

Q
R
A
P
U

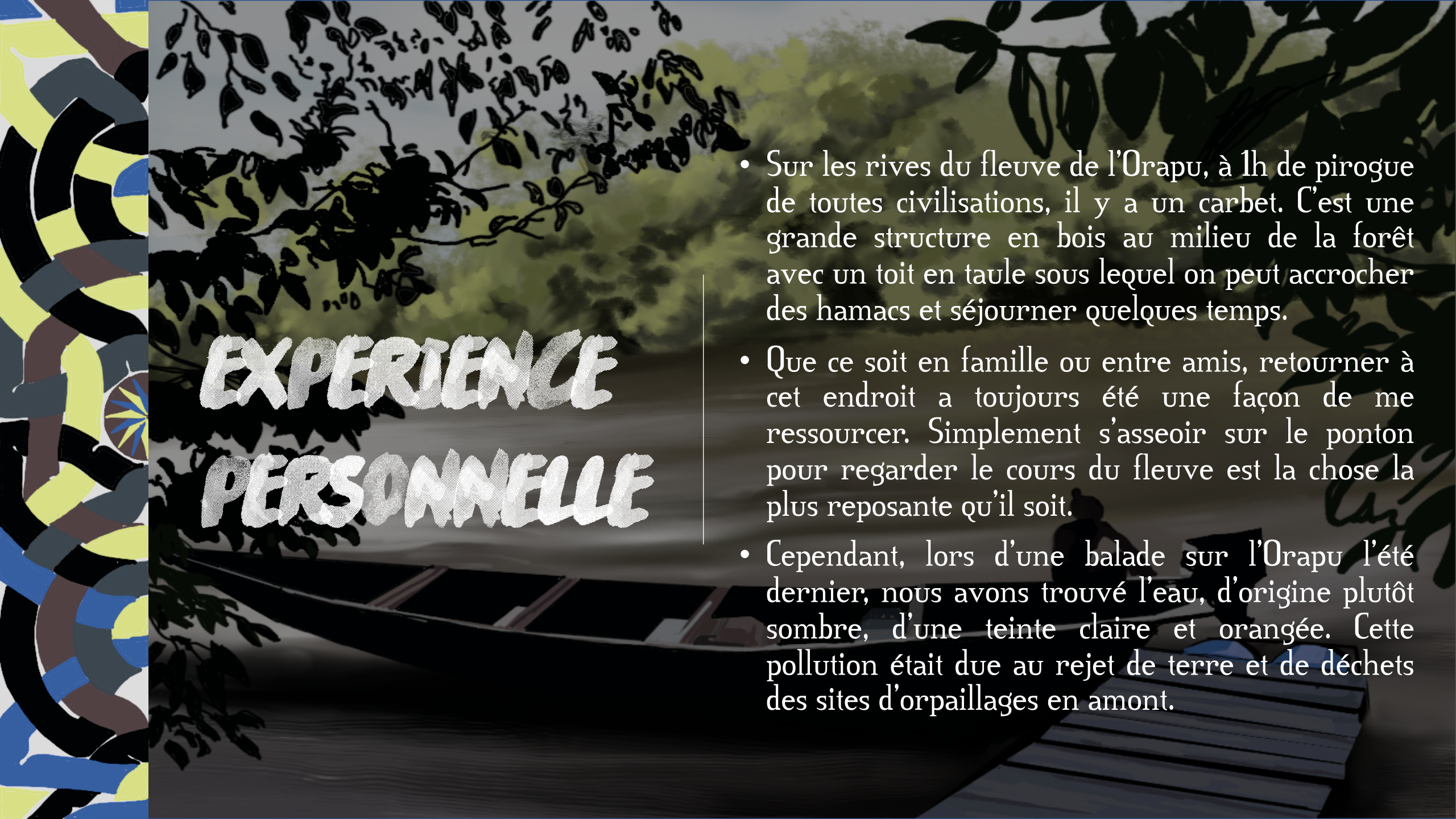


Lola KARIM



PITCH

- Profitez d'un instant de tranquillité sur les rives de l'Orapu. Grâce à ce point&clic vous pourrez suivre sereinement le cours de la rivière et récolter les objets qu'elle vous apporte. Choisissez-les sagement.



EXPERIENCE PERSONNELLE

- Sur les rives du fleuve de l'Orapu, à 1h de pirogue de toutes civilisations, il y a un carbet. C'est une grande structure en bois au milieu de la forêt avec un toit en taule sous lequel on peut accrocher des hamacs et séjourner quelques temps.
- Que ce soit en famille ou entre amis, retourner à cet endroit a toujours été une façon de me ressourcer. Simplement s'asseoir sur le ponton pour regarder le cours du fleuve est la chose la plus reposante qu'il soit.
- Cependant, lors d'une balade sur l'Orapu l'été dernier, nous avons trouvé l'eau, d'origine plutôt sombre, d'une teinte claire et orangée. Cette pollution était due au rejet de terre et de déchets des sites d'orpillages en amont.



INTENTION

- Avec Orapu, je voulais questionner notre rapport aux objets, et au sacrifice qu'entraîne leurs surconsommations. La destruction des milieux naturels inhérente à la société de consommation doit être remise en cause. Cependant, à l'échelle individuelle, il peut paraître difficile voire impossible de changer les choses. C'est cette frustration que j'ai ressentie devant la pollution de l'eau de l'Orapu que je voulais retranscrire dans le jeu. Par cela, je voudrais faire comprendre que seule, la portée des actions reste limitée, parfois trop.



PRINCIPE

- Le jeu est un point&click. Il se déroule sur une scène; un écran fixe sur le ponton donnant sur le fleuve. L'eau s'écoule amenant des objets que le joueur pourra récolter dans son inventaire en cliquant dessus.
- Chaque objet a une description, expliquant son histoire. Les places dans l'inventaire étant limitées, le joueur devra à terme, s'il veut continuer de récupérer des objets, en jeter d'autre. Il existe deux types d'objets ;
 - les objets « spéciaux », rares, comme un bracelet, une peluche ou une bouteille en verre avec un message.
 - Les objets « courant » beaucoup plus nombreux, comme les canettes, les bouteilles en plastique ou le bois flottés.



LES TROIS C

Caméra : Fixe

Contrôle : Souris

Character : La main

LA CAMÉRA

LES TROIS C



La caméra est fixée sur la rivière ; la zone de récupération des objets. Ce choix permet de simplifier le gameplay pour se concentrer sur les mécaniques "récupération d'objet" et "gestion d'inventaire". Il accentue également la sensation de tranquillité d'une part mais aussi de frustration.

LES CONTRÔLES

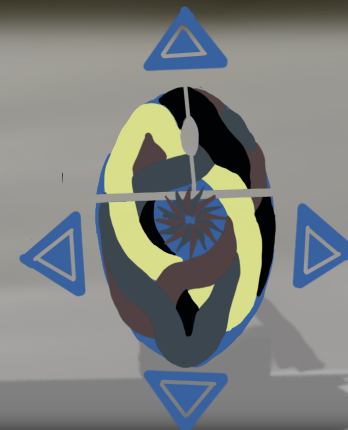
Tout le jeu ne se fait qu'en utilisant la souris ; récupérer les objets, ouvrir l'inventaire, jeter les objets.

LES TROIS C



Sélection

- Récupération objets
- Ouvrir l'inventaire



Déplacement

- Récupération objets



Drag&Drop

- Jeter les objets

LE CHARACTER

LES TROIS C

Le joueur est représenté par le curseur de la souris en forme de main.





OBJECTIFS

- Le jeu n'a pas vraiment d'objectif affiché. Le joueur peut s'en donner : récupérer des objets rares, dépolluer le fleuves, récupérer tous les objets qui passent...
- Dans tous les cas, les objets afflueront de plus en plus et le fleuve finira par être trop pollué ce qui terminera l'expérience.

