

La chance appartient aux Sltoyens.

01

Note d'intention

04

02

Références

05

03

Scénarios d'usage

06

04

Dimensions techniques

08



01

Note

d'intention

L'histoire d'une ville SI aux allures utopique

SI est une cité-état hautement technologique où les riches vivent dans les aires, et les pauvres sous terre. La classe moyenne, quant à elle, vit à la surface. SI est une dictature sociale, dirigée par la classe aisée. Elle dépense beaucoup d'énergie pour rappeler aux classes inférieures que cette répartition est juste et dans l'intérêt de la population. Cette dictature entraîne des mouvements de rébellion dans les classes inférieures. On assiste à des confrontations entre deux factions : le gouvernement pro-SI (soutenu par la classe aisée) et la rébellion anti-SI. Pour apaiser les tentions et enrober finement leur propagande, le gouvernement met en place un jeu ressemblant à un labyrinthe. Une fois la sortie trouvée, un gain est offert.

But vendu aux SItoiens

Pour voiler les failles de son système, le gouvernement créé un jeu. Comparable à un jeu de loterie, il est vendu aux citoyens pour leur donner de l'espoir, leur montrer que dans ce monde, qui peut paraître injuste, tout le monde peut avoir sa chance. Le gain final de ce jeu est vendu comme une surprise offerte.

But réel du gouvernement

En réalité, le gouvernement n'a pas créé un jeu mais un test. Un test représentatif d'une sanction permettant de contrôler les SItoiens, de gérer leur place prédestinée dans la ville. Ce jeu classe la population de SI dans les différentes strates (Eos, Gaïa et Pénia) et définit alors les classes sociales.

Si le joueur décide de circuler du côté plus fluide dans le labyrinthe, il gagne le droit de descendre d'une strate ou rester dans la sienne (Pénia). Si le joueur décide d'affronter les difficultés et obstacles que présente le labyrinthe, il a la chance de rester dans sa strate (Eos) ou de potentiellement, mais vous l'aurez compris, rarement monter dans la strate supérieure.

Pour simplifier, gagner le jeu augmente les chances d'atteindre la strate supérieure ou d'assurer sa place actuelle mais perdre assure une place direct dans la strate inférieure.

Cible

Citoyens de SI, toutes strates confondues.

02 Références

CINÉMATOGRAPHIES

Le Labyrinthe de Wes Ball

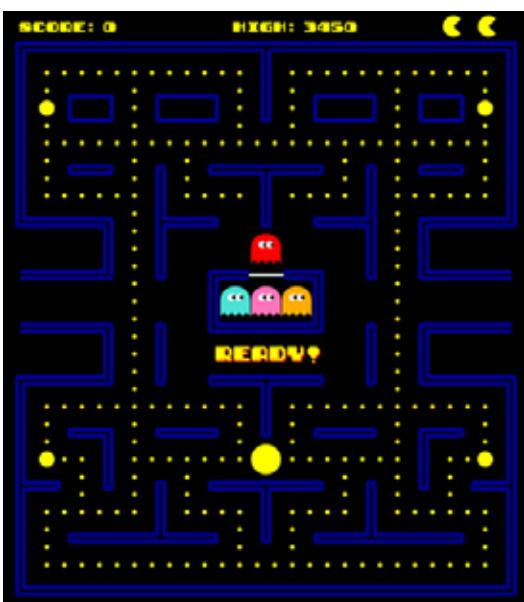
Le film parle d'un groupe de personnes dans un labyrinthe géant dont le plan est modifié chaque nuit. En reliant certains fragments de ses souvenirs passés, avec des indices qu'il découvre au sein du labyrinthe, Thomas, personnage principal, espère trouver un moyen de s'en échapper.

Idée générée : Créer un labyrinthe, un code génératif produisant une variété infinie de labyrinthes. Permettant de complexifier le jeu. Il faudra alors rafraîchir la page pour voir un nouveau labyrinthe.

