

2021

Procreation

Alexandre Kostic

Sommaire

Pitch du jeu

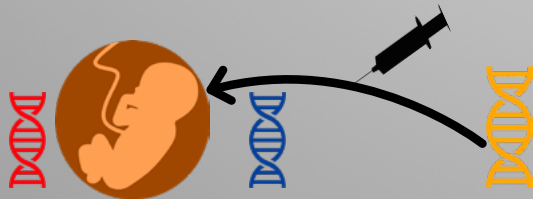
<i>Description du jeu</i>	3
<i>Description de l'expérience</i>	3
<i>Inspirations visuelles</i>	4
<i>Inspirations sonores</i>	4
<i>Problématique technique</i>	4
<i>Public cible</i>	4

Description détaillée

<i>Présentation de l'expérience visée</i>	6
<i>Les déplacements</i>	7
<i>Les commandes</i>	7
<i>L'emploi du temps</i>	7
<i>La réputation et cahier des charges</i>	8
<i>Les traits et implants</i>	8
<i>Présentation de l'interactivité</i>	10
<i>L'entretien</i>	10
<i>La création</i>	12
<i>La récupération</i>	13
<i>Description de l'univers</i>	13
<i>Séquence d'interaction</i>	14
<i>Autres concepts</i>	16

Description du jeu

Procréation est un jeu de *gestion en 3D* à la première personne prévu pour **PC** qui laisse le joueur incarner Simon, un chargé de procréation d'une grande entreprise nommée «*Invitro*» dont la principale activité est la **création** d'êtres *humains sur mesure*. Son travail consiste à créer des **enfants génétiquement modifiés** suivant les demandes de ses **clients**, en choisissant différents **traits** et **implants** qui influenceront ensuite sur leurs **physiques** et **personnalités**.



Ses choix auront de nombreuses conséquences au cours du jeu, il aura le pouvoir de ruiner des vies, d'en embellir d'autres, et même de modeler la société à travers les enfants qu'il créera.

Description de l'expérience

Le jeu se découpe en trois phases principales, avec tout d'abord un **entretien** avec le client, suivi de la **création** de l'enfant et pour finir sa **récupération** à sa mort.

3

Entretien → Création → Récupération

La phase d'entretien

le client donne au joueur son cahier des charges, c'est aussi le moment de récupérer des informations utiles à la création via des questions posées au client. Le joueur peut aussi poser des questions en retour au client pour en apprendre plus sur lui afin de créer un enfant 100% personnalisé.

Mockup d'écran



La phase de création

Le joueur peut choisir entre différentes «*matrices*» qui contiennent des traits de base choisis *aléatoirement*, il commence donc la création de l'enfant à partir de cette matrice. Il peut ensuite *acheter* d'autres *traits* et *implants* qu'il pourra donner à l'enfant.

Plus l'enfant correspond au cahier des charges plus le joueur gagne de l'argent.

Les traits *interagissent* entre eux et peuvent *s'annuler*, se *renforcer*, ou créer des *effets inattendus*. La *plupart* des traits ont *deux effets*, souvent un *positif* et l'autre *négatif*.



4

La phase de récupération

Le joueur peut *récupérer* le *corps* du sujet créé et avoir un récapitulatif de sa vie, il peut ainsi voir comment ses traits l'ont façonné et aussi tenter d'en *récupérer* certains pour les utiliser de nouveau.

Le joueur *interagit* avec le jeu à travers des *bulles de dialogues* ainsi que des objets présents dans le monde du jeu, comme des *ordinateurs et blocs-notes*. Pour passer d'une phase du jeu à l'autre le joueur sera amené à se *déplacer* dans les *locaux d'Invitro*, se rendant de son *bureau* au *laboratoire* et enfin à la *morgue*. Ces déplacements permettent au joueur de comprendre comment ses actions influencent le monde de par les commentaires de ses *collègues, des journaux* etc...



