

# PRISM

Innocent ou Coupable,  
Saurez-vous faire le bon choix ?



DMII-1 2019

Robin Blanc--Beyne  
Bastien Cornier  
Mathilde Herard  
Jean Ndoulou

# SOMMAIRE

|       |                               |
|-------|-------------------------------|
| 3→5   | Thématique & Objectif & Pitch |
| 6     | Concept                       |
| 7     | Gameplay                      |
| 8     | Extraits d'interfaces         |
| 9     | Précisions techniques         |
| 10→14 | Créer de l'empathie           |
| 15→22 | Annexes                       |

Aujourd'hui, nos données personnelles sont convoités par les entreprises de l'internet. Elles sont récoltées, achetées, échangées et parfois volées. Les GAFAM sont particulièrement sous le feu des projecteurs quant à leur utilisation des data qu'ils amassent.

Ces mêmes entreprises investissent massivement dans les domaines de la santé et la recherche en transhumanisme, désirant ainsi gagner accès à nos corps, et nos données les plus intimes.

PILOTIN

Jusqu'où  
ira l'utilisation de  
nos données personnelles ?



OBJECTIF

Interpeller sur les risques liés à l'exploitations des  
données personnelles par les GAFAM.

*« Dans un futur imaginé, l'entreprise PRISM (**P**rogramme de **R**égulation des **I**nfractions et de **S**urveillance **M**ondiale) propose un dispositif récoltant toutes les données personnelles des utilisateurs. Ces données sont ensuite utilisées pour résoudre des délits, et faire de la société un havre de paix. »*



# Concept

PRISM est un jeu mobile (PWA) dans lequel le joueur incarne un salarié du PRISM et doit innocenter ou condamner des suspects qui lui sont présentés.

Les données des suspects lui permettent de découvrir si ces citoyens sont coupables ou non, mais le choix final reste libre.

*La Progressive Web App peut s'installer comme une application, et permet de jouer en plein écran, même hors ligne.*

# Gameplay

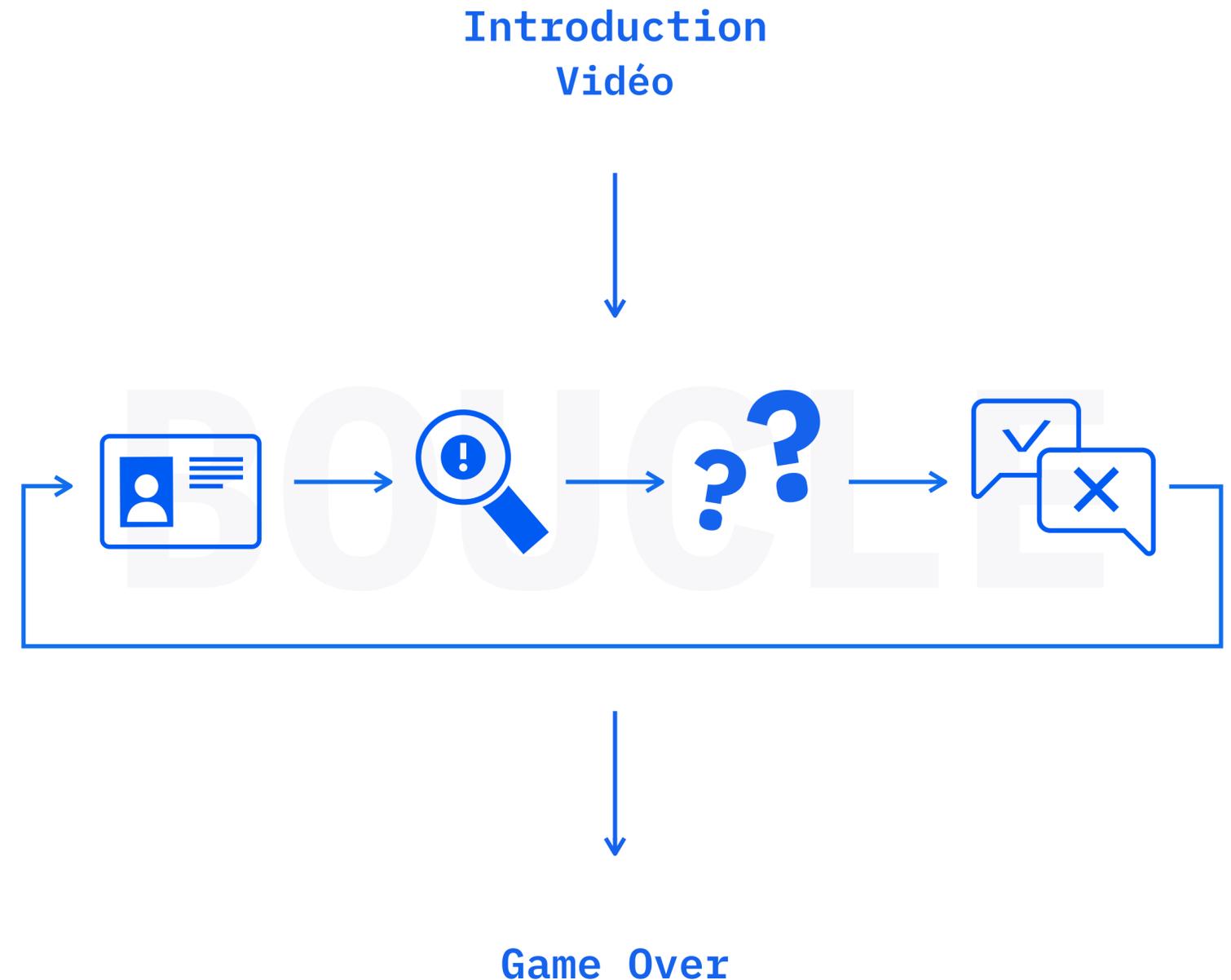
Une vidéo présente le contexte, puis la partie débute.

Il s'agit d'une boucle de 4 étapes à répéter pour chaque suspect. Après avoir lu la fiche d'identité du suspect, le joueur doit trouver un indice et peut ensuite faire son choix.

*La règle est simple : condamner un suspect permet au PRISM d'être rentable, et le salarié est récompensé. À l'inverse, innocenter lui coûte des points. Trop de mauvais choix, comme innocenter un coupable (ou l'inverse) alimentera les soupçons du PRISM.*

**Si son score atteint zéro, ou sa jauge de suspicion est remplie, le joueur a perdu.**

*Attention, des personnages spéciaux comme les fondateurs du PRISM pourraient apparaître ! Le joueur devra faire les bons choix pour se sauver la mise !*



👁️ 2500



**LUCETTE**  
★★★★☆

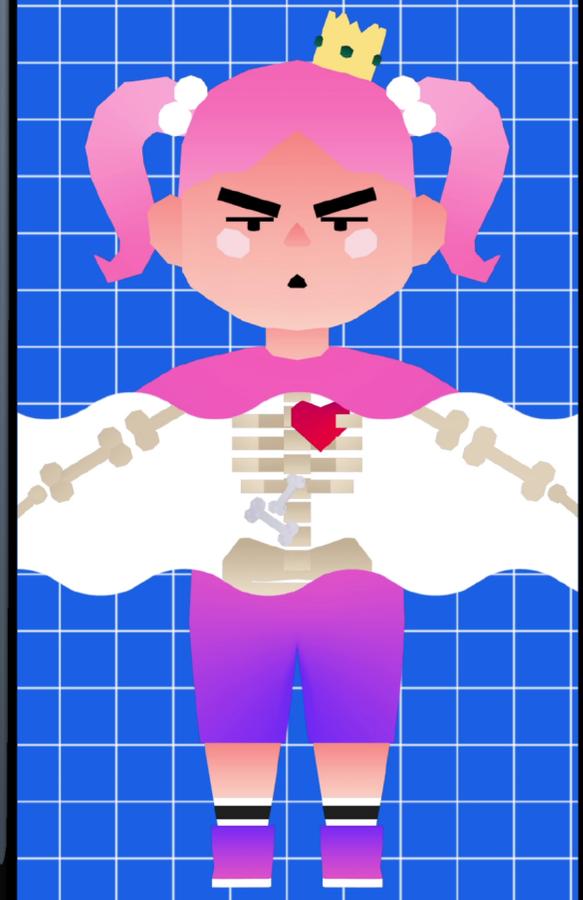
|                       |                                   |
|-----------------------|-----------------------------------|
| ÂGE<br>14ans          | SITUATION MARITALE<br>Célibataire |
| EMPLOI<br>Collégienne | N° PRISM<br>03384                 |

📧 Son père Bartholomé dirige le PRISM  
 🗑️ Un caprice et c'est dans la poche  
 ❤️ En est déjà à son 11<sup>ème</sup> hamster

CONFIDENTIEL

CONFIDENTIEL

**DONNÉES PERSONNELLES**



CONFIDENTIEL

La couleur de la barre de suspicion évolue selon les soupçons

👁️ 2500

ANOMALIE DÉTECTÉE

FAITE AUX BONNES MŒURS

0FR  
698 = 13

CARACTÉRISTIQUES

1, 2, 3 ...  
10 petits fémurs ?!

**Innocenter** **Condamner**

**LUCETTE**  
★★★★☆

👁️ 2500

2

**+300 +300 +300**

**Merci**  
Salarié n°02557320  
Nous nous occupons du reste.

**Vous a envoyé un message**

Bonjour salarié n°2484654,  
Une récompense t'attend...  
si tu m'innocentes :)  
1500PRISM, pas mal non ?

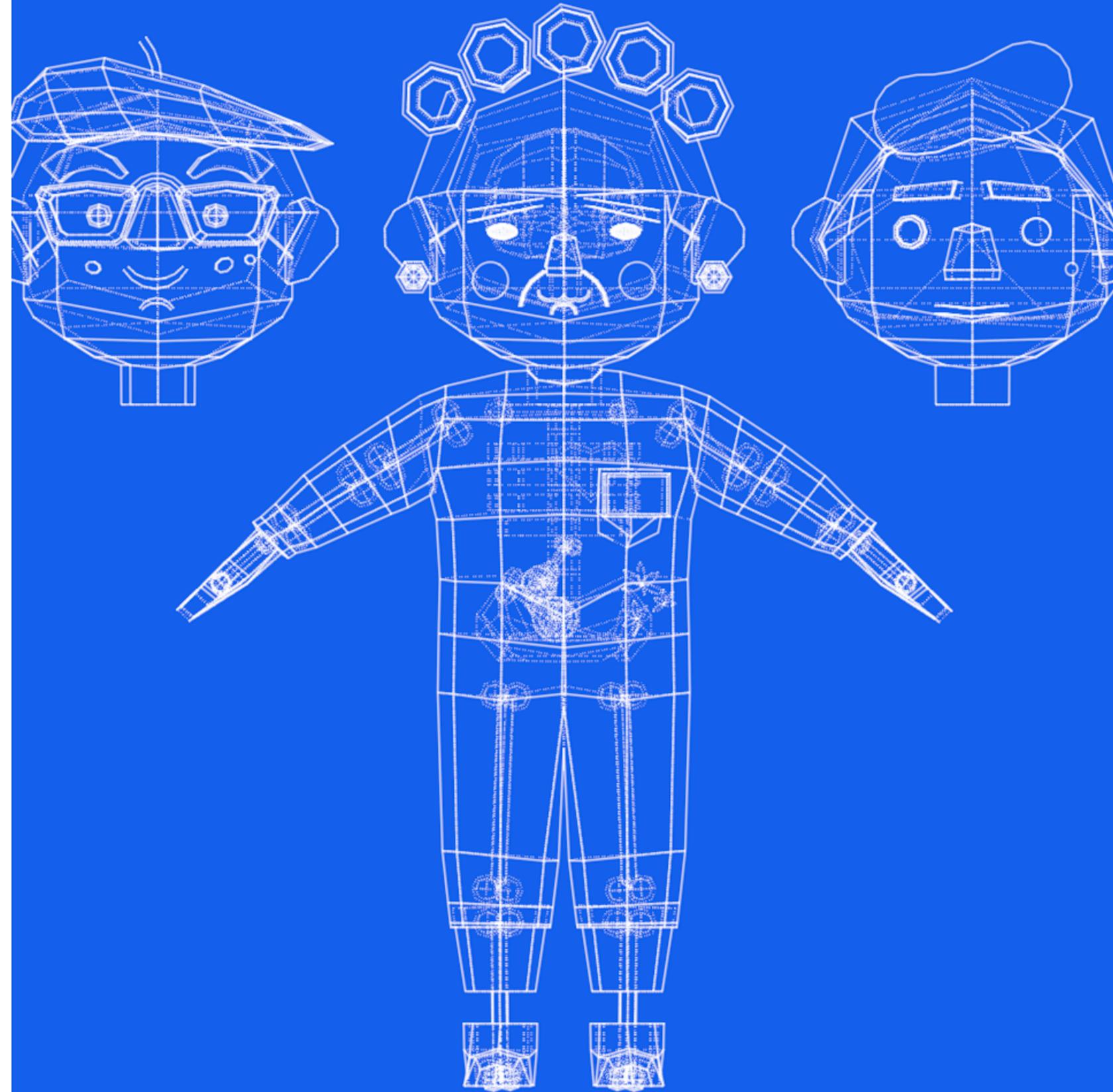
**Au suivant**

Parfois, de riches citoyens proposeront au joueur de le soudoyer : une récompense alléchante est promise, au prix d'une augmentation de la suspicion

# Précisions techniques

Le jeu est une PWA (Progressive Web App) permettant d'avoir un site web sous forme d'application mobile. L'application a été développée sous React.js avec Redux pour permettre une approche via composant et une meilleure flexibilité.

Three.js est utilisé pour la 3D. Les personnages sont générés à partir d'un seul modèle sous format .gltf, compressé avec Draco. Les données de l'application et des personnages sont récupérés à partir d'une api rest générée par wordpress.



Notre challenge :

# Créer de l'empathie

Comme il est *sans doute* plus facile de condamner un effrayant criminel récidiviste qu'une pauvre grand-mère gâteau, les suspects de PRISM correspondent à des types de personnages identifiables.

Cela passe par deux étapes :



# Rédaction

Des personnages humains, parfois complexes, connectés entre-eux et donc les crimes sont souvent en lien avec leurs anecdotes

## VIOLETTE

★★★★☆

|           |                    |
|-----------|--------------------|
| ÂGE       | SITUATION MARITALE |
| 88 ans    | Mariée, 3 enfants  |
| EMPLOI    | N° PRISM           |
| Retraitée | 03384              |

CONFIDENTIEL

- ♥ Chérit ses petits enfants
- 🏠 A la main verte
- ♥ Ne supporte plus son mari Claude

03485.03384.487

# Design

Des personnages variés, avec du caractère, identifiables, et animés

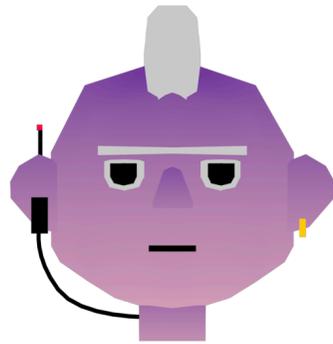




Jeanne



Lily



Oleg



Pamela



Patrick



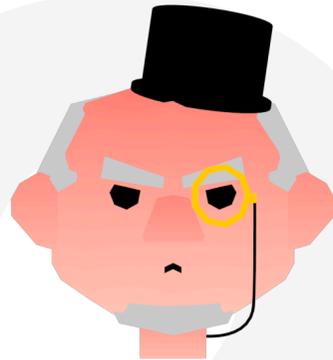
Sidonie



Holli



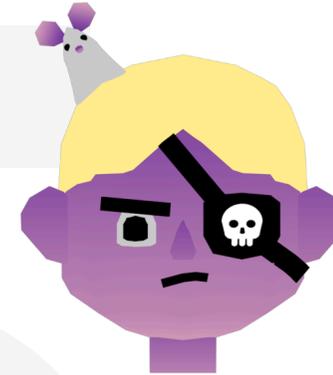
Jack



Douglas



Boris



Billy



Bartholomé



Violette



Aziz



Georges



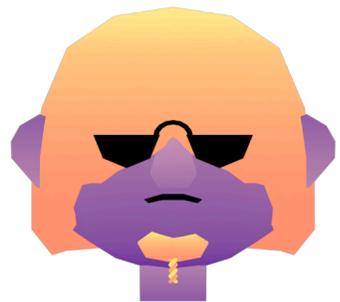
Sergio



Yuri



Vernon



Gregor



Olivia



Lucette



Paolo



Claude



Katia



Pour intégrer les personnages au jeu, nous avons développé le..  
*(roulements de tambour)*

# PRISM SUPER GENERATOR 2000

▲ PRISM Super Generator 2000

- Gregor - 42
- Pamela - 72
- Oleg - 33
- Douglas - 111
- Paolo - 26
- Yuri - 17
- Georges - 29
- Billy - 8
- Jeanne - 47
- Sergio - 34
- Katia - 50
- Lily - 18
- Jack - 23
- Sidonie - 29
- Patrick - 35
- Boris - 42
- Claude - 90
- Violette - 88
- Bartholomé - 47
- Lucette - 14



Lily body data

Leg Size

Fattiness

Waist Size

face

Lily\_1

Clothes Color A

Clothes Color B

Skin Color A

Skin Color B

SAVE

SKELETON VIEW

Il permet de personnaliser la taille, le ventre ou la poitrine de chaque personnage, et de choisir ses couleurs.



# Annexes



## Brief graphique

Notre cible a entre 18 et 35 ans. Elle est plutôt technophile et sait en tous cas bien se servir de son smartphone.

Le jeu se déroule dans un **futur proche** dans lequel **une société totalitaire** (inspirée des GAFAM) a le **monopole sur nos données personnelles**. Le travail d'enquête de ses nombreux salariés est **gamifié** à outrance, pour cacher le fait qu'il s'agit d'un emploi répétitif, de bas niveau, et l'entreprise fait tout pour avoir l'air amicale (avec une tonalité de "propagande").

Le ton de notre projet est **sarcastique**. Il est à la fois "**faussement**" **mignon, inquiétant et menaçant**. Alors que l'image montre des personnages heureux, les sons dévoilent la réalité qui n'est pas représentée graphiquement (bruitage de mort des suspects, etc)

## Identité

IBM Plex Mono



## Éléments d'interface

La barre de score flotte en haut de l'écran.  
Elle est toujours visible.

Jauge de  
suspicion



PRISM  
POINTS

La couleur évolue selon le niveau de  
suspicion du joueur.

Systeme de fenetre, qui simule un environnement  
de travail et met en exergue les éléments textuels

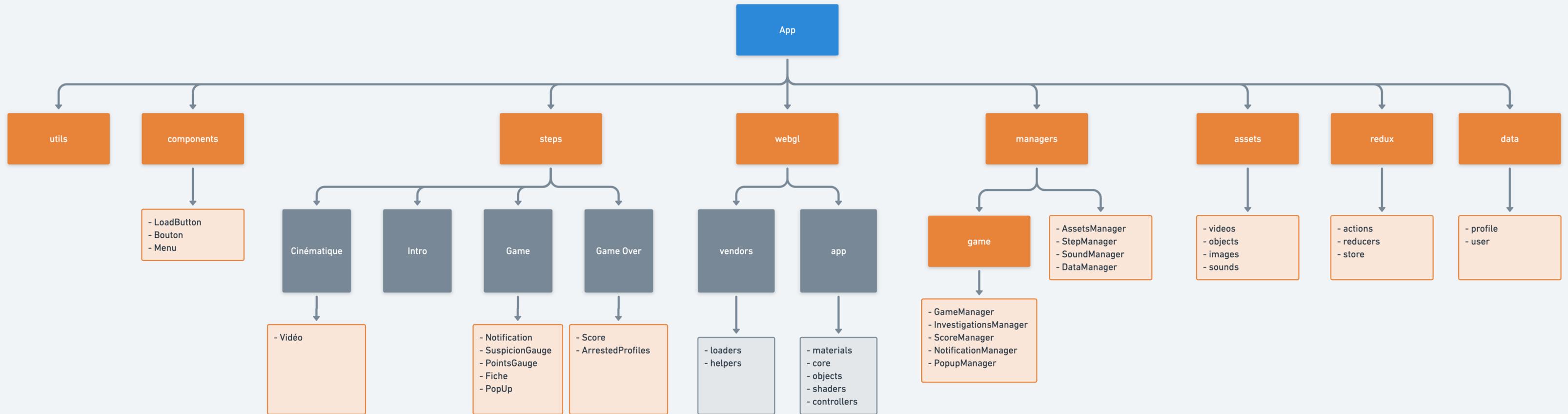
**Bonjour**  
Salarié n°02557320

**Innocenter**

**Condamner**

Deux types de bouton  
Les boutons sont toujours au bas d'une fenetre

# Architecture



# Scope

## DIRECTION ARTISTIQUE

- Animation Chargement
- Boutton lancez l'expérience
- Logo

- Réalisation vidéo intro :
- Script
  - Storyboard
  - Sound design
  - Animation

- Modélisation base pour suspect génératif
- datas pour suspect aléatoire

- Modeling personnages & squelettes
- Textures
- UI
- Animations
- éléments suspect

## EXPERIENCE

CHARGEMENT

INTRO

FICHE SUSPECT

SCAN SUSPECT

## DIRECTION TECHNIQUE

- Chargement des assets :
- Assets 3D /2D
  - Sons
  - Images

Gestion et intégration vidéo

- Gestion aléatoires des suspects
- suspect génératif

- Swipe vertical
- Hold sur élément suspect
- Animation du scan
- Intégration assets
- Mode masque

- Element suspect
- UI

DETAIL SCAN

- Intégration éléments suspect
- Intégration UI

- Design button
- Animation personnages

JUGEMENT

- Tap Boutton
- Animation personnages

- UI jauge
- UI pièce

RÉCOMPENSE

- Système de récompense
- animation jauge
- animation pièces

- UI Popin

NOTIFICATIONS

- Intégration Pop - in

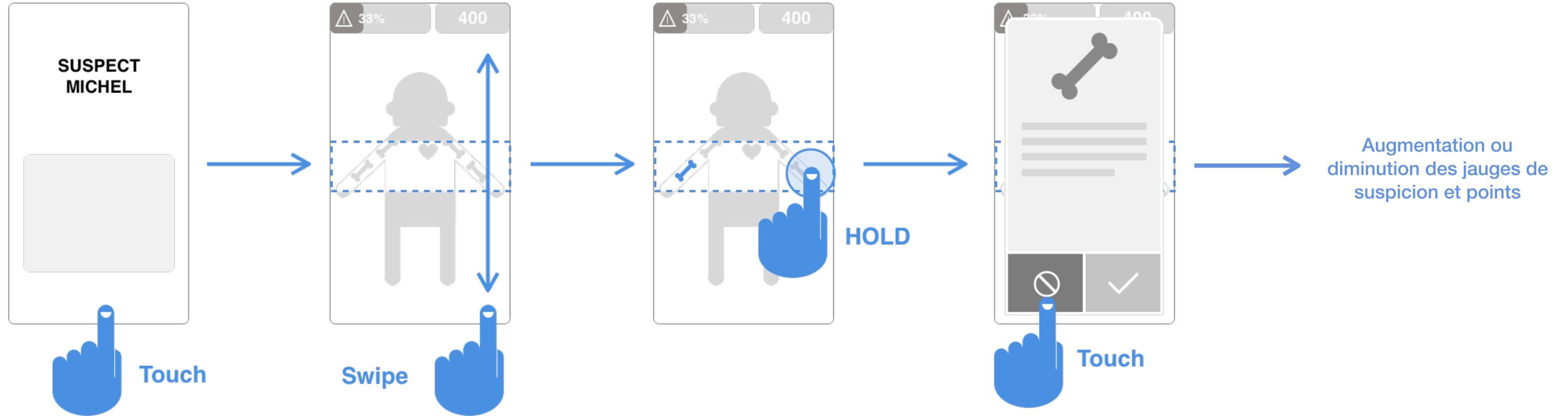
- UI générique textuelle
- Réutilisation fond sonore teaser

GÉNÉRIQUE

- Intégration Ui générique
- gestion de toute les personnes ( store )
- affichage plus gros score atteint

# Introduction

Vidéo



Boucