

Moving on
out

OVERVIEW

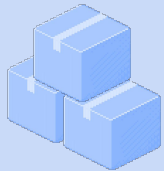
Titre : Moving on/Moving out

Genre : Simulateur
Point & Click

Support :  

Cible : Tout public

Pitch : Préparez votre déménagement dans ce point & click mélancolique. Choisissez parmi vos meubles, bibelots et les souvenirs qui leurs sont associés puis tentez d'en emporter le maximum avec vous, en optimisant l'espace disponible dans le coffre de votre voiture. Arriverez-vous à vous décider avant l'heure du grand départ ?

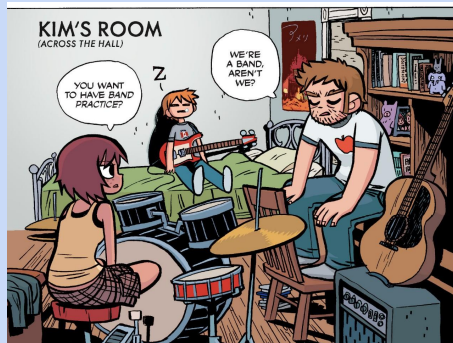


OVERVIEW

Le jeu est divisé en deux espaces distincts. Dans **le studio** se trouvent des objets du quotidien, que le joueur pourra observer et choisir ou non d'emporter dans son déménagement. En parallèle, il lui sera demandé de ranger les objets choisis dans **le coffre d'une voiture**.

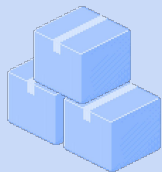
Le jeu se termine lorsque le timer atteint **zéro**. Une jauge de satisfaction apparaît et son remplissage dépend de l'espace occupé dans le coffre. Plus l'espace est optimisé, plus elle sera haute. Cependant peu importe l'issue, le personnage sera déçu de ne pas avoir pu emporter certains objets.

Références



Rusty Lake (2015)
Unpacking (Witch Beam, 2021)
Professeur Layton et la Boîte de Pandore
(Level-5, Matrix Software, 2007)
Scott Pilgrim, Bryan Lee O'Malley (Oni Press,
2004)
Lou !, Julien Neel (Glénat, 2004)

Moving out



Objectifs

Macro :

Réussir son déménagement/remplir le plus possible le coffre dans le temps imparti

Moyen:

Choisir les objets à garder parmi ceux présents dans l'appartement.

Réussir à agencer les objets choisis dans le coffre de la voiture.

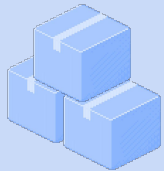
Micro :

Se déplacer à travers le studio.

Observer les objets.

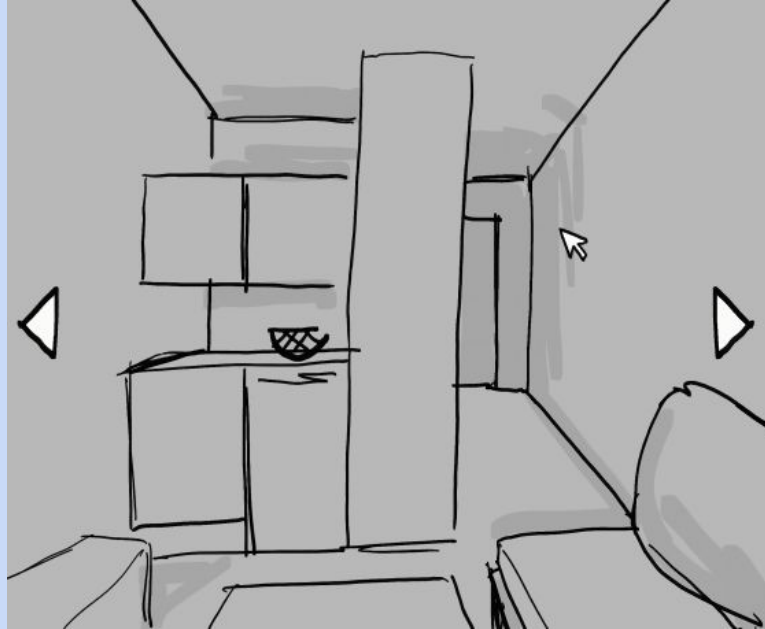
Choisir les objets à garder.