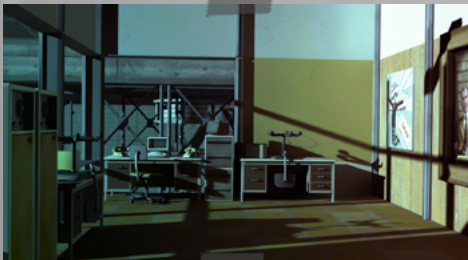
Inspirations visuelles



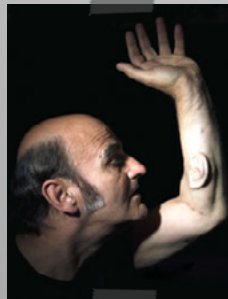
Control,
Remedy Entertainment, 2019



Death Stranding
Kojima Productions, 2019



Portal 2
Valve, 2011



Extra Ear,
Stelarc, 2006



eXistenZ
David Cronenberg, 1999



Plague Inc.
Ndemic Creations, 2012

5

Inspirations sonores

Pour les musiques du jeu mes inspirations viennent de musiques *sombres* comme celles de l'artiste *Lorn*, qui laisse une violence douce transpirer de ses musiques, ou encore celles de *Woodkid*, qui lie habilement musique et sons industriels. Afin de faire ressentir l'*austérité* de ce monde, en plus des musiques, le jeu aura des bruitages lui donnant un côté administratif à la manière des bureaux de *Control* de Remedy Entertainment, ou *Portal* de Valve.

Problématique technique

Procréation nécessite la création de nombreux clients différents afin de donner de la rejouabilité au jeu. Une bonne solution serait alors d'utiliser un système similaire à la création de Némésis dans *Shadow of Mordor* ou au système de création de citoyens dans *Watch Dogs: Legion* et de recourir à la performance capture.

Public cible

Procréation est destiné à un *public adulte de tous genres* amateur de *jeux de gestion* entre *20 et 45 ans*. Ce public avec un temps de jeu moyen quotidien situé entre une et trois heures recherche des jeux aux mécaniques profondes et n'est pas contre une expérience narrative comme a pu le démontrer *Frostpunk*. Pour s'adresser à ce public mon jeu est prévu pour *PC*.

Présentation de l'expérience visée

Avec procréation je veux créer un jeu où le joueur se retrouve confronté à des choix difficiles, aussi bien mécaniquement que scénaristiquement.

En premier lieu il ne suffit pas au joueur de respecter le cahier des charges pour gagner, il doit garder un équilibre entre son budget et sa réputation afin de pas être renvoyé par son patron. La réputation indique ce que le public pense des actions du joueur. Ainsi, respecter les demandes du client mais s'attirer les foudres du public peut mener à une fin de partie.

De plus, je souhaite que le joueur ait réellement l'impression d'avoir une influence sur le monde du jeu et ses habitants tout en restant dans les locaux d'Invitro. Mon but final étant de pousser le joueur à une réflexion sur l'eugénisme et à explorer sa propre morale.

Conditions de victoires et de défaites : Le joueur *perd la partie* si sa réputation devient trop mauvaise suite à un nombre trop important de clients non satisfaits ou d'actions polémiques. Ses collègues lui feront alors de plus en plus de remarques jusqu'à ce qu'il se fasse renvoyer. Le joueur *finit la partie* après avoir créé 30 enfants. Le temps de jeu d'une partie moyenne se situe entre 2 et 3h00, le but étant que le joueur recommence le jeu afin d'expérimenter d'autres combinaisons de traits et avoir une nouvelle histoire.

La difficulté: Le jeu présente une courbe de difficulté croissante qui rend la complétion d'une partie difficile au premier essai. Pour faire augmenter la difficulté, le joueur verra les demandes de ses clients devenir de plus en plus immorales, et donc plus risquées pour sa réputation. De plus les cahiers des charges se feront plus remplis et stricts. Les traits et implants devenant de plus en plus élaborés seront aussi plus chers. Ces changements permettent aussi d'éviter que la répétitivité s'installe.

Systemes de jeu

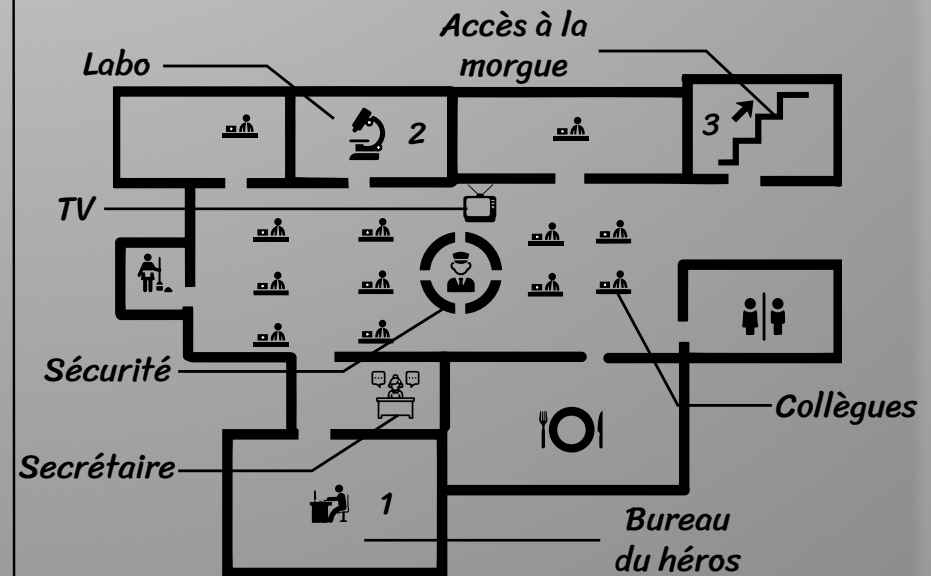
L'emploi du temps: Le joueur doit suivre un emploi du temps quotidien disponible dans son bloc-notes, si un de ses collègues le voit être en retard sur son planning le joueur perdra alors de l'argent. Ceci le force à aller vite et lui donne l'impression d'être surveillé et contraint dans ses mouvements.