EXEMPLES D'OBJECTIFS

OBJECTIFS

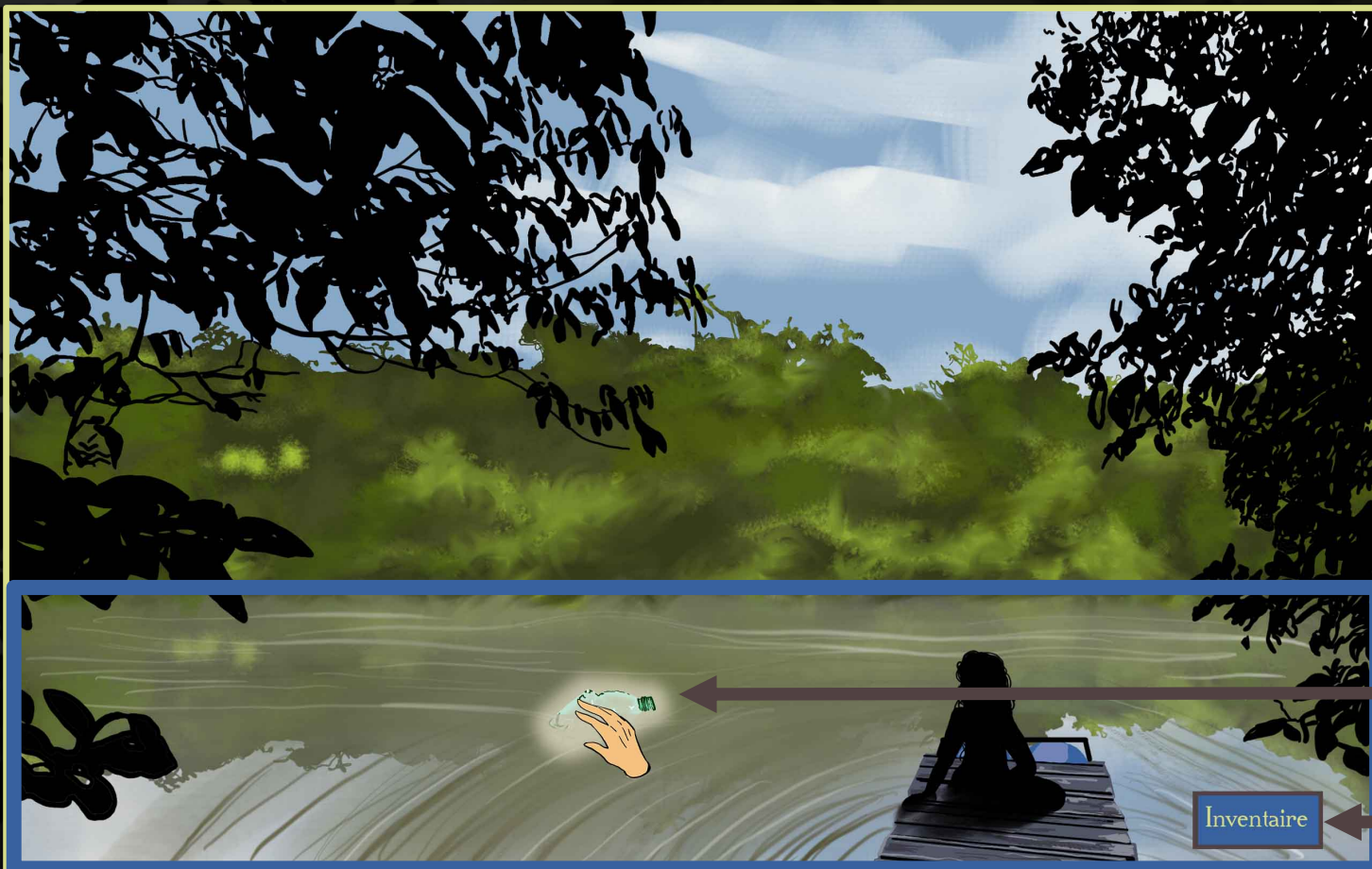
Macro : découvrir tous les objets du jeu, dépolluer la rivière,

Moyen : récolter les objets et gérer l'inventaire

Micro : lire les histoires des objets, cliquer sur un objet en mouvement, jeter un objet.

ILLUSTRATION

RÉCUPÉRATION DES OBJETS



Zone de récupération

Objets à récupérer

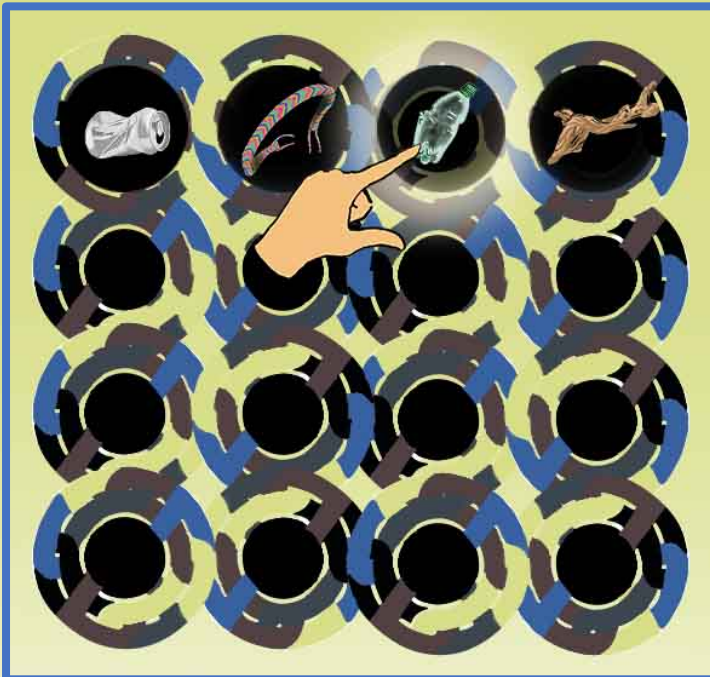
Bouton pour ouvrir
l'inventaire

ILLUSTRATION

GESTION INVENTAIRE

INVENTAIRE

LA PETITE HISTOIRE



Cette bouteille en plastique a été achetée il y a deux jours à l'épicerie de Cacao avec une dizaines d'autres pour une fête au dégrade du village. Aujourd'hui, elle se retrouve ici. Elle espérait certainement continuer son voyage jusqu'à la mer.

Pour jeter,
faites glisser l'objet vers le fleuve



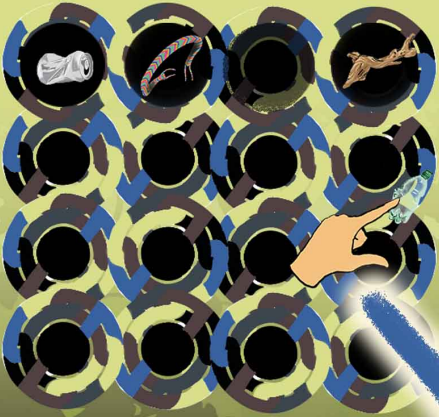
Description

Objets récoltés

ILLUSTRATION

JETER LES OBJETS

INVENTAIRE



LA PETITE HISTOIRE

Cette bouteille en plastique a été achetée il y a deux jours à l'épicerie de Cacao avec une dizaines d'autres pour une fête au dégrade du village. Aujourd'hui, elle se retrouve ici. Elle espérait certainement continuer son voyage jusqu'à la mer.

Pour jeter,
faites glisser l'objet vers le fleuve



Inventaire



Objet renvoyé à la rivière



PARAMETRES

- Les paramètres atomiques vont essentiellement se concentrer sur la mécanique "récupération d'objets". Les objets auront une taille réelle et une vitesse plus ou moins grande. Il seront relativement loin ou nombreux dans la zone de récupération.

PARAMETRES ATOMIQUES

RÉCOLTE D'OBJETS	Taille de l'objet	Nombre d'objets présents	Positionnement de l'objet à l'écran	Vitesse de déplacement de l'objet
Pas de défi	Immense	aucun	Proche	Immobile
Facile	Grand	1	Centre	Lent
Moyen	Moyen	2	Excentré	Normal
Difficile	Petit	4	Très excentré	Rapide
Impossible	Minuscule	10	Hors champ	Vitesse de la lumière

