



MACHINARIUM

MARXINARUM



Gaëlyk Leclerc-Keroullé - Noémie Pineaud - Clément Orlandini
Julien Basque - Pierre Poulard

SOMMAIRE

Analyse du jeu Machinarium

- 4 - Représentation du corps, de l'humain et des animaux
- 6 - Marginalité et contre-cultures
- 10 - Postmodernisme et reflet médiatique
- 12 - Un détournement des narrations conventionnelles
 - Analyse structurelle
- 13 - 3C
- 14 - Boucles de gameplay
- 15 - Mécaniques

Game Design Document - Marxinarium

17 - Représentations

- Aperçu

18 - Genre, Univers, DA, Trace

19 - Expressivité, valeurs, messages

20 - Idéaux

- Gameplay et mécaniques

21 - Structure, 3C

22 - Boucles de Gameplay

23 - Mécaniques

24 - Contrôles

25 - Paramètres atomiques

27 - Matrices de variation

29 - Structure narrative

30 - Personnages

32 - Design Sonore

- Tableaux

33 - La maison

34 - L'usine

35 - La place

36 - Flowchart

37 - Niveau 1 : La maison

- Mission Design

- Level Design

39 - Niveau 2 : La place vide

- Mission Design

- Level Design

41 - Niveau 3 : L'usine

- Mission Design

- Level Design

43 - Niveau 4 : Le soulèvement

- Mission Design

- Level Design

45 - Remerciements

A watercolor illustration of a mechanical room. The scene is filled with various mechanical components: a large gear on the left, a complex network of pipes and valves, a staircase in the center, and a large cylindrical structure on the right. The walls are covered in a grid of small square patterns, possibly representing a control panel or a wall of machinery. The overall style is soft and artistic, with a muted color palette of browns, greys, and yellows.

ANALYSE
du jeu
MACHINARIUM

Représentation du corps, de l'humain et des animaux

Dans Machinarium tous les organismes vivants (sauf les végétaux) sont des robots, et tous les robots **humanoïdes** sont visuellement très **différents**.

Cela amène une idée importante: qu'est ce qui différencie l'**Humain** de l'**animal**? En quoi un robot chien est-il si différent d'un Humain, quand on voit à quel point deux humains sont radicalement différents dans Machinarium ?

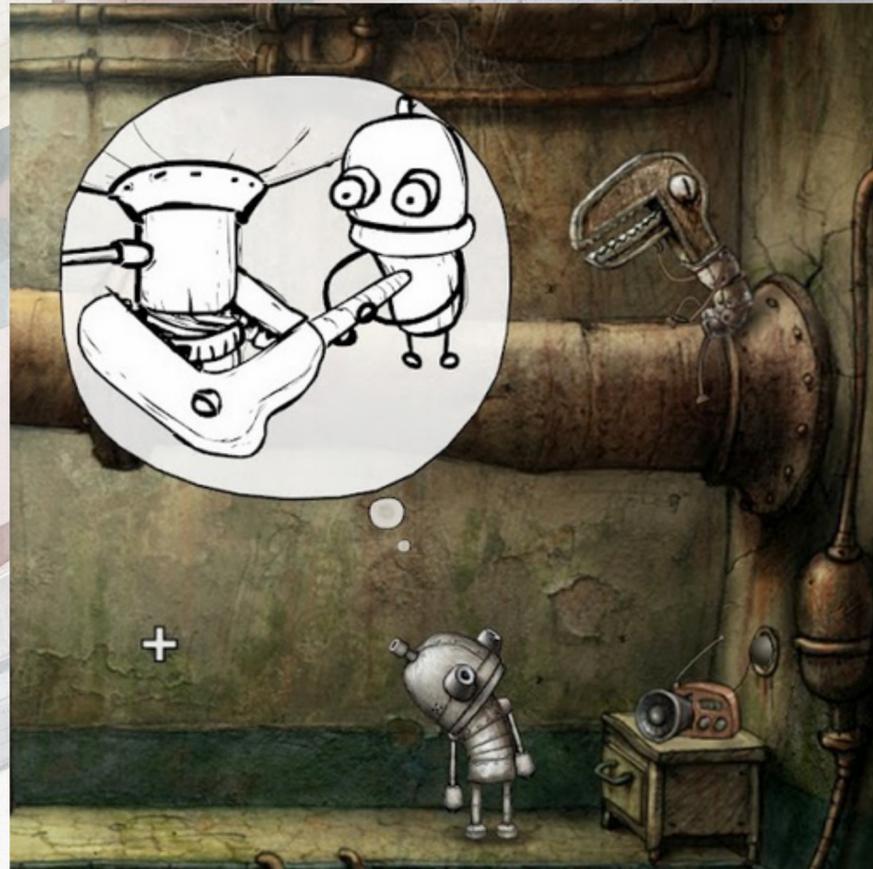


Cette idée est encore plus poussée et "**dérangante**" dans les étages du maire. Ce tableau présente des trophées de chasses et un de ceux ci se rapproche beaucoup visuellement d'un robot Humanoïde. Cette limite **Humain/Animal** est très fine voire quasi **inexistante**.



Représentation du corps, de l'humain et des animaux

Penchons nous sur le rapport au corps dans Machinarium. Chaque Robot est défini par sa **fonction**. Deux d'entre eux en particulier sont particulièrement frappants.



L'échelle/soudeur et la clé à molette amènent l'idée de l'**Humain-Outil**, où l'Humain serait défini par sa fonction. Le fait de ne rencontrer ses personnages que dans les **environnements** où ils sont utiles renforce encore plus cette idée.

Cela peut-être transposé sur tous les personnages du jeu. Les personnages sont, dans leur **design** et leurs **actions**, intrinsèquement liés à leur **fonction**.



Cela pose une certaine fatalité sur les personnages, une pensée **existentielle perturbante** selon laquelle leur existence n'a de **sens** que grâce à leur **fonction**.

Les robots **religieux** n'ont pour seule fonction que de vouer leur temps à leur **culte** quand l'heure est venue, ils n'ont aucune autre fonction en dehors de cela, ils ne peuvent qu'**attendre**".

Marginalité et contre-cultures : Josef

Josef a une tête de **nerd** cliché, grosses lunettes.

Il se fait **harceler** constamment par le gang des chapeaux noirs et la police ne fait rien. Il allait à la **salle d'arcade** avec sa copine ce qui se rapporte à la culture du **jeu vidéo marginale** dans les années 80-90.

Au début du jeu, il se fait passer pour un **policier** afin de rentrer. Ce faisant, il défie **l'autorité**. On le voit dans les souvenirs **fumer** des quenouilles avec sa copine et le cacher à la police.



Valorisation de cette contre-culture : le joueur ressent une **nostalgie** lorsqu'il va dans la salle d'arcade abandonnée et qu'il fait **redémarrer** les machines, rejoue après de nombreuses années. D'autant plus que le jeu est sorti en **2009** : période de la **mort des salles d'arcade**.

Marginalité et contre-cultures : Les musiciens

Les musiciens représentent d'autres types de contre-cultures. Ils font partie des personnages "amicaux" de l'histoire (Josef s'entend bien avec eux, il danse sur leur musique et les aide).



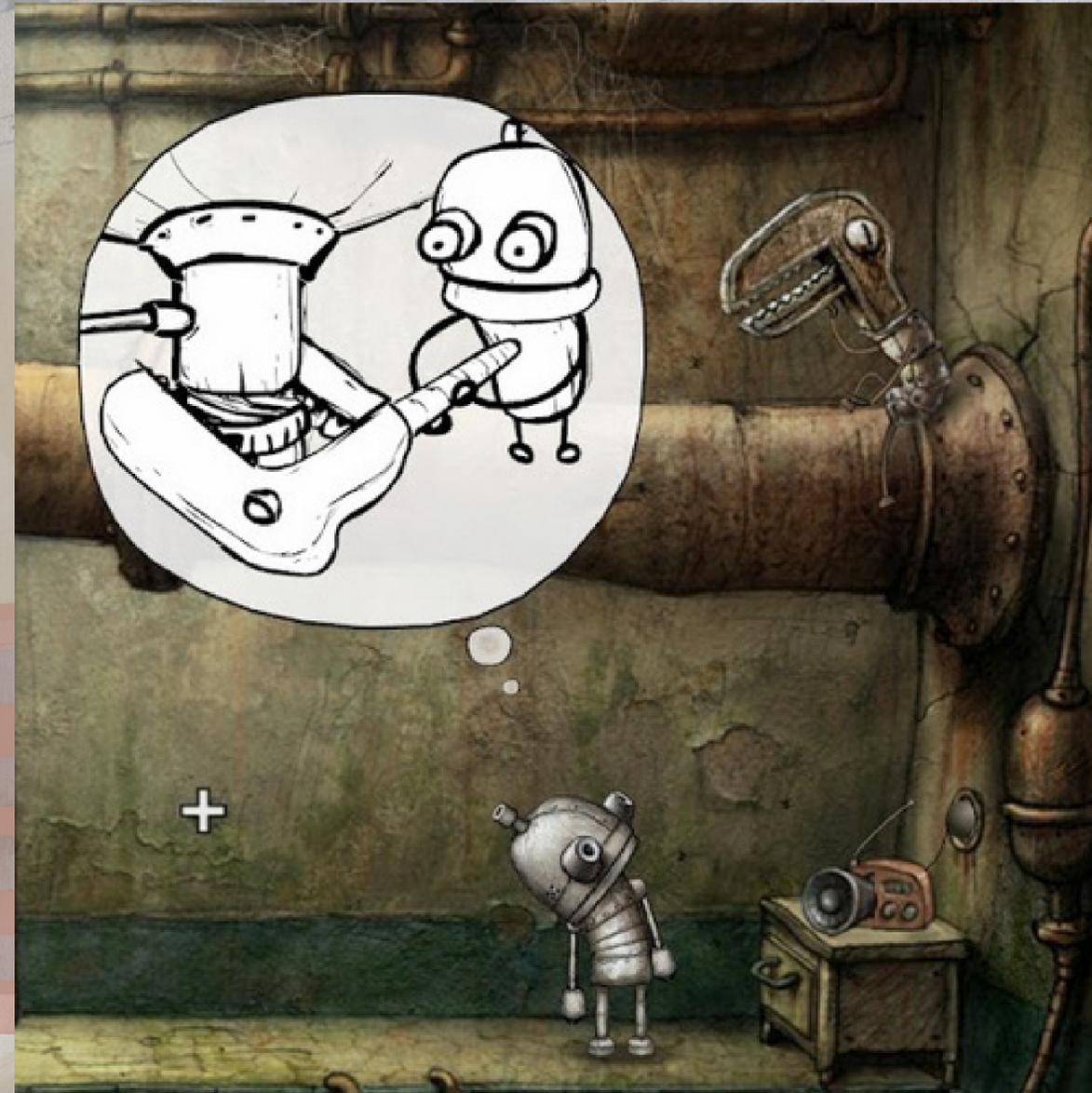
Le **saxophoniste** rappelle la culture musicale **afro-américaine** tandis que le joueur de **didgeridoo** évoque, les **cultures aborigènes d'Australie**. Il y a une prise de position **positive** vis à vis de ces contre cultures.

Marginalité et contre-cultures : La clé à molette

La **clé à molette** fait lui aussi partie des "amis" de Josef. Passionné de **musique électro**, il se fait voler son poste de musique par le gang des chapeaux noirs («*les ennemis de mes ennemis sont mes amis*»).

Il vit dans les **égouts**, **reclus** à un endroit où personne ne va. Le passage vers les égouts est même bloqué au début.

Il représente toute la culture musicale **électro - hip hop marginalisée** dans les années «80-90.»



Marginalité et contre-cultures : Bertha

On a encore plus cette approbation des contre-cultures à travers le personnage de **Bertha**, la copine de Josef. Sa "punition" après avoir été capturée par les chapeaux noirs est d'être **privée de liberté** physiquement et socialement en étant **enfermée dans une cuisine** où elle est contrainte de servir de **"femme au foyer"** modèle plutôt que d'aller **jouer** dans les salles d'arcades avec Josef.