Les commandes: Plus le jeu progressera, plus le joueur aura des demandes inattendues de la part de certains clients, pouvant même être totalement illégales et demandant d'être effectuées dans le secret. Ces commandes venant de parents dans le besoin, de personnes en deuil, d'entreprises ou de gouvernements malhonnêtes peuvent être refusées par le joueur. Ce qui peut aussi affecter sa réputation. Ces commandes vont alors vraiment requérir du joueur de prendre des risques par rapport à sa réputation et de choisir un camp afin qu'il explore le plus organiquement possible sa propre moralité face à ce monde dystopique.

Les déplacements

Le joueur doit se déplacer dans les locaux d'Invitro afin de se rendre d'une phase du jeu à une autre. C'est lors de cette phase qu'il peut récupérer des informations sur sa réputation et qu'il est aussi le plus vulnérable face à une réduction de budget s'il est en retard.

Schéma des locaux d'Invitro



Le cahier des charges et la réputation

Lors d'une cinématique au début de chaque entretien, le client dit au joueur ce qu'il attend de son enfant et ce qu'il aimerait qu'il devienne. Plus le joueur respecte le cahier des charges, plus il gagne de l'argent pour les prochains enfants. Néanmoins, ce dernier doit aussi faire attention à sa réputation. Le calcul de la réputation se fait en classant les évènements de la vie de l'enfant dans les catégories «*positif*» ou «*néгатif*» et en leur assignant une valeur qui correspond à la réputation gagnée ou perdue. Ces valeurs sont cachées au joueur. Il n'a alors jamais qu'une idée approximative de sa réputation. L'état de cette dernière lui est communiqué de par les réactions de ses collègues, de son patron, et des médias (journaux et télévisions) disséminés dans le niveau. Au début de la partie, le héros a une bonne réputation mais il sera de plus en plus dur pour le joueur de la conserver.

Exemples de réactions des collègues et du patron en fonction de la réputation

Réputation	Réaction des collègues	Réaction du patron
Haute	«Super travail, les journaux nous adorent !»	«Continues comme ça Simon et on sera bientôt les meilleurs!»
Faible	Détourne le regard, ne dis pas bonjour etc..	«Je pensais que tu tenais à ce travail Simon !»

Les traits et implants

Les traits sont classés en trois catégories : *Physique*, *Personnalité*, *Inspiration*. Les traits des deux premières catégories ont deux effets, ce qui force le joueur à combiner plusieurs traits pour que leurs effets s'annulent ou se renforcent afin d'avoir l'enfant souhaité. De plus, le premier effet d'un trait est toujours un peu plus «puissant» que le second. Les traits «*Inspiration*» ont quant à eux de plus grandes conséquences sur le déroulement de la vie de l'enfant et n'ont qu'un seul effet.

Catégories de traits

Catégorie	Physique	Personnalité	Inspiration
Influence	Influe sur l'apparence et les performances physiques.	Influe sur les capacités intellectuelles et le comportement.	Influe sur les envies profondes de l'enfant, son ambition etc...

Exemples de traits

Physique	Personnalité	Inspiration
-Endurant et nez crochu -Fort et petit -Brun et yeux verts	-Charismatique et égoïste -Logique et susceptible -Pieux et drôle	-Passion pour l'art -Envie de domination -Recherche de la performance

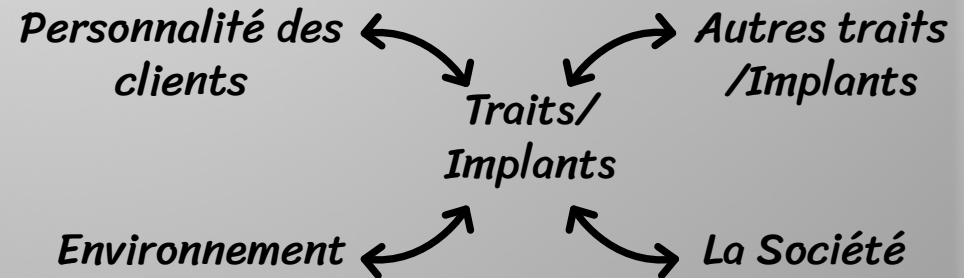
Exemples d'implants

<i>Physique</i>	<i>Personnalité</i>
Bras robotique Peau résistante Muscle synthétique Œil bionique Organe synthétique	Pensées accélérées HUD intégré Détecteur de mensonge Mémoire améliorée Suppression du sommeil

Les implants sont similaires aux traits, mais ne contiennent qu'un seul effet et certains peuvent être désactivés lors de la vie de l'enfant si les parents ne l'apprécient pas. Ainsi donner un implant est souvent moins risqué mais plus onéreux. De plus, ils sont limités aux catégories «Physique» et «Personnalité». Un enfant peut tout à fait être créé sans l'utilisation d'implants.

Le mockup ci-contre montre le joueur devant une de ses collègues à son bureau dans les locaux d'Invitro, il peut décider de lui parler pour obtenir des informations sur sa réputation et son influence sur le monde du jeu.

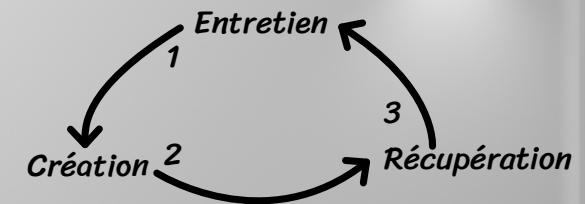
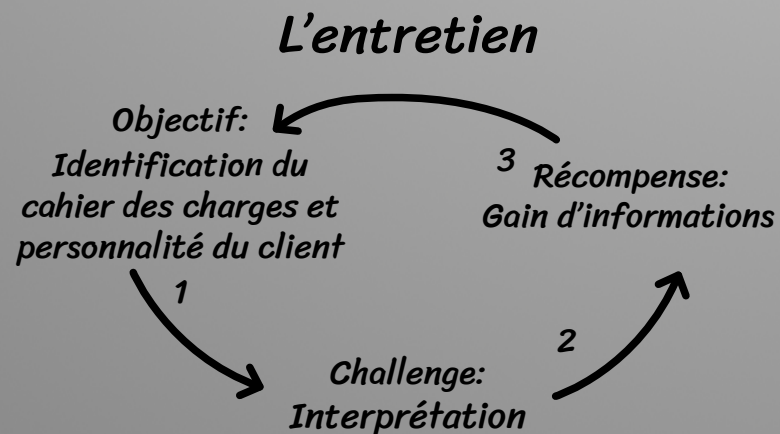
Les effets des traits et implants interagissent positivement ou négativement avec ces éléments:



Chaque phase du jeu apporte son lot de défis pour le joueur lui demandant de mobiliser différentes compétences, telles que l'écoute, l'interprétation, l'anticipation et la logique. Les deux premières phases sont les plus difficiles, demandant au joueur de mobiliser au maximum ses compétences. La troisième phase, ainsi que les déplacements dans les locaux, laissent le joueur souffler et constater les conséquences de ses choix sur la société.

Présentation détaillée de l'interactivité

Les trois grandes phases sont séparées en *boucles de gameplay moyennes* selon un schéma «*objectifs, challenges, récompenses*». Nous allons analyser ces phases dans l'ordre en commençant par l'entretien.