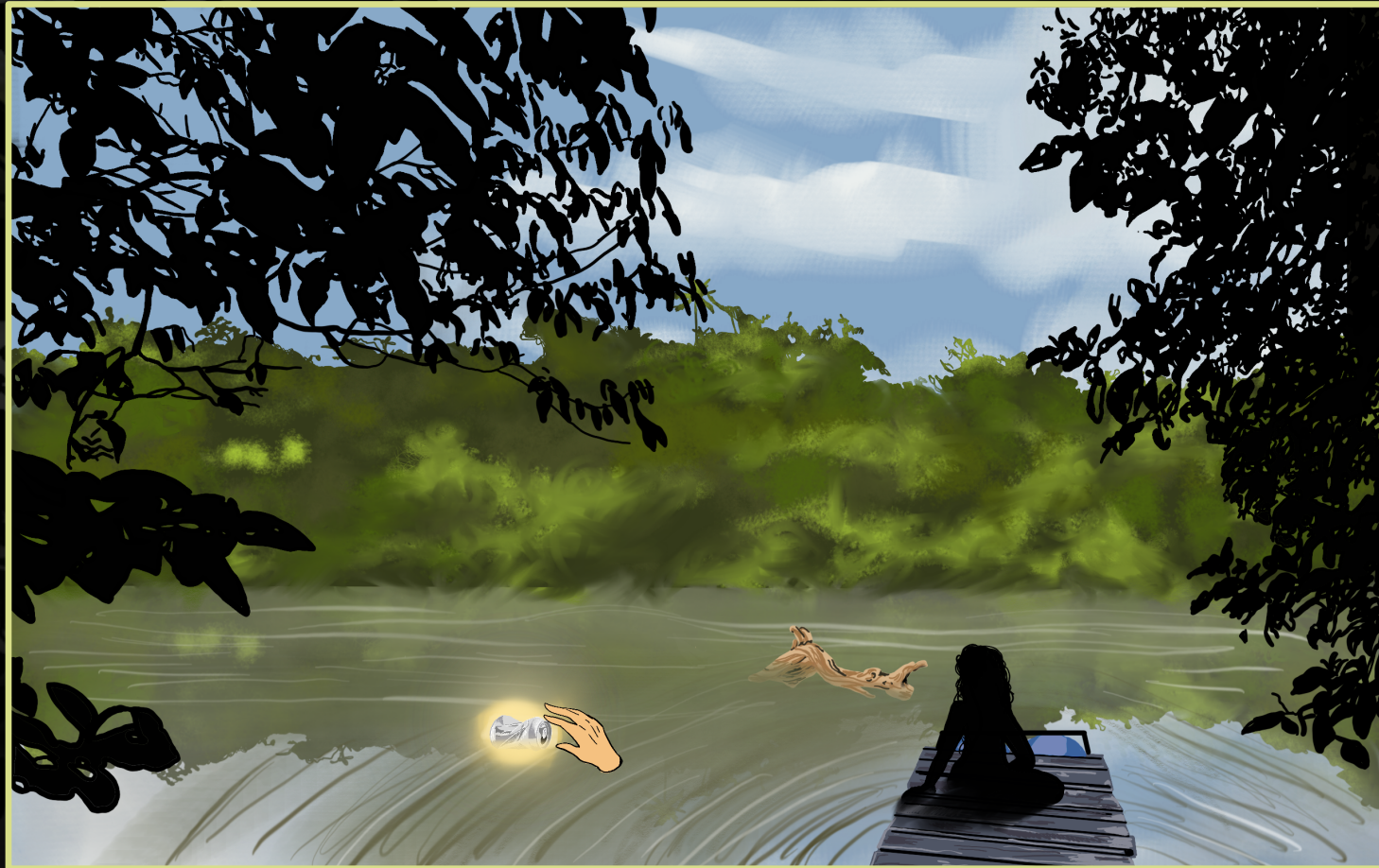
MATRICE DE VARIATIONS

Facile Moyen Difficile

Récolte d'objets	Canette	Bouteille	Bois flotter	Bracelet
Taille de l'objet	Difficile	Moyen	Facile	Difficile
Position à l'écran (respectivement : loin - centre - proche)	Difficile	Difficile	Moyen	Difficile
	Difficile	Moyen	Facile	Difficile
	Moyen	Facile	Facile	Moyen
Vitesse de déplacement	Difficile	Facile	Moyen	Facile
Nombres d'objets à l'écran (respectivement : 1 - 3 - 10)	Moyen	Facile	Facile	Facile
	Difficile	Moyen	Facile	Difficile
	Difficile	Difficile	Moyen	Difficile

SITUATION

DÉBUT DE JEU



Début du jeu, les objets viennent un à un sur l'écran : nombre de choix simple.

Légère difficulté/ challenge en fonction de la Vitesse des objets et de leur positionnement à l'écran.

SITUATION

MILIEU DE JEU



3-4 Objets en même temps sur la zone de récupération, le choix doit se faire plus rapidement.

La mécanique "jeter un objet" entre en jeu due aux limites de l'inventaire.

SITUATION

FIN DE JEU



TROP D'OBJETS

Impossible de tout récupérer, la rivière est trop chargée d'objets et l'eau devient orangée, le jeu se termine.

INFLUENCES

EDWARD BURTYNSKY EAU TROUBLÉES



Edward Burtynsky est un photographe de paysages canadien. Dans sa série de photo Eaux troubles, il présente des paysages aquatiques perturbés par l'activité humaine. Bien que je ne sois pas tout à fait à l'aise avec la démarche d'esthétiser pour dénoncer, il reste une référence artistique qui m'a aidée à rester vigilante sur le sujet que je traite.



INFLUENCES



MARIE KONDO LE MINIMALISME

Marie Kondo est une consultante en organisation, écrivaine et invitée d'émission télévisée qui prône une philosophie minimaliste basée sur les bienfaits du rangement. Une série sur Netflix lui est dédiée où elle encourage des personnes désorganisées à jeter tout les objets qui leurs sont superflus pour ne garder que ceux qui rendent vraiment heureux. C'est sur cette forme de glorification des objets que je m'appuie pour essayer de créer un contraste entre les objets "spéciaux" et les autres.

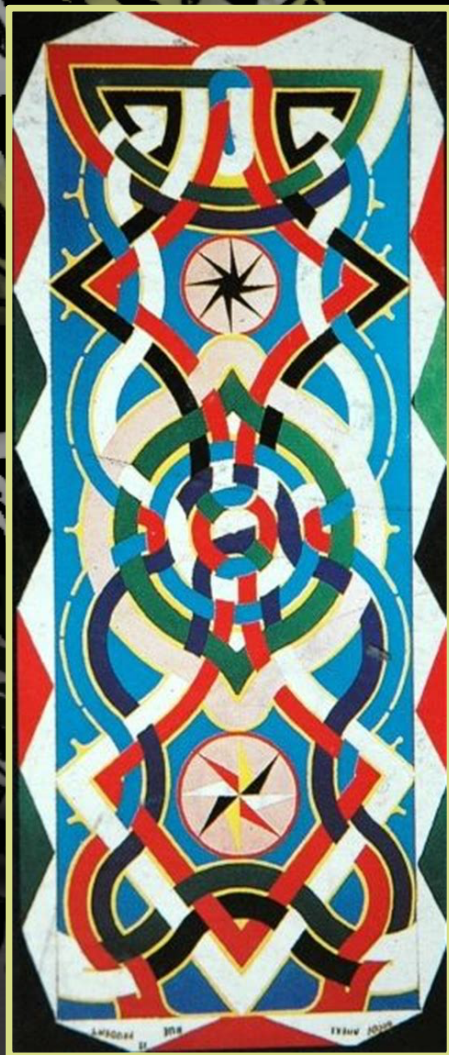



INFLUENCES

LE TEMBE

Le Tembe est un art originaire de la culture Bushinengue (littéralement "homme de la forêt") qui sont des descendants d'esclaves Guyanais et Surinamais s'étant implantés dans la forêt. L'esthétique Tembe se retrouve beaucoup sur des objets quotidiens comme des pagaies, des peignes, des calabasses, mais aussi des portes des frontons de maison.

Source : <https://www.youtube.com/watch?v=9SWMNoONat4>





CRITIQUE DE L'OUTILS

POINT POSITIF

Le RGD est un outil très puissant pour expliquer de façon claire et efficace un concept de jeu et pour le concrétiser de manière générale.

POINT NEGATIF

Le RGD n'est, il me semble, pas du tout adapté pour les jeux un peu "contemplatifs" avec peu d'objectifs et de challenge. Il est très axé sur le "Fun".



MERCI DE VOTRE ATTENTION