Fil d'Ariane (mythologie)

Séduite par Thésée, elle aide celui-ci à s'échapper du Labyrinthe. Elle lui fournit un fil qu'il dévide derrière lui afin de retrouver son chemin.

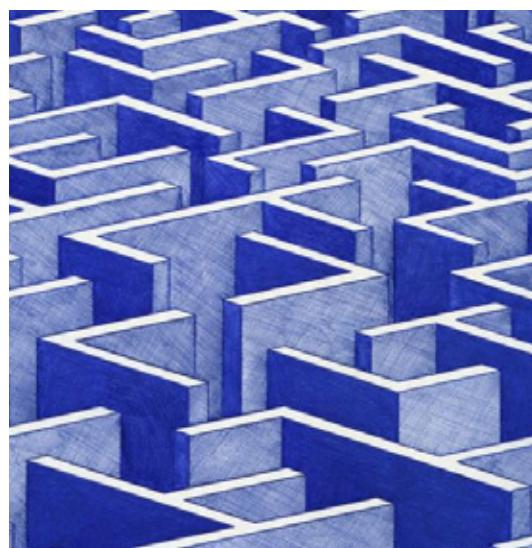
Idée générée : Créer un labyrinthe pour amplifier nos références mythologiques et subtiles intégrées à notre projet.



JEU DE HASARD

Les jeux de hasard sont nombreux, nous avons tous la chance de gagner mais nous savons qu'une personne sur un millions aura le privilège d'obtenir une somme importante.

Idée générée : Un processus vendu comme un jeu pour amplifier l'espérance et la chance d'avoir un gain.