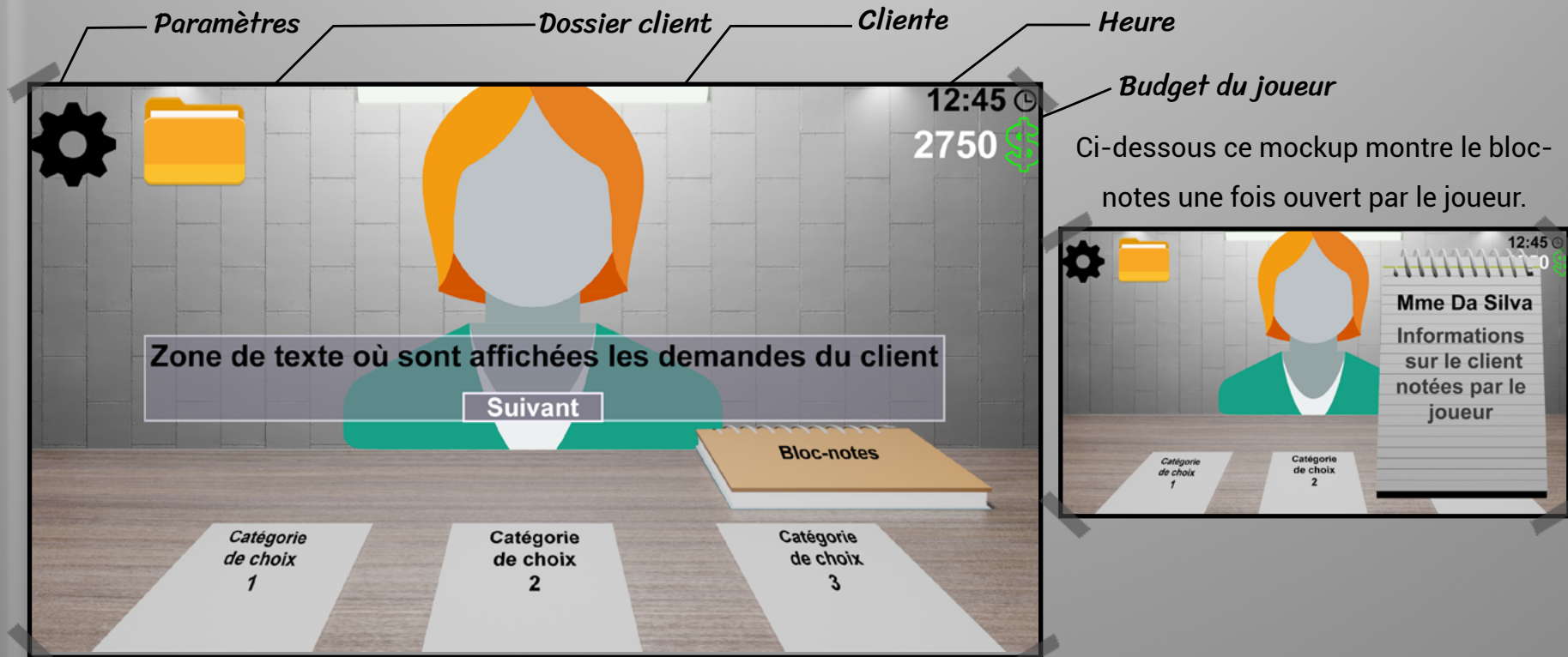
Au début de l'entretien, le client donne au joueur son cahier des charges via des bulles de dialogues, le joueur peut cliquer sur «suivant» pour passer à l'information suivante afin qu'il puisse suivre l'entretien à son rythme. Lors de l'entretien, le joueur peut choisir différentes questions réparties dans trois catégories à poser au client. Ces catégories sont :

- **Personnalité**, permet de déterminer les traits de caractères du client
- **Situation sociale**, concerne l'emploi du client, ses économies etc...
- **Ambitions**, permet de savoir ce que le client veut faire de sa vie et de l'enfant.

11 L'entretien

Le joueur peut poser deux questions par catégories, il peut amener le client à se confier plus sincèrement ou non en changeant son état émotionnel par ses questions. Par exemple, s'il énerve le client, ce dernier pourrait en dire plus qu'il n'aurait souhaité, ou il pourrait au contraire se refermer sur lui même.

Le *bloc-notes* posé sur la table peut être ouvert à tout moment par le joueur lui permettant de noter les réponses du client, c'est la seule trace qui sera gardée de l'entretien. Une fois l'entretien fini, ces notes sont rangées dans le dossier client en haut à gauche et accessible à tout moment. Voici ci-dessous le mockup montrant le client qui donne son cahier des charges au joueur.



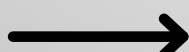
12

La création

Choix de la matrice



Achat/
ventes des
traits/
implants



Assignation
des traits/
implants

Cette phase se déroule face à un écran d'ordinateur, le joueur interagit à travers les menus de ce dernier. Le joueur commence la création en choisissant une «matrice» d'enfant et peut ensuite y ajouter des traits ou implants. Le joueur peut aussi décider de vendre les traits dont il ne se sert pas. Ci-dessous ce mockup montre l'interface du choix des matrices.