Post modernisme et reflet médiatique

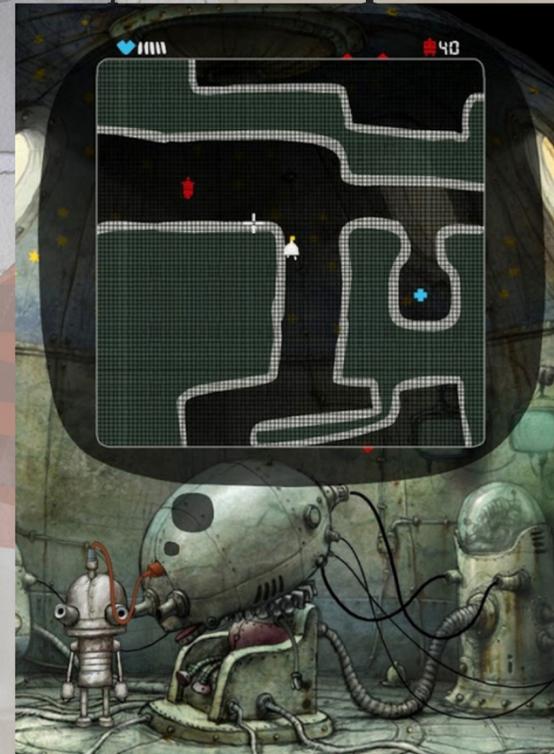
Réutilisation, approche culturelle et historique.

Le joueur baigne dans une ambiance peuplée de **vieilleries**, d'antiquités à la façon cabinet de curiosités. On aperçoit des bornes d'**arcade antiques**, des personnes âgées qui sont statiques et bougent peu, ne déviant pas de leur fonction.



On retrouve alors des objets **hybrides**, composés de plusieurs objets mis au rebut et détournés de leur fonction première. Dans les mécaniques de jeu, on retrouve cette idée **combinatoire**, Josef est fait à partir de plusieurs pièces récupérées dans la **décharge**.

Les jeux d'arcade alimentent le méta game, le jeu dans le jeu. Ils sont présents mais figés dans leurs représentations originelles sauf pour le jeu final, dans la salle du **maire**, qui paraît revisité par rapport aux autres jeux, et qui est obligatoire pour avancer. Cela veut dire qu'ils sont ainsi **dépassés**, et comme de nombreux éléments dans Machinarium, **vains**, juste sans autre fonction que **esthétique**.



Machinarium a une esthétique pouvant rappeler plusieurs arts, souvent **décalés**, suscitant curiosité et **mystère**, et souvent détournés.

Le style graphique de certaines bulles **informatives**, ainsi que le **diaporama** de la serre rappellent les **schémas** de Léonard De **Vinci** et ses machines **volantes**.

On retrouve dans le même genre des similitudes avec **Le Manuscrit de Voynich** pour les explications d'énigmes.

Cette **hybridation** de choses anciennes, marginales, usées, fait indirectement référence à l'**histoire** et au passé de la **république tchèque**. En effet, le pays a subi plusieurs conflits importants au 20ème siècle. On retrouve à Prague (**métronome**, **bâtiments brutalistes**...) des traces du **communisme**, plus ou moins récentes dans l'**imaginaire** collectif.



Post modernisme et reflet médiatique

Une architecture polysémique



On pourrait qualifier Machinarium d'expérience postmoderne. Dans la construction sémantique du mot **postmoderne**, on retrouve l'idée qu'il apparaît **après le moderne**. Si la période moderne était celle où l'on **travaillait ou créait avec des idées en adéquation avec son temps** et anciennes considérées comme dépassées, le post moderne vient se poser comme une temps où **même les idées sont mortes et passées et où la vie n'est plus conditionnée par des séries de repères moraux et idéologique mais vécue à travers une suite d'évènements uniques**.

Cette **perte de sens** ramène à une certaine idée de "**Fin de l'histoire**", comme défini par **Francis Fukuyama**, où lors de la chute du mur de Berlin et l'effondrement du bloc soviétique à la fin de la guerre froide, il théorisait une "**fin**" du combat entre idéologies avec une victoire finale du modèle de la démocratie libérale. Cette idée infuse l'ensemble de Machinarium où l'on retrouve ce monde tournant mécaniquement en **vase clos**, composé d'éléments remplissant chacun strictement leur **fonction** mais dans un environnement **décrépi**, vieillissant, **faiblissant** sans idée nouvelles.



La boule à neige qu'est la ville de Machinarium, à l'instar de son histoire, tourne en boucle et en **vase clos** laissant après l'avoir parcourue un sentiment de finitude, d'avoir évolué dans une période après l'histoire. **Un monde où tout a été et où plus rien ne sera.**

Il est intéressant à ce titre de noter qu'Amanita Design et Jakub Dvorský, le concepteur principal du jeu sont Tchèque et que le studio à été fondé à la suite des études de Dvoský à l'académie des arts de Prague. La République Tchèque fut profondément marquée par le **communisme** et sa chute et il est intéressant d'établir un parallèle entre la thématique de l'effondrement d'un idéal sous-entendue dans la narration du jeu et la **morosité** d'une société Tchèque dont les valeurs **structurelles** ont été mises en **échec**, où le pouvoir à été déposé dans le **calme** lors de la "**Révolution de Velours**" et devant composer avec le constat que le monde continue de tourner malgré le désœuvrement et l'absence d'un **compas** idéologique pour les guider.

L'Architecture de la ville de Machinarium est une **hybridation** de ces deux courants dont le style sera influencé par La Maison Dansante pour le **Déconstructivisme** et l'exposition de matériaux bruts et massifs, métal ou pierre, pour le **Brutalisme** et la multiplication des fenêtres que les deux styles ont en commun.

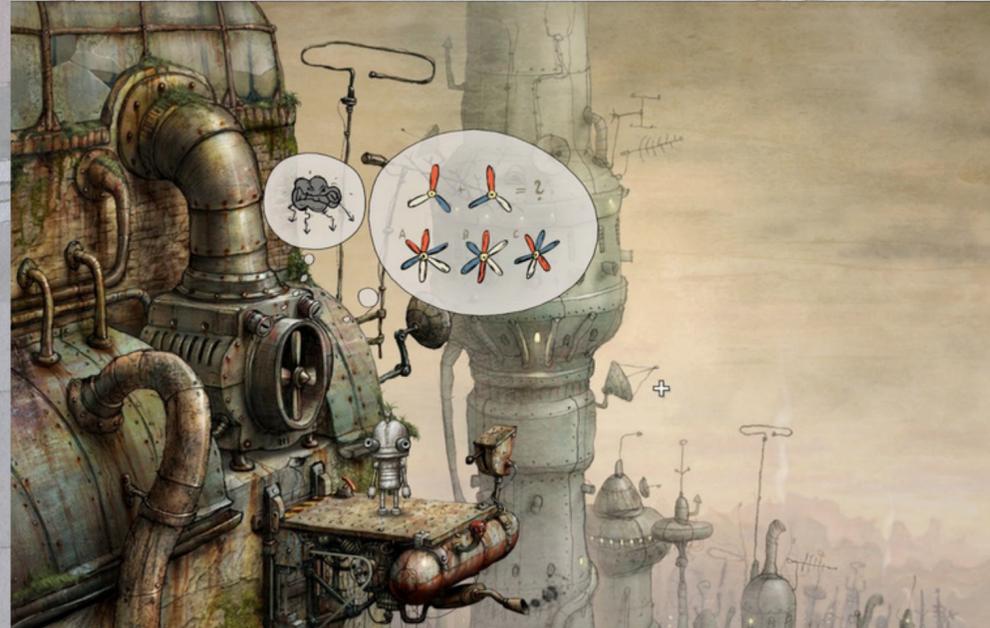
Le résultat donne à voir cette ville Postmoderne, qui part explorer les **vides** et donne à montrer **l'envers** et la différence d'une ville se voulant **cohérente** et fonctionnelle de par sa condition **robotique** mais restant **interconnectée** à grand renfort de **tuyaux**, objets permettant une **fluidification** des échanges.

Au final, il s'agit presque d'une **matérialisation** de la pensée **Déconstructiviste** développée par Derrida dans **Glas** où il reformalise la culture humaine comme "**réseau disjoint de marquages et d'écrits proliférants dont l'auteur est absent**", exactement les structures cyclopéennes de Machinarium.

Détournement des narrations conventionnelles

L'histoire de Josef est l'histoire classique du **héros** de jeu vidéo qui doit aller **sauver sa copine**. Mais au contraire de Mario ou de Link, il ne sauve pas le monde en faisant ainsi : il agit de manière **égoïste**, aidant certains robots (clé à molette, musiciens...) **aux dépens d'autres** (barman, chat, ventilateur...). A la fin du jeu, il s'en va en volant une voiture de police **sans sauver la ville**.

“Il n'est pas le héros manichéen des histoires postmodernes”



Dans cette logique, on trouve un **détournement du sphynx** avec le ventilateur. Au lieu de devoir répondre **correctement** à ses questions, Josef doit faire des **erreurs** volontairement afin de **l'énerver** et de lui faire perdre ses hélices.



Enfin, on trouve un **détournement des gangsters** comme dans le film « *Les Affranchis* » à travers la **confrérie des chapeaux noirs** qui tourne au ridicule et fait de moins en moins peur à Josef, qui finit par se jouer d'eux en les **noyant**.



Analyse structurelle : 3C



Contrôles

Point and Click



Character

Josef, petit robot nerd



Caméra

Fixe, par tableaux

Analyse structurelle : Boucles

MICRO

Objectif
Résoudre une énigme

Challenge
Complexité de l'énigme

Récompense
Débloquer un élément

MOYEN

Objectif
Accéder à la zone suivante

Challenge
Trouver les énigmes,
complexité des énigmes

Récompense
Avancer dans le jeu

MACRO

Objectif
Retrouver Berta et
quitter Machinarium

Challenge
Terminer toutes les zones

Récompense
Fin du jeu, cinématique

Analyse structurelle : Mécaniques

Le joueur/Josef doit détourner l'usage des objets et des machines pour réaliser ses objectifs. On invite le joueur à penser de manière non-conventionnelle. Certains objectifs sont indiqués mais la solution se trouve souvent à l'opposé (ex l'huile, la pile etc.). Le jeu invite le joueur à penser comme Josef.

Mécaniques mentales Combiner des objets

Compétences

Intelligence du joueur
Précision



Interagir

Compétences

Intelligence du joueur



Résoudre des énigmes

Compétences

Intelligence du joueur
Timing
Précision

Mécaniques physiques Se déplacer

Compétences

Précision
Timing

Josef ne peut pas se déplacer **librement** : sur chaque tableau il a un nombre **fini** de positions où il peut se déplacer. Les niveaux commencent de manière linéaire pour s'ouvrir à mesure que le jeu avance. C'est dans cette **contrainte** que Josef trouve la liberté (à la fin du jeu).



A watercolor illustration of a futuristic interior. In the center, a set of five wide, reddish-brown steps leads up to a circular opening in a grey, textured wall. To the left, a large, curved, reddish-brown structure, possibly a piece of machinery or a wall panel, is visible. To the right, a white, cylindrical structure with several small, oval-shaped openings is shown. The overall style is soft and artistic, with a focus on geometric shapes and a muted color palette.

MARXINARIUM
Game Design Document

Représentations

Il faut réhabiliter la place de la femme dans la société.

	Element du jeu	Message
Détournement contextuel	Jouer Berta	Mettre le joueur à la place d'une femme restreinte par son rôle
	Prison / Cuisine	Symbolique et "mise en pratique" du rôle social de la femme
Détournement formel	La toque de Berta	Berta a un rôle social qu'on lui a attribué et duquel elle ne veut pas
	Discrétion	La société s'oppose à voir la femme sortir de son rôle social
Détournement structurel	Berta est celle qui va mener la révolution	Les femmes peuvent être des meneuses

Il existe des façons de changer la société

	Element du jeu	Message
Détournement formel	Objectif du jeu : faire la révolution.	Montrer qu'il existe des moyens de modifier une société
	La place durant le soulèvement	En unissant les opprimés, on peut faire la révolution
Détournement structurel	L'usine	En récupérant le contrôle des moyens de production, le travailleur devient libre de s'affranchir
	Berta utilise des livres pour s'échapper	Grâce à l'éducation, les individus peuvent s'émanciper

Montrer une société avec des rapports de domination

	Element du jeu	Message
Détournement contextuel	Les robots ont été transformés en outils par les robots riches	Appuyer l'élément scénaristique : les robots ont été modifiés pour être des outils
Détournement formel	La toque de Berta	Montrer une société avec des rapports de domination qui doivent être changés
Détournement structurel	La machine qui transforme les robots en outils	Le travail aliène le travailleur et le transforme en ressource pour le capital

Aperçu : Genre, Univers, DA, Trace.

Pitch

Dans un détournement de Machinarium, Berta s'échappe de sa prison et doit faire la révolution pour changer la société qui l'a enfermée.

Genre Plateforme

Point and Click, Puzzle sur PC

Univers

Monde post-moderne où les machines vivent seules. Il y a longtemps, certaines machines ont transformé d'autres en "outils", réduisant leur rôle à une fonction. Ces robots dominent les "robot-outils" aujourd'hui et les asservissent.

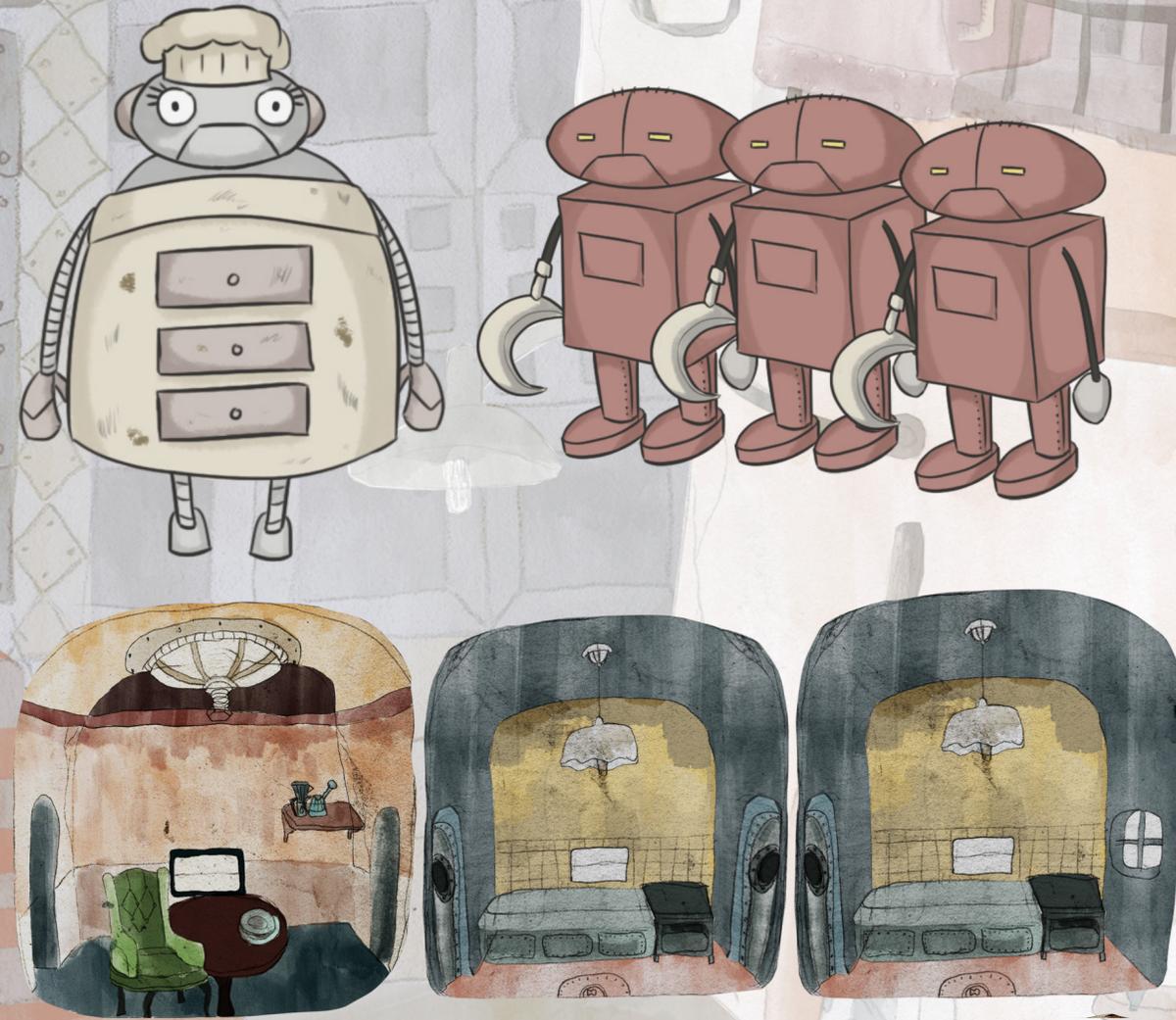
Style artistique

Similaire à celui de Machinarium : des crayonnés et des aquarelles en parallaxe, avec une influence rétro-futuriste et postmoderne.

On mobilise des références à la Bande Dessinée, à l'architecture et au théâtre de marionnettes.

Trace

Transformer un sentiment de frustration en sentiment d'agentivité.



Aperçu : Expressivité, valeurs, messages.



Expressivité

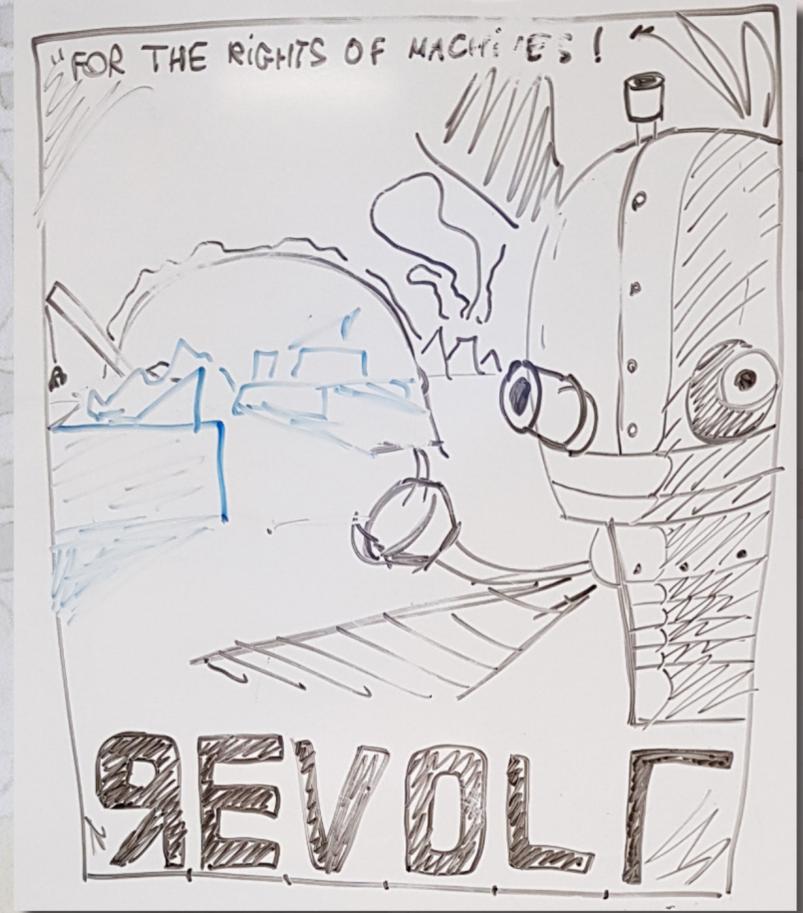
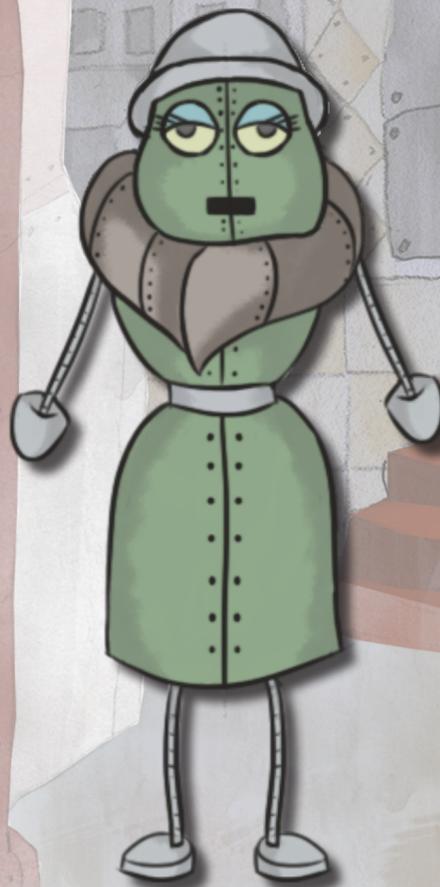
Marxisme, Féminisme

Valeurs

*Objectif du détournement du jeu original :
Exacerber le message de lutte des classes de
Machinarium et le mettre au premier plan.
Émancipation, Sabotage, Révolution*

Messages

*Il faut réhabiliter la place de la femme dans la société.
Il existe des façons de changer la société.*



Aperçu : idéaux

Idées à présenter

*La femme a été **actrice de révolution** historiquement;*

*Montrer nos messages à travers le prisme **Marxiste** (exacerber la **lutte des classes** observée dans *Machinarium*);*

*Montrer une **société** avec des rapports de **domination**.*

Gameplay et mécaniques : Structure, 3C

Structure du jeu : 3 à 5 tableaux fixes. Narration continue mais courte.

Contrôles

Point and Click

Caméra

Tableaux Fixes, vuespectateur

Character

Berta, robot et femme réduite à une fonction sociale qu'on lui a associé.



Gameplay et mécaniques : Boucles de gameplay

MICRO

Objectif

Résoudre une énigme

Récompense

Débloquer un élément

Challenge

Complexité de l'énigme

MOYEN

Objectif

Accéder à la zone suivante

Récompense

Avancer dans le jeu
Découvrir un nouveau tableau

Challenge

Trouver les énigmes,
complexité des énigmes

MACRO

Objectif

Faire la révolution

Récompense

Fin du jeu, écran
titre, sentiment
d'accomplissement

Challenge

Terminer toutes les zones

Gameplay et mécaniques : Mécaniques

Mécaniques mentales

Mécaniques physiques

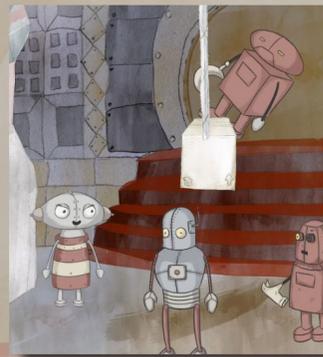
Combiner des objets

Compétences
Intelligence du joueur
Précision



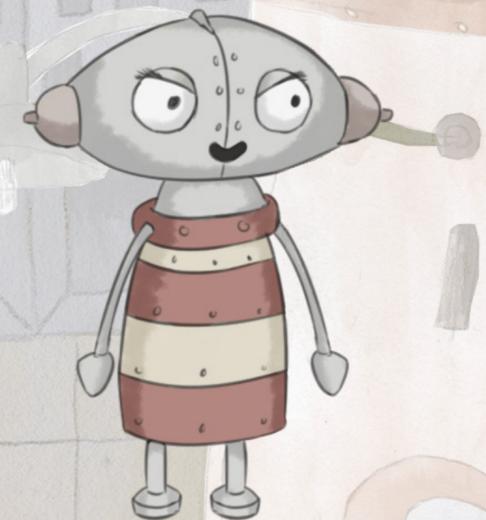
Interagir

Compétences
Intelligence du joueur



Se déplacer

Compétences
Précision
Timing



Résoudre des énigmes

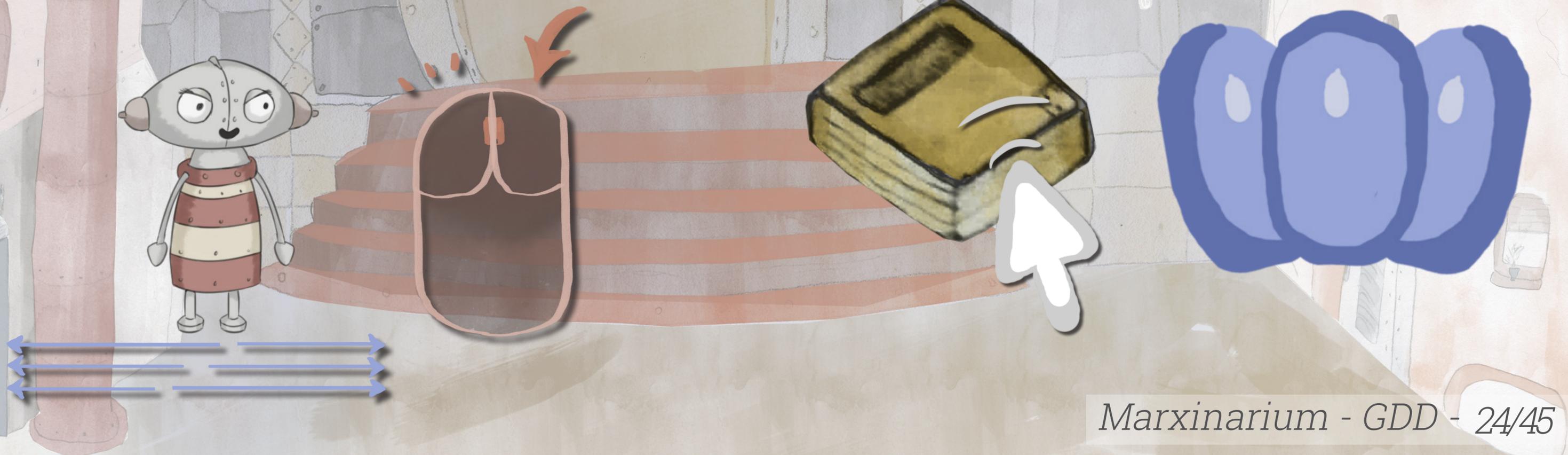
Compétences
Intelligence du joueur
Timing
Précision



Gameplay et mécaniques : Contrôles

Souris : (clic gauche) : Pointer et cliquer pour sélectionner un objet, se déplacer, parler à un PNJ.

Glisser : déplacer un objet.



Gameplay et mécaniques : Paramètres atomiques

Combiner des objets

Paramètres	Pas de défi	Facile	Moyen	Difficile	Impossible
Nombre de choix possibles	1	2	3	4	5
Prédictibilité	Dans l'inventaire	Disponibles en permanence mais à trouver	Disponibles temporairement à trouver	Énigme à réaliser pour le débloquent	2ème énigme à réaliser



Première énigme : Prendre un objet (livre)

Paramètres	Pas de défi	Facile	Moyen	Difficile	Impossible
Nombre de choix possibles	1	2	3	4	Une infinité
Fenêtre d'opportunité	L'objet est placé sur l'élément	L'objet est visible à proximité	L'objet est caché	L'objet doit être débloquent par une énigme	L'objet est inaccessible



Gameplay et mécaniques : Paramètres atomiques

Deuxième énigme : Déplacer le carton

Paramètres	Pas de défi	Facile	Moyen	Difficile	Impossible
Nombre de choix possibles	Pas de crochet	1 crochet, 1 carton	1 crochet, 2 cartons	2 crochets, 4 cartons	2 crochets, 10 cartons
Fenêtre d'opportunité	Le carton est déjà placé	Le carton est à déplacer horizontalement	Le carton est à déplacer horizontalement, verticalement	Le carton est à déplacer horizontalement, verticalement, et sur un plan différent	Le carton est caché, manoeuvre pour l'attraper, à déplacer horizontalement, verticalement, sur deux plans différents
Prédictibilité en fonction de la durée	Le carton reste en permanence sur le crochet	Le carton peut tomber du crochet si il heurte un mur	Le carton tombe régulièrement si il heurte, quand on change de direction	Le carton tombe à intervalles définis, et si il heurte, change de direction	Le carton tombe tout le temps à chaque déplacement (plus les paramètres précédents)

Gameplay et mécaniques : Matrices de variation

Livre

Paramètres	Petit livre	Grand livre	Dictionnaire
Vitesse de déplacement	DIFFICULTÉ MAX	DIFFICULTÉ MOYENNE	DIFFICULTÉ MIN
Fenêtre d'opportunité	DIFFICULTÉ MAX	DIFFICULTÉ MOYENNE	DIFFICULTÉ MIN
Prédictibilité	DIFFICULTÉ MIN	DIFFICULTÉ MAX	DIFFICULTÉ MAX

Cartons

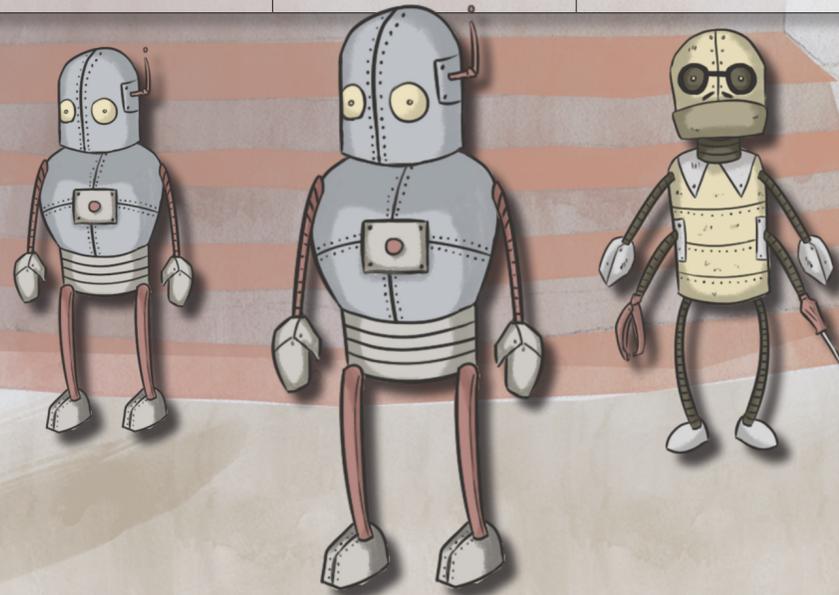
Paramètres	Petit carton	Grand carton	Carton fragile
Vitesse de déplacement	DIFFICULTÉ MAX	DIFFICULTÉ MOYENNE	DIFFICULTÉ MIN
Fenêtre d'opportunité	DIFFICULTÉ MAX	DIFFICULTÉ MOYENNE	DIFFICULTÉ MIN
Positionnement à l'écran	DIFFICULTÉ MIN	DIFFICULTÉ MOYENNE	DIFFICULTÉ MAX
Prédictibilité	DIFFICULTÉ MIN	DIFFICULTÉ MAX	DIFFICULTÉ MAX



Gameplay et mécaniques : Matrices de variation

Ennemis : Policiers

Paramètres	Petit carton	Grand carton	Carton fragile
Vitesse de déplacement	DIFFICULTÉ MAX	DIFFICULTÉ MOYENNE	DIFFICULTÉ MIN
Fenêtre d'opportunité	DIFFICULTÉ MAX	DIFFICULTÉ MOYENNE	DIFFICULTÉ MIN
Positionnement à l'écran	DIFFICULTÉ MIN	DIFFICULTÉ MOYENNE	DIFFICULTÉ MAX
Prédictibilité	DIFFICULTÉ MOYENNE	DIFFICULTÉ MIN	DIFFICULTÉ MAX



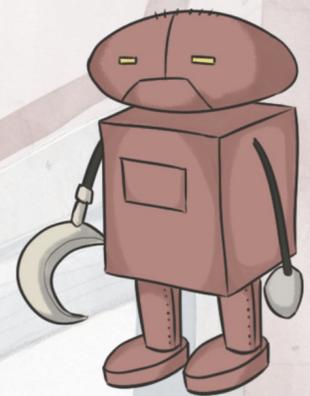
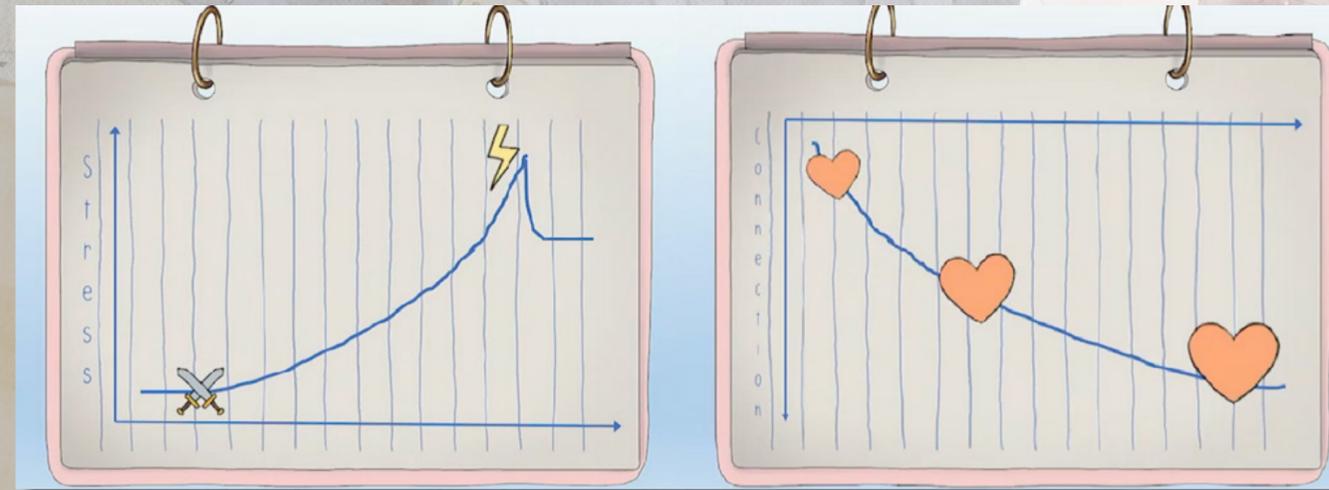
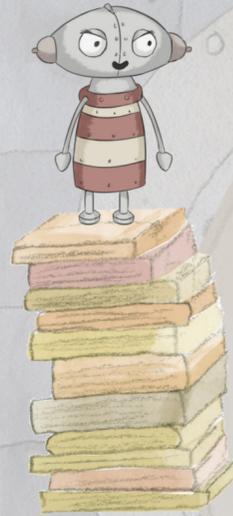
Structure narrative

4 tableaux

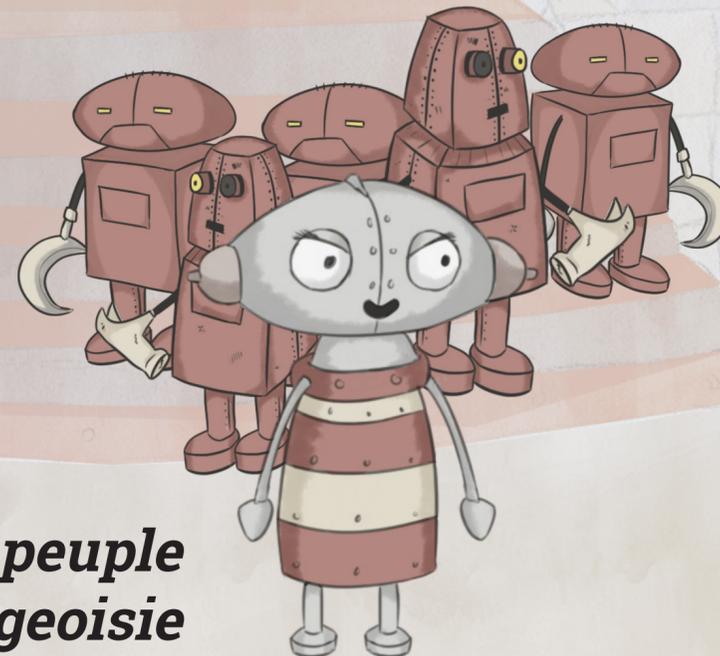
Projection - Tension - Résolution - «solution» ?

Structure de la tension dans les conflits :
Fight or Flight vs Tend & Befriend - Brie code

L'échappatoire : Métaphore de l'émancipation, Bertha va briser ses chaînes par l'éducation.



La mécanisation du travailleur : la machine (ici, qui va conditionner et modeler les robots) va remplacer le travailleur et le déposséder du travail.



La révolte populaire : le peuple se soulève contre la bourgeoisie



Le broyage : la machine brise les robots et les corps ; Il faut saboter l'outil de production.

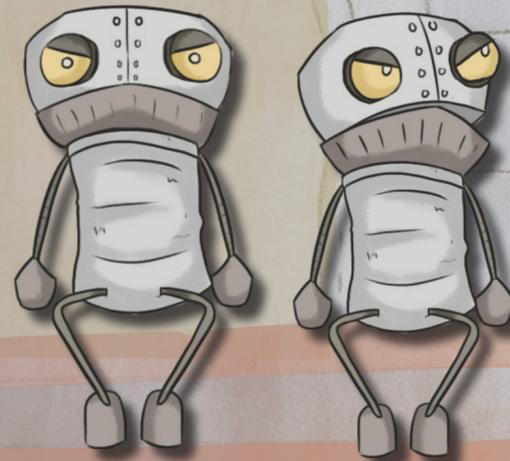
Personnages

Dans ce jeu, les robots sont divisés en deux catégories: les **bourgeois** et les **prolétaires**. Les robots bourgeois ont un aspect assez lisse, tandis que le métal dont sont faits les prolétaires est **rayé** et cabossé.



Berta

Son design est le même que dans Machinarium, excepté ses yeux pour que son **regard** soit plus **déterminé**.



Le père de Berta

Un robot **prolétaire**, mais qui a tout de même **autorité** sur sa **famille**. Il donne les ordres, mais reste assis dans le salon. Il n'hésite pas à être **virulent** avec Berta et sa mère, d'où son expression colérique.



La mère de Berta

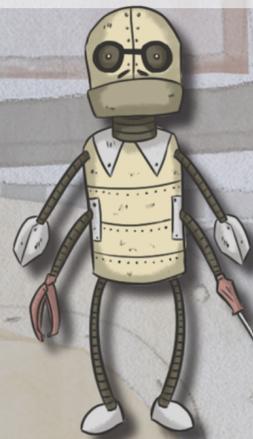
Son design est défini par sa fonction de **cuisinière** : elle porte une toque et les tiroirs dans son corps lui permettent de ranger les ustensiles. Ses **couleurs** sont les mêmes que **Berta** pour montrer le **lien** entre les deux.

Personnages



Les bourgeois

Leurs designs s'inspirent de l'image clichée des **vieux riches** (chapeau cloche, écharpe en fourrure, col relevé...). Leurs expressions sont volontairement **antipathiques**.



Le chef d'usine

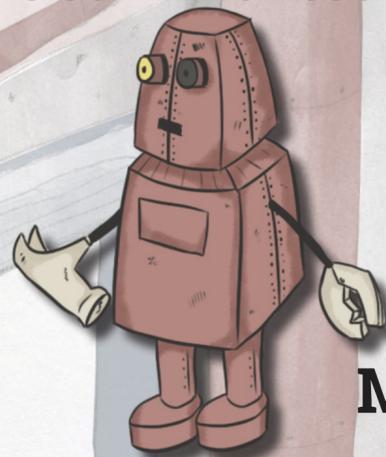
Un robot prolétaire, mais qui a **autorité** sur les autres, dont il se distingue par sa petite "**moustache**". Deux bras supplémentaires lui ont été rajoutés pour faire de lui un outil plus **performant**, capable d'accomplir plusieurs tâches.



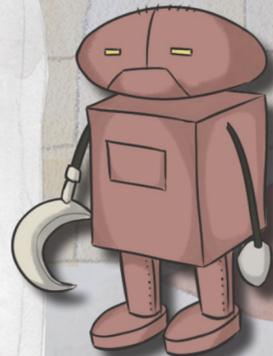
Les prolétaires de la place

Des personnages d'**arrière-plan**, dont les designs s'inspirent de personnes que l'on pourrait trouver sur une place **publique**. Ce sont des personnages **marginiaux** (personne neurotypique qui louche, dame âgée au pigeon, musclor de fête foraine).

Jean Marteau

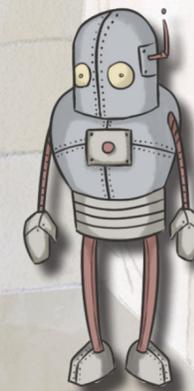


Michel Faucille



Des robots **travailleurs**, aux formes très basiques. Ils évoquent un peu les **robots-jouets** pour enfants. Leurs outils respectifs sont, bien sûr, un clin d'oeil humoristique à l'**Union Soviétique**. Les yeux de Jean Marteau, dont l'un ne fonctionne plus, prouvent que son travail est **éprouvant** pour lui.

De nouveaux robots **travailleurs**, plus **efficaces**, qui remplacent progressivement les anciens. Ils n'ont aucun libre-arbitre, d'où leur regard vide, et **obéissent** aux chefs de l'usine. Ceux-ci ont un **contrôle total** sur eux grâce au bouton rouge sur leur poitrine, qui permet de les mettre hors tension.



Les robots travailleurs

Design sonore

Intention

Pour le son de Marxinarium, nous avons voulu rester très proches de l'ambiance sonore **originelle** car nous pensions qu'elle apportait un vrai **cachet** au jeu, en plus de véhiculer les **valeurs** du titre.



Pistes

Pour garder une cohérence entre les différentes musiques, nous avons cherché des **sonorités très nuageuses** avec des **grandes nappes** qui invitent à la **contemplation** et à la **réflexion** comme on pouvait en trouver dans Machinarium.

La place

Pour la place l'idée était de refléter une idée de **tension sociale** qui va évoluer lors de nos différents passages. Nous nous sommes donc rapprochés des musiques d'ambiance type **cyberpunk** pour quelque chose qui est très similaire à ce que nous pourrions retrouver dans les derniers Deus Ex, donnant un côté "**futuriste**" mais surtout très **lourd** à la place.



Maison et Usine

Ainsi, la piste de la maison a été choisie pour ses **sonorités mystérieuses** et secrètes, celle de l'usine avec une **réverbe** suggérant l'immensité du lieu mais aussi sa menace aux **reflets mécaniques**.



Tableaux : La maison



Symbolique de l'exploitation des femmes à travers le travail domestique

C'est ici que Berta est enfermée.

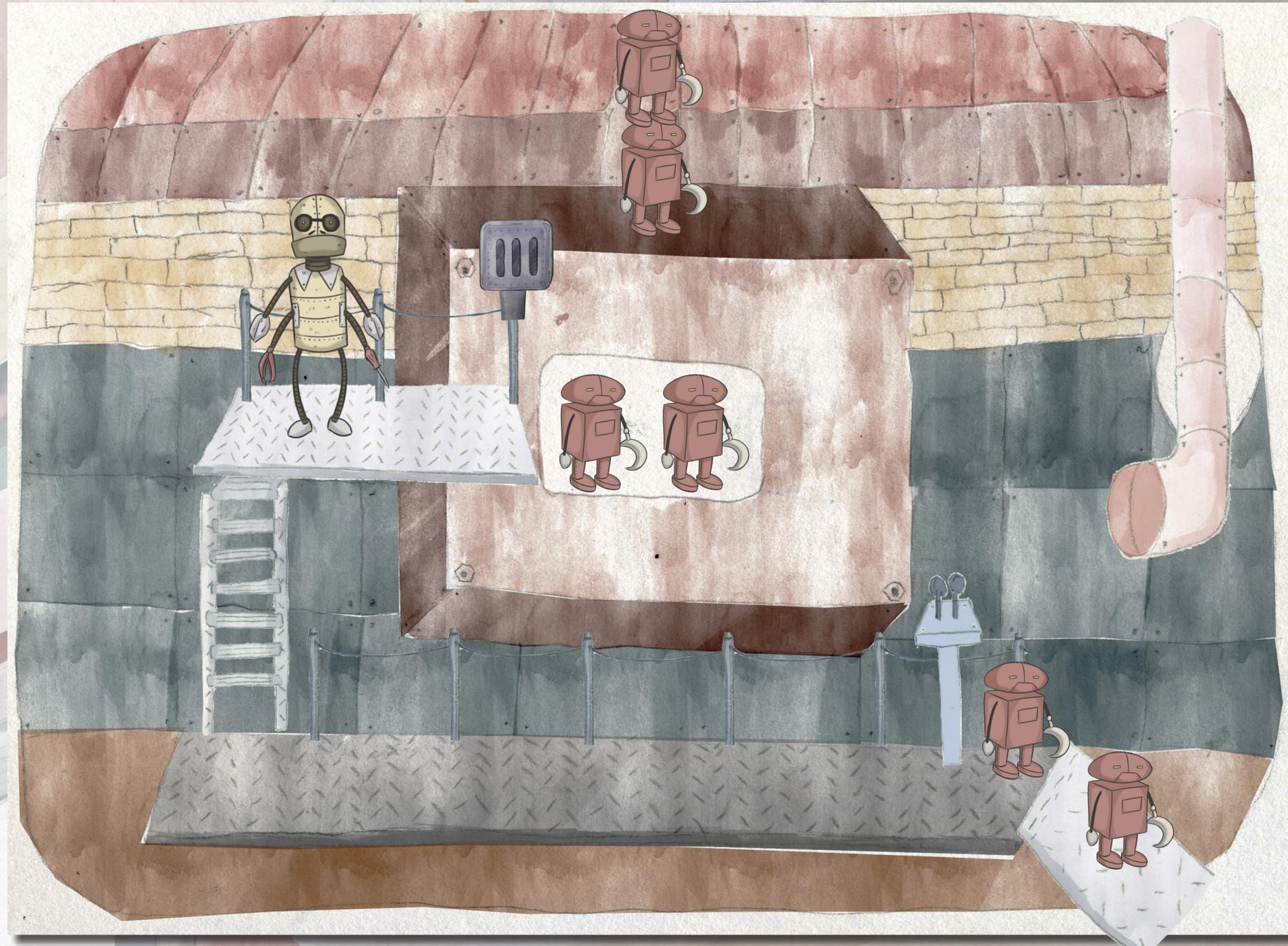
On aborde les thématiques du travail domestique, de la charge mentale, de la domination masculine dans les relations de couple.



L'objectif est de porter un message d'émancipation et une valeur de sororité transgénérationnelle entre une mère et sa fille.

Émotion visée : Soumission > Espoir > Fierté

Tableaux : L'usine



*Lieu de cristallisation des **tensions** entre la **bourgeoisie** et le **prolétariat**. C'est ici que les robots sont remodelés afin de servir l'appareil **productif** et la machine.*

*On aborde les thématiques de **l'aliénation** au travail, le conditionnement du travailleur par le travail, la réappropriation des moyens de production par le **sabotage**.*

*L'objectif est de porter un message appelant à la **réappropriation** de l'appareil productif par les **travailleurs**.*

*Émotion visée : **Outrage** > **Fierté***

Tableaux : La place



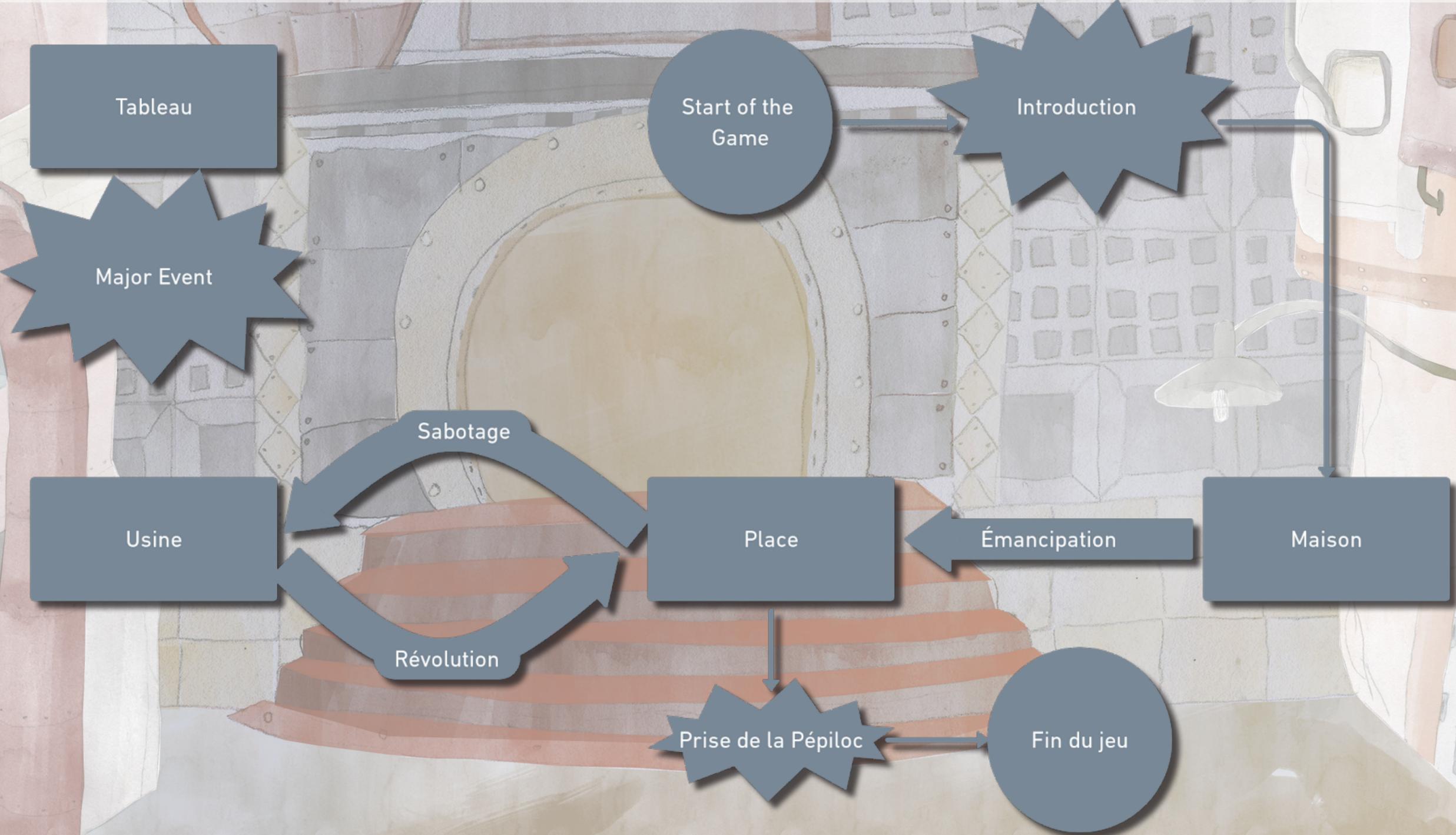
Lieu commun entre la bourgeoisie et le prolétariat, il a cependant une fonction différente pour ces deux groupes : Simple lieu de passage pour les prolétaires qui vont travailler, c'est un lieu de vie et de flânerie pour les bourgeois qui ont exclu les travailleurs de ces espaces.

On devrait y aborder les thématiques de la tragédie des biens communs (concept économique), de la ségrégation géospatiales, de l'architecture hostile, des mouvements d'occupations des places, de la révolte populaire.

L'objectif sera de forcer la grille de la tour pour permettre aux ouvriers révolté d'y rentrer et d'exproprier les bourgeois de la terrasse.

Émotion visée : Anxiété > Domination

Tableaux : Flowchart - Espace de jeu narratif



Mission Design : Niveau 1 : S'échapper de la cuisine

Quête débloquée par : -

Débloque : Le niveau de la place

U.S.P : Séquence d'évasion discrète

Période du jour : Jour, intérieur

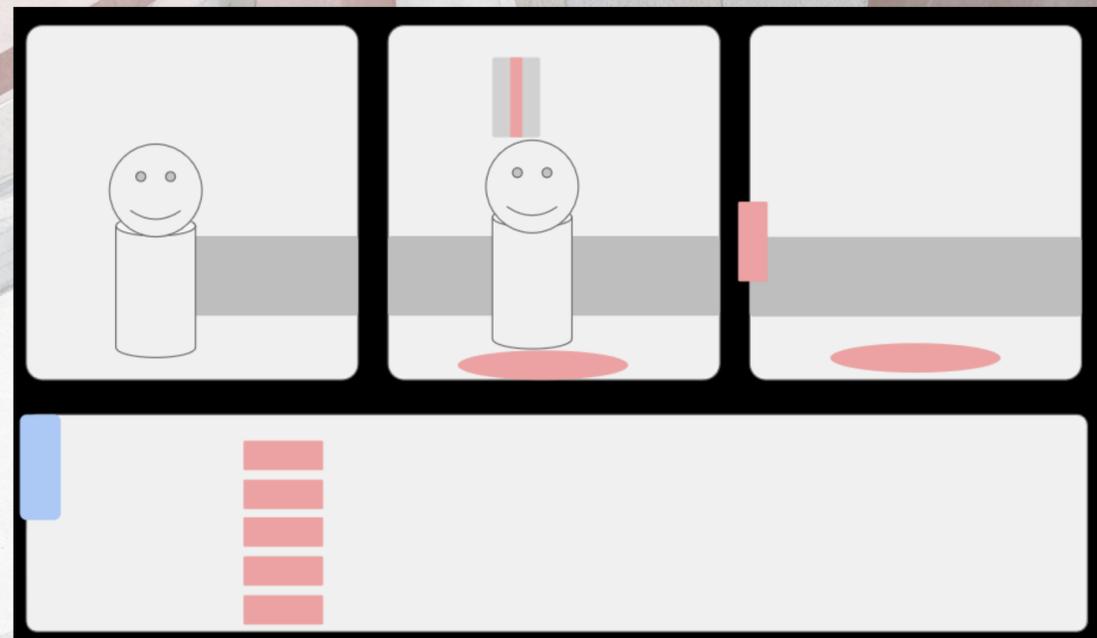
Objectif : Sortir de la maison avec sa mère

Délivreur de mission : -

Synopsis : Berta et sa mère sont enfermées dans la cuisine par le père, violent et colérique, qui les force à cuisiner pour lui. Berta décide donc de se libérer avec sa mère de ce carcan patriarcal

Mécanique : Gérer le tapis roulant

Succès : Berta SORT de la maison avec sa mère



- DÉBUT -

- Berta change le sens de défilement du tapis

- Berta récupère des livres à travers la grille et les envoie à sa mère

- Sa mère fait une pile de livres

(Optionnel) Le père tape du pied et fait tomber les livres à travers la grille si il voit passer un livre que la mère de Berta n'a pas récupéré

- Sa mère monte sur la pile et récupère la clé

- Berta change le sens de défilement du tapis

- Sa mère lui envoie la clé

- Berta ouvre la grille avec la clé et descend au sous sol

- Berta ouvre la grille de sa mère

- Berta tape dans une pile de livre et sort par la fenêtre de sous sol

- FIN -

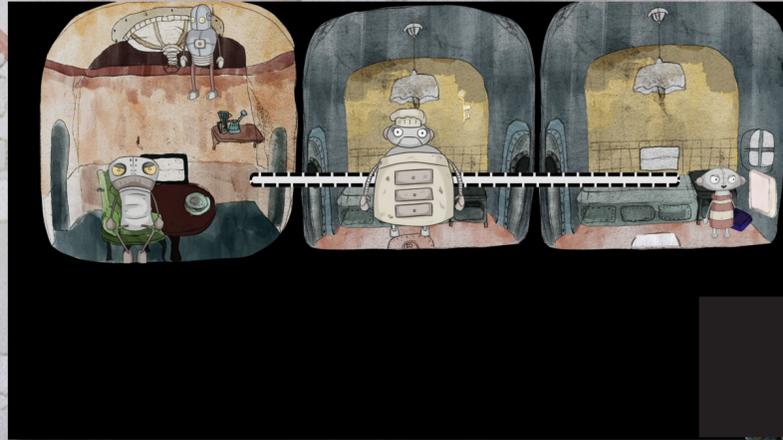
Récompense: - Déblocage du niveau suivant, s'échapper d'un patriarcat violent

Objets : Livre simple, pile de livres x3, boîtier de contrôle fermé, ouvert, zoomé, tapis roulant, Berta, Père, Mère, trappe

Level Design : Niveau 1 : S'échapper de la cuisine

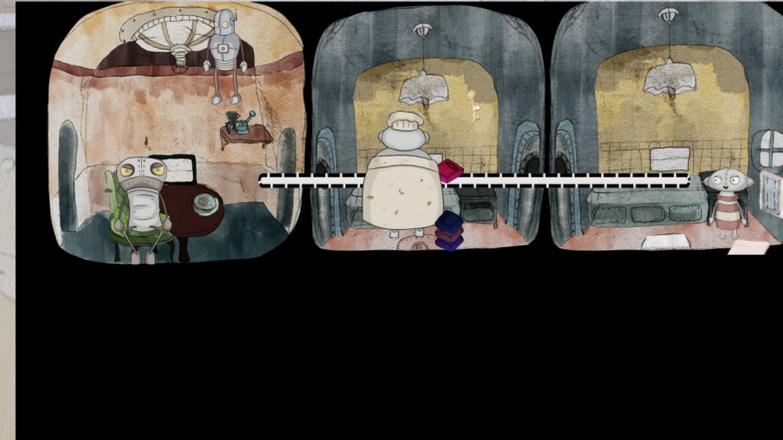
Berta est dans la cuisine de droite.
Sa mère est dans la cuisine du milieu. Tout en haut du mur se trouve le clé pour la grille de la cuisine de berta. dans la salle de gauche se trouve le père sur son fauteuil. Un tapis roulant relie les salles.

Durée : 10 sec



1: Berta ouvre le boîtier de commande et inverse les fils pour changer le sens du tapis roulant.

Durée : 5 min



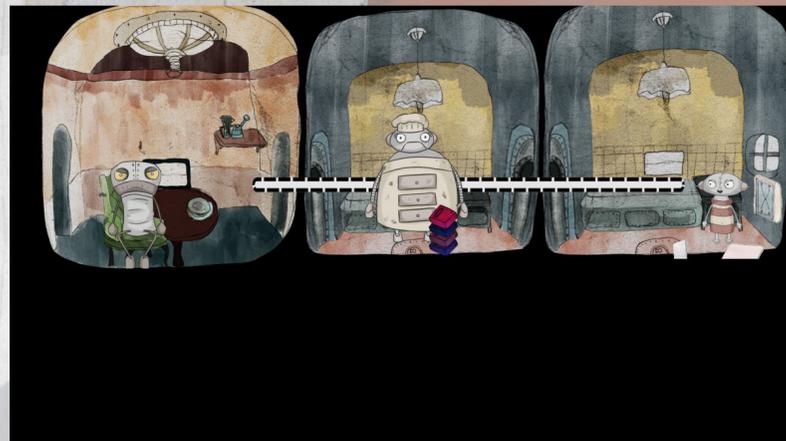
2: Berta peut récupérer des livres en passant le bras à travers la grille au sol. Berta doit envoyer des livres à sa mère pour qu'elle puisse faire une pile et qu'elle récupère la clé. Berta doit attendre que sa mère soit bien devant le tapis pour récupérer le livre sinon le père s'énerve et tape au sol, faisant tomber tous les livres.

Durée : 30 sec



3: Berta doit encore inverser les fils pour que sa mère lui envoie la clé. Elle la récupère et ouvre la trappe au sol.

Durée : 30 sec



4: Berta descend au sous sol et ouvre la trappe de la cuisine et fait descendre sa mère.

Durée : 1 min



5: Berta tape dans une pile de livres au sous sol et le tas forme un escalier pour sortir par le trou de la cave.