Ranger les objets dans le coffre de la voiture.

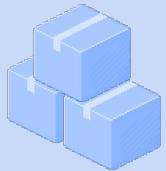


3C - Caméra

Caméra fixe à la 1ère personne qui permet au joueur de prendre la place du personnage et de faire sienne l'expérience du déménagement.



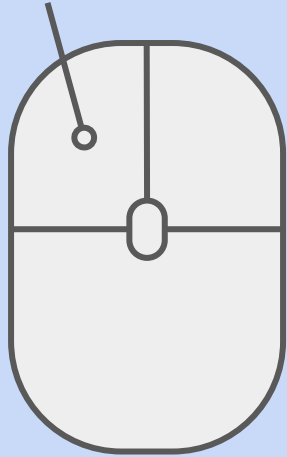
Moving out



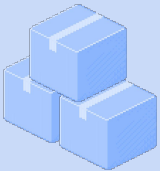
3C - Contrôles

Clic gauche :

- Se déplacer
- Observer
- Collecter
- Ranger

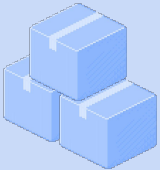
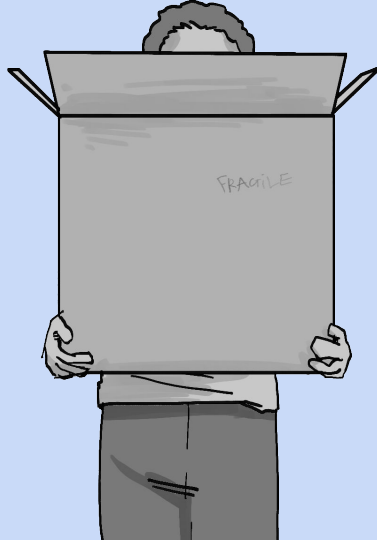


Moving out



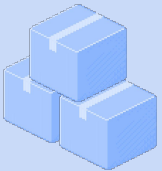
3C - Character

Le joueur/la joueuse incarne **un·e étudiant·e** qui quitte son studio remplie d'objets et de leurs souvenirs associés. L'étudiant·e dispose de peu de moyen pour organiser son déménagement et devra faire des choix parmi tous les objets restants dans l'appartement. Chaque objet est associé à un souvenir, une amitié, une rupture. Ils sont tous plus ou moins importants, et peu importe les choix faits, il lui est difficile de s'en séparer.

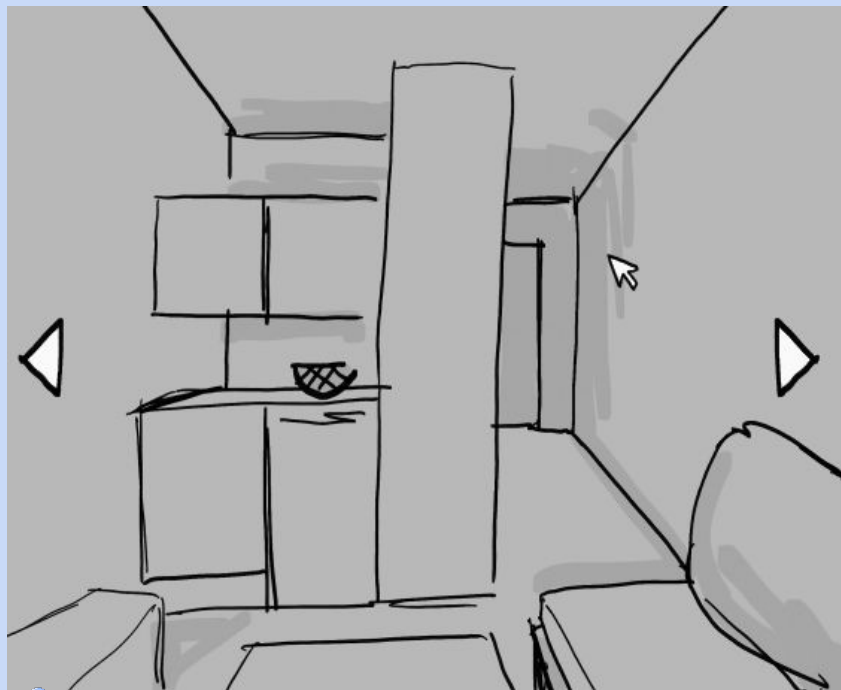


Mécaniques

Mécaniques	Paramètres	Compétences associés
Se déplacer	Nombre de directions disponibles (Durée)	Gestion
Observer	Taille de la zone à l'écran (Durée)	Précision
Collecter	Taille de la zone à l'écran Position à l'écran Nombre d'objets disponibles (Durée)	Intelligence Précision
Ranger	Marge de manœuvre Nombre d'objets disponibles Taille de la zone à l'écran (Durée)	Précision Gestion

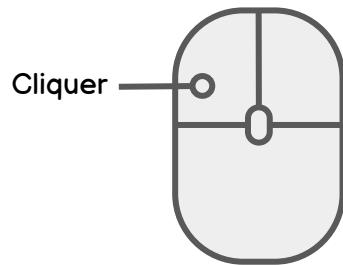


Se déplacer

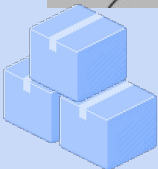


Les flèches permettent d'explorer la pièce divisée en 4 espaces. Dans chaque espace il est possible de se diriger vers la droite ou vers la gauche. Chaque espace possède ses propres objets.

Déplacement dans l'espace → Gestion (où aller en fonction de ce qu'il y a à observer) → Cliquer



Nombre de directions disponibles : correspond au nombre de flèches de déplacement visibles à l'écran

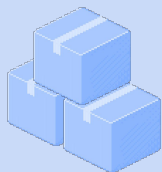


Se déplacer/Tableau de déclinaison

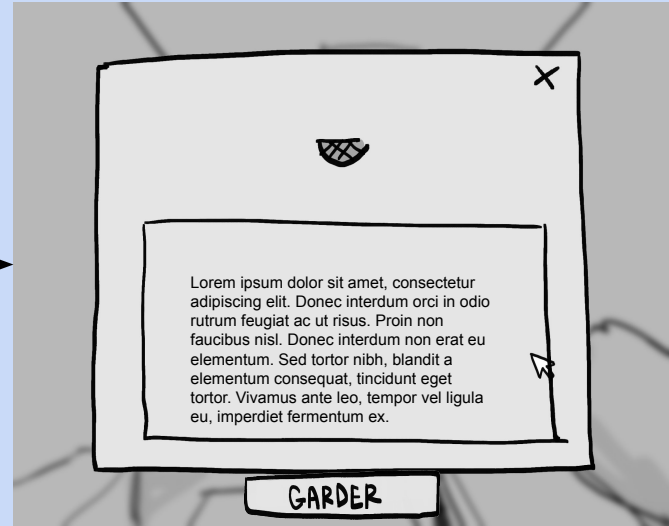
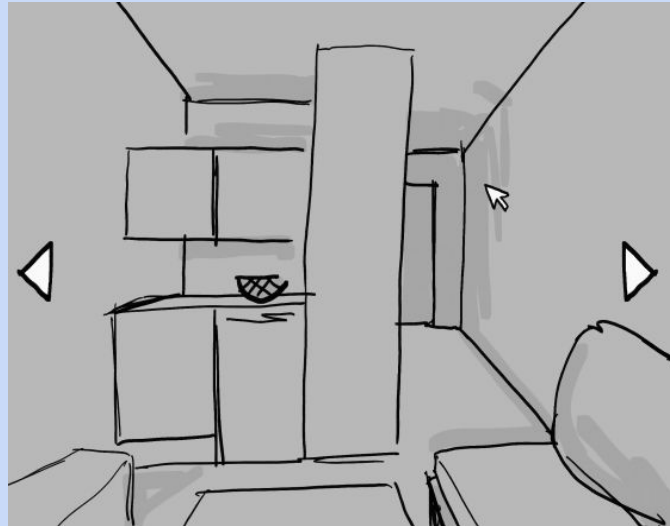
Se déplacer	Pas de défi	Facile	Standard	Difficile	Impossible
Nb de directions	0	1	2-4	>4	Infini

Durée	Illimité	60 minutes	30 minutes	15 minutes	Pas de temps
-------	----------	------------	------------	------------	--------------

La durée est un paramètre transversal qui ne dépend pas des actions du joueur.

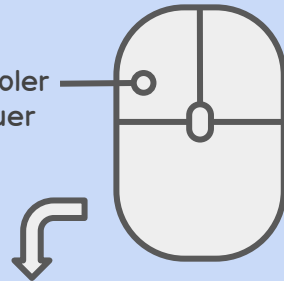


Observer/Collecter

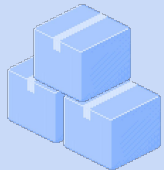


Le joueur a la possibilité d'observer les objets présents dans chaque partie de la pièce et d'avoir un aperçu des souvenirs associées.

Survoler
Cliquer

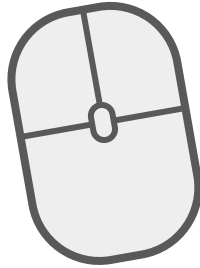


Moving out



Observer/Collecter

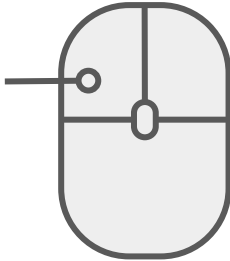
Observer → Précision → Survoler



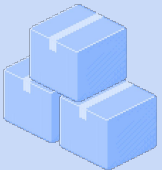
Taille de la zone à l'écran : taille de l'objet qui influe sur la visibilité

Position à l'écran : correspond aux emplacements des objets

Collecter → Précision Intelligence → Cliquer



Nombre d'objets disponibles : nombre d'objets à observer/collecter dans le studio

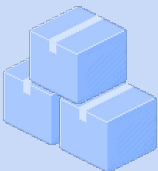


Observer-collecter/Tableau de déclinaison

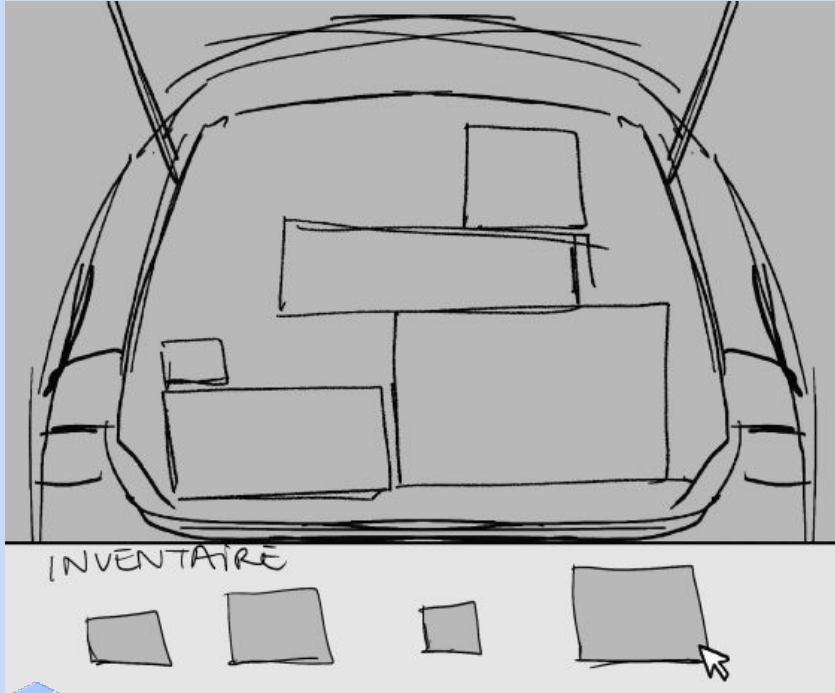
Observer	Pas de défi	Facile	Standard	Difficile	Impossible
Taille de la zone à l'écran	100% de l'espace	50% de l'espace	20% de l'espace	10% de l'espace	5% de l'espace

Correspond à la taille occupée par l'objet à observer.

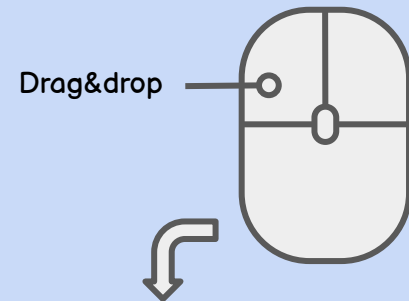
Collecter	Pas de défi	Facile	Standard	Difficile	Impossible
Taille de la zone à l'écran	100% de l'écran	50% de l'écran	10% de l'écran	5% de l'écran	1% de l'écran
Position à l'écran	Au premier plan et central	Au premier plan	A moitié dissimulé	Très peu visible	Pas visible à l'écran
Nombre d'objets disponibles	0	2-10	11-30	>30	Infini



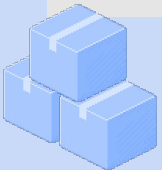
Ranger



En parallèle, il faudra ranger les objets sélectionnés dans le coffre de la voiture. Le manque de place force le joueur/ la joueuse à faire des choix dans les objets à garder et ceux à laisser.



Moving out



Ranger

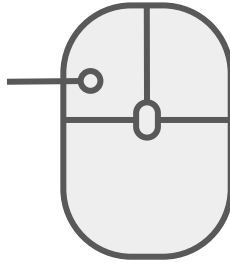
Ranger



Précision
Gestion



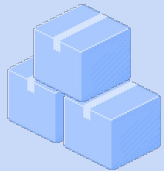
Drag&drop



Marge de manœuvre : lié à la place dans la voiture

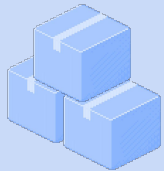
Taille de la zone à l'écran : selon la taille de l'objet, il est plus ou moins aisé de le ranger dans le coffre de la voiture

Nombre d'objets disponibles : nombre d'objets choisis par le joueur dans le studio



Ranger/Tableau de déclinaison

Ranger	Pas de défi	Facile	Standard	Difficile	Impossible
Marge de manœuvre	Illimité	Beaucoup de place	Niveau moyen de place	Très peu de place	Aucune place de rangement
Taille de la zone à l'écran	100% de l'écran	50% de l'écran	10% de l'écran	5% de l'écran	1% de l'écran
Nombre d'objets disponibles	0	2-10	11-30	>30	Infini



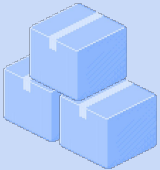
Matrices de variation

Se déplacer	
Nb de choix possibles	Standard (2 directions)

Observer	Papier	Livre	Objet	Meuble
Taille de la zone à l'écran	Difficile	Standard	Standard	Facile

Facile : 50%
Standard : 20%
Facile : 10%

La durée	Difficile (15 min)

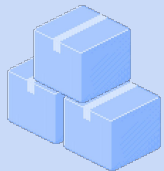


Matrices de variation

Observer/ Collecter	Papier		Livre		Objet		Meuble	
Taille de la zone à l'écran	Difficile		Standard		Standard		Facile	
Position à l'écran ¹	Standard (Visible)	Difficile (Très peu visible)	Standard	Difficile	Facile (1er plan)	Standard	Pas de défi (central + 1er plan)	Facile
Nombre d'objets disponibles ²	Standard (11 à 30)							

[1] La position des objets varie entre les types d'objets et au sein d'un même type d'objets

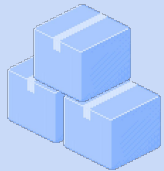
[2] Le nombre d'objets disponibles standards comprends la répartition entre les différents types



Matrices de variation

Ranger	Papier	Livre	Objet	Meuble
Marge de manœuvre	Difficile	Standard	Standard	Facile
Taille de la zone à l'écran	Facile	Standard	Standard	Difficile
Nombre de choix possibles*	Standard			

*Dépend du nombre et de la taille des objets choisis



Notes sur mon expérience

Au moment de réfléchir à ce sujet, je venais de déménager pour la cinquième fois de ma vie mais surtout pour la première fois loin de tous mes repères. J'ai remarqué que chacun de mes déménagements se fait de plus en plus précairement, et bien que j'espère que la tendance s'inverse enfin, je suis heureux de me dire que j'arrive malgré tout à m'adapter à de nouvelles vies. Plutôt que la tristesse de partir, c'est la mélancolie du changement qui m'a inspiré ici (et un hommage à mon précédent chez moi où j'ai laissé plein de choses)