Boucle de gameplay

La création

Créer un enfant
répondant au cahier
des charges

Gain d'argents et réputation,
récompense scénaristique,
influence sur le monde du jeu

1

Gestion de l'argent,
choix de la matrice et
des traits et implants

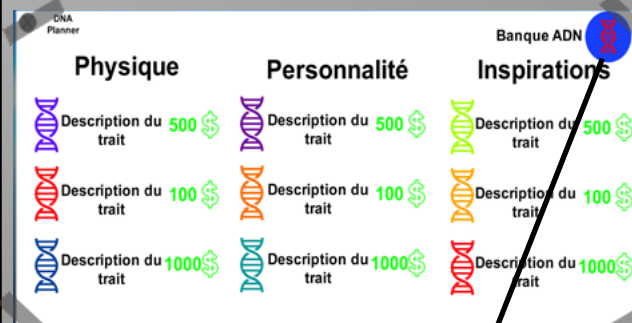
2

3



Ci-dessous ce mockup montre l'interface du choix des traits en fonction des catégories :

Physique, Personnalité, Inspiration



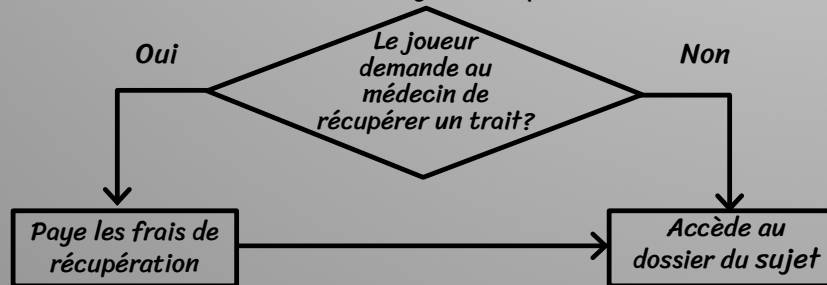
Réserve de
traits du
joueur

La récupération

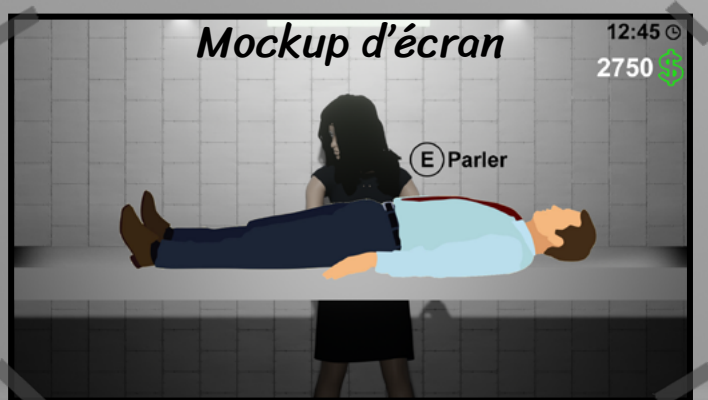
13

La récupération se fait avec deux créations de décalage, c'est à dire que le joueur doit créer deux enfants de plus avant de pouvoir récupérer le premier. Le joueur peut alors essayer ou non de récupérer un trait ou implant en payant des frais proportionnels au prix d'achat du trait. Plus les traits sont chers à l'achat, plus les chances de les récupérer sont faibles, elles sont indiquées au joueur par un pourcentage. L'interaction se fait par des dialogues avec le médecin légiste.

Schéma algorithmique

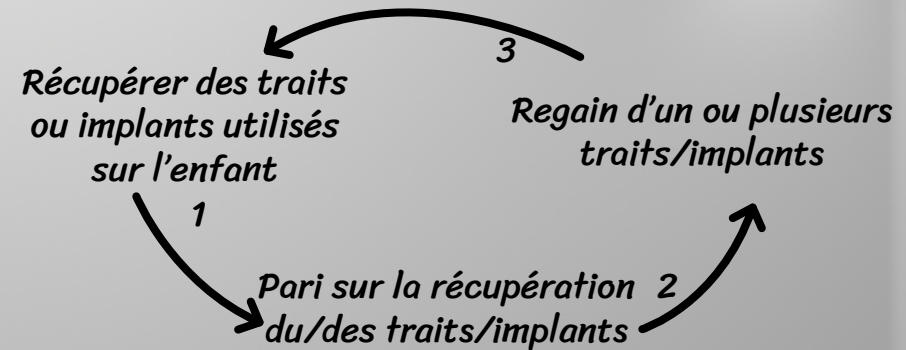


Mockup d'écran



Boucle de gameplay

La récupération



Description de l'univers

Le monde: Au début de partie, le monde de Procréation est très similaire au notre, les progrès en génétique sont récents et les traits moins nombreux qu'en fin de partie.

L'Europe est devenue un état fédéral et la première puissance économique mondiale. Le monde décrit est alors presque une uchronie où le monde aurait pris la route des modifications génétiques et corporelles extrêmes.

Ces modifications sont au début destinées à aider leurs porteurs, néanmoins au cours du jeu ces humains artificiels ne seront vus que comme des objets dispensables et modifiables à souhait.

Le héros : Le métier de chargé de procréation demandant une planification sur le long terme, Simon bénéficie des meilleures thérapies géniques, ce qui lui donne une longévité exceptionnelle. Ceci permet à Simon de voir les enfants qu'il crée vivre et mourir.

In vitro : In vitro est basée dans la nouvelle Europe fédérale, dans ce qui était la Belgique. Cette société connut un succès fulgurant lorsque ses scientifiques ont découvert des procédés de procréation artificiels de masse. Le seul souci étant que pour rester compétitif les séquences ADN cultivées par l'entreprise sont grossièrement découpées. Ainsi les traits les plus communs possèdent deux effets, car il serait trop cher de les découper avec précision.

Le patron et les collègues : Le patron se nomme Vic, personne ne connaît son nom complet. Il sait se montrer très chaleureux lorsqu'il est satisfait mais aussi terriblement strict lorsqu'il ne l'est pas. Tout comme Simon il semble immortel. Les collègues quant à eux seront différents au cours de la partie, ces derniers ne disposant pas de thérapies afin de rallonger leur durée de vie.

L'Histoire : A chaque nouvelle partie l'histoire du joueur sera différente, ses choix étant au centre des événements du jeu et les clients différents. Néanmoins le fil directeur de chaque partie est que quoi que le joueur fasse, les clients auront de plus en plus tendance à faire des demandes immorales, augmentant la difficulté du jeu et culminant en la création d'humains-objets. L'histoire du jeu est contée par les collègues de Simon ainsi que des éléments intradiégétiques comme les journaux, la télévision, les récapitulatifs de mort et le courrier des clients.

Description d'une séquence d'interaction

Je vais ici décrire la création complète d'un enfant de difficulté moyenne, de l'entretien à la récupération. Le client se présente au joueur et donne son cahier des charges, qui est le suivant :

-Yeux bleus

-Empathique

-Inspiration pour la peinture, le client souhaiterait que son fils devienne un grand peintre

-Légèrement introverti

-Proactif mais prudent

Le cahier des charges est alors rangé dans le dossier client. Le joueur décide alors de poser les questions suivantes au client :

*Questions du joueur et
réponses du client*

<i>Catégorie</i>	<i>Personnalité</i>	<i>Situation sociale</i>	<i>Ambition</i>
<i>Question 1</i>	Quelles sont vos passions dans la vie?	Disposez vous d'un atelier?	Avez-vous déjà rêvé de devenir peintre?
<i>Réponse 1</i>	J'ai toujours apprécié l'art sous toutes ses formes!	Non, je vis dans un petit appartement.	J'ai beaucoup hésité entre ceci et la sculpture, mais oui.
<i>Question 2</i>	Vous considérez-vous comme dominant?	Pouvez-vous supporter financièrement un enfant?	A quel point avez vous désiré un enfant?
<i>Réponse 2</i>	Mais quelles sont ces questions? Je ne vois pas en quoi ça concerne l'enfant.	J'ai des revenus modestes mais je pense être capable de le supporter, même si je dois trouver un autre emploi!	Depuis que ma femme m'a quitté je cherche quelque chose pour me remettre en selle, je pense que cet enfant peut m'y m'aider!

Suite à ces questions le joueur note alors dans son bloc-notes «Motivé mais potentiellement instable, risque de se projeter sur l'enfant. Situation économique modeste.». Ensuite, le joueur se déplace jusqu'au laboratoire.

Ce dernier est à l'heure sur son emploi du temps mais sa réputation n'est pas très bonne, ses collègues le saluent plutôt froidement et le patron lui dit «J'espère que tu nous feras une bonne vente cette fois!» Le joueur dispose de 3000\$ de budget. Une fois au laboratoire, le joueur choisit les traits suivants :

<i>Physique</i>	<i>Personnalité</i>	<i>Inspiration</i>
-Yeux bleus et calvitie (dans la matrice) -Habile et petit (300\$)	-Empathique et extraverti (450\$) -Introverti et anxieux(150\$) -Actif et réservé (dans la matrice)	-Passion pour l'art (700\$) -Recherche de la performance (dans la matrice)

Le joueur achète et assigne ces traits pour un total de 1600\$. Il va alors récupérer les traits d'un autre enfant et revient deux créations plus tard pour récupérer ceux de cet enfant «test». Lors de la récupération, le joueur décide avec succès de récupérer le «*trait empathique et extraverti*» avec 60% de chance de récupération pour 100\$. Le joueur découvre aussi que le client était satisfait de l'enfant et a reçu 4000\$ de budget supplémentaire. De plus l'enfant a eu une vie correcte et a réussi ses études d'arts, néanmoins il a refusé d'être exposé dans une galerie d'art très prestigieuse à cause de ses problèmes d'anxiété. Globalement, la réputation du joueur a donc augmenté.

Autre concept: Under the mine

Control : Under the mine est pensé pour être joué au clavier/souris ou manette.

Camera : Troisième personne, jeu en 3D

Character: Le joueur incarne un contremaître d'une mine de charbon qui doit se cacher des autres mineurs en révolte.

Genre : Infiltration

Plateformes : Pc et consoles

Synopsis

Le jeu prend place lors de la Grève des mineurs de 1948 dans une mine de charbon du nord de la France. Son propriétaire décide de continuer l'exploitation de la mine sans mise en œuvre de mesures de sécurité supplémentaires. Les ouvriers décident alors de prendre les armes et de barricader le puits de mine. Les dirigeants sont traqués pour être fait otages, l'un des amis du héros se fait même sauvagement agresser.

Le héros doit alors s'enfuir de la mine, pour ce faire il devra traverser des zones contrôlées par l'armée et les mineurs, et donc se fondre dans la masse afin de passer inaperçu.

Gameplay

Le joueur doit se faufiler dans la mine sans attirer l'attention des deux factions, les mineurs et l'armée. Le joueur devra ramasser les vêtements et les modifier au besoin avec ce qu'il trouvera et en fonction de la faction qui occupe la zone. Le joueur peut modifier ses vêtements avec les éléments du schéma ci-dessous.

Modification des vêtements

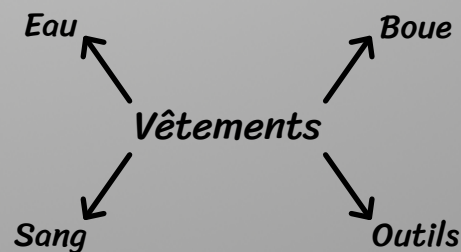
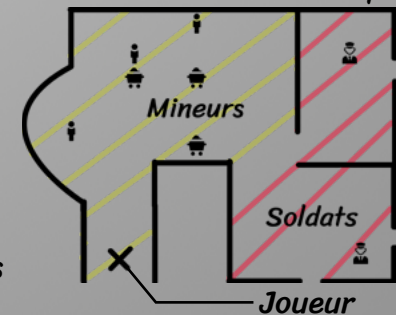


Schéma d'une zone de jeu



Ainsi le joueur pourra se recouvrir de boue pour cacher ses vêtements ou mieux se fondre dans les décors, ou encore s'enduire de sang pour laisser penser qu'il est blessé ou revient du combat. Le jeu est une expérience scénaristique d'environ 1h30 à 2h00 de temps de jeu.

Autre concept:
The witch's Golems

Control : Ecran tactile

Camera : 2D vue de dessus

Character: Le joueur incarne une sorcière défendant sa hutte à l'aide de Golems qu'elle fabrique.

Genre : Tower defense

Plateforme : Mobile

Synopsis

Dans une forêt magique, une sorcière se fait continuellement attaquer par les golems d'un sorcier tentant de la faire fuir. Néanmoins, cette dernière se défend en créant elle aussi de terribles golems capables d'écraser ses ennemis.

Gameplay

Le jeu se déroule par vagues d'ennemis successives. Les deux sorciers créent les mêmes types de golems. La sorcière crée ses golems à partir des composants suivants :

Matériaux

- Le bois
- La boue
- La pierre

Elements

- L'eau
- Le feu
- L'air

Les golems peuvent contenir trois composants. Ces composants sont puissants contre certains et égaux face à d'autres comme montré dans les tableaux suivants :

Matériaux

	<i>Le bois vainc</i>	<i>La boue vainc</i>	<i>La pierre vainc</i>
Le bois	/	Non	Oui
La boue	Oui	/	Non
La pierre	Non	Oui	/

Elements

	<i>L'eau vainc</i>	<i>Le feu vainc</i>	<i>L'air vainc</i>
L'eau	/	Non	Oui
Le feu	Oui	/	Non
L'air	Non	Oui	/

Ainsi, le but du joueur est de créer des golems avec les bons composants pour résister aux vagues d'ennemis. Avant chaque vague, le joueur peut consulter leur composition.