Durée totale du niveau : 7 min 10 sec

Mission Design : Niveau 2 : La place vide

Quête débloquée par : Niveau 1

Débloque : Niveau de l'usine

U.S.P : Robot Marteau

Période du jour : Jour, extérieur

Objectif : Rentrer dans l'usine

Délivreur de mission : Homme marteau

Synopsis : Berta est enfin libérée de sa maison

Face à elle se trouve l'usine, où les Aristocrates de la ville transforment les robots en outils qu'ils utilisent pour asseoir leur domination et prospérer

Mécanique : Interaction avec un PNJ

Succès : Rentrer dans l'usine

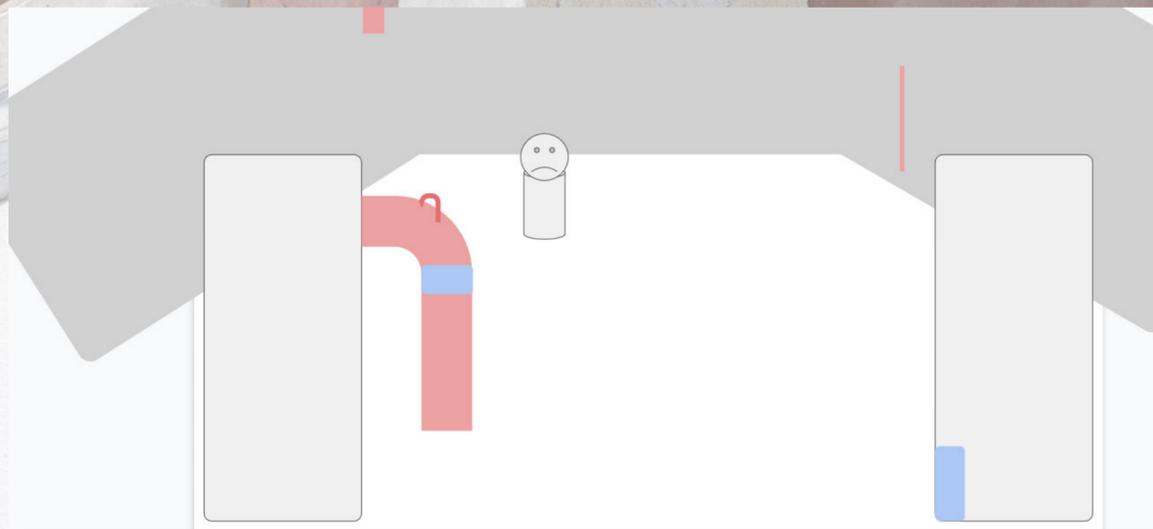


- DÉBUT -

- L'homme Marteau explique à Berta qu'il a perdu sa main
 - Berta tape dans le tuyau à plusieurs reprises et fait tomber le crochet
 - Berta arrache un tuyau
 - Berta assemble le tuyau et le crochet
 - Berta utilise le crochet pour récupérer la main du Robot Marteau
 - Celui ci casse le tuyau de l'usine
 - Des robots tombent à intervalle réguliers
 - Quand la pile de robots est assez grande, Berta rentre dans le tuyau pour accéder à l'usine
- FIN -

Récompense: Déblocage du niveau de l'usine

Objets : Crochet, homme marteau, Berta, tuyau



Level Design : Niveau 2 : La place vide

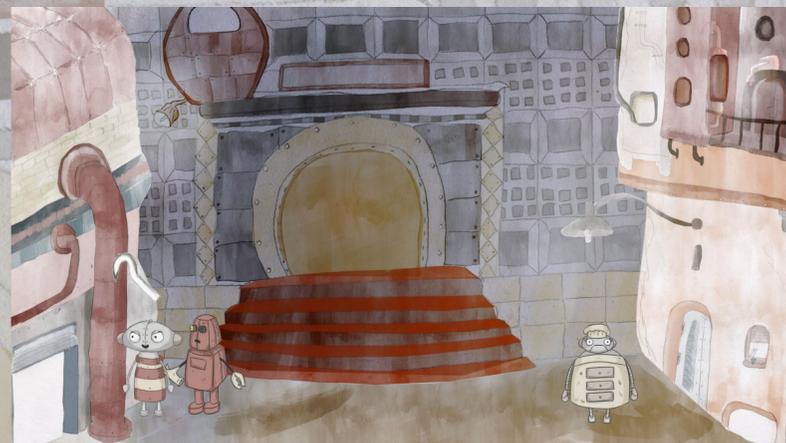
La première fois que Berta arrive sur la Place, celle-ci est vide. Seul un robot est présent, pleurant à côté d'un mur. En lui parlant, celui-ci nous dit qu'il lui manque sa main marteau, coincée en hauteur.

Durée : 1 min



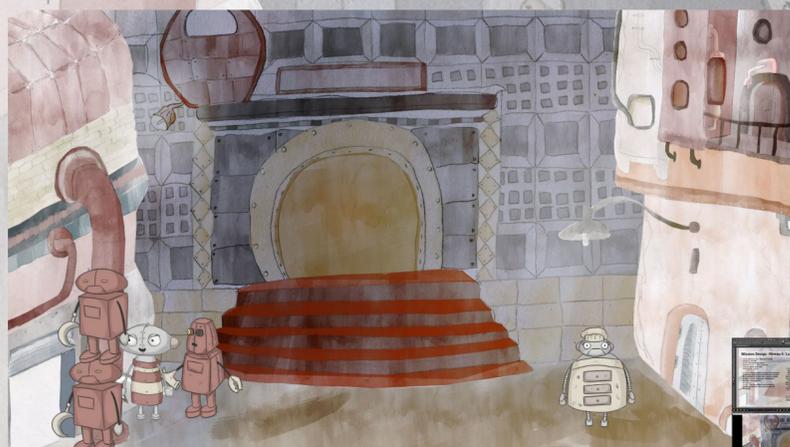
1: Un crochet est **accroché** sur le gros tuyau collé à l'**usine**. Berta donne plusieurs **coups de pieds** dedans et le fait tomber. Elle le récupère.

Durée : 1 min



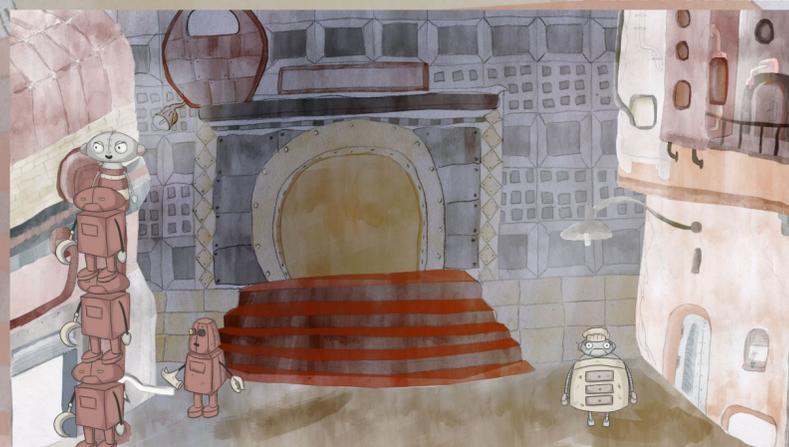
2: Berta va devant un fin tuyau sur un mur, jette le crochet au sol, **arrache** le tuyau et le jette aussi. Elle fabrique un crochet avec les deux objets. 3: Avec le crochet Berta **récupère** la main du robot et lui redonne.

Durée : 30 sec



4: Pour la remercier le **robot** donne un grand coup de marteau de le tuyau et le casse. Périodiquement des **robots sortent** du tuyau, se brisent au sol et forment un **tas**.

Durée : 2 min



5: Après quelques temps le tas est assez haut pour atteindre l'entrée du tuyau. Berta doit **rentrer** dans le tuyau juste après la sortie d'un robot pour éviter de se faire éjecter.

Durée totale du niveau : 4 min 30 sec

Mission Design : Niveau 3 : L'usine

Quête débloquée par : Niveau de la place vide

Débloque : Niveau de la place (soulèvement)

U.S.P : La machine qui transforme les robots en outils

Période du jour : Jour, intérieur

Objectif : Trafiquer la machine pour inverser son fonctionnement.

Synopsis : La machine qui réduit au rang d'outil les camarades de Berta est devant elle. Il est temps d'utiliser les outils des Aristocrates contre eux pour renverser leur suprématie

Mécanique : Casse tête

Succès : La machine est inversée

- DÉBUT -

- Berta sort du tuyau en ouvrant la grille

- Berta dépose le carton sur la plateforme du bas

- Berta positionne le grappin sur la plateforme du haut

-----OU-----

- Berta dépose le carton sur la plateforme du haut

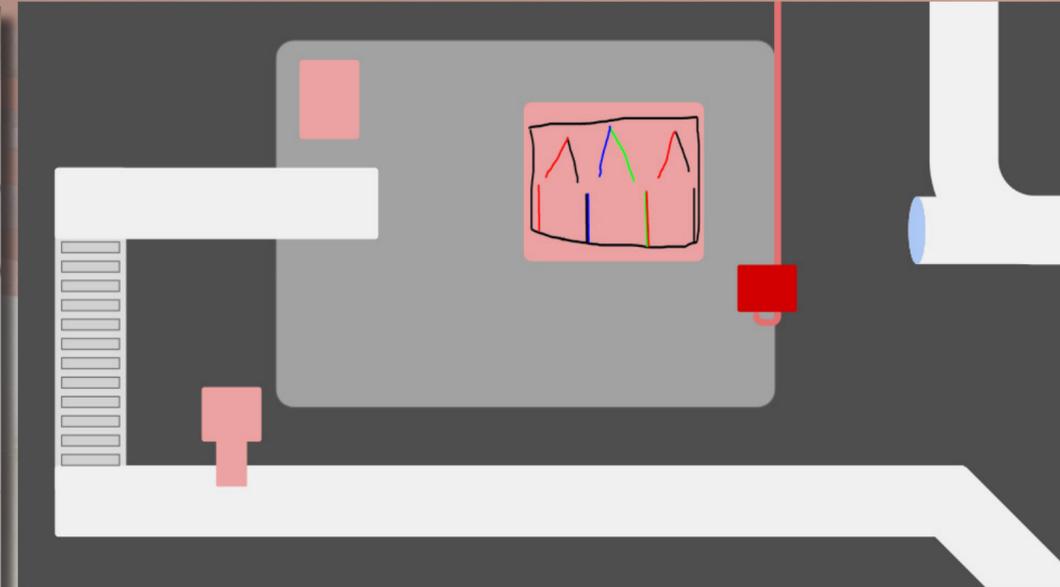
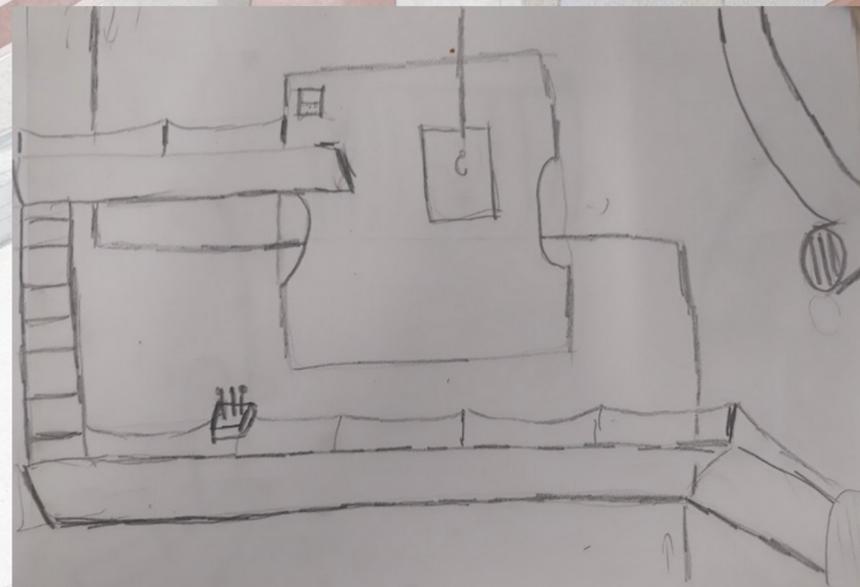
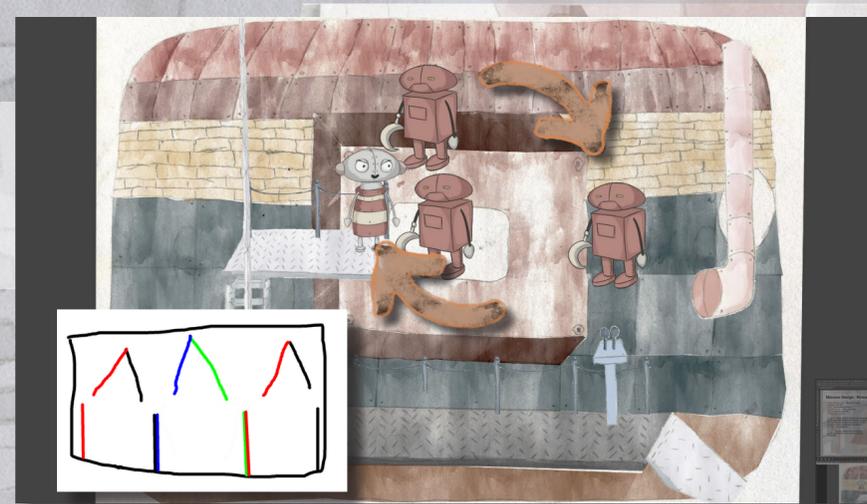
- Berta monte sur la plateforme du haut et ouvre les circuits de la machine avec le panneau de commandes

- Berta s'accroche au grappin et pousse la boîte

- La boîte active le levier

- Berta inverse le fonctionnement de la machine

- FIN -



Récompense: - Débloquer le niveau de la Place (Soulèvement), renverser le fonctionnement de la machine

Objets : Grappin, carton, tableaux de commande (x2, ouverts, fermés, plein écran avec énigmes), robots outils, patron de l'usine, Berta, échelle, tuyau

Level Design : Niveau 3 : L'usine

Dans l'usine, une chaîne de production transporte une gigantesque quantité de robots. La chaîne passe dans une machine qui rend les robots catatoniques et obéissants. Un crochet portant une boîte en carton est suspendu.

