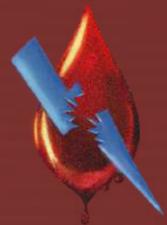




# PROJET TUTORÉ



## I. POWERWASH SIMULATOR - ANALYSE

### PRÉSENTATION STUDIO

### PRÉSENTATION DU JEU

#### A. REPRÉSENTATIONS NARRATIVES

- Contexte
- Narration environnementale

#### B. REPRÉSENTATIONS FORMELLES

- Caractéristiques clés
- Reprise des codes du nettoyage
- Références
- Au travail !
- Un jeu très streamable...
- ...mais aussi speedrunable
- Satisfaction comme leitmotiv
- Etude d'Oxford

#### C. REPRÉSENTATIONS STRUCTURELLES

- Les 3C
- Gameplay & mécaniques
- Objectifs : boucles de gameplay

### NOTRE RESENTI

### AXES CRITIQUES

## II. SOUS PRESSION - DÉTOURNEMENT

### PRÉSENTATION DU JEU

### INTENTION GLOBALE

#### A. DÉTOURNEMENT CONTEXTUEL / NARRATIF

- Contexte
- Les journaux

#### B. DÉTOURNEMENT FORMEL

- Design : Choix graphique
- Sound Design

#### C. DÉTOURNEMENT STRUCTUREL

- Les 3C
- Objectifs et échecs
- Boucles de gameplay
- Mécaniques
- Paramètres atomiques
- Matrices de variations
- Flowchart
- Level Design : Tutoriel
- Simulation réaliste
- Fin du jeu

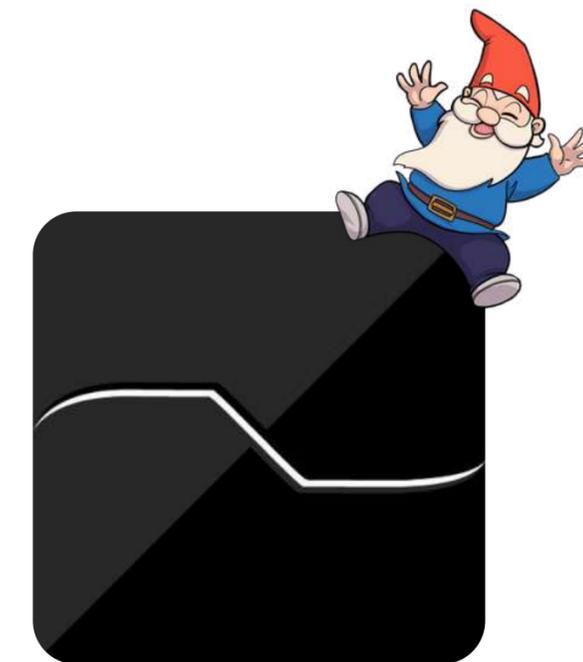
### CONCLUSION

### SOURCES ET BIBLIOGRAPHIES

# PRÉSENTATION DU STUDIO



Le **studio britannique** FuturLab, auparavant indépendant, a rejoint en avril dernier (2024) le groupe **Miniclip**, pilier du jeu mobile casual. Après **20 ans d'expériences** et de productions telles que *Velocity* (2014), *Tiny Trax* (2017), ou encore *Peaky Blinders: Mastermind* (2020), le studio rencontre finalement son premier **succès mondial** avec la sortie de leur jeu de simulation de nettoyage, *PowerWash*.



**Studio :** FuturLab  
**Lieu :** Brighton, UK



# PRÉSENTATION DU JEU



Edition : Square Enix

Genre : Simulation

Accès anticipé : 19 mai 2021 (PC)

Date de sortie : 14 juillet 2022

Mode de jeu : Solo, multijoueur

Plateformes : Microsoft Windows, Xbox One et Series, Nintendo Switch, PlayStation 4 et 5

## PITCH



Relâchez la pression avec PowerWash Simulator ! Éliminez vos soucis grâce aux sons apaisants de l'eau sous haute pression. Allumez votre nettoyeur haute pression et éliminez toute la saleté et la crasse que vous pouvez trouver. Profitez du plaisir simple que procure le nettoyage à haute pression.



 **Tags populaires** des utilisateurs·rices pour ce produit : Casual, Détente, Simulation, 1ère Personne, 3D

## CRITIQUES

**Evaluations récentes** : très positives (786)

**Toutes les évaluations** : extrêmement positives (42,072)

**Score Metacritic** : 76/100 (PC) et 74/100 (XSXS)





# REPRÉSENTATIONS NARRATIVES



# PERSONNAGE PRINCIPAL

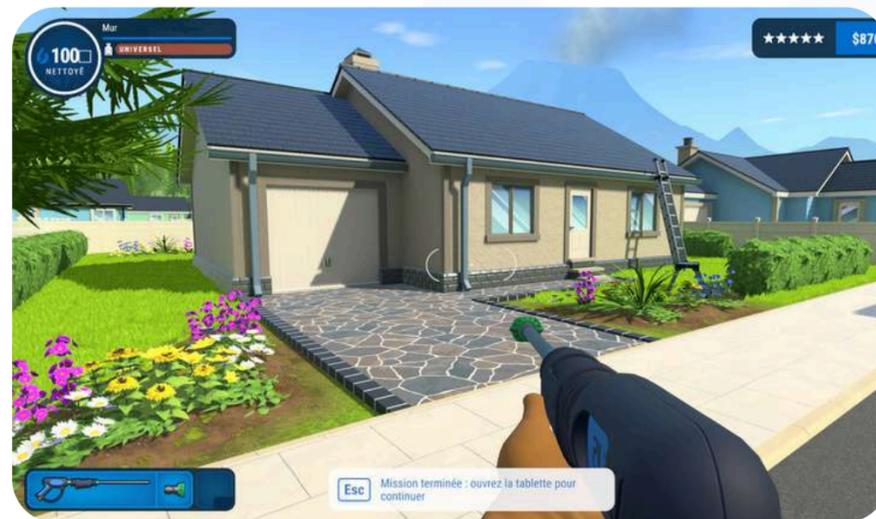


Représentation d'un **personnage non-identifiable et non genré** afin que les joueuses s'immergent un maximum dans leur rôle.



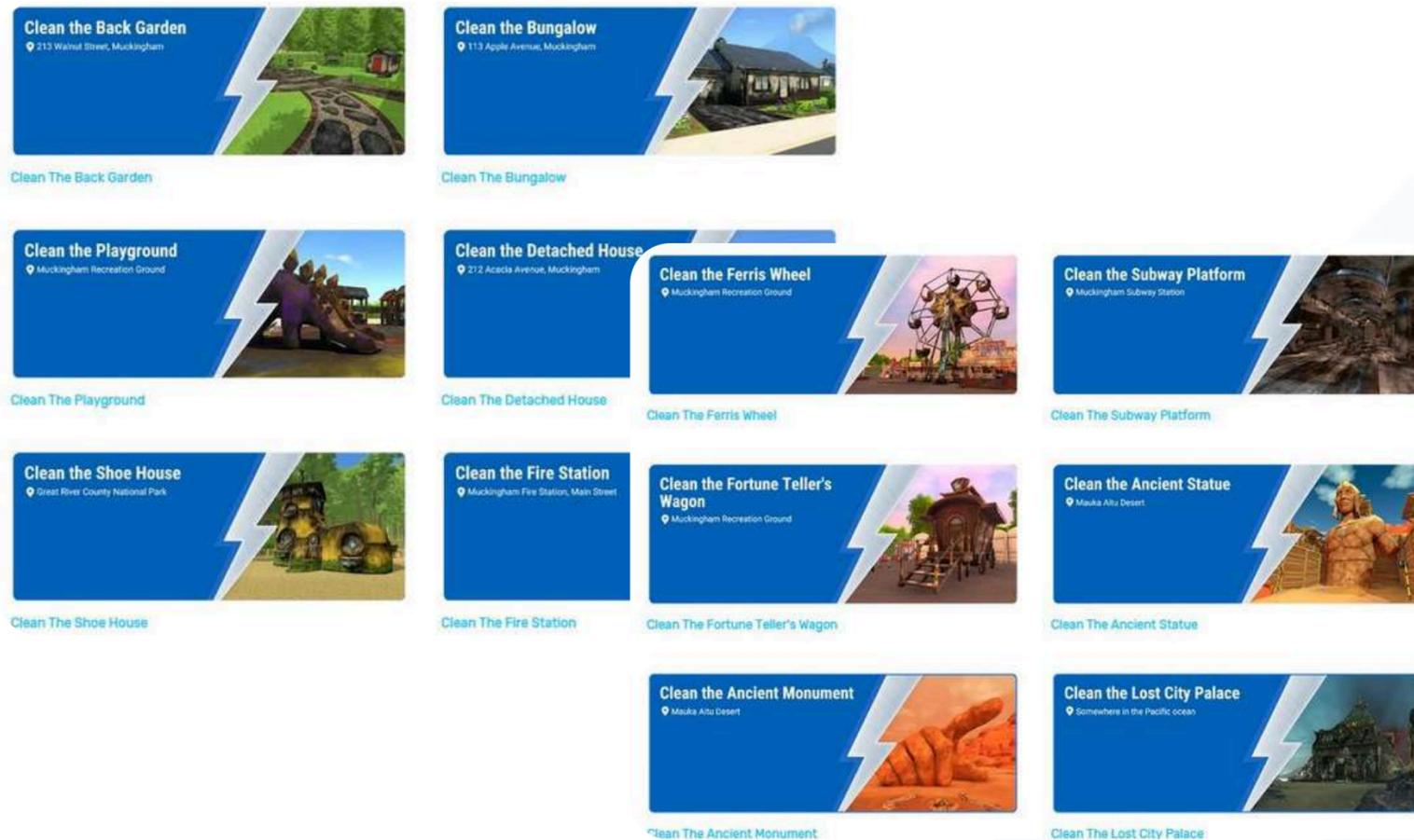
# CONTEXTE

Bienvenue à Muckingham !

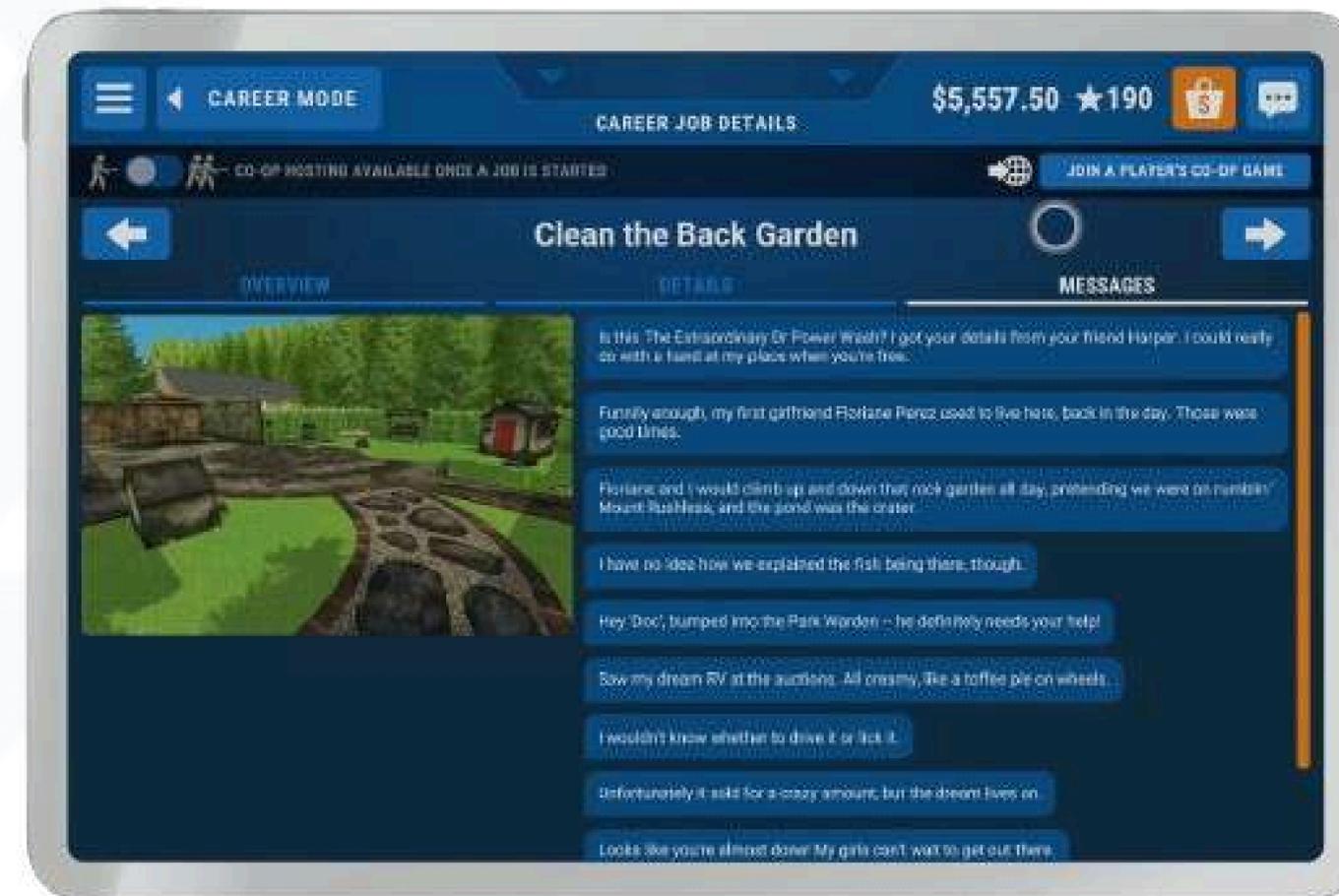


Situé dans la ville fictive de **Muckingham**, le joueur gère une **entreprise de lavage à haute pression**, acceptant des missions variées pour nettoyer des objets allant de maisons à des véhicules.

 **Analyse** : Narration **quasi-inexistante** / très banale



Les principales **variations** dans le jeu se passent au niveau du **level-design** (environnemental story-telling).



Les **messages** que reçus sur la **tablette** lors des missions, donne aux joueuses des **informations** sur les différents lieux à nettoyer ainsi que sur le **client.e**. D'autres indications sont fournies afin de découvrir ce qu'il se passe à Muckingham.

# NARRATION ENVIRONNEMENTALE

Le personnage principal, **propriétaire** d'une entreprise de nettoyage à haute pression à **Muckingham**, voit sa **réputation** grandir en nettoyant des véhicules et des lieux pour ses clients. Parallèlement, des **événements étranges** se produisent, comme la disparition des chats et l'activité autour du **volcan Mont Rushless**. Le **maire** est impliqué dans un **détournement d'eau** pour une **exploitation minière illégale**, ce qui perturbe la chronologie.

Le nettoyeur rencontre **Ceruleon Skye**, un **scientifique venu du futur**, qui révèle que le maire a volé une **technologie temporelle**, provoquant une éruption prématurée du volcan. Après avoir nettoyé un **temple ancien**, le nettoyeur empêche l'éruption et rétablit la ligne temporelle. Finalement, il retrouve le chat disparu du maire, **Ulysse**, caché dans sa camionnette.



**Ulysse** le chat du maire



Maire Jeff Jefferson XII



Ceruleon Skye



Volcan **Mont Ruthless**



# REPRÉSENTATIONS FORMELLES





# CARACTÉRISTIQUES CLÉS

## DES MODES POUR TOUS !

- **Carrière** (1-2pers)
- **Bonus Job** (1-6 pers)
- **Free Play** (1-6)
- **Challenge** (1pers)



## DU MÉNAGE QUI RELAXE

- Jeu très **coloré** & **ambiance relaxante**
- **Améliorations d'équipement** : Possibilité d'améliorer le kasher pour des performances accrues
- **Personnalisation** de son personnage
- **Achat** de nouveaux **outils** et de **produits**
- Mode **Carrière** : Les joueurs construisent leur entreprise en acceptant des missions
- **Variété d'objets** et de **lieux** à nettoyer : Des façades de maisons aux véhicules en passant par des structures uniques

# UNE VERSION VR

Pour une meilleure immersion

Studio : Grass Digital Technology

Date de sortie : 2 novembre 2023

Casques VR : Oculus 2, 3 et Pro

Aussi **satisfaisant** que la version de base ?

- Graphismes et textures **moins qualitatifs**
- Aucun **effets d'eau** !



# ⚡ DE NOMBREUX DLC

Pour toujours plus de contenus

Collaborations fréquentes avec des licences de renoms afin de toujours attirer un public plus large.



20 juin 2024

(Développé par Pine Studio)



14 juillet 2022



24 octobre 2024



16 novembre 2023



29 juin 2023



10 octobre 2024

# REPRISE DES CODES DU NETTOYAGE



## LOGO DE L'ENTREPRISE

Eclair = Efficacité, rapidité, intelligence

Bleu = Stabilité, fraîcheur

Blanc = Propreté, netteté, clarté

Eau = Pureté, propreté, renaissance

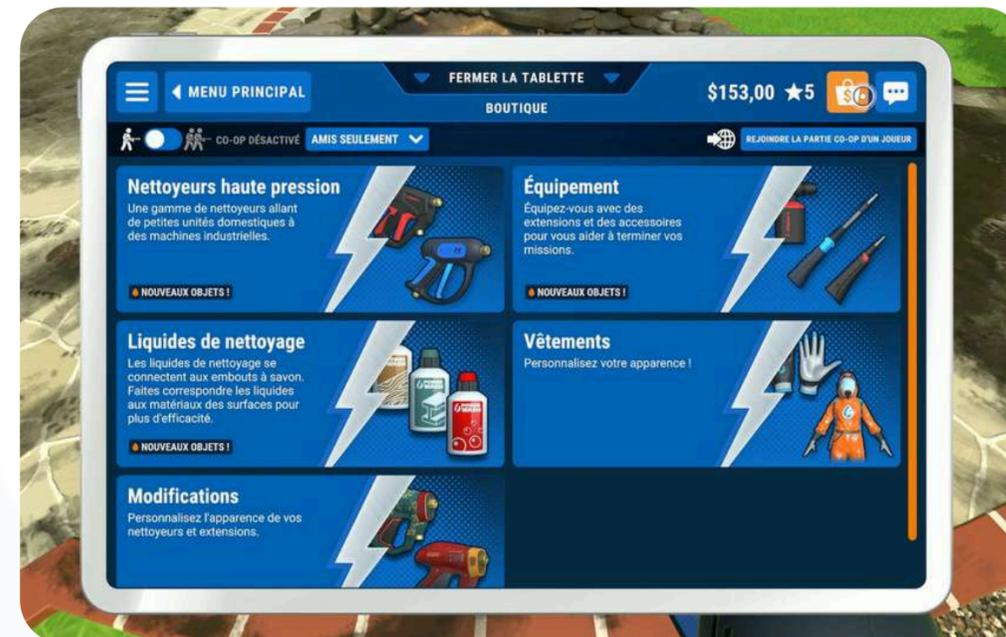


## TENUE DU PERSONNAGE

Vêtements **pratiques**, **solides** et **protégeant** de toute souillure. Apporte une **dimension professionnelle**, où de vraies **compétences** (de nettoyage) sont requises pour un travail **méthodique** et **acharné**.

## DU PROPRE !

Ces codes visuels créent une **atmosphère spécifique**, suscitent des **émotions** précises et par la même occasion, véhiculent des **messages subtils** sur l'importance de la **propreté** et de **l'ordre**.



Tablette utilisée par le personnage



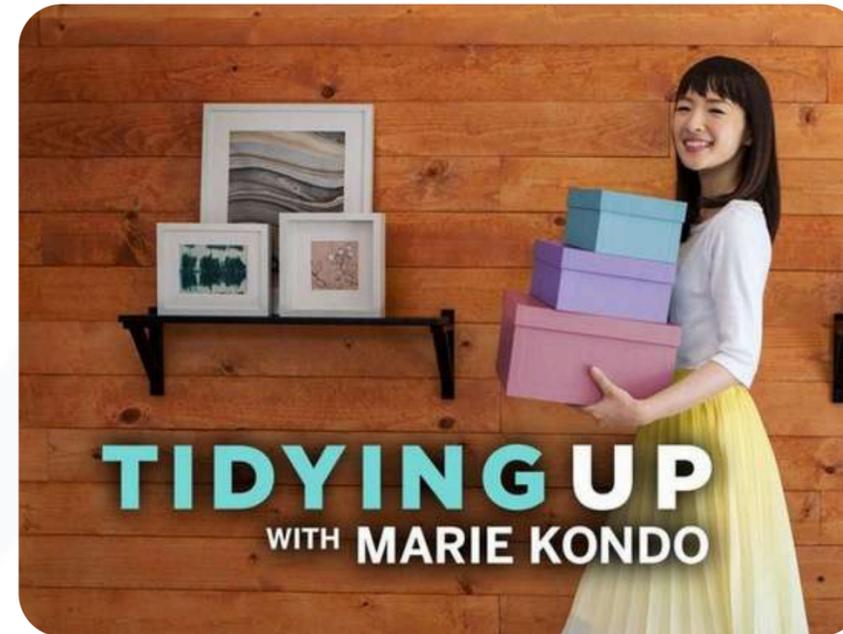
"Avant/Après", C'est du propre (2007)

# RÉFÉRENCES

## C'EST DU PROPRE!



(2007)



(2019)



(2018)



## CASTING CLEANERS LES EXPERTS DU MÉNAGE

(2020)

## POINTS COMMUNS

- Emissions axées sur la **propreté**, le **rangement**, la **rénovation** et le **relooking** (Queer Eye)
- Satisfaction pour les téléspectateurs d'être témoin d'un "**Avant/Après**" (transformation visuelle)
- **Impact émotionnel** important chez les téléspectateurs lors du **résultat final** (implication dans l'expérience traversée par les candidats des émissions)
- **L'ordre** et la **propreté** sont perçus comme une métaphore du **bien-être mental** et de la **réussite**

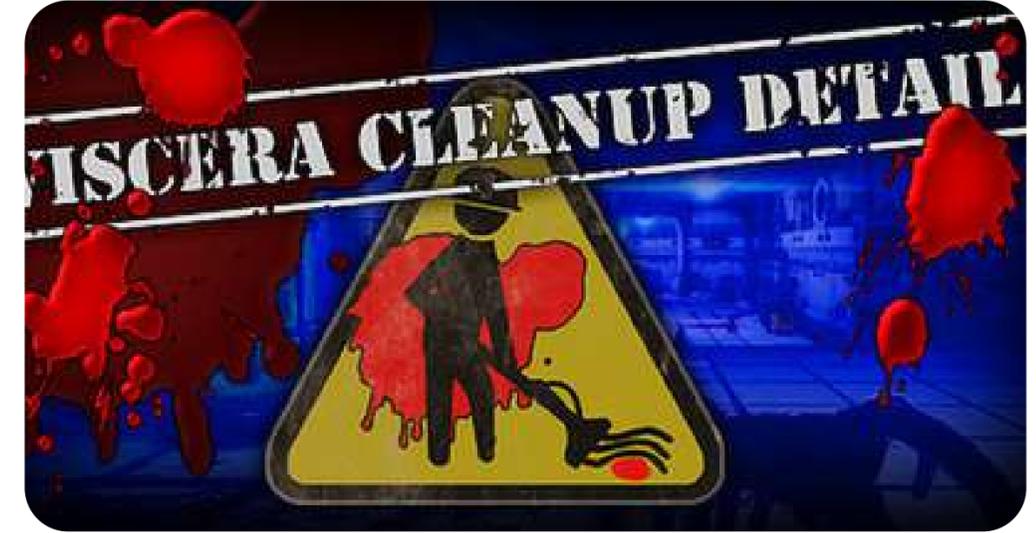
# JEUX SIMILAIRES



Studio : Empyrean (2018)



Studio : President Studio (2018)



Studio : RuneStorm (2018)



Studio : Draw Distance (2018)



Studio : Arsi "Hakita" Patala (2020)  
Niveau secret de nettoyage



Studio : Rubens Games, Freemind S.A (2024)

## IDÉALISATION & GLAMOURISATION

- Représentation d'un travail souvent **précaire**, ici **idéalisé** : l'univers est **coloré**, **aucune fatigue** n'est représentée ni aucune **difficultés physiques** (douleurs)
- L'objectif du jeu est littéralement de **travailler** (d'où le genre de **simulation**)
- Véhicule des **valeurs néolibérales** problématiques : **gain d'argent** pour acheter seulement des objets de personnalisation et de nouveaux outils de plus en plus performants ; **gamification** et **glamourisation** du travail
- Chaque partie d'un objet à nettoyer est **décortiqué** pour plus de **feedbacks**. Chaque **mini-partie** de cet objet détient une valeur monétaire.



DESCRIPTION	VALEUR	OBTENU	STATUT
Support du nichoir	\$2,00	-	-
Panneau de commande	\$1,00	-	63%
Hotte	\$1,00	-	44%
Décorations de la cabane (2/2)	\$2,00	\$2,00	Propre !
Porte de la niche	\$1,00	\$1,00	Propre !
Toit de la niche	\$1,00	-	95%
Murs de la niche	\$2,00	\$2,00	Propre !
Porte de la cabane	\$1,00	\$1,00	Propre !
Portail de clôture	\$5,00	-	56%
Panneaux de clôture (0/5)	\$10,00	-	29%
Poteaux de clôture (0/6)	\$16,00	-	16%
Sommets de clôture (0/5)	\$10,00	-	17%
Bordures de parterre de fleurs (0/3)	\$18,00	-	0%
Étagères de nourriture (0/2)	\$2,00	-	5%
	<b>\$400,00</b>	<b>\$9,00</b>	<b>20%</b>

Valeur monétaire des différentes surfaces

*“L'eau dans 20/30 ans, y en aura plus”*

Utilisation massive d'eau, **sans conscience écologique !**



# UN JEU (TRÈS) STREAMABLE...

Ces dernières années, **popularité croissante** sur **Twitch** des jeux de simulation. Des créateurs·rices de contenu de **renoms** jouent de plus en plus à ce genre de jeu - considéré de niche - sur la plateforme (Antoine Daniel, Horty, AngleDroit, Joueur du Grenier, etc).

## LES RAISONS

- Facilité de jouer à un jeu de simulation dû à ses **mécaniques simples**
- Fait de pouvoir **coupler la discussion à un jeu**
- **Satisfaction visuelle** du jeu : témoin de ce besoin de **capter l'attention**
- Facilité pour les viewers qui arrivent sur un stream en cours de route de **comprendre rapidement** le principe du jeu et donc de rester capté
- Jouer en **coopération** avec des **amis**
- Mettre de la **musique** en fond

“

Moi, par exemple, j'ai toujours défini PowerWash comme un support à Just Chatting [...] Sur Twitch, tu te rends compte que les discussions ça plaît beaucoup, car quand tu passes sur un jeu, globalement et peu importe le streamer, le nombre de viewers va avoir tendance à baisser légèrement. Alors, le fait de pouvoir coupler la discussion à un jeu, c'est vraiment agréable.

”

Angle Droit, Dans Powerwash ou Supermarket Simulator, travailler est "apaisant" pour AngleDroit", [Ouest France](#), 26 avril 2024



BagheReplay - L'ASMR Karcher avec Hortyunderscore (Youtube)



PowerWash Simulator a été l'un des jeux nommés lors de la **ZLAN 2023**

# ...MAIS AUSSI SPEEDRUNABLE

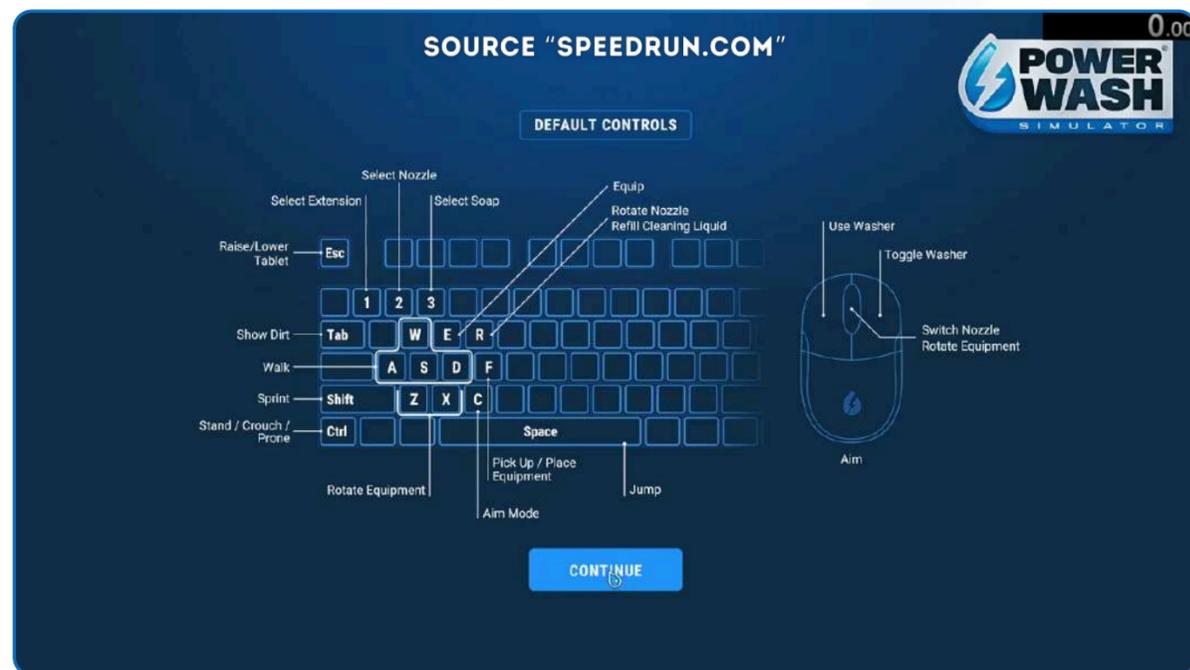
Un détournement déjà en place

⚡ **Speedrun** : Pratique qui consiste à terminer un jeu vidéo le plus **rapidement possible**.

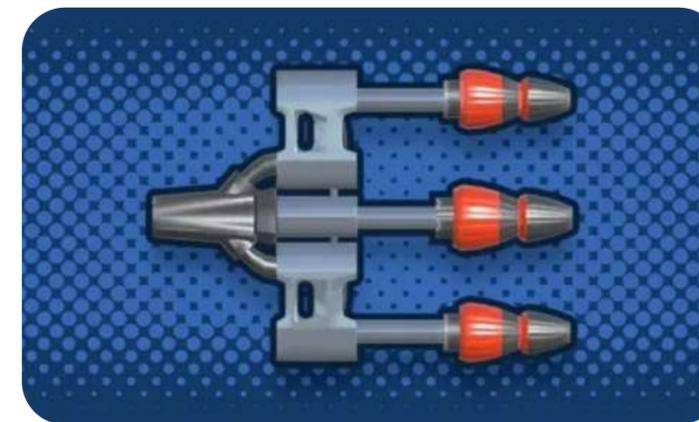
## PLACE À L'EFFICACITÉ

Dès l'**early access**, le côté **relaxant** et **cosy** du jeu a été **détourné** pour en faire un jeu axé sur la **vitesse** et l'efficacité plutôt que le **loisir**. Des joueuses ont délaissé le **travail répétitif** et **lent** permettant de trouver la satisfaction d'un travail bien fait.

*"PowerWash Simulator's speedrunning scene puts both time and water under extreme pressure", Eurogamer (2022)*



Record du monde détenu par **Altradil** : **18s 616ms**  
(Niveau "Clean the Van")



**Embout triple** permettant un meilleur **speedrun**

**"Wiggle-waggle"** : **Technique** de speedrunning développée par les joueuses de la **communauté**. Le concept est de laisser le jet d'eau en **automatique** tout en déplaçant rapidement le curseur d'un côté à l'autre.

Le jeu inclut un mode **"Challenge"**.

L'objectif ? Utiliser le **moins de quantité d'eau** possible et terminer le niveau le plus **rapidement possible** !