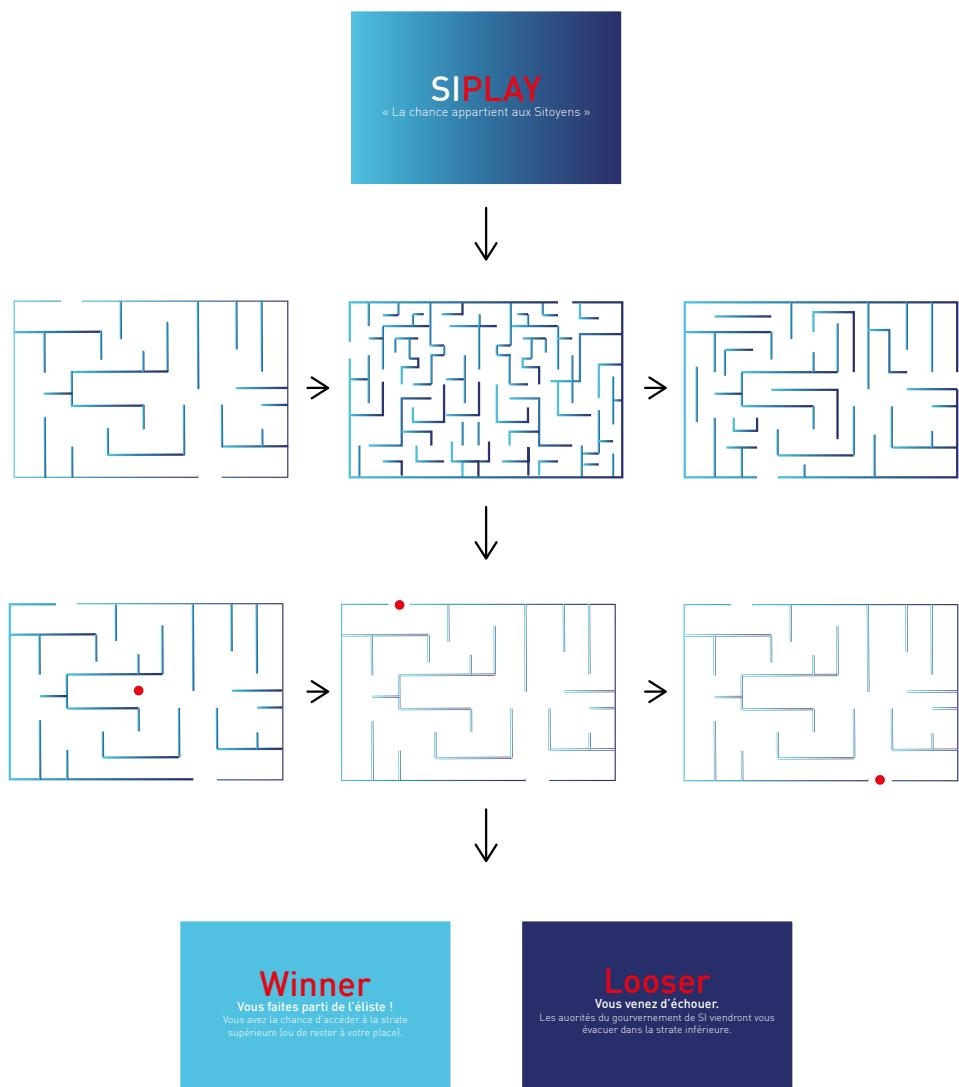


03

Scénarios d'usage

Première idée : jeu aléatoire

Un labyrinthe créant un code génératif produisant une variété infinie de labyrinthes. Impossible de tricher ! Chaque joueur se retrouve face à ce labyrinthe dont il lui est impossible de prévoir et calculer la sortie. Le gain sera donc aléatoire avec un pourcentage de chance de rester à sa place ou de passer dans la strate inférieure. L'idée du gouvernement : trier la population et sélectionner comme bon leur semble : l'élite.



