

Every day  
the same dream



# Intentions du concepteur

“Every day the same dream is a slightly existential riff on the theme of *alienation and refusal of labor*. The idea was to charge the cyclic nature of most video games with some kind of meaning.”

“I've been interested in games-as-systems and in the possibilities of messing with games' language”

*Paolo Pedercini*



# Les 3C

## Caméra

Vue de côté en 2D

Tableau par tableau

## Character

Employé qui s'ennuie  
dans sa vie et qui  
déprime de sa  
situation

## Control

Clavier flèche droite  
et gauche

# Objectif

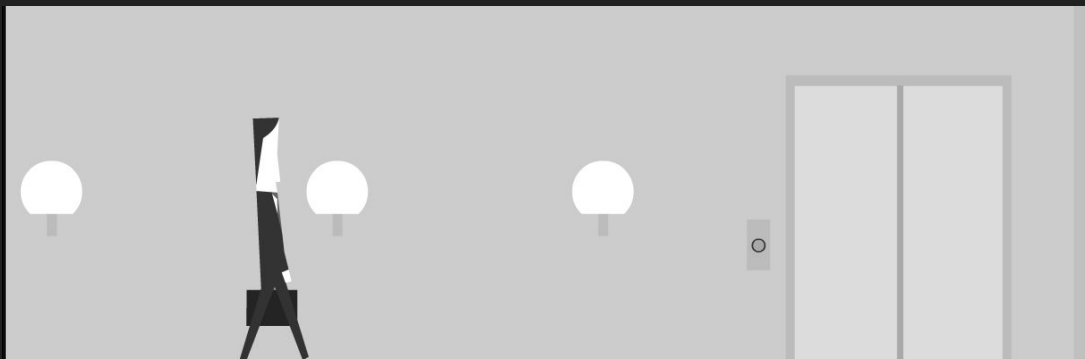
Macro - Réaliser toute les steps

Moyenne - Marcher

Micro - Traverser un tableau

# Rhétorique procédurale : le gameplay

Le joueur ne peut qu'avancer d'un pas décidé à droite ou à gauche, il peut aussi communiquer avec les différents personnages qui l'entoure.



Ce pas décidé lors de notre premier cycle de jeu se transforme peu à peu en une errance en quête de sens pour le joueur.

# Rhétorique procédurale

Le jeu utilise les habitudes du joueur pour l'inciter à essayer de sortir de cadres imposés.

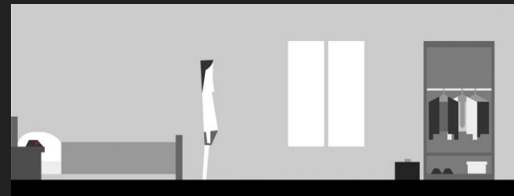
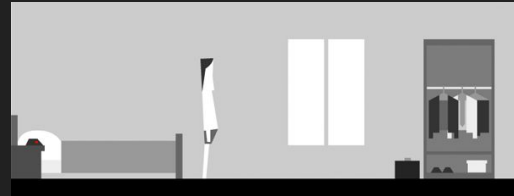
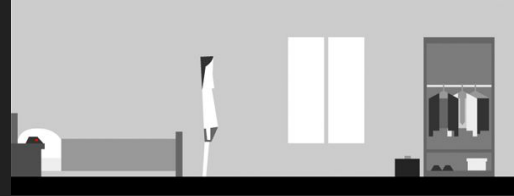
Le jeu va récompenser les joueurs qui auront la curiosité de changer de chemin



# Figures de Style

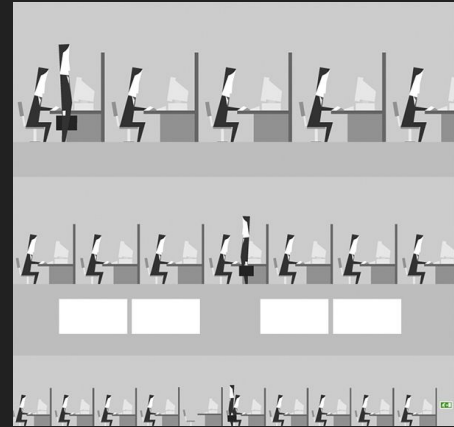
La **répétition** est la principale figure de style utilisée.

La **réification** du personnage :  
couleur qui se confond avec les  
vitres et les meubles, mis en  
parallèle avec la vache.



# Figures de Style

Le tableau du bureau est marqué par une **gradation** : aliénation de tous les travailleurs.



L'**allégorie** est aussi présente au niveau des personnages que l'on peut rencontrer



# Personnages allégoriques:



Le SDF: Allégorie de la **mort** ? Allégorie de l'**altruisme** ? Libérateur ? Il guide le joueur vers un endroit plus calme.

**Interaction unique.**

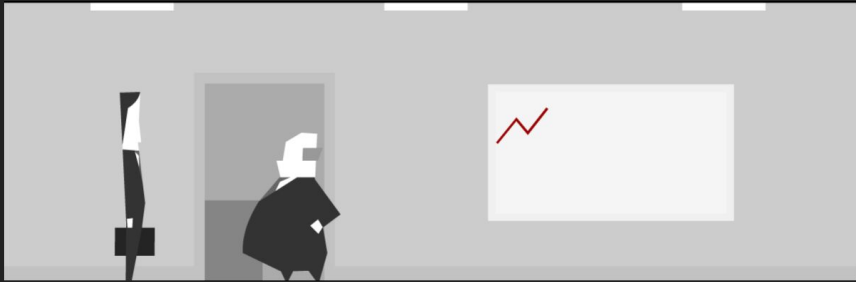


La Voisine: Allégorie de la **sagesse** ? Allégorie des **moires** ? Elle guide le joueur dans le jeu.

# Représentation des personnages:

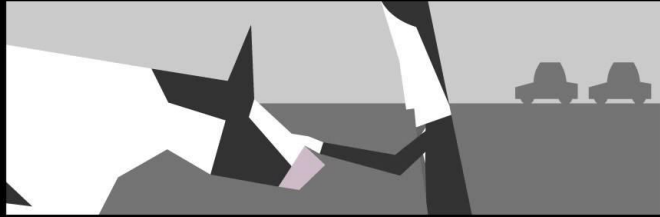


La Femme: **Stéréotype**. Elle n'est la que pour servir le mari. Elle reste à la maison et n'a pas d'autre phrase que prévenir le joueur de son retard.



Le Patron: **Stéréotype** du chef de société qui **exploite** sa main d'oeuvre. Son physique est très différent des autres travailleurs.

# Les personnages “Take Time”:

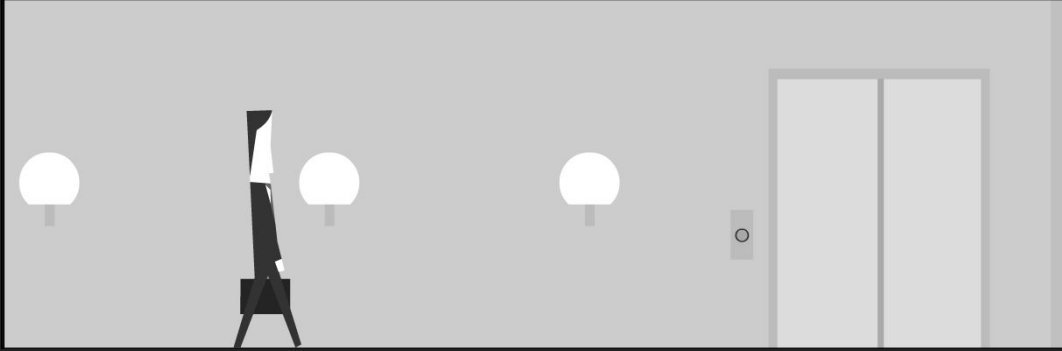


La Vache: Parallèle avec le joueur. **Exploitation.**

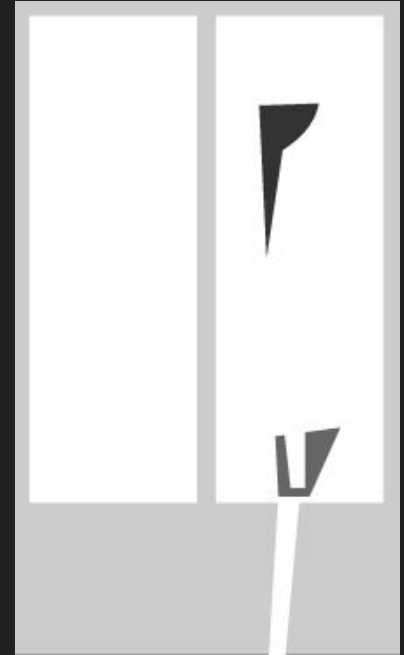


La Feuille: Dernière feuille de l'arbre. Parallèle avec le joueur, **dernier espoir.**

# Les Couleurs



Une absence de couleur quasi totale, exprimant la monotonie, l'absence de stimulation de la vie aliénée au travail.



Disparition de l'Humain dans le décor. L'Humain n'est qu'un détail du décor, un meuble.

# Les Couleurs

Les quelques touches de couleurs incitent le joueur à les suivre

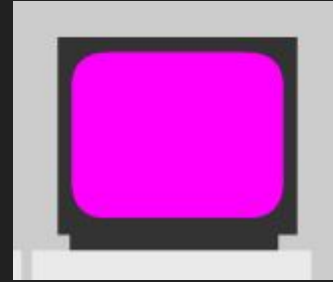
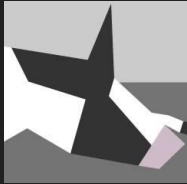


Certaines l'incite à suivre un schéma de gameplay préconçu (aller vers la droite)



D'autres nous indiquent des "sorties"

# Les Couleurs





FIN