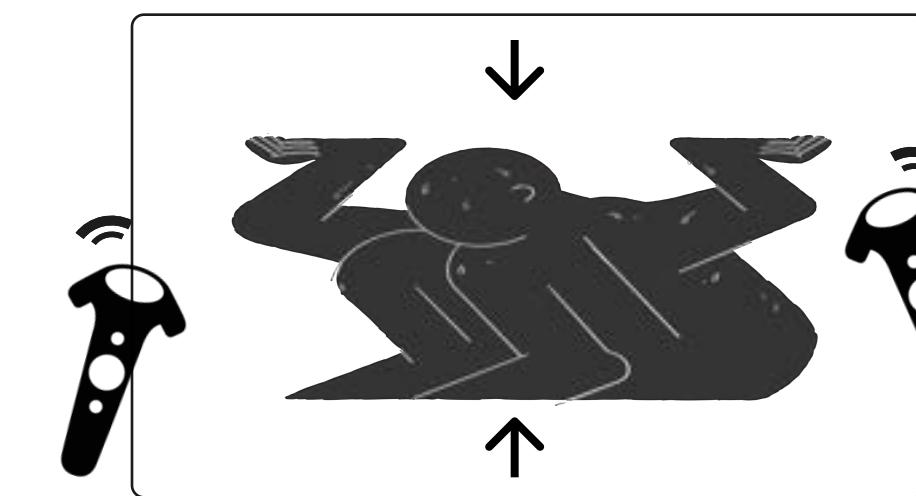
Parcours de l'expérience



1. INTRODUCTION

On introduit l'utilisateur·trice à l'expérience, en trois écrans :

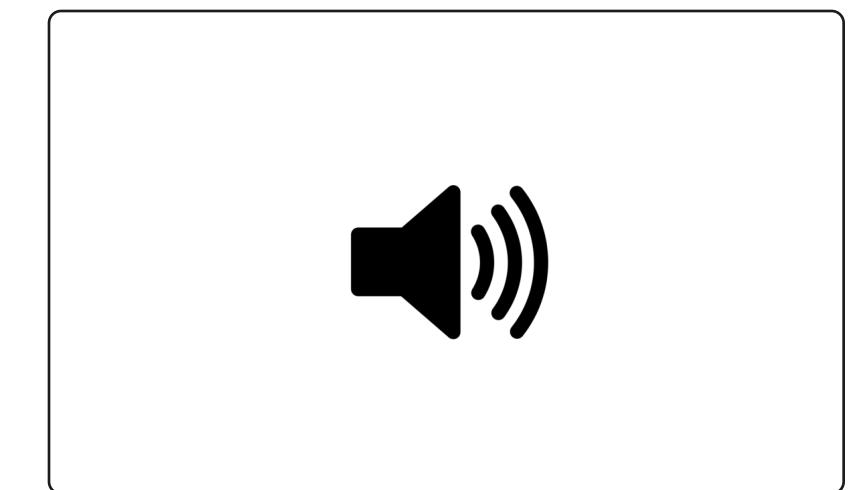
1. **Introduction** : une phrase simple pour mettre en condition.
2. **Besoin d'arrêter** : lorsque la personne est mal à l'aise, elle peut appuyer sur "**STOP**" et mettre fin à celle-ci.
3. **Consentement pour débuter**.



2. INTERACTION

On donne la possibilité de pouvoir **manipuler les corps** : les étendre, les soulager, les écarteler, les aider, le tout sans indications. On laisse l'utilisateur·trice se familiariser et prendre ses marques.

Au bout de **3 scènes** environ, l'ambiance sonore jusque là **calme et discrète** change drastiquement.



3. RESPONSABILISATION

Des **témoignages enregistrés** de personnes se genrant au féminin passent. Elles y racontent des expériences, prononcent des remarques proférées à leur égard, partagent leur ressenti.