# SATISFACTION COMME LEITMOTIV

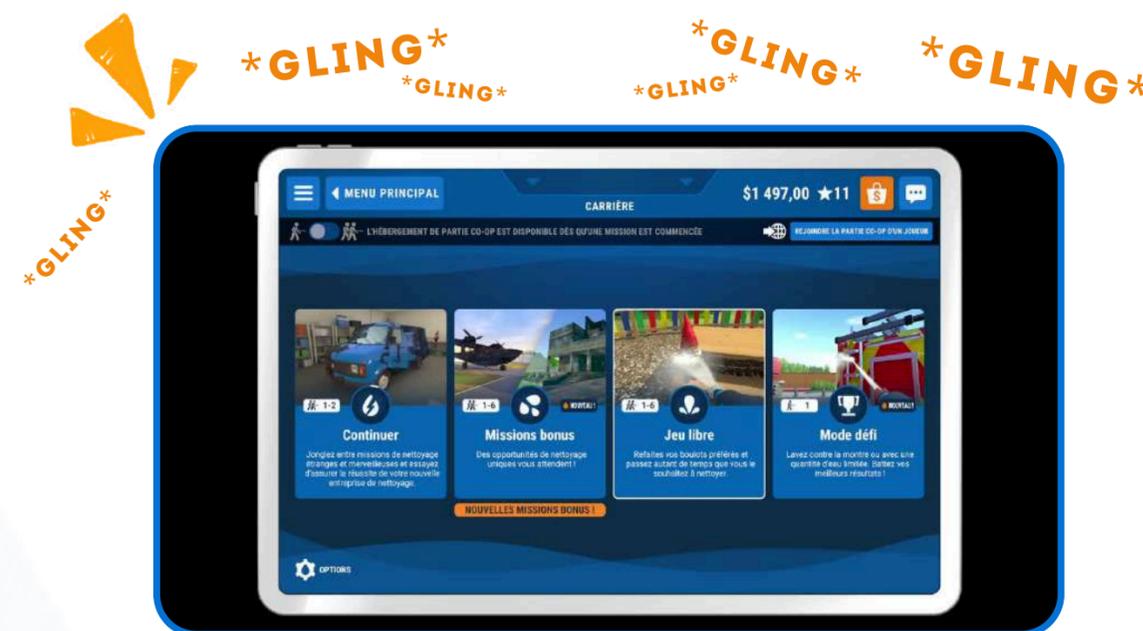
## LE SUPER POWER DE FUTURLAB

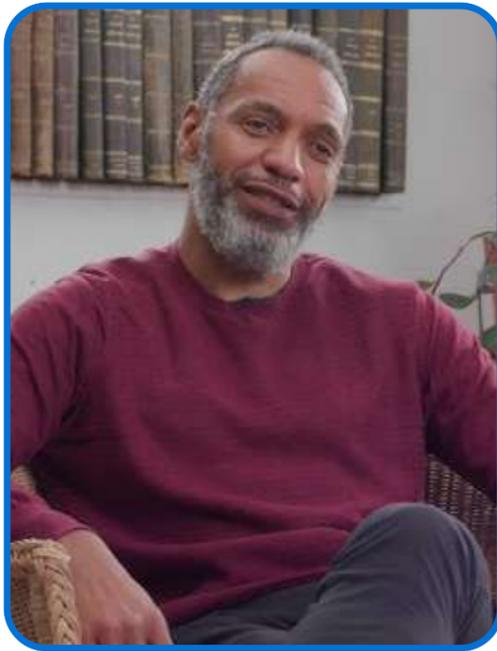
- La **satisfaction** représente la **promesse de l'expérience** offerte et mise en avant par le studio FuturLab
- **Feedbacks visuelles** (effet de brillance sur les surfaces dû à l'eau et la propreté) et **gimmicks sonores** ("gling") à chaque tâche enlevée ce qui participe à la création de l'émotion de satisfaction chez les joueuses
- Sentiment de **fierté** et de **gratification** chez les joueuses à la moindre **mini-tache** accomplie
- **Timelapse** disponible en fin de partie qui retrace le nettoyage effectué (cc: "Avant/Après")
- Pas de **temps limite** (chronomètre) pas de **difficulté particulière** (boss de fin, level design, mécaniques, etc.), pas de possibilité de mourir donc **aucune génération de stress**

## UN PHÉNOMÈNE DE SOCIÉTÉ ?

- Rapprochement avec le phénomène des trends sur les **réseaux sociaux** (*Tik Tok, Instagram*) où les vidéos dites "**satisfying**" ont gagné en popularité ces dernières années
- Effets produits : **captation de l'intention**, sentiment **d'hypnose**, de bien-être, de sécurité, implication potentielle de la **dopamine** et de **l'ocytocine**
- Lien avec l'**Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR)** : bien que seulement 10 à 20 % de la population en font l'expérience, cet état émotionnel offrirait des bienfaits comme la **réduction du stress**, de **l'anxiété** ou de **l'insomnie**

"ASMR : quels sont les bienfaits réellement prouvés par la science ?", [National Graphic](#) (2024)





**YANN LEROUX**

- ⚡ Docteur en psychologie
- ⚡ Psychanalyste
- ⚡ Spécialiste des jeux vidéo

“

*Le succès des jeux de simulation s'explique [...] "Ce sont des jeux qui permettent de **satisfaire le besoin de compétences**. Vous avez une tâche à accomplir avec un objectif final: rendre les choses plus proches qu'elles ne l'étaient."*

”

*"J'ai été happé dès les premières secondes": qu'est-ce qui fascine tant les joueurs de PowerWash Simulator ?", [BFMTV](#) (2023)*

“

*Arthur Trognon, neuropsychologue, évoque d'ailleurs un "**état de plénitude méditatif**" lorsque l'on regarde des vidéos de nettoyage.*

”

*"J'ai été happé dès les premières secondes": qu'est-ce qui fascine tant les joueurs de PowerWash Simulator ?", [BFMTV](#) (2023)*



**ARTHUR TROGNON**

- ⚡ Neuropsychologue



# ÉTUDE D'OXFORD

Le JV comme impact positif sur l'humeur



- Création de *The PowerWash Simulator Research Edition* en collaboration avec *Oxford Internet Institute* (branche de l'université d'Oxford)
- Etude sur les **effets des jeux vidéo sur la santé mentale des joueuses**
- Taux de participation très élevé, avec plus de **8 695 joueurs** issus de 39 pays

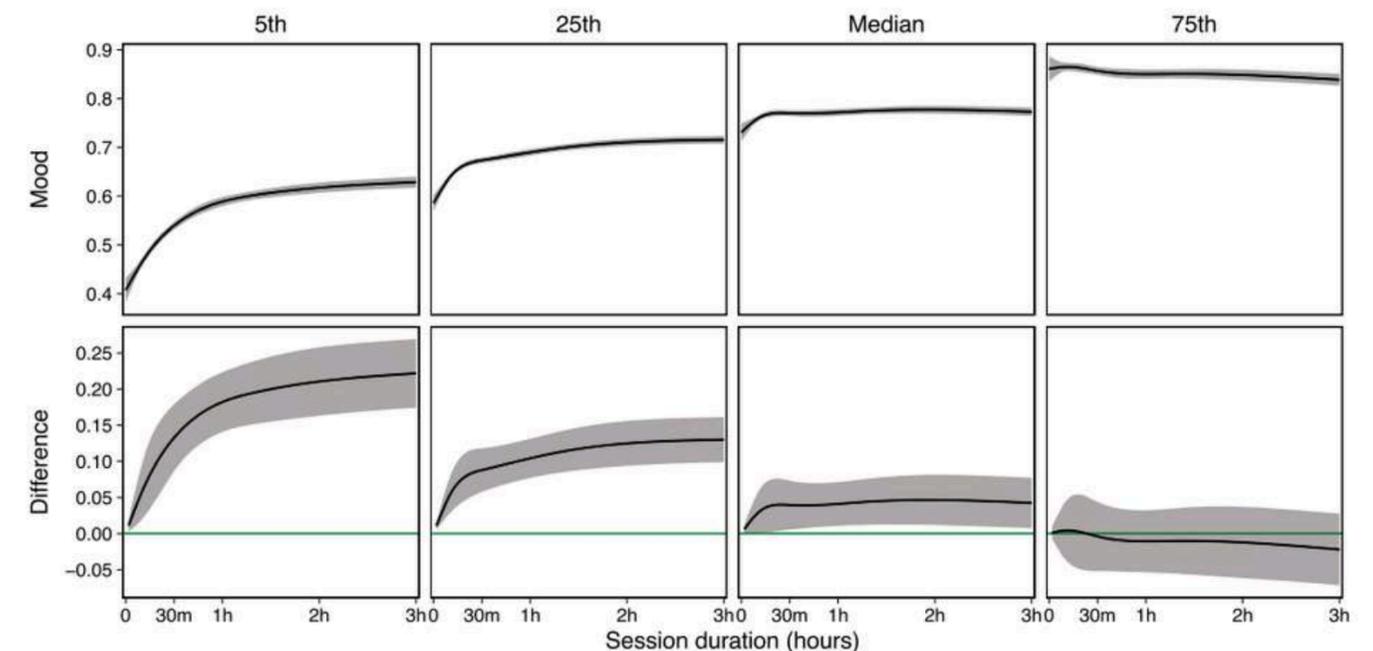
## RÉSULTATS

- Les chercheurs d'Oxford ont constaté qu'environ **72 %** des joueurs ont montré une **amélioration de leur humeur** en jouant à *PowerWash Simulator*
- Sur **162 325 rapports d'humeur**, l'humeur moyenne des joueurs était plus **positive** pendant la partie que lorsqu'ils ont commencé chaque session

**Estimation (des variations) de l'humeur** en fonction de la durée de la session et de l'humeur avant de jouer.

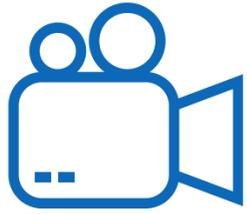
**En haut :** Humeur de l'utilisateur moyen pendant une session de jeu avec l'humeur avant de jouer aux 5e, 25e, 50e et 75e percentiles (colonnes). Les rubans indiquent un intervalle de confiance à 95 %.

**En bas :** Idem, mais avec le changement d'humeur sur l'axe des Y.



# REPRÉSENTATIONS STRUCTURELLES





## CAMERA

- Vue à la **première personne** pour accentuer **l'immersion** ce qui est nécessaire dans un jeu de simulation de travail
- Pour plus de **précision** dans le nettoyage, possibilité de rompre le lien entre la caméra et le nettoyeur haute pression



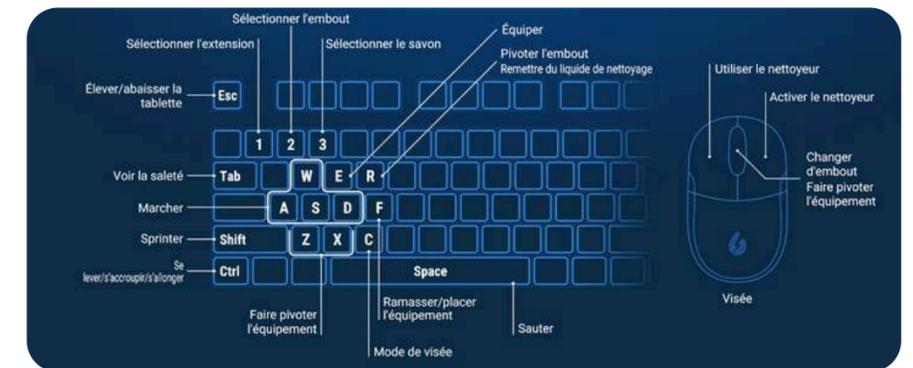
## CHARACTER

- Le personnage incarné est un **auto-entrepreneur** d'une entreprise de nettoyage à haute-pression
- **Non généré**, pas de voix, ni de backstory
- Possibilité de **personnaliser la tenue** (uniforme, gants)



## CONTROLS

- Contrôle propre au genre **FPS**
- Déplacement : **ZQSD**
- Sprinter : **Shift**
- S'accroupir et s'allonger : **Ctrl**
- Sauter : **Espace**
- Utiliser le nettoyeur : **Clique gauche**
- Activer le nettoyeur (automatique) : **Clique droit**
- Equiper outil : **E**
- Pivoter embout : **R**





# GAMEPLAY & MÉCANIQUES

Un FPS de ménage...



## PHYSIQUES

- Se déplacer (sprinter)
- Sauter
- S'accroupir
- Se coucher
- Viser
- Déplacer des objets (échelles et escabeaux)
- Projeter de l'eau

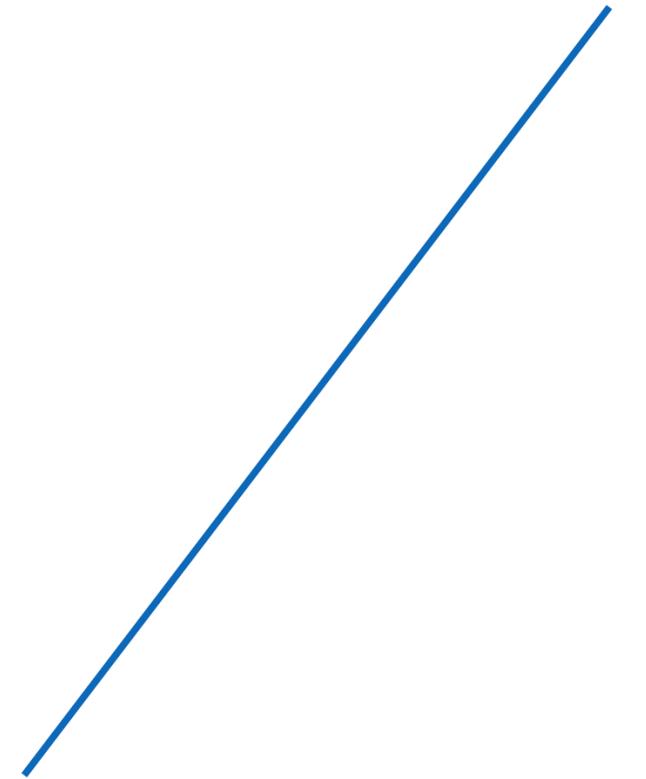


## MENTALES

- Optimisation du nettoyage des tâches
- Choix de l'équipement le plus adapté (embouts, extensions, produits)
- Rotation du jet d'eau



## SOCIALES



# GAMEPLAY & MÉCANIQUES

Simpliste mais stratégique

## VISER TIRER

- Mécaniques **simples**, pas de réels difficultés, pas de compétition
- Mécaniques **aliénantes**, **redondance** extrême



### Utilisation du jet à haute pression

Pour optimiser le nettoyage, identifier le **type de tache** (crasse, boue, lichen, etc.) afin d'utiliser les **embouts adéquats**



### Achat et utilisation de produits et équipements

Pour optimiser le nettoyage, identifier les **surfaces** (pierre, verre, métal, plastique, etc.) afin d'utiliser les **produits** et les **extensions adéquats**



### Navigation

- Utiliser et **déplacer** les échelles/escabeaux
- Pour les taches les plus tenaces, **sauter**, **s'accroupir** ou **s'allonger**

# ⚡ OBJECTIFS : BOUCLES DE GAMEPLAY

MACRO

## ⚡ MODE CARRIÈRE

### OBJECTIF

Rendre Muckingham propre et développer son auto-entreprise

**HABILETÉS :** Précision et Intelligence du joueuseuse

### CHALLENGE

Réaliser (nettoyer) tous les niveaux

### RÉCOMPENSE

Muckingham est propre et l'entreprise est florissante



# OBJECTIFS : BOUCLES DE GAMEPLAY

MOYENNE

## MODE CARRIÈRE

### OBJECTIF

Débloquer une nouvelle zone à nettoyer

**HABILETÉS :** Précision et Intelligence du joueur

### CHALLENGE

Nettoyer 99% de saletés

### RÉCOMPENSE

Nouvelle zone de nettoyage débloquée



# ⚡ OBJECTIFS : BOUCLES DE GAMEPLAY

MICRO

## ⚡ MODE CARRIÈRE

### OBJECTIF

Nettoyer une tache spécifique  
(boue, lichen, sable, crasse, moisissure)

**HABILETÉS** : Précision et Intelligence du joueur

### CHALLENGE

Choisir l'équipement, la position et  
la rotation adaptée

### RÉCOMPENSE

Surface propre



# NOTRE RESENTI

Après une session de jeu

Mode de jeu analysé : Free Play (4 personnes)

## POINTS POSITIFS

- Possibilité de faire des **dessins** (aspect **créatif**)
- Choix multiples dans les **outils** à utiliser (**adaptabilité aux tâches**) : partie infime de réflexion
- **Diversité** des lieux et des objets à nettoyer
- Effet de **brillance** sur les **surfaces mouillées et propres** est agréable visuellement
- **Bruit de l'eau** (SFX) **agréable** à entendre (lien étroit avec de l'ASMR)
- Récurrence des **feedbacks** tels que "**DING**" (SFX) une fois la partie d'un objet nettoyée
- Jeu idéal pour **discuter** et faire une ou **plusieurs activités simultanément**
- **Timelapse** à chaque fin de niveau complété - la seule trace restante d'un travail acharné (satisfaction d'un "**Avant/Après**" - transformation visuelle)
- Très **addictif** ! Très tentant d'enchaîner différents lieux / objets à nettoyer entre amis
- **Plaisir** que l'on peut retrouver dans les **jeux à gratter** (sans l'aspect d'une récompense aléatoire) ou dans les **coloriages**

## POINTS NÉGATIFS

- **Frustration** de ne pas trouver les dernières **tâches de saletés quasi-invisibles** dans les recoins. Utilité précieuse de la mécanique "**highlight**" des tâches et de la **tablette** indiquant les objets restants.
- Dans notre cas, il était **décevant** d'avoir **directement accès** à tous les outils, produits et objets de personnalisations. L'argent gagnée lors des missions n'était donc **d'aucune utilité**.
- Pas de **tableau des scores** ni de pourcentages de saletés nettoyée par personne. **Absence** de l'aspect de **compétition** qui pourrait ajouter un peu de **challenge** entre amis.