Durée : 10 sec

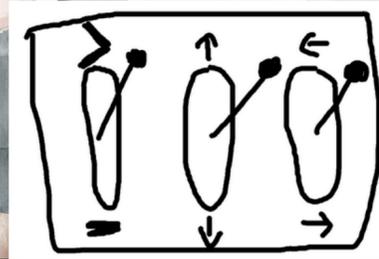


1: Berta est dans le tuyau derrière la grille, elle la frappe et l'éjecte. Elle descend sur la plateforme.

Durée : 2 min 30 sec



2: Berta va actionner les leviers pour faire descendre le grappin et poser la boîte sur la première plateforme puis l'arrête au niveau de la seconde plateforme.



Durée : 30 sec



3: Berta prend la caisse et monte sur la seconde plateforme

Durée : 2 min

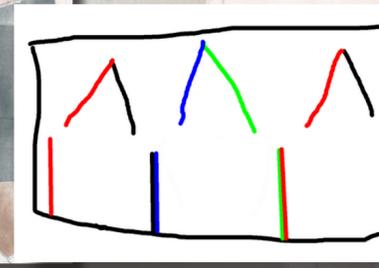


4: Berta trafique les circuits de la machine pour inverser son fonctionnement :

Durée : 1 min



Ici, inverser tous les fils pour que les fils soient connectés à la couleur inverse (noir rouge, Vert bleu, et inversement), puis redescend.



Durée totale du niveau : 6 min 10 sec

Mission Design : Niveau 4 : Le soulèvement

Quête débloquée par : Niveau de l'usine

Débloque : LA FIN

U.S.P : La révolte des robots

Période du jour : JOUR, extérieur

Objectif : Sortir de la ville

Délivreur de mission : -

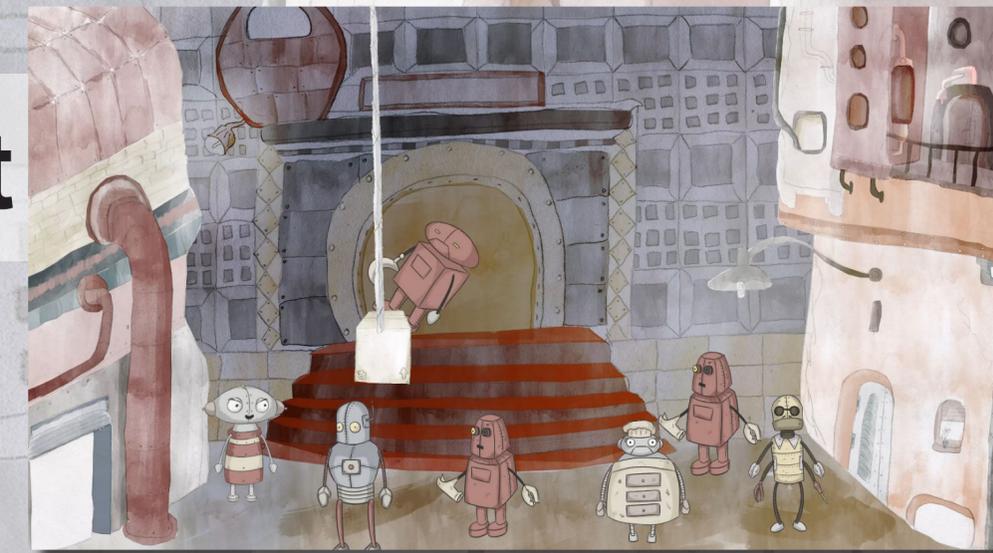
Synopsis : Berta a libéré le peuple du formatage qui lui était imposé, mais maintenant le peuple doit se libérer de la ville. Des policiers/soldats gardent la porte et repoussent violemment quiconque s'en approche.

Mécanique : -

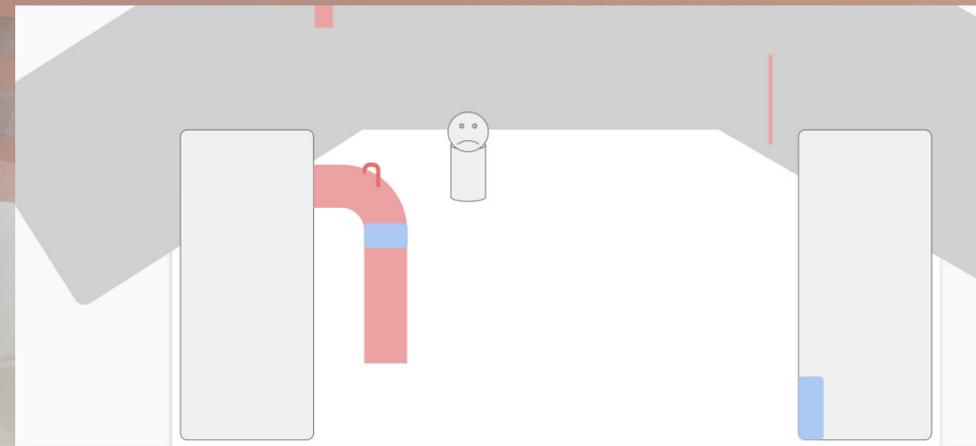
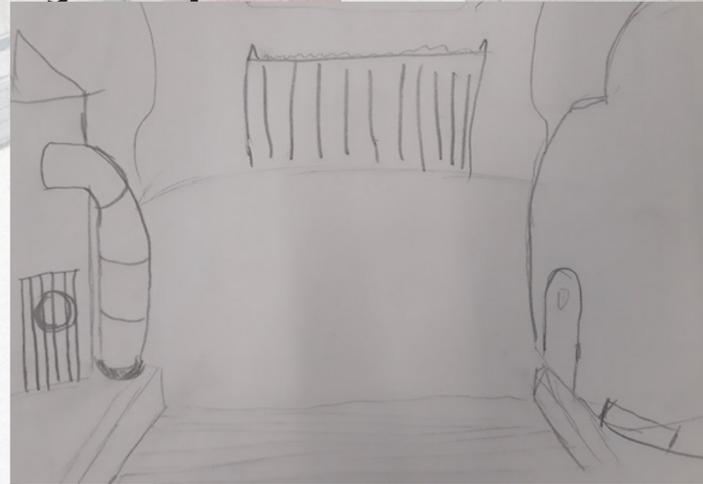
Succès : Tous les soldats sont assiégés et les gens quittent la ville en assiégeant les

- DÉBUT -

- Berta parle à Michel Faucille
- Michel Faucille coupe la corde
- La boîte tombe sur le 1er soldat/policier
- Berta déloge un pavé du sol
- Berta lance le pavé sur l'échafaudage
- L'échafaudage s'écroule et le soldat/policier tombe dans les débris
- Berta monte les escaliers
- La foule la suit et l'aide
- La grille cède et les robots sortent
- FIN -



Récompense: Finir le jeu
Objets : boîte, corde, pavé, grille, escalier, soldats, Berta, mère de Berta, robots outils.



Level Design : Niveau 4 : Le soulèvement

La place est remplie de robots en plein soulèvement. La grille est gardée par 2 gardes (armés ou non). Une caisse est suspendue au dessus de l'un d'eux et l'autre est sur un petit échafaudage en bois. Michel Faucille est non loin de la corde tenant la caisse.

Durée : 1 min



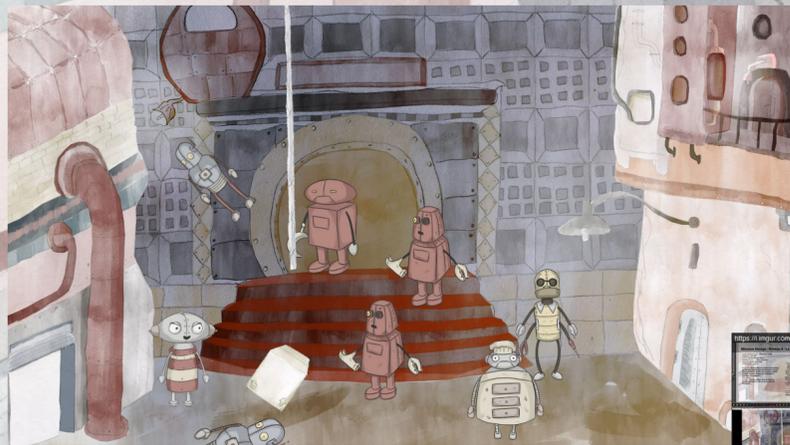
1: Berta va **parler** à Michel Faucille et lui demande de couper la corde.

Durée : 10 sec



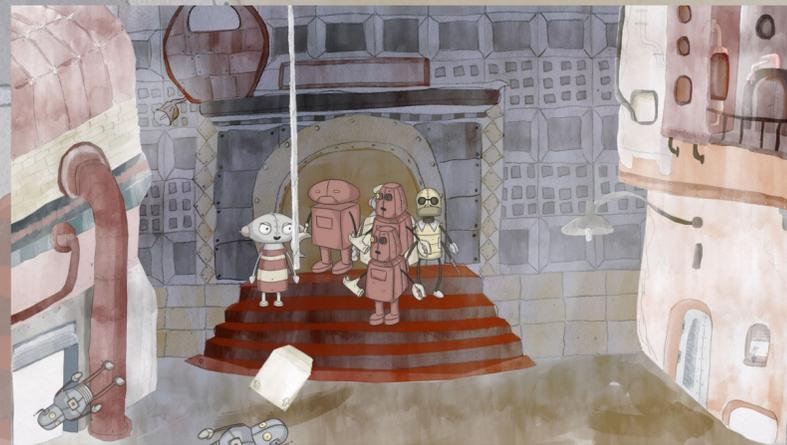
2. Celle ci **tombe** sur le premier soldat/policier.

Durée : 1 min



3: Berta déloge un pavé au sol et le lance sur l'échafaudage du second soldat/policier qui tombe au sol.

Durée : 30 sec



3: Berta monte les escaliers et **pousse** sur la grille. **La foule monte** et l'aide et fait tomber la grille. **Tout le monde sort.**

Durée totale du niveau : 2 min 40 sec

Durée totale du jeu : 20 minutes 30 secondes

Merci

Crédits

Gaëlyk Leclerc-Keroullé

Game Design, Level Design, Vidéos de présentation.

Game Design, Sound Design, Narrative Design

Julien Basque

Pierre Poulard

Game Design, Level Design, Environnement Design, Design de la présentation et du GDD

Game Design, Character Design, Relecture des documents

Noémie Pineaud

Clément Orlandini

Game Design, Programmation, Animation

**Merci à Claire Siegel et Florian Cossart pour leurs retours.
Merci de votre attention.**