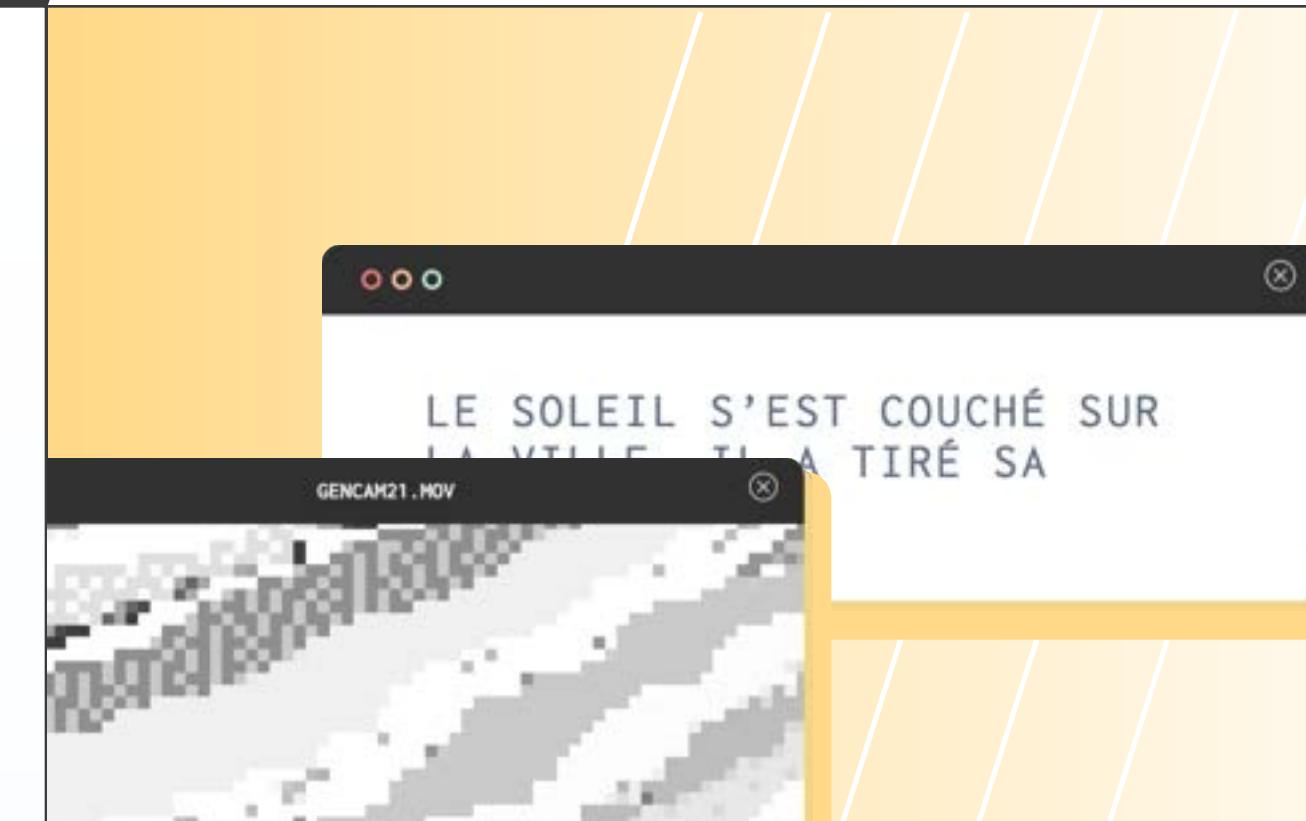
On responsabilise la personne au cœur de l'expérience : la possibilité de "**contrôle**" ne donne pas tous les droits, l'action dépend de chacun.

INTRODUCTION

Le milieu du jeu vidéo en particulier est aujourd’hui à mes yeux l’un des rares médias capables d’innover aussi rapidement. Par ces dynamiques de compétitivité, d’engagement et ses technologies. Ce triptyque rend, d’après moi, dès lors possible, de nombreux progrès.

J’aimerais apporter à ce domaine des expériences plus accessibles. Faire en sorte que des personnes en situation de handicap ou possédant des maladies invalidantes aient l’occasion de profiter de ces expériences ludiques. Mais également qu’elles aient l’opportunité de s’y voir représenter ainsi que de participer activement au développement de celles-ci.

Enfin, je tends à croire que designer une expérience interactive en prenant en compte les personnes en situation de handicap ne sert pas seulement cette portion de la population, mais par ailleurs un plus grand nombre.



■ LA MORT D'UN SOLEIL

2022 · *projet personnel en duo · média interactif*

Page web interactive réalisée dans le cadre d’une campagne sur un RPG textuel de type huis clos, horreur psychologique. Celle-ci avait pour but de guider les utilisateurs sur un mystère lié à l’intrigue. La conception a été réalisée à deux, la programmation par Thai-Son Tran Quang et la partie UI/UX par moi-même.

→ [ACCÉDER AU PROJET](#)



■ POKEMON ARCEUS : ACCESSIBILITÉ ET DIFFICULTÉ

2022 · *projet personnel individuel · game design & ergonomie*

Article sur les différents axes d’optimisation de l’accessibilité et de l’ergonomie du jeu Pokemon Arceus (2022) sur Switch. Il se concentre notamment sur les phases de combat, d’exploration mais également à contredire l’idée reçue qu’un jeu accessible se base forcément sur une difficulté moindre.

→ [ACCÉDER AU PROJET](#)



■ CEREAL AISLE

2021 · *projet étudiant individuel · sound design*

Réalisé sur Audacity et avec la version d’essai de Replica Studios (IA créant des performances vocales expressives depuis un text to speech). L’histoire est celle de Dorothy, une grand-mère faisant ses courses dans un supermarché de banlieue fictive. Elle y rencontre dans l’allée des céréales, un démon unique en son genre.

→ [ACCÉDER AU PROJET](#)

Le projet est né de **conversations** et **d'expériences personnelles** : en tant que personne me genrant au féminin et tentant de me déconstruire ainsi que mon entourage, pourquoi **la colère** et **la frustration** sont-elles remises en question lorsqu'il est question de nos expériences ? Pourquoi dérangent-elles ?

À la fois **installation** et outil (de pédagogie, de médiation), ce projet a pour but de **faire naître une conversation**. Positionné la personne ayant le contrôle sur l'installation **en oppresseur·seuse** face aux nombreuses frustrations, contrôlant celles-ci.

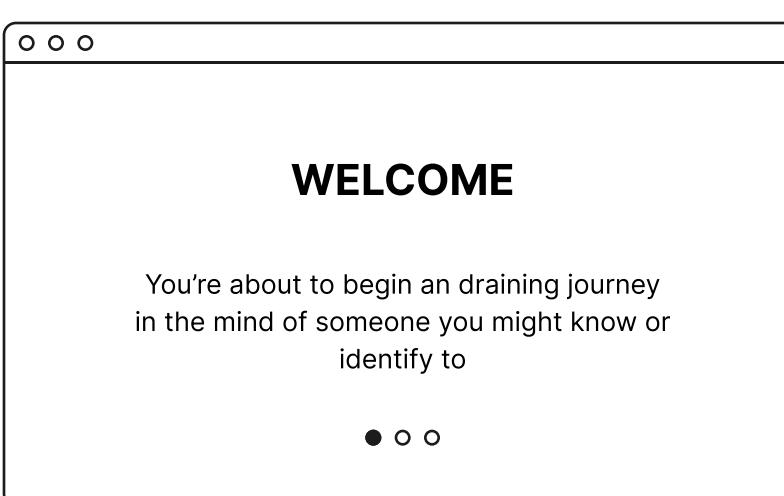
INSTALLATION EN VR

- Elle permet une **immersion totale** et un “oublier” de ses environs (vue et ouïe obstruées par l’expérience).
- Cet oublier permet à la personne de pouvoir agir en **ignorant le regard des autres**.
- Les sens sont guidés par les **visuels colorés** et le **design sonore** l’accompagnant.



Échantillon d'illustrations tirées du storyboard : l'épuisement, l'ambigüe, la dysmorphie et la frustration.

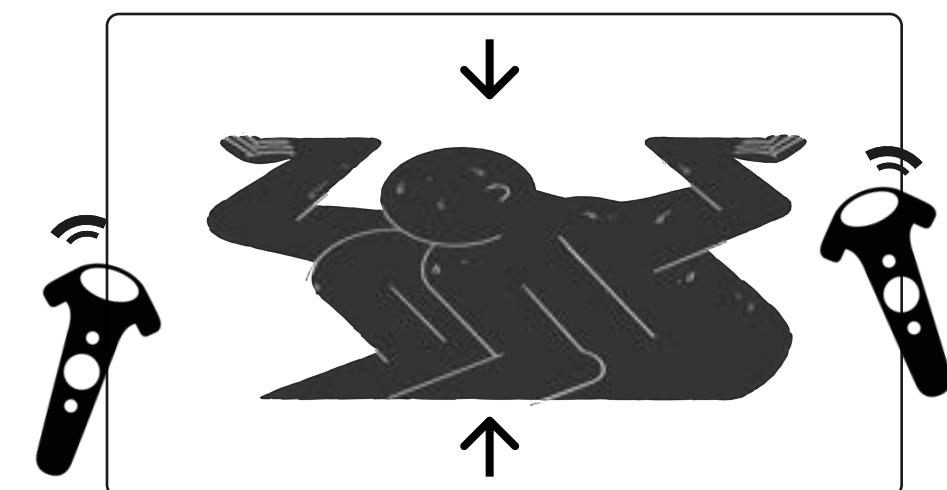
PARCOURS DE L'EXPÉRIENCE



1. INTRODUCTION

On introduit l'utilisateur·trice à l’expérience, en trois écrans :

- 1. Introduction** : une phrase simple pour mettre en condition.
- 2. Besoin d'arrêter** : lorsque la personne est mal à l’aise, elle peut appuyer sur “STOP” et mettre fin à celle-ci.
- 3. Consentement pour débuter.**



2. INTERACTION

On donne la possibilité de pouvoir **manipuler les corps** : les étendre, les soulager, les écarteler, les aider, le tout sans indications. On laisse l'utilisateur·trice se familiariser et prendre ses marques.

Au bout de **3 scènes** environ, l’ambiance sonore jusque là **calme et discrète** change drastiquement.



3. RESPONSABILISATION

Des **témoignages enregistrés** de personnes se genrant au féminin passent. Elles y racontent des expériences, prononcent des remarques proférées à leur égard, partagent leur ressenti.

On responsabilise la personne au cœur de l’expérience : **la possibilité de “contrôle” ne donne pas tous les droits, l’action dépend de chacun.**