

NOTE D'INTENTION (3 pages)

Note d'intention à remplir et à joindre au prototype afin d'évaluer le projet et particulièrement sa faisabilité. (N'hésitez pas à demander les conseils des parrains présents sur l'événement pour remplir ce document)

► **Indication du coût de développement :**

Il ne s'agit pas de proposer un projet de jeu vidéo de type AAA.

Les participants devront se mettre en situation de petit studio indépendant.

Le coût de développement maximum en nombre de Journée/Homme est de 60.

1. Spécifications et caractéristiques techniques :

Spécifications	Préconisations
Titre du jeu	Culture Glitch
Nom de l'équipe de développement du prototype	Les Glitches
Thématique choisie	Archéologie
Cible (ex. ados 12-18 ans ou PEGI 16...)	Public averti
Type de jeu (ex. Gestion, Course, Stratégie, Arcade, Combat...)	Art Game, Expérimental
Référence de gameplay : (ex. Theme Hospital, Blitzkrieg, Minecraft, Super Mario...)-like	The Stanley Parable, Zelda 2D, Portal
Résolution en pixels de l'écran du jeu (ex. 1024x768)	1280x720 – 1920x1080
Plateformes supportées (ex. PC, MAC, Tablette Androïd, iOS, Téléphone Androïd, iOS..., Consoles...)	Ordinateur bureau/portable, Windows, Mac, Linux
Format final du jeu : HTML5, swf, exe, apk...	Exécutable stand-alone
Configuration minimale du dispositif : (ex. ram, espace disque, vitesse du processeur, carte graphique dédiée...)	
Dispositifs d'entrée spécifique additionnel (ex. Oculus Rift, Casque Neurosky, Leap Motion, Kinect, Webcam...)	Aucuns
Dispositifs en ligne spécifiques nécessaires (ex. Base de données en ligne, Hiscore en ligne, serveur synchrone, asynchrone...)	Aucuns
Dispositifs communautaires additionnels (ex. Page Facebook, Forum de discussion, Chat, Site web de référence...)	Aucuns
liste des logiciels (framework compris) pour le développement du jeu. (ex. Editeur 2D/3D pour les assets, Framework de développement (Unity, Flash, GameMaker, MMF...)	Unity, Visual Studio, Photoshop, ProTools, Logic Pro
Nombre de journée/homme de travail spécifiques estimées nécessaires au développement du projet (ex. Graphiste : 10 – Développeur : 20 – Sound Designer : 10 – Testeur QA – 10 = 50 J/H)	Graphiste: 20 - Développeur : 15 - Sound Designer: 10 - Testeur QA : 10 = 55 J/H

2. Liste des données sur le patrimoine et la culture de la région Occitanie utilisées :

Les dossiers mis à disposition concernant la commune de Lattes (le dossier Lattara: l'article HS26, Archeo Thema)

Expérience et sens du jeu : L'expérience de l'envers du décor:

Le joueur se voit proposer une visite virtuelle sur un site archéologique de Lattara où la gamification est omniprésente afin de rendre toujours plus ludique la compréhension des connaissances. La visite guidée, se fait aguicheuse, tentant désespérément d'attirer le joueur/visiteur qui, néanmoins ne peut que s'ennuyer face à des mini-jeux ne lui enseignant aucun savoir. La première zone met en avant des fouilles sans prêter attention aux découvertes, pour la deuxième zone, ce sont les exploits militaires romains qui sont mis en avant. A partir de ce stade, apparaissent des glitches, qui permettent aux visiteurs de prendre conscience qu'ils sont dans un jeu. Une distance se met alors en place et l'incite à adopter une position plus active et critique (référence : [Brecht](#)). Le joueur est incité à suivre un glitch sous l'apparence d'une femme (référence aux hommes omniprésents dans les représentations habituelles de l'Histoire et des documents à ce sujet) afin de franchir les barrières de la visite guidée, ce qui lui permet d'accéder à un niveau inférieur (qui s'apparente aux réserves du musée) et ainsi plonger dans l'inconscient du savoir. Ce niveau apporte des informations plus approfondies sur les conditions de vie des romains et notamment des femmes romaines. Un parallèle est alors mis en place avec notre actualité.

Une visite présentée sur un seul et unique point de vue, comme le dit Robert Brasillach « l'Histoire est écrite par les vainqueurs ».

Contenant des valeurs neutres, apolitiques, qui ne dérangent pas Nous avons une image idéalisée de ceux que nous considérons comme nos ancêtres. On nous les présente comme étant forts, puissants et plus sages que nous, créant une distance entre notre culture actuelle et la leur. Pourtant ces mêmes musées ont en réserve divers objets, témoignages supplémentaires, qui permettraient une approche plus objective vis-à-vis de notre Histoire. Pour répondre aux contraintes de l'industrie de la société actuelle, les musées ne montrent qu'une partie de notre Histoire, masquant tout le contenu qualifié de « dérangeant ».

Critique de la marchandisation des cultures.

Pourtant, l'un des aspects importants de l'archéologie et de l'Histoire est de prendre du recul vis-à-vis de de notre passé afin de comprendre notre société actuelle. Connu pour son métissage culturel, le site de Lattes (Lattara) permet un chapitrage par civilisation: romaine, étrusque, grecque et gauloise. Actuellement le prototype propose un premier chapitre sur les romains.

Gameplay et justification

La partie de la visité guidée dispose d'un gameplay volontairement simple, répétitif, rapide afin d'inciter le joueur à aller voir ailleurs. Par exemple, l'objectif est de réaliser tous les mini-niveaux, le challenge est donc de réussir ces niveaux et le joueur est récompensé par des félicitations qui apparaissent à l'écran et des applaudissements. (Rationnal Game Design : réflexe)

La partie enfouie propose un gameplay plus lent, axé sur le puzzle, les énigmes. L'objectif est de faire tous les liens entre toutes les informations (ils faut donc retrouver tous les glitch) afin d'obtenir un point de vue plus objectif. La récompense est symbolique pour le joueur, des nouvelles connaissances, un regard plus averti sur l'histoire et la société contemporaine. (Rationnal Game Design : réflexion)

Justification des choix graphiques et sonores au service de vos intentions et de la valorisation du patrimoine et de la culture de la Région Occitanie :

L'UI joue le rôle du narrateur comme le théâtre épique de Brecht, cependant elle aurait du être plus présente dans le jeu (réf : Stanley Parable). Concernant la partie du bas, l'UI donne davantage d'informations.

Tout comme le gameplay, le design et le son entre les deux niveaux sont opposés. Joyeux et léger au premier niveau, les couleurs vives et l'air entraînant tentent désespérément de compenser la pauvreté des informations fournies, le décor en dehors des mini jeux et quasiment vide et des flèches clignotantes tentent d'attirer le visiteur. Le second niveau, en revanche, est plus sombre autant graphiquement que d'un point de vue sonore, représentant le côté caché des informations qui s'y trouvent. Les objets présentés sont plus symboliques.

Autres :

La version présentée à la fin de ces 3 jours ne présente qu'une partie du projet imaginé, en effet, nous avons choisi le site de Lattara dans le but d'approfondir et comparer les différentes cultures qui s'y trouvaient via différents points. Ainsi, pour reprendre le sujet de la condition des femmes, il nous paraissait intéressant de comparer les droits très restreints des romaines et ceux plus permissifs des étrusques.

Modificateurs utilisés:

Masculin/Féminin – Avec le recul - Pouvoir/Politique(notions abordés dans note intention)