03

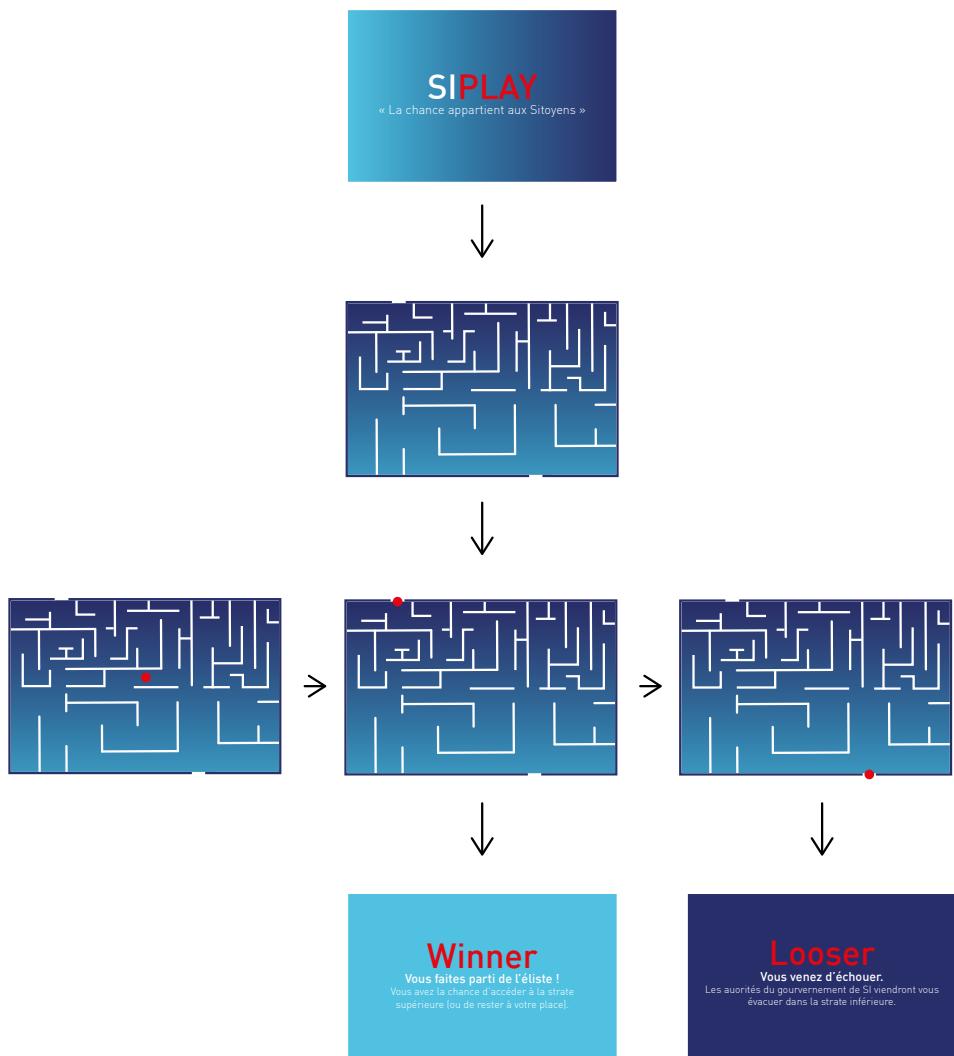
Scénarios d'usage

Deuxième idée : jeu avec deux niveaux distincts

Un cercle représentant le joueur sera placé au milieu du labyrinthe. Deux possibilités s'ouvrira à lui :

Le haut du labyrinthe : présente beaucoup d'obstacles et donc une complexité d'atteindre la sortie. Cette partie sera dédiée aux personnes qui auront le courage de faire fonctionner leur intellect. Le gain sera alors la chance de rester à leur strate ou de progresser à la strate supérieure.

Le bas du labyrinthe : présente moins d'obstacles, à la vue et sans trop de réflexion, la sortie peut être vite envisagée. Cette partie sera dédiée aux personnes qui ne voudront pas réfléchir et se creuser la tête pour trouver la sortie, choisir la facilité. Le gain sera alors la malchance de descendre de strate. Le gouvernement se servira alors de ce test pour classer et réorganiser ses classes sociales. Un test vu, par l'état, comme une forme de test intellect, de persévérance et de courage.



04

Dimensions techniques

Page accueil

Une page pour accueillir le joueur sera présente. Il faudra alors cliquer ou toucher l'écran pour accéder au jeu.
Le nom du jeu « SIPLAY » et le slogan de celui-ci « La chance appartient aux Sltoyens.» seront présents sur cette page.

Déplacement du joueur

Pour gérer le déplacement du joueur (point), il faudra penser à analyser son déplacement dans l'espace en fonction des murs du labyrinthe et de sa situation. Pour cela nous allons faire appel aux boucles « for » et « if ». Le joueur pourra se déplacer grâce aux flèches directionnelles du clavier (site internet) mais aussi grâce à la commande vocale (site + application mobile).

Commande vocale

La commande vocale sera programmée pour faire avancer le joueur. Il faudra alors évaluer le déplacement du joueur.
« Haut, bas, gauche ou droite » devront être programmés pour qu'une certaine distance du joueur s'effectue, sans qu'il n'aille trop vite et trop loin. Une légende sera sûrement nécessaire (page accueil) pour signaler l'accès à la commande vocale.

Pages gains

Une fois la sortie du labyrinthe, quelque que soit l'issue, une page apparaît pour annoncer le gain :
Quand le joueur perd, la page “Looser” apparaît. Un message, tel que : « Vous venez d'échouer. Les autorités du gouvernement de SI viendront vous évacuer dans la strate inférieure. » apparaît.
Quand le joueur gagne, la page “Winner” apparaît. Un message tel que : « Vous faites parti de l'élite ! Vous avez la chance d'accéder à la strate supérieure (ou de rester à votre place). » apparaît.
Ce message fera alors croire au joueur que le jeu est fini. Mais, en réalité celui-ci ne fera que commencer. Effectivement, dans l'histoire de notre univers SI, le gouvernement effectuera réellement ces changements.

Univers graphique

La charte graphique du gouvernement de SI, comprenant la colorimétrie, les typographies et les formes, seront reprises, créant une unité graphique, un univers complet.

Couleurs : rouge, noir, bleu marine, blanc

Typographie titrage : empattements, formelle → Didot

Typographie texte courant : linéaire, lisible → Din

Formes : épurées, géométriques.