# AXES CRITIQUES

Axes critiques récapitulatif



## REPRÉSENTATION NARRATIVES

- **Personnalisation esthétique** des outils sans impact réel sur l'efficacité
- **Progression économique simplifiée** (achat de matériel grâce à l'argent gagnée suite aux missions)
- **Univers visuel attractif** pour le streaming, gommant les défis réels du métier

## REPRÉSENTATION FORMELLES

- **Idéalisation** d'un **travail pénible**, transformé en **activité relaxante**
- Parallèle avec les **vidéos satisfaisantes** : nettoyage apaisant avec participation directe
- **Gamification du travail** et flou croissant entre travail et loisir dans une société néolibérale

## REPRÉSENTATION STRUCTURELLES

- **Suppression du score**, de la gestion du temps (**timer**), et de la **difficulté** : expérience uniforme et purement satisfaisante
- **Absence** de **conséquences physiques** ou **écologiques**, univers simplifié (crasse homogène, pas d'effort réel)



SOUS PRESSION



# PRÉSENTATION DU JEU

Grâce à vous, pour la première fois les **politiciens** seront **blanchis** au sens littéral du terme !



**Genre :** Simulation

**Plateforme :** PC

**Mode de jeu :** Solo

**Moteur de jeu :** Unreal Engine

## PITCH

Subissez la pression en tant qu'**agent d'entretien** !

Fraichement recruté·e par **Kharon Corp (K.C)**, vous avez pour tâche quotidienne de **nettoyer** l'ensemble de **l'hémicycle**.

Composez avec la **fatigue du ménage** et les **outils défectueux** pour satisfaire vos supérieurs et ramener quelques **Eltés** † chez vous.

Restez à votre place parmi les **grands dirigeants du pays** et vous découvrirez peut-être quelques **vérités peu reluisantes**.



# INTENTION GLOBALE

Axes critique d'analyse

## UN JEU DE SIMULATION QUI PREND POSITION

1

Mise en lumière des **difficultés physiques** engendrées par un **métier physique**

2

Critique de l'**idéalisation** d'un **métier éreintant** comme le fait *PowerWash Simulator*

3

Dénonciation d'un **manque de reconnaissance (invisibilisation) et de valorisation** envers les **métiers de l'entretien** (ici Technicien de surface) mais plus généralement les métiers de la propreté

4

Volonté de porter une critique sur la **gamification généralisée** des jeux de **simulation de travail**

5

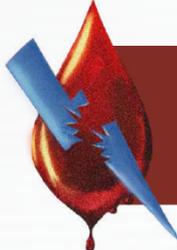
Dénonciation des **conditions de travail précaires**, inflation et difficultés à vivre, à subvenir à ses besoins

6

Volonté de porter une **critique** sur certains **actes commis** par les **personnalités politiques**, notamment en France



# DÉTOURNEMENT CONTEXTUEL



# CONTEXTE

UNIVERS FICTIF

Dans un **pays fictif**, où ni l'année, ni l'époque n'est connu, le joueuse est plongé-e dans un univers où **l'ordre et la discipline règnent**, mais où les **enjeux politiques et sociaux** sont omniprésents. Kharon Corp (C.K), bien plus qu'une simple société de nettoyage, est un **acteur clé** d'un **système politique autoritaire**, étroitement lié au **gouvernement**.

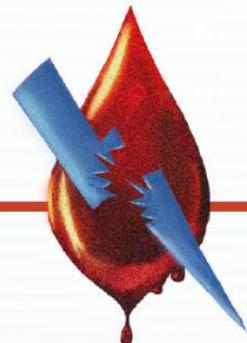
## KHARON CORP (K.C)

**"PROPRETÉ EN RENFORT, SANS EFFORT !"**

L'entreprise K.C **exploite** ses employés en les **sous-payant**, tout en **prélevant** une partie de **leur salaire** à des **fins personnelles** pour ses hauts dirigeants.

Les **conditions de travail** sont **déplorables** : **outils défectueux** et peu efficaces ; **cagibi insalubre** comme salle de pause.

Toute tentative de **syndicalisation** ou de **protestation** est **étouffée**.



## GOVERNEMENT

**"ORDRE, RIGUEUR, MÉRITE"**

Le pays est dirigé par un **groupe restreint** de politiciens·nnes qui se partagent le pouvoir.

Leur administration est fortement **influencée** par les intérêts des **grandes entreprises**, comme Kharon Corp, ce qui a conduit à une érosion progressive des **droits des travailleurs**.

Les lois adoptées favorisent principalement les **élites économiques** et renforcent les **mécanismes de contrôle sur la population**.

## SYNDICAT

**"NETTOYER L'HÉMICYCLE MAIS PAS NOS DROITS"**

**Très peu d'informations** sont divulguées sur ce syndicat qui s'est progressivement formé au sein de Kharon Corp.

Redoutant les **répressions** de l'entreprise et confrontés à des **lois limitant leurs droits**, ce syndicat s'est organisé dans **l'ombre** et revendique déjà plusieurs **actions chocs violentes**.





# LES JOURNAUX

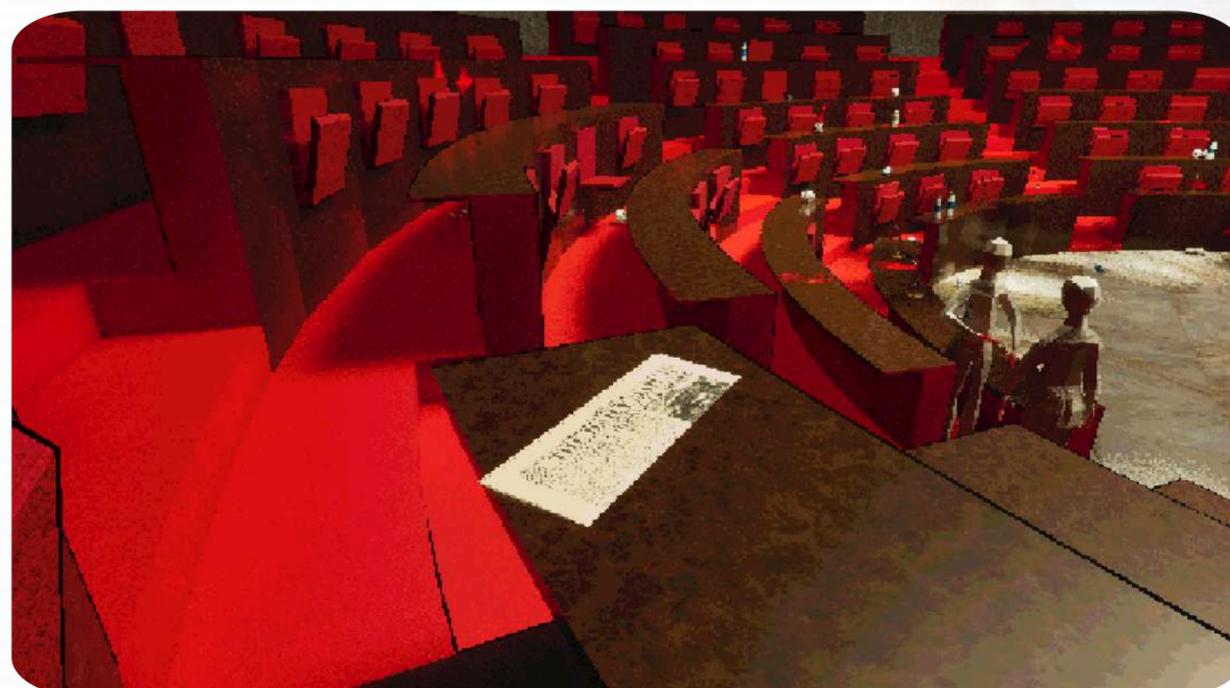
DES POLITICIENS PAS TRÈS NETS



Les **journaux** sont disposés dans **l'hémicycle** lorsque le personnage réalise sa journée de travail.

Ce dernier peut les **ramasser (E)**. Une fois ramassé, un **pop up** apparaît à gauche de l'écran du joueur, **exposant** un **méfait** ou une **corruption** impliquant un·e politicien·ne. Ces faits sont tirés de la **réalité** et font référence à des **personnalités politiques françaises**.

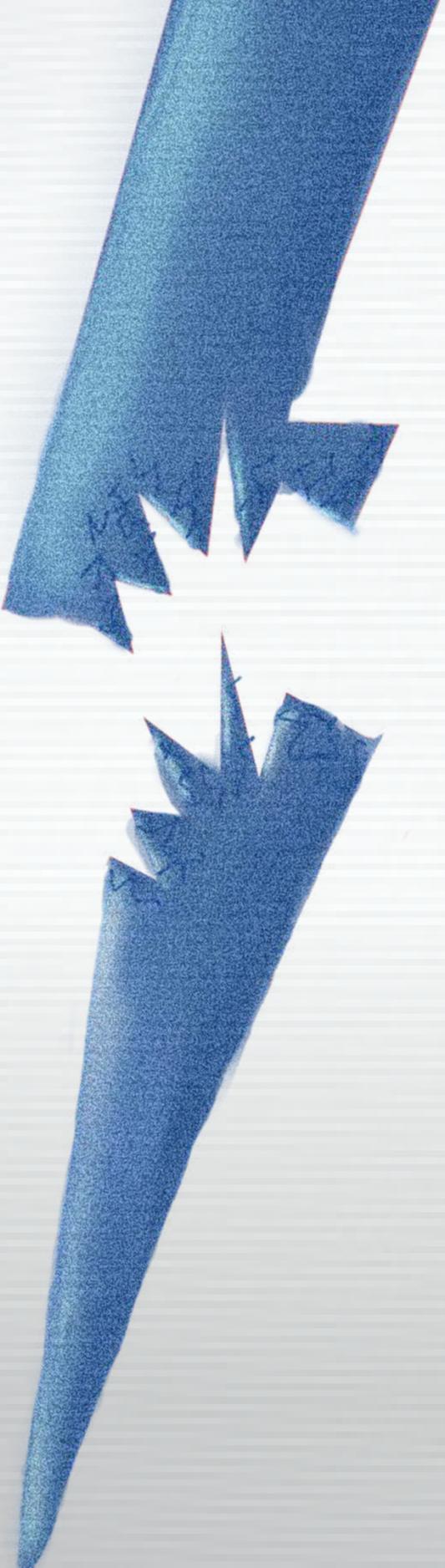
Les mains de ce dernier ou de cette dernière se **couvrent instantanément** de **sang**, et si elles ne sont pas nettoyées, des **traces de sang** apparaîtront l'hémicycle.



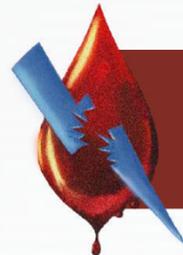
...quiper les policiers municipaux de Tank Bakava Mk.4 comme voitures de service

La loi "Protection pour tous", vise à renforcer la sécurité publique en élargissant les compétences des forces de l'ordre, notamment via l'usage accru de drones et de caméras de surveillance, tout en protégeant les policiers contre le harcèlement en ligne. Elle autorise aussi un rôle plus important pour la sécurité privée et les polices municipales. Cependant, cette loi a suscité de vives critiques, notamment sur l'article 24, accusé de limiter la liberté de la presse en restreignant la diffusion d'images de policiers, et sur les risques de surveillance généralisée. Bien que certains ajustements aient été faits pour apaiser les inquiétudes, elle reste controversée pour son impact sur les libertés publiques.





# **DÉTOURNEMENT FORMEL**



# DESIGN : CHOIX GRAPHIQUE

## NOS RÉFÉRENCES

À l'inverse de *PowerWash Simulator*, nous avons choisi d'avoir une charte graphique assez **sombre**, **lugubre**, **pixellisée** et **granuleuse** avec une once de **réalisme** (cc: les cadres photo).

- Utilisation d'un **shader** sur Unreal Engine 5 (**effet de grain**, bruit)
- Utilisation d'un **shader outline noir** (sur UE5) pour avoir un **effet dessin / cartoon / brouillon** sur les différents assets



Daniel Mullins Games - 2021



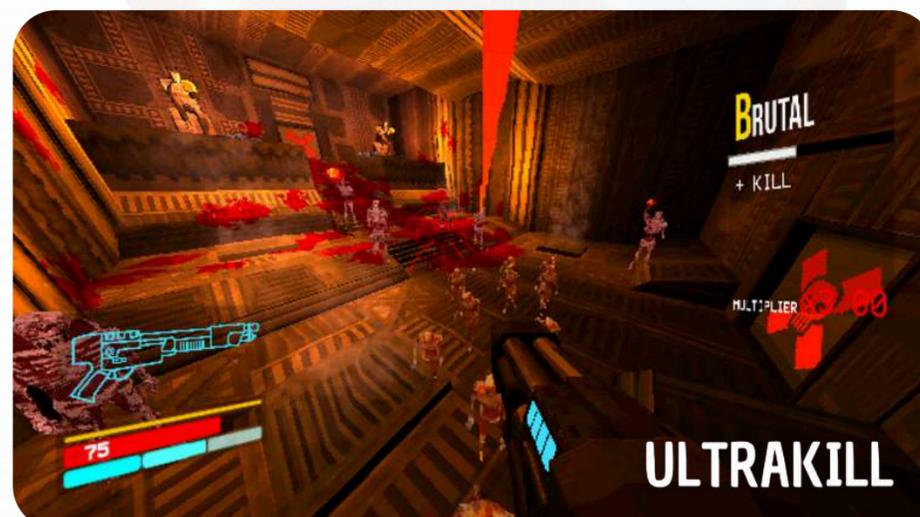
Lucas Pope - 2013



Terri Vellmann & Doseone - 2023



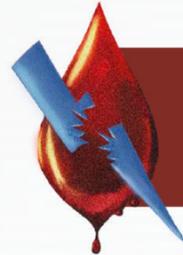
Julien Eveillé - 2024



Arsi "Hakita" Patala - 2020



Zeekerss - 2023



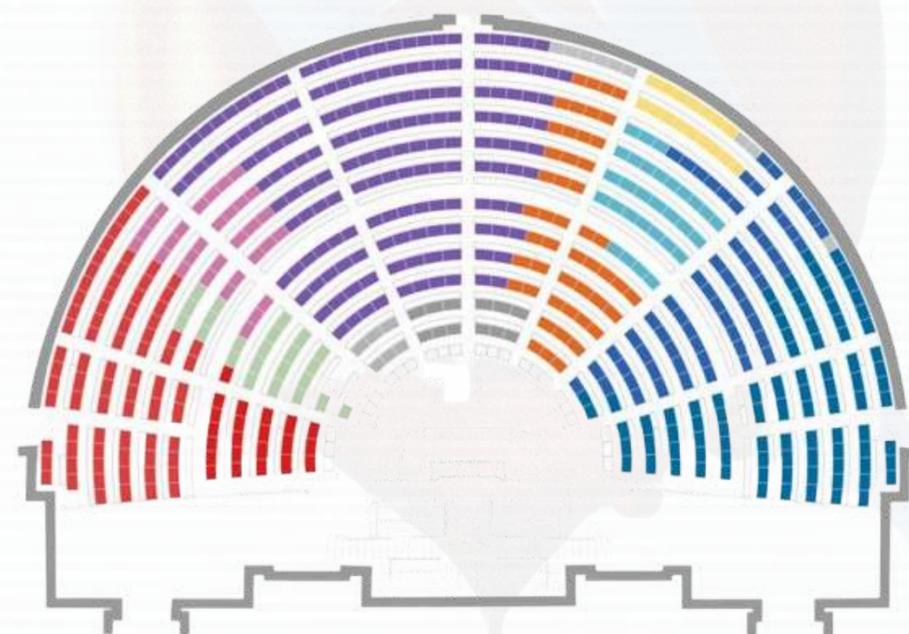
# DESIGN : CHOIX GRAPHIQUE

## L'HÉMICYCLE

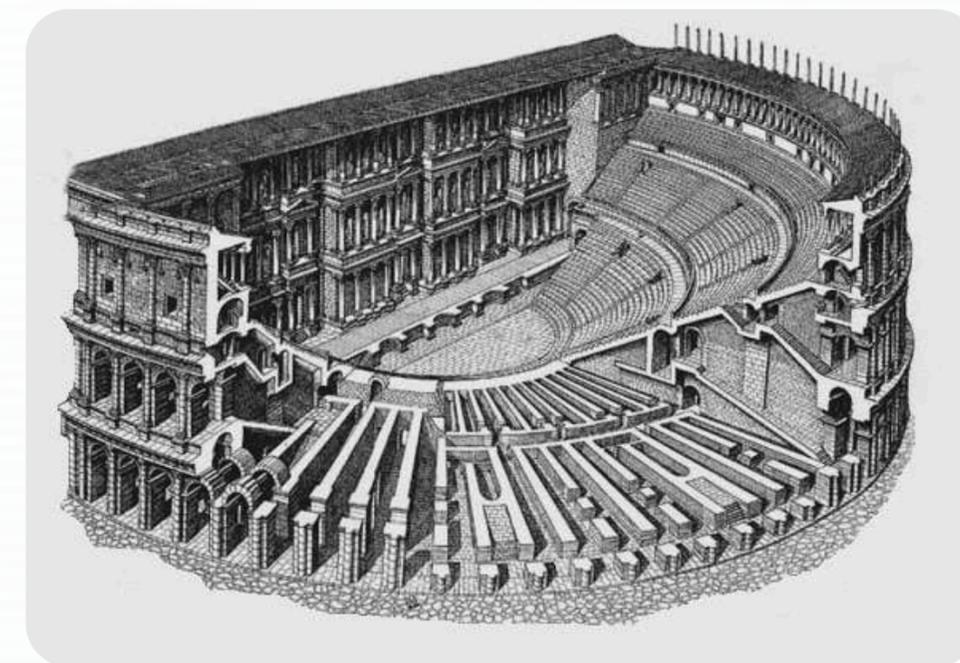
Le jeu se situe dans un environnement s'inspirant de **l'architecture** et de **l'esthétique** d'un **hémicycle**. Plus particulièrement, inspiré de **l'assemblée nationale** en France, du **Parlement européen** de Strasbourg, ainsi que, plus largement des **théâtres romains antiques**.



