

Syam Kettani  
Vincent Casado  
Adem Akome Afane  
Marie Demiautte

# LA BARONNE

Le hasard fascine tout autant qu'il effraie. Omniprésent dans les jeux (cartes tirées, lancers de dés, récompenses aléatoires), reflet de la condition humaine, il faut soit l'accepter ou le défier. Les thèmes du hasard, de la prédictibilité et de la prédiction sont monnaie courante dans les mécanismes ludiques, pour dynamiser la partie, pour précalculer l'issue d'un événement, pour anticiper les comportements des joueurs afin de leur faire miroiter le frisson de la victoire ou le vertige de la défaite. La Baronne explore ces grands piliers à travers un jeu humoristique plongeant dans l'univers de la voyance.

Incarnez un animatronicien au cœur d'un cirque et prenez le contrôle de La Baronne diseuse de bonne aventure mécanisée.

Livrez prophéties et conseils à votre clientèle et éblouissez-les grâce à des jeux de lumières et de sons.

La Baronne est le premier simulateur de voyance mécanisée !

## INTENTIONS

La Baronne explore un univers peu exploité dans le jeu vidéo en dehors du genre horrifique à travers les motifs des fêtes foraines et du cirque. Il revient sur l'histoire de l'occultisme et particulièrement la représentation de la diseuse de bonne aventure. Entre escroquerie et phénomène anthropologique, la voyance est tout autant l'expression d'une manne financière que celle d'une crise et d'une souffrance perceptible par un regain d'intérêt contemporain. Entre psychologue, confident et IA, La Baronne met en scène avec humour comment tout un chacun peut se laisser aller à chercher du réconfort dans le surnaturel en plaçant le joueur aux manettes des prédictions.

AMOUR — SANTE — REUSSITE

## GAMEPLAY

Entre Akinator (Elokense, Scimod, 2007), Who's Lila (Garage Heathen, 2022) et Not For Broadcast (NotGames, 2022), La Baronne met le joueur aux commandes d'un automate des années 1970. Derrière son panneau de contrôle mécanique, il livre des prédictions en échange de pièces de monnaie. A l'aide de son scanner "Boule de cristal", de leviers gestuels, d'expressions, et de phrases pré-construites, le joueur est mis dans la peau d'un technicien à la première personne machinant son tableau de bord, derrière les épais rideaux de l'automate. Son objectif, redorer le blason de La Baronne en restaurant le vieil automate, devenir un expert en prédiction, pour améliorer sa machine et peut être parvenir à enfin quitter la billetterie du cirque pour un avenir plus stimulant.