Hémicycle de l'Assemblée Nationale,  
Jules-Jean-Baptiste de Joly (1788-1865)



L'Assemblée nationale avant et après la limitation  
des cumuls des mandats dans le temps.



Théâtre romain

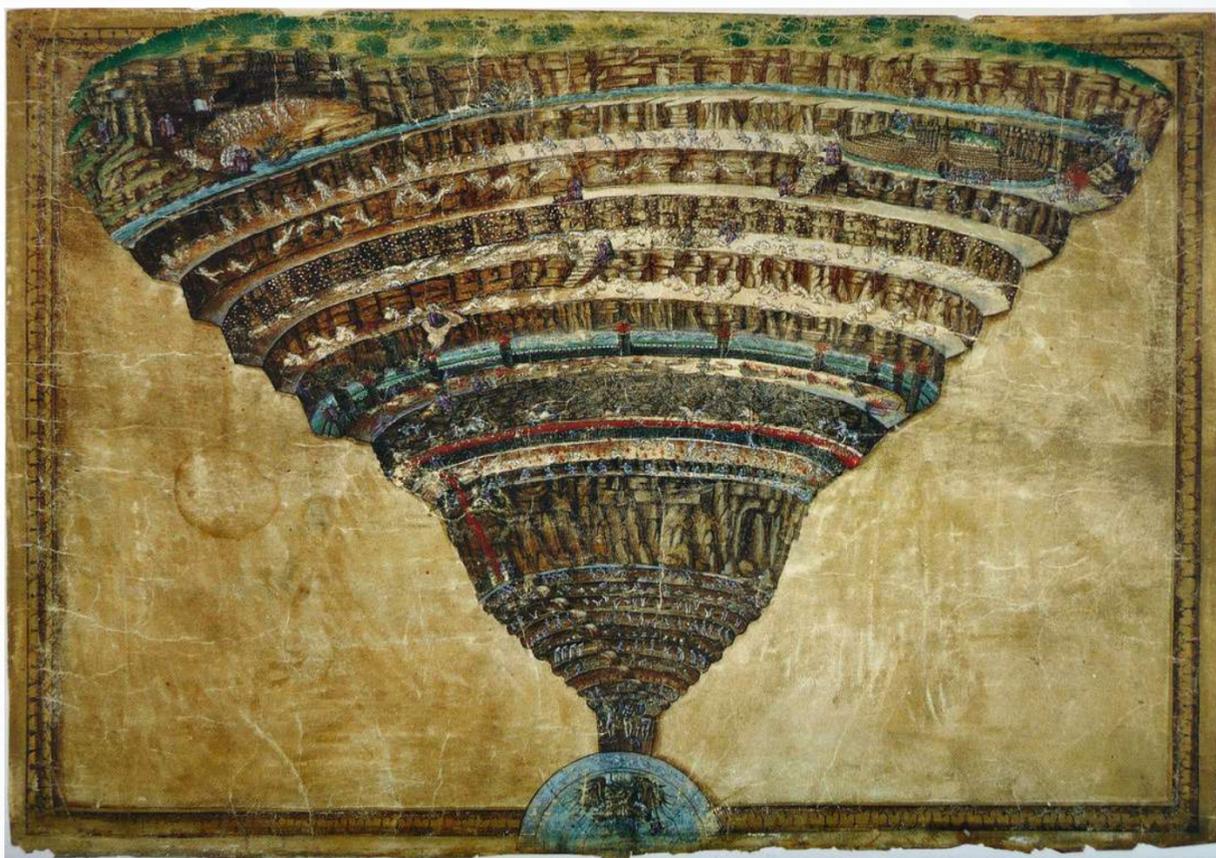


# DESIGN : CHOIX GRAPHIQUE

## L'HÉMICYCLE

Hémicycle **sombre**, avec des **textures rugueuses** (rough).

Beaucoup de **statuettes** et de **bustes** servent à la **décoration**. Notamment, un **grand tableau** et des **gravures** ornent le mur principal qui représentent les actes des politiciens usant de la **tromperie**, de la **ruse** ou encore de **l'avarice**.

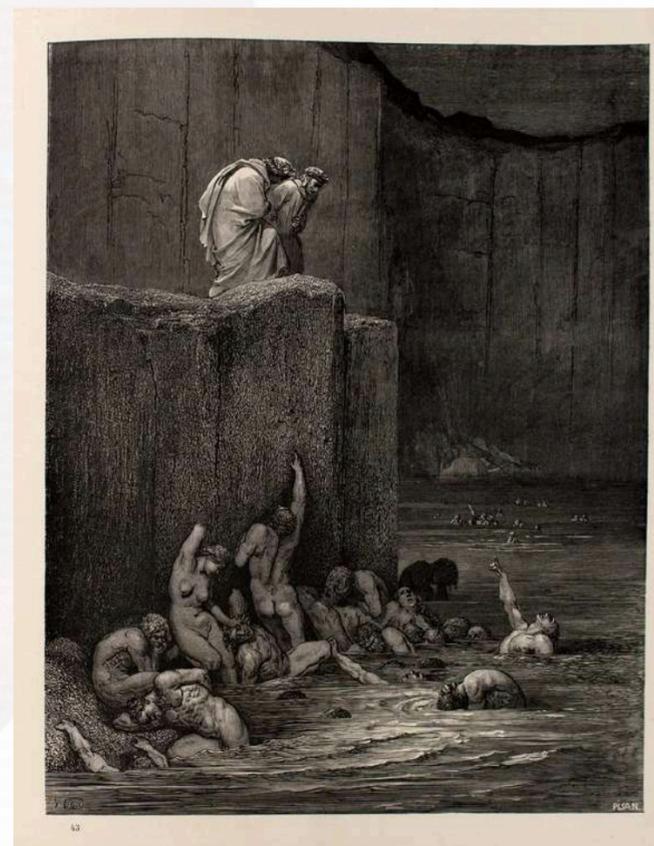


La carte de l'Enfer : l'Enfer vu par Sandro Botticelli, illustration d'un manuscrit de la Divine Comédie, vers 1485-1495.



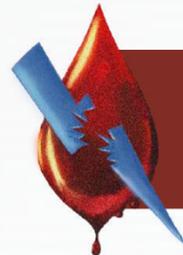
Gravure de L'Enfer de Dante Alighieri (La Divine Comédie) illustrée par Gustave Doré

Dans le **quatrième cercle de l'Enfer**, sous la présidence de Pluton (Hadès), les avares et les prodigues portent et roulent de lourds fardeaux (rochers), se heurtant avec colère.



Gravure de l'Enfer, Chant 18: Courtisanes et flatteurs dans le huitième cercle (La Divine Comédie) illustrée par Gustave Doré

Dante observe les **damnés** (les adulateurs) se débattre dans un fossé sombre et moisi, immergés dans un fumier repoussant provenant des latrines du monde.



# DESIGN : CHOIX GRAPHIQUE

## CHARACTER DESIGN

- Choix du style “**Low Poly**” pour des raisons de praticité car un temps court pour la réalisation des politiciens
- Ce style s’accorde aussi au shader que nous avons utilisés sur le jeu. Il accentue le côté *cartoonish*
- Utilisation de **signes distinctifs** pour identifier de manière “**subtil**” les politiciens impliqués dans un scandale tout en nous **inspirant de faits réels pour rendre le contenu plus convaincant**
- **Pas de visages distincts** afin de préserver **l'anonymat** des politiciens

Liste exhaustive de **signes distinctifs** physique / accessoires :

- Livre
- Cache-œil
- Cigare
- Scooter
- Peignoir
- Cheveux Roux
- Sourcils épais



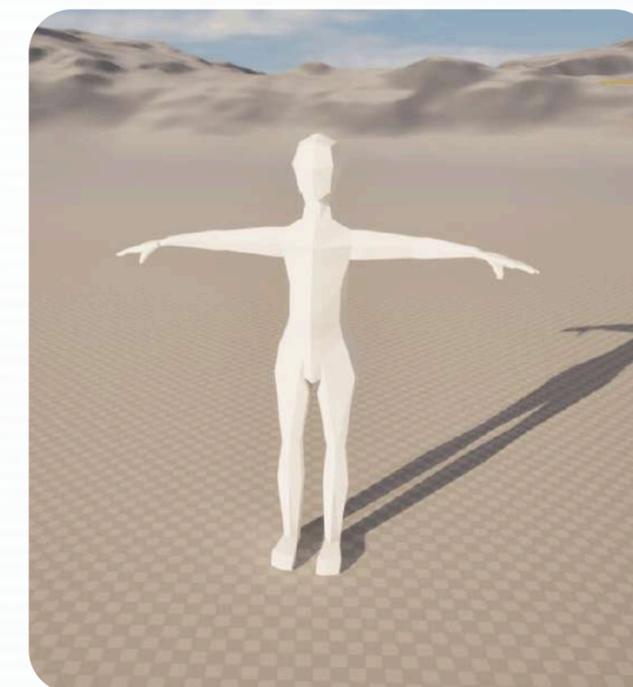
Animation - Marche



Animation - S'asseoir



Croquis de recherche graphique politiciens



Avancée rendu 3D



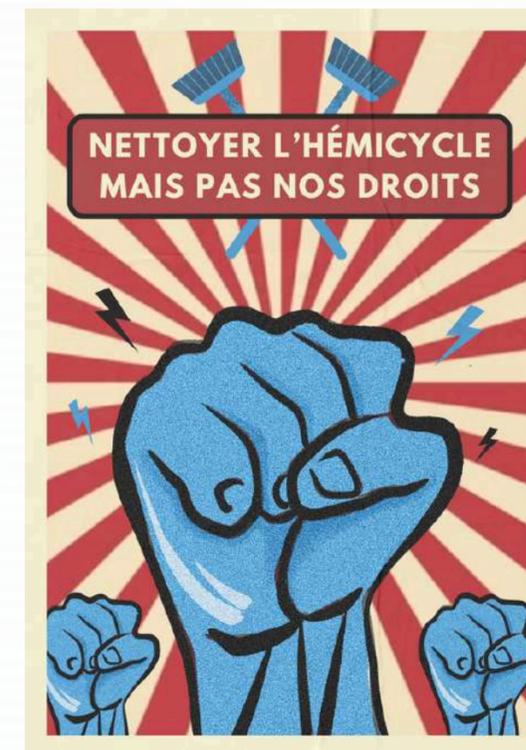
# DESIGN : CHOIX GRAPHIQUE

## LOGOS & AFFICHES

- Inspiration des **affiches révolutionnaires**
- Utilisation de **slogans percutants**
- Utilisation des couleurs **bleu** et **rouge** avec une signification différente selon les institutions
- **Reprise** de la couleur **bleu (propreté)** de *PowerWash Simulator* mais ici un bleu passé, délavé pour représenter la **fatigue** des salariés



Affiche du gouvernement du pays



Affiche Syndicat des salariés de l'entreprise de nettoyage

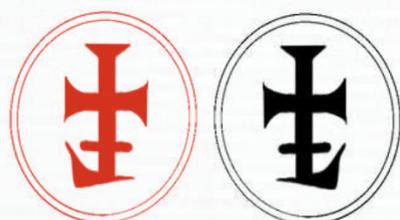


Affiche de l'entreprise de nettoyage Kharon Corp



Oboles

Monnaie inspirée de la monnaie de la **Grèce antique**. Elle était utilisée pour permettre aux **défunts** de payer **Charon, le passeur des Enfers**.

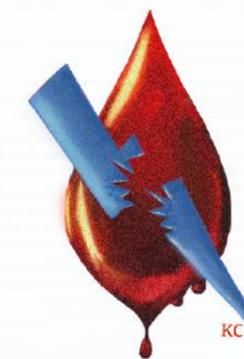


Monnaie créée : Les Eltés

Sa fonction était de faire traverser le **Styx** aux âmes des défunts, qui devaient s'acquitter d'une **obole** pour ce passage.

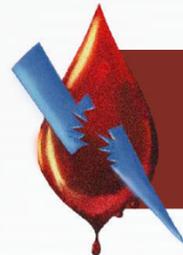


Logo du Syndicat



Logo de Kharon Corp

Le logo de K.C est un détournement du logo de *PowerWash Simulator*. Ici, l'éclair est **brisé, cassé**. La **goutte de sang** des politiciens remplace la **goutte d'eau** de la propreté.



# SOUND DESIGN

À L'OPPOSÉ DE L'ASMR

## SFX

Pour le sound design, nous avons opté pour une **approche radicalement différente** de celle de *PowerWash Simulator*. Fini les sons **ASMR satisfaisants**, place aux **bruits désagréables** : soupirs, geignements, onomatopées, conversations ou encore l'aspirateur bloqué par un trop plein de poussières, etc.

## VOIX OFF

Lors du **tutoriel**, le joueuse est **guidé par la voix off** que l'on pourrait supposer être celle du **patron** de l'entreprise **Kharon Corp (K.C)**. On retrouve également cette voix lors de la distribution de la **fiche de paie**. Cette dernière est dés**agréable** et laisse au joueuse une impression négative.

Volonté d'une simulation réaliste où un potentiel **manager** est "**présent**" ce qui amène à ressentir une certaine **pression**, une envie de **faire correctement son travail**.

## MUSIQUE

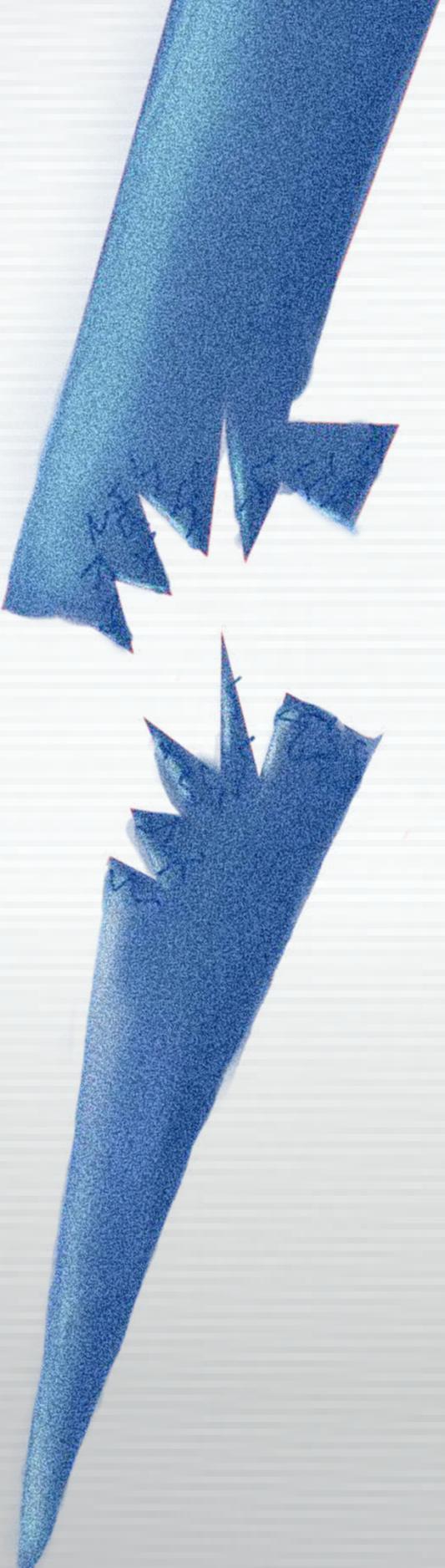
**Absence** de musique pour appuyer sur la **monotonie** et **l'ennui**. Permet également **d'accentuer** les **dialogues** et les **onomatopées**.

## RÉPLIQUES DES POLITICIENS

Des répliques des politiciens·nes peuvent être entendu lors des différentes journées de ménage. Ces dernières sont tirés de la **réalité**. Le but est de souligner **l'absurdité** de leur propos et leur **déconnexion avec la réalité**.

Exemples de Nicolas Sarkozy :

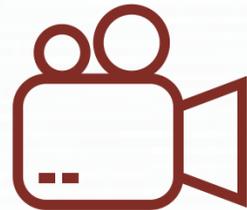
- *“La colonisation fut une grande faute mais de cette grande faute est né l'embryon d'une destinée commune”*
- *“Vous prenez tout les présidents de la République depuis 1958, jusqu'à maintenant, sur les huit, il y en a un qui a réduit le nombre de fonctionnaires, c'est moi !”*



# DÉTOURNEMENT STRUCTUREL

# LES 3C

## SYSTÈME DE FICHE DE PAYE



### CAMERA

- Volonté de garder la vue à la **première personne** pour accentuer **l'immersion** ce qui est nécessaire dans un jeu de simulation de travail



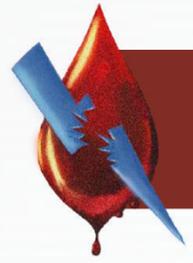
### CHARACTER

- Le personnage incarné est un·e **agent d'entretien** au sein d'un **hémicycle politique**. Il est recruté par l'entreprise privée de nettoyage, **Kharon Corp (K.C)**.
- **Non généré**, pas de voix
- Pas de **backstory claire** mais **indices dissimulés** dans l'environnement (cadres photos, dépenses dans fiche de paie)



### CONTROLS

- Contrôle propre au genre **FPS**
- Déplacement : **ZQSD**
- S'accroupir : **Ctrl**
- Utilisation de l'outil : **Clique gauche**
- Attraper objet / Equiper outil : **E**



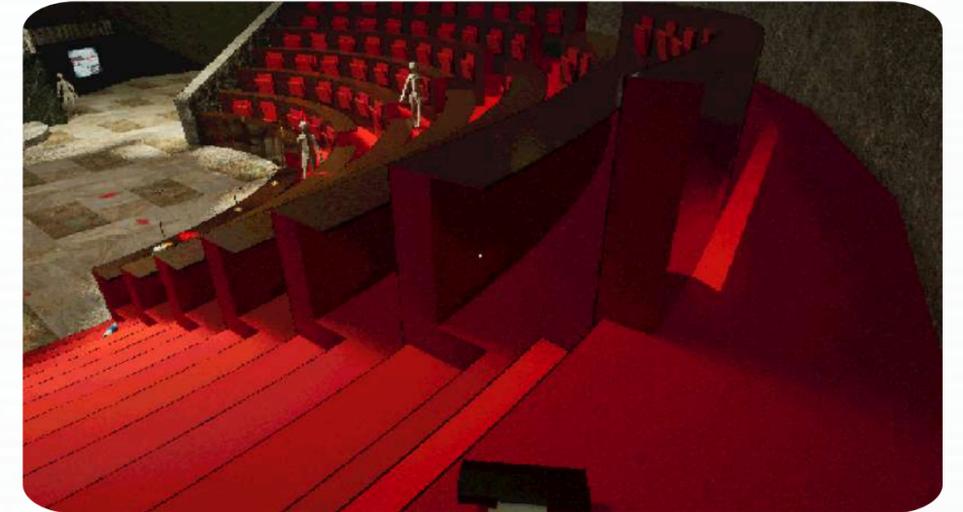
# LES 3C

## CAMÉRA



Nous avons décidé de reprendre la vue à la **première personne** qui est également utilisé dans *PowerWash Simulation*. Cette caméra est essentiellement utilisée dans le type de jeu appelé “**Job Simulation**”.

Cette caméra permet **l'immersion** en engageant personnellement le joueuse. Cette vue permet notamment de “**faciliter**” le nettoyage.





# LES 3C

## CHARACTER

Tout comme dans *Powerwash Simulator*, **l'identité et le genre** du personnage incarné est **inconnu**. Cet aspect sert notre propos qui est de **dénoncer le manque de reconnaissance et la dévalorisation** générale de l'ensemble des métiers de la propreté.

Donner aucune identité au personnage, c'est **l'invisibiliser aux yeux de la société**.

Néanmoins, nous avons souhaité fournir aux joueuses quelques **indices** et **pistes** à explorer. En prêtant attention à l'environnement pendant le **tutoriel**, ils peuvent s'apercevoir que **deux cadres photos** sont disposés sur le bureau : une photo de famille avec trois enfants et une photo d'un chien. A l'aide des différentes fiches paye et aux dépenses du personnage principal, les joueuses pourront en **déduire certaines informations**.

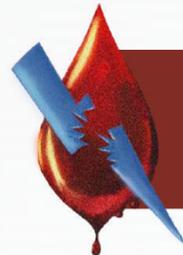
**L'objectif** ici est de créer de la **compassion envers le personnage**.

Photo de famille des 3 enfants



Photo du chien de compagnie





# LES 3C

## CONTRÔLES

### MAINS NUES



**Ramasser** des objets en restant appuyé la **touche E** (déchets, journaux, objets)

#### PÉNIBILITÉ DE L'OUTIL

Le joueuse doit rester appuyé sur E sinon l'objet tombe

### SPRAY/CHIFFON

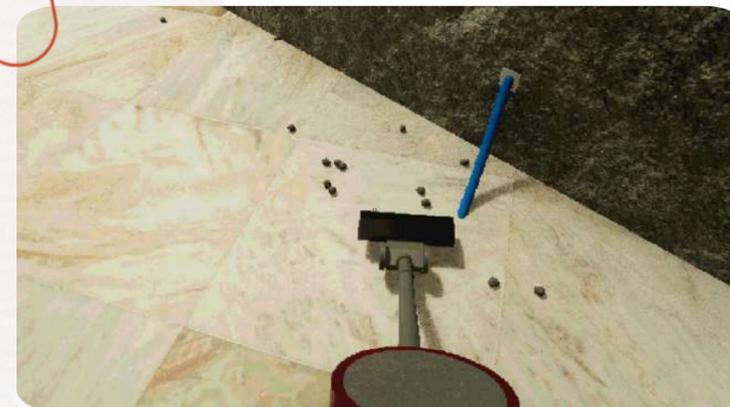


**Essuyer** les taches en restant appuyé sur **clic gauche** et bougeant la souris de gauche à droite afin de frotter

#### PÉNIBILITÉ DE L'OUTIL

Volonté de pousser le joueuse à effectuer des mouvements avec la souris

### ASPIRATEUR

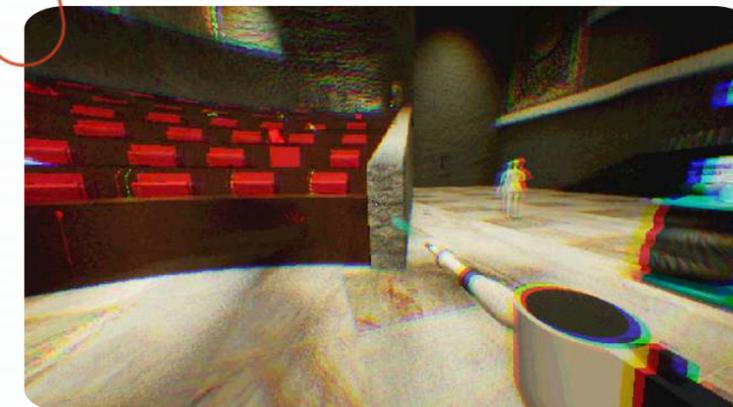


**Aspirer** certains déchets en restant appuyé sur **clic gauche**

#### PÉNIBILITÉ DE L'OUTIL

L'aspirateur doit être branché à une prise pour fonctionner. Le fil se débranche si la distance maximale est dépassée.

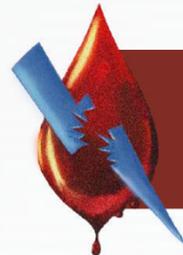
### KÄRCHER



**Propulser** un jet d'eau afin de nettoyer toute tache en restant appuyé sur **clic gauche**

#### PÉNIBILITÉ DE L'OUTIL

Volonté de pousser le joueuse à effectuer des mouvements avec la souris



# OBJECTIFS ET ÉCHECS

## MACRO

Vivre la carrière d'un.e salarié.e d'entretien à l'hémicycle

## MOYEN

Nettoyer l'hémicycle, entretenir un espace sain

## MICRO

- Nettoyer les saletés (Déchets/Poussières)
- Nettoyer les mains des politiciens
- Découvrir des faits peu glorifiants sur les politiciens



**Echec possible :** Ne pas nettoyer l'ensemble de l'hémicycle et se recevoir un **blâme**



# BOUCLES DE GAMEPLAY

MACRO

## OBJECTIF

Vivre la carrière d'un.e employé.e d'entretien à l'hémicycle

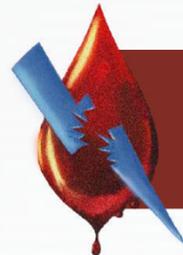
## CHALLENGE

Gagnez assez d'argent pour pouvoir payer vos factures

## RÉCOMPENSE

Vous et votre famille vit convenablement





# BOUCLES DE GAMEPLAY

MOYENNE

## OBJECTIF

Nettoyer l'hémicycle, entretenir un espace sain

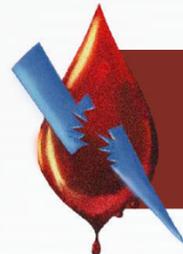
## CHALLENGE

Gérer sa fatigue et les différentes tâches dans le temps imparti

## RÉCOMPENSE

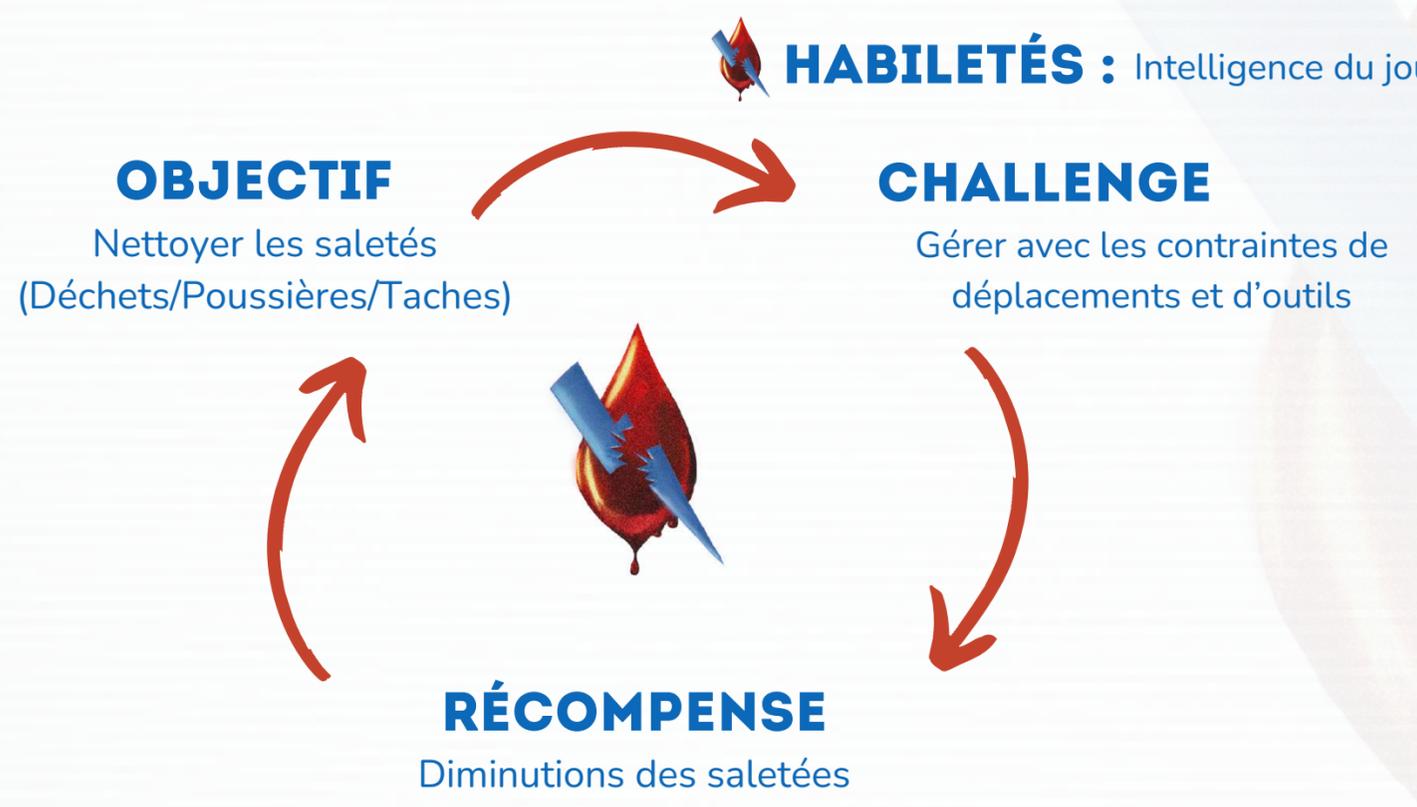
Gagner assez d'argent pour vivre





# BOUCLES DE GAMEPLAY

MICRO



**OBJECTIF**  
Nettoyer les mains des politiciens

**HABILETÉS** : Rapidité + Précision

**CHALLENGE**  
En nettoyer un maximum dans le temps imparti



**OBJECTIF**  
Découvrir des faits peu glorifiants sur les politiciens

**HABILETÉS** : Rapidité + Précision

**CHALLENGE**  
Récupérer un maximum de journaux dans le temps imparti





# MÉCANIQUES



## PHYSIQUES

- Se déplacer
- S'accroupir
- Déplacer des objets
- Aspirer
- Frotter
- Pousser le chariot
- Projeter de l'eau

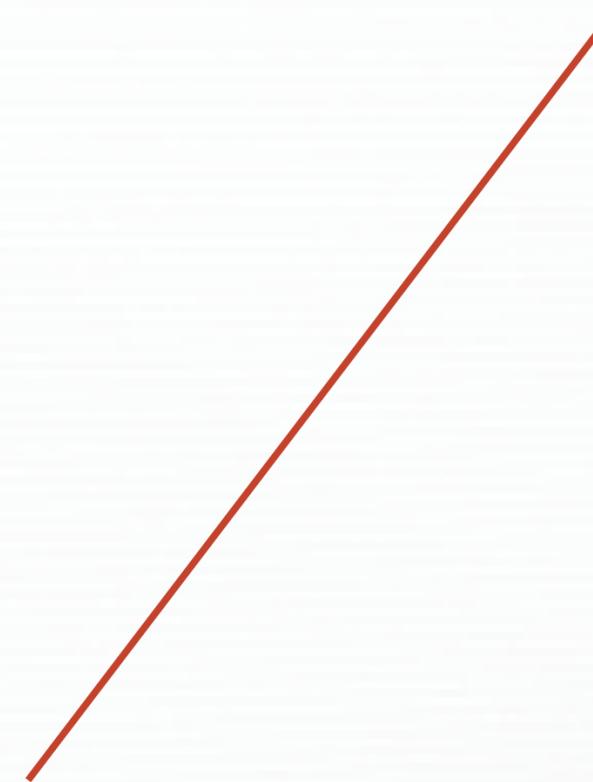


## MENTALES

- Optimiser les déplacements et les choix d'outils
- Gestion de la fatigue



## SOCIALES

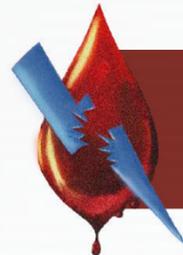




# PARAMÈTRES ATOMIQUES

## NETTOYAGE

Nettoyage	Pas de defi	Facile	Moyen	Difficile	Impossible
Temps passé à nettoyer	0 sec	1 sec	2 sec	3 sec	Infini
Nombre de taches (zone de répartition)	0	5	10	15	100
Nombre de déchets zone (zone de répartition)	0	3	5	10	100
Nombre de P.N.J. à nettoyer	0	3	8	15	100
Portée de nettoyage	Infinie	2 m	1 m	0.5 m	0 m
Radius de nettoyage	Infinie	40 cm	20 cm	10	0 cm



# MATRICE DE VARIATION

## NETTOYAGE

Nettoyage	Jour 1	Jour 2	Jour 3
Temps passer à nettoyer	Moyen	Moyen	Difficile
Nombre de taches zone	Facile	Moyen	Difficile
Nombre de dechets zone	Facile	Moyen	Difficile
Nombre de P.N.J. à nettoyer	Moyen	Moyen	Difficile
Portée de nettoyage	Moyen	Moyen	Facile
Radius de nettoyage	Moyen	Moyen	Facile

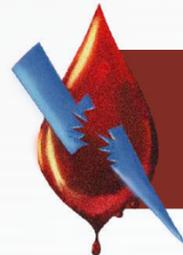


# PARAMÈTRES ATOMIQUES

## NETTOYAGE

La volonté du premier jour est de mettre en **confiance** le joueuseuse sur la charge de travail, tout en rappelant **légèrement** la **difficulté** de la **réalité du travail** de technicien de surface.

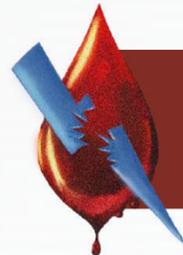
Nettoyage	Jour 1
Temps passer à nettoyer	Moyen
Nombre de taches zone	Facile
Nombre de déchets zone	Facile
Nombre de P.N.J. à nettoyer	Moyen
Portée de nettoyage	Moyen
Radius de nettoyage	Moyen



# PARAMÈTRES ATOMIQUES

## DÉPLACEMENT – FATIGUE

Déplacement	Pas de defi	Facile	Moyen	Difficile	Impossible
Vitesse deplacement	2 m/sec	1.5 m/s	1 m/sec	0.5 m/sec	0 m/sec
Flou cinétique	Aucun	Leger	Moyen	Fort	Complet
Fréquence d'assouplissement	Jamais	1/min	3/min	5/min	Constant
Pâlisement	Aucune	Leger	Moyen	Fort	Complet
Nombre obstacles dans l'assemblée	Aucun	3	6	9	18



# MATRICE DE VARIATION

DÉPLACEMENT – FATIGUE

Deplacement	Palier 0	Palier 1	Palier 2
Flou cinétique	Pas de defi	Facile	Moyen
Fréquence d'assouplissement	Pas de defi	Moyen	Difficile
Pâlisement	Pas de defi	Facile	Moyen

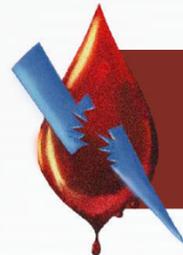


# MATRICE DE VARIATION

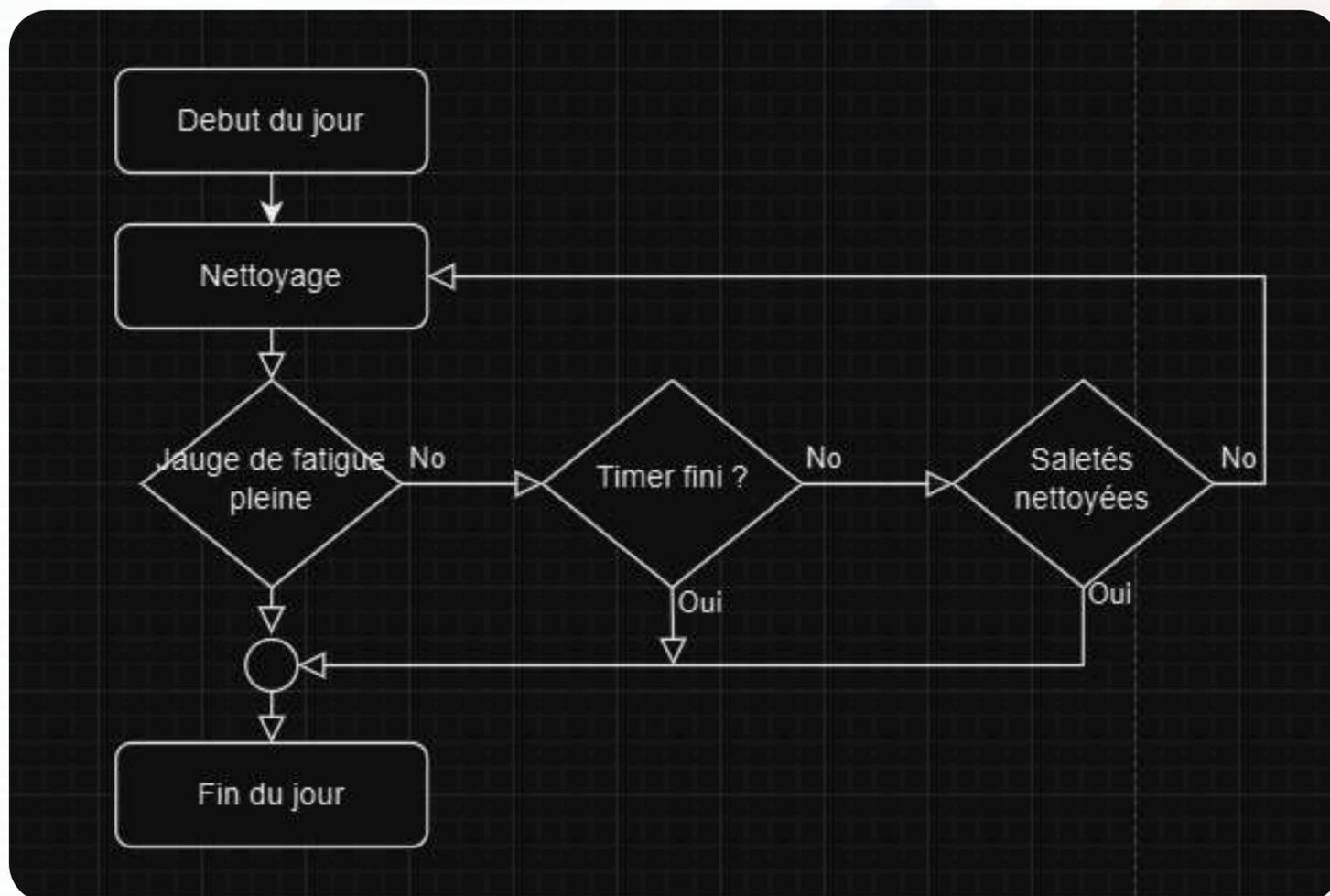
## DÉPLACEMENT – FATIGUE

La volonté du dernier palier de **fatigue** est d'influer **fortement** sur les **contrôles** du personnage. L'objectif est de faire ressentir davantage aux joueuses la **pénibilité du travail**.

Deplacement	Palier 2
Flou cinétique	Moyen
Fréquence d'assoupissement	Difficile
Pâlisement	Moyen

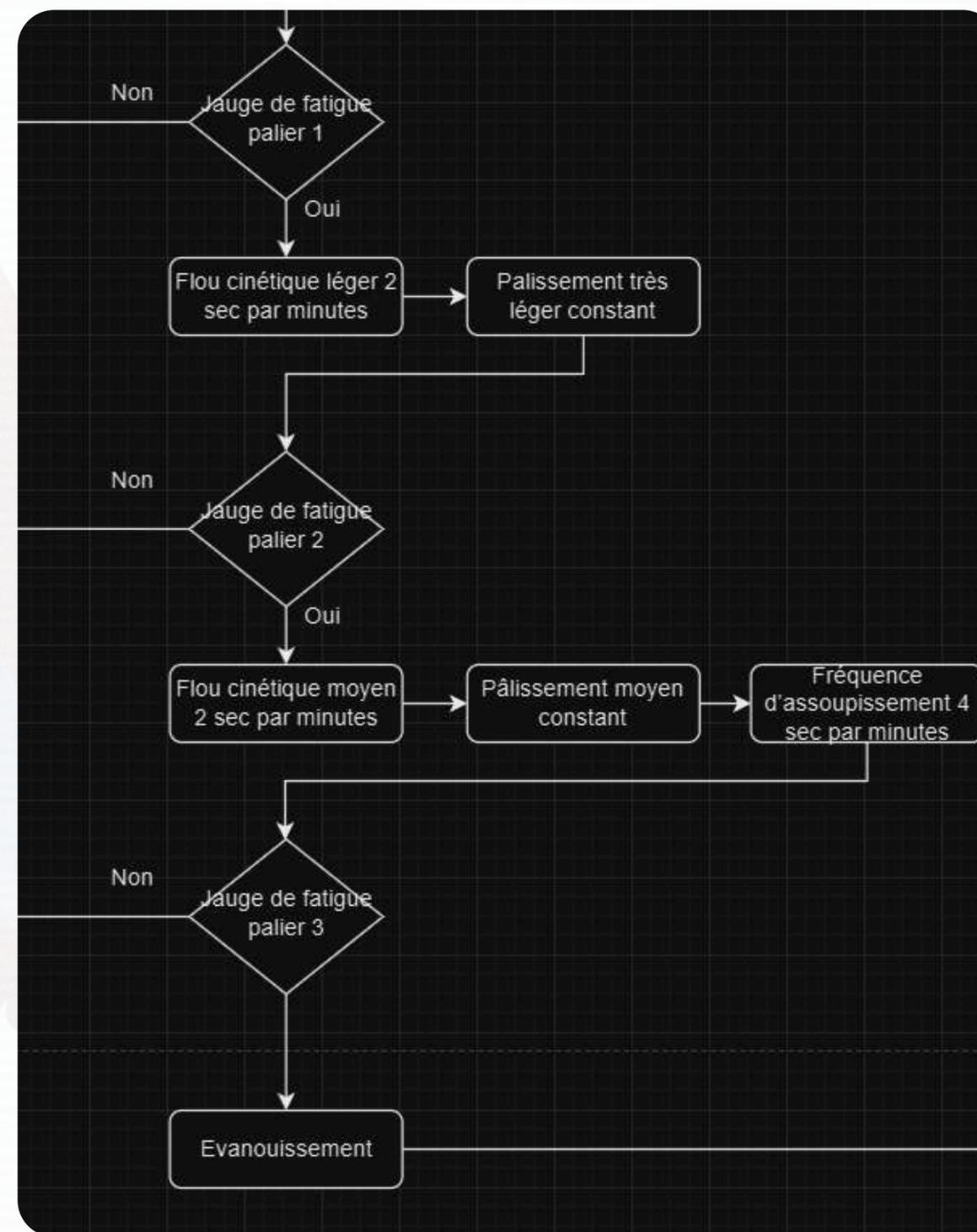


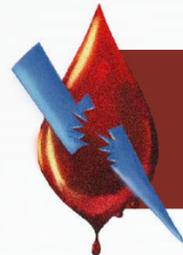
# FLOWCHART



[Flowchart complet](#)

+ [Flowchart complet en PDF](#)





# LEVEL DESIGN

## TUTORIEL

Le joueuse débute le jeu fatigué dans une **salle de pause** (cagibi). Il lui est indiqué sur le **mur** ainsi que par la **voix off** les différentes étapes qu'il doit **réaliser** :

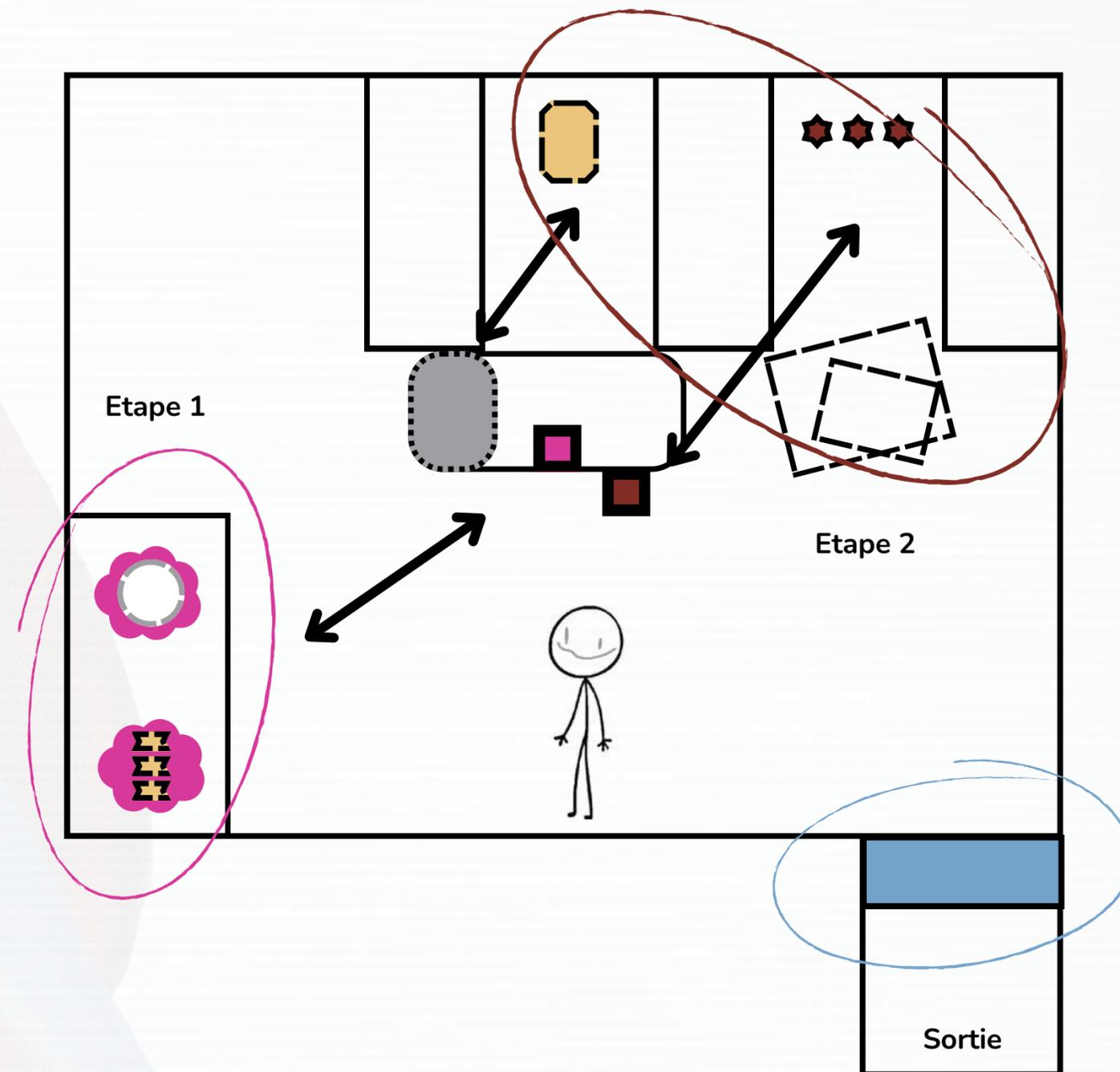
- **Ramasser** la tasse de café et la **poser**
- **Jeter** les débris de la tasse à la poubelle
- **Nettoyer** la tache de café à l'aide du spray et du chiffon

Brancher et l'aspirateur et **aspirer** les débris au sol

Une fois les **taches réaliser**, le joueuse peut sortir de la pièce. Pour ce faire, iel doit **s'accroupir** afin de passer en dessous d'une armoire écroulée.

## OBJECTIF

Le but de cette **zone** est de **familiariser** le joueuse à toutes les **mécaniques principales** du jeu en **moins de deux minutes** avant de lui faire commencer la première journée de travail.



	Chiffon spray		Attrapable		Déchets
	Aspirateur		Aspirable		Obstacle
	Poubelle		Tasse		



# SIMULATION RÉALISTE

## SYSTÈME DE FICHE DE PAYE

Lorsqu'une journée de ménage est terminée, le personnage reçoit une **fiche de paie** de la part de l'entreprise **Kharon Corp (K.C)** lui indiquant son **salaires durement gagné** pour le mois. Pour plus de cohérence, **une journée de travail équivaut à un mois de travail**.

En plus du salaire, différentes **dépenses** faites par le personnage principale sont notables :

- Loyer
- Nourriture
- Factures
- Frais médicaux
- Frais de vétérinaire
- Frais scolaires

Sur ce salaire, des sommes sont notamment **retenus** par **l'entreprise** et **l'Etat (gouvernement)**. Le **montant du salaire** est volontairement **bas** et ne **permet pas toujours** au personnage de subvenir à ses **besoins essentiels**. L'objectif est de souligner l'absurdité d'un **salaires trop bas** (personnage **sous-payé**), qui mène à un **pouvoir d'achat insuffisant** et à la **précarité**, malgré la réalisation d'un travail.

Le joueuse peut recevoir un **blâme** si ce dernier ne **nettoie pas** l'entièreté de l'hémicycle. Il ne reçoit donc **aucune prime**. Au deuxième blâme, une **retenue sur le salaire** est appliquée.

Félicitations, vous venez de terminer votre premier mois de travail au sein de notre entreprise.

Voici votre toute première fiche de paie. Profitez-en bien.

Salaire	700 ₺
Prime	10 ₺
<hr/>	
Loyer	300 ₺
Nourriture	70 ₺
Factures	110 ₺
Frais médicaux	80 ₺
<hr/>	
Montant retenu par Kharon Corp (K.C)	70 ₺
<hr/>	
TOTAL	110 ₺

JOUR SUIVANT

### JOUR 1 - PAS DE BLÂME

Vous venez de terminer votre premier mois de travail au sein de notre prestigieuse entreprise.

Voici votre toute première fiche de paie.

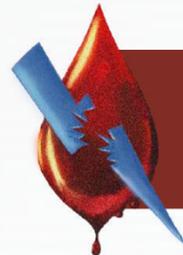
Salaire	700 ₺
Prime	0 ₺
<hr/>	
Loyer	300 ₺
Nourriture	70 ₺
Factures	110 ₺
Frais médicaux	80 ₺
<hr/>	
Montant retenu par Kharon Corp (K.C)	70 ₺
<hr/>	
TOTAL	100 ₺

JOUR SUIVANT

**BLÂME**

VOUS N'AVEZ PAS RÉALISÉ CORRECTEMENT VOTRE MISSION. Que l'on ne vous y reprenne plus !

### JOUR 1 - BLÂME



# SIMULATION RÉALISTE

## SYSTÈME DE FICHE DE PAYE

Félicitations, l'hémicycle a été entièrement nettoyé.

Voici votre récompense. Profitez-en bien ! 

Salaire	705 ₺
Prime	9 745 ₺
<hr/>	
Loyer	400 ₺
Nourritures	80 ₺
Factures	150 ₺
<hr/>	
Montant retenu par Kharon Corp (K.C)	0 ₺
Montant retenu par L'Etat	0 ₺
<hr/>	
TOTAL	10 450 ₺



JOUR - 6786

La journée 6786 est particulière.

Cette fiche de paie est fourni par le **syndicat** et non **l'entreprise** elle-même. Le personnage perçoit ainsi un **salaire "exorbitant"**.

Plus aucun montant est retenu par l'entreprise et **L'Etat** (gouvernement).

Vous venez de terminer un énième mois de travail au sein de notre prestigieuse entreprise.

Voici votre fiche de paie pour ce mois-ci.

Salaire	705 ₺
Prime	0 ₺
<hr/>	
Loyer	400 ₺
Nourriture	80 ₺
Factures	150 ₺
Vétérinaire	130 ₺
Uniformes scolaires (x3)	200 ₺
<hr/>	
Montant retenu par Kharon Corp (K.C)	70 ₺
Montant retenu par L'Etat	50 ₺
<hr/>	
TOTAL	-375 ₺

JOUR SUIVANT



JOUR 86 - PAS DE BLÂME

Vous venez de terminer un énième mois de travail au sein de notre entreprise.

Voici votre fiche de paie pour ce mois-ci.

Salaire	705 ₺
Prime	0 ₺
<hr/>	
Loyer	400 ₺
Nourriture	80 ₺
Factures	150 ₺
Vétérinaire	130 ₺
Uniformes scolaires (x3)	200 ₺
<hr/>	
Montant retenu par Kharon Corp (K.C)	70 ₺
Montant retenu par L'Etat	50 ₺
<hr/>	
TOTAL	-375 ₺

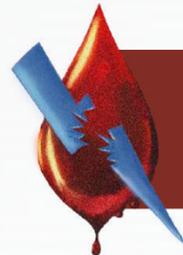
JOUR SUIVANT



VOUS N'AVEZ PAS RÉALISÉ CORRECTEMENT VOTRE MISSION. Que l'on ne vous y reprenne plus !



JOUR 86 - BLÂME



# SIMULATION RÉALISTE

## SYSTÈME DE FATIGUE

Le système de fatigue est représenté par une **jauge** qui augmente en fonction des **actions effectuées** par le joueur.

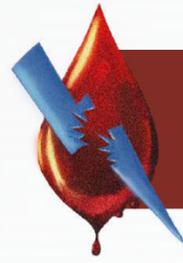
Plus cette jauge se remplit, plus le personnage principal est fatigué. Cet épuisement se traduit de plusieurs manières :

- Un **effet de flou** qui **réduit la vision** du joueur
- Un **changement de contraste** dans les couleurs
- Une **brève fermeture des yeux** du personnage
- Une **latence** entre le **mouvement** de la souris et de la caméra
- Une **réduction** de la **vitesse de déplacement**

L'**intensité** de ces contraintes est **proportionnelle** au **niveau de fatigue** du personnage et divisées en paliers.

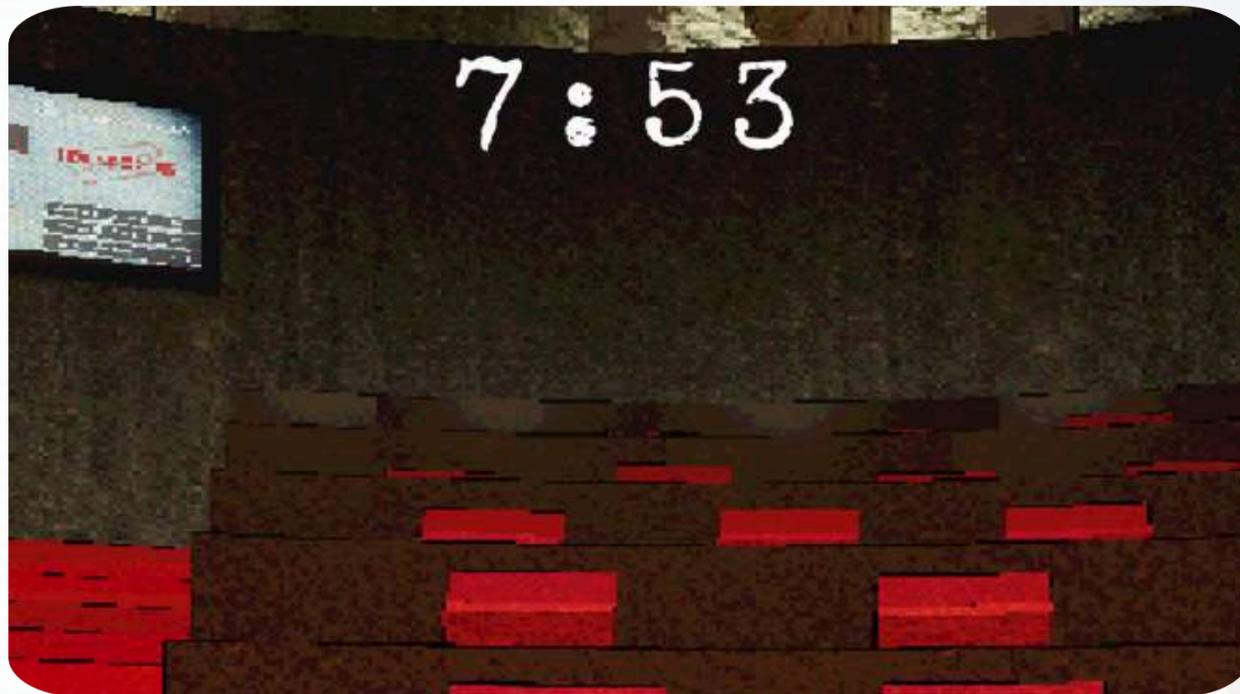


Les politiciens peuvent **rentrer en collision** avec l'agent d'entretien. Accentue **l'invisibilisation** et le **manque de considération du métier**



# SIMULATION RÉALISTE

## SYSTÈME DE TIMER



Contrairement à *PowerWash Simulator*, où le **temps est illimité** pour éviter toute forme de **stress** chez les joueuses, notre jeu intègre un **timer**. Ce dernier représente le **nombre d'heures de travail à effectuer**.

L'objectif est d'imposer une **contrainte temporelle** au joueur, similaire au **temps de travail limité** des agents d'entretien dans la réalité.

Pour **chaque journée**, le joueuse dispose de **8 minutes**, soit une minute par heure réelle.

# FIN DU JEU

## RUISSELLEMENT

“

GRÂCE À VOUS, POUR LA PREMIÈRE FOIS LES POLITICIENS  
SERONT BLANCHIS AU SENS LITTÉRAL DU TERME !

”

Le jeu se termine lorsque le joueuse réalise **cinq journées de travail**, équivalent à **une semaine de travail**. Le jeu est structuré en plusieurs **ellipses**.

RÉEL

JOUR 1

JOUR 2

JOUR 3

JOUR 4

JOUR 5

JOUR 1

JOUR 86

JOUR 1263

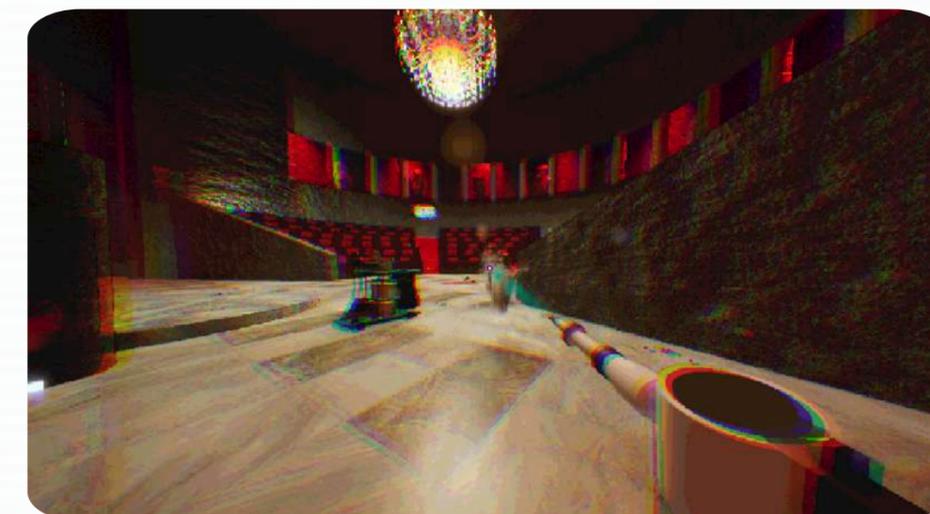
JOUR 3653

JOUR 6786

JEU

Après avoir reçu un **colis** de la part du **syndicat**, l'agent retrouve sur son chariot de ménage un **nettoyeur haute pression**, un **Kärcher**. L'agent d'entretien peut ainsi s'équiper du Kärcher et nettoyer **l'ensemble de l'hémicycle**, y compris les politiciens.

- Au cours des **cinq premières journées**, l'objectif est de créer une **atmosphère de monotonie**, de **lassitude** et de **frustration** pour les joueuses.
- Cette dernière journée illustre le **sentiment** ressenti par le personnage : un **épuisement total**, un **craquage**.
- L'utilisation du Kärcher comme **défouloir** : **rapidité**, **efficacité** de l'outil, **musique techno**, effet **d'aberration chromatique**
- Possibilité de **tuer** les **politiciens** à l'aide du Kärcher
- Volonté de créer un niveau venant apporter un **contraste flagrant** en recréant les **feedbacks visuels** et **sonores multiples** à la *PowerWash Simulator*





# CONCLUSION

## NOS DÉTOURNEMENTS À TRAVERS “SOUS PRESSION”

### Design graphique

- **Atmosphère** sombre et lugubre : grain visuel, *outline* noir, couleurs foncées
- **Logo principal** de *PowerWash Simulator* détourné avec celui de l'entreprise Kharon Corp (K.C)

### Mécaniques et Gameplay

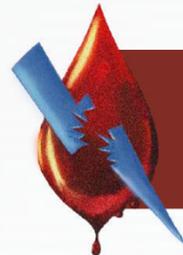
- **Mécaniques** plus **réalistes** pouvant engendrer de la frustration, en opposition avec la gamification des jeux de simulation
- Absence de **feedbacks visuels**
- Présence de **taches de sang** en plus des saletés classiques
- **Système de fatigue** et de **gestion du temps** avec un timer
- Pas de possibilité de personnalisation, ni d'achat d'outils ou de produits plus efficaces
- Création d'un **niveau “défouloir”** pour accentuer le contraste avec des mécaniques “réalistes”, par opposition aux jeux de simulation plus ludiques

### Narratif / Contexte

- **Aspect politique fort** : mise en exergue des **actes répréhensibles** commis par les personnalités politiques
- Conflit entre **entreprise** et **syndicat**, illustrant les **tensions sociales**
- Mise en avant des **conditions de travail précaires** : outils défectueux, conditions insalubres (cagibi)
- Mise en lumière des **salariés sous-payés**, confrontés à des difficultés pour subvenir à leurs besoins dans un **contexte d'inflation** (inégalités économiques)

### Sound Design

- Absence de **feedbacks sonores** lorsqu'une tache est nettoyée
- Présence de **bruits désagréables** (soupirs, onomatopées, aspirateur bloqué par un trop plein de poussières, etc.)



# SOURCES ET BIBLIOGRAPHIE

## Articles de Presse

- Alice Bell, "Why did no one tell me PowerWash Sim has actual lore", Rock Paper Shotgun, 29 décembre 2023  
<https://www.rockpapershotgun.com/why-did-no-one-tell-me-powerwash-sim-has-actual-lore>
- Caroline Delboy, "Portraits d'invisibles : le quotidien du personnel de nettoyage", Socialter, 26 mai 2020  
<https://www.socialter.fr/article/portraits-d-invisibles-le-quotidien-du-personnel-de-nettoyage>
- Catherine Lama, "Agent d'entretien : un métier invisibilisé mais indispensable, le témoignage de Gisèle B.", FrancelInfo, 8 mars 2023  
<https://la1ere.francetvinfo.fr/guyane/8-mars-agent-d-entretien-un-metier-invisibilise-mais-indispensable-le-temoignage-de-gisele-b-1373234.html>
- Florent Guénard, Les métiers de la propreté : Entretien avec François-Xavier Devetter et Julie Valentin, La Vie des Idées, 27 juin 2023  
<https://laviedesidees.fr/Les-metiers-de-la-proprete>
- France Info, "Le métier d'agent d'entretien va le plus recruter dans les trois prochaines années : les métiers du nettoyage occupent 8% des salariés français", 24 septembre 2019  
[https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/c-est-mon-boulot/les-agents-de-nettoyage-ces-2-3-millions-de-salaries-de-l-ombre\\_3610157.html](https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/c-est-mon-boulot/les-agents-de-nettoyage-ces-2-3-millions-de-salaries-de-l-ombre_3610157.html)
- Liv Ngan, "PowerWash Simulator's speedrunning scene puts both time and water under extreme pressure", 11 août 2022  
<https://www.eurogamer.net/powerwash-simulators-speedrunning-scene-puts-both-time-and-water-under-extreme-pressure>
- Oxford, "Groundbreaking new study says time spent playing video games can be good for your well being", University of Oxford, Eurogamer, 16 novembre 2020  
<https://www.ox.ac.uk/news/2020-11-16-groundbreaking-new-study-says-time-spent-playing-video-games-can-be-good-your-well>
- Sophie McEvoy, "Oxford University study with PowerWash Simulator finds 72% feel happier while playing games",  
<https://www.gamesindustry.biz/oxford-university-study-with-powerwash-simulator-finds-72-feel-happier-while-playing-games>
- Thomas Casavecchia, "PowerWash Simulator": un coup de pression et tous les soucis s'envolent", L'Echo, 23 juillet 2022  
<https://www.lecho.be/culture/general/powerwash-simulator-un-coup-de-pression-et-tous-les-soucis-s-envolent/10403050.html>

## Articles scientifiques

- Stello Bonhomme, "Le joueur au travail ou le plaisir d'accumuler des richesses digitales", Sciences du jeu [En ligne], 11 | 2019, mis en ligne le 18 avril 2019, consulté le 12 décembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1906> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.1906>
- Zoé Vanhersecke, "Oddly satisfying? Or WEIRD satisfaction...", LSE, 22 juin 2021  
<https://blogs.lse.ac.uk/psychologylse/2021/06/22/oddly-satisfying-or-weird-satisfaction/>

## Thèses universitaires

- Daan van Eechoud, "Self-Determination Theory in PowerWash Simulator: A Study of Longitudinal Data in Video Game Play and Well-Being", Tilburg School of Social and Behavioral Sciences, A Bachelor's Thesis: Economic Psychology, June 2023
- Leon Anema, Tilburg University, "Immersive Video Game Play and Well-Being", Bachelor Thesis, Supervisor: Matti Vuorre, Second Assessor: Christoph Kogler, Date 30-06-2023
- Vuorre, M., Magnusson, K., Johannes, N. et al. An intensive longitudinal dataset of in-game player behaviour and well-being in PowerWash Simulator. Sci Data 10, 622 (2023). <https://doi.org/10.1038/s41597-023-02530-3>

## Vidéo

- Pentaclipse, "Powerwash Simulator Has Lore?!", Youtube, 28 janvier 2023  
[https://www.youtube.com/watch?v=Hxcw1TOzcsE&ab\\_channel=Pentaclipse](https://www.youtube.com/watch?v=Hxcw1TOzcsE&ab_channel=Pentaclipse)

The image is a blurry screenshot from a video game. It features a central white, rounded object, possibly a character or a piece of furniture, set against a dark background with a red polka-dot pattern. The scene is framed by a dark, curved border with some light-colored rectangular elements. At the top center, there is a bright, multi-colored, starburst-like light effect. The overall image quality is low, with significant motion blur and a soft focus.

*"Appuyer sur espace pour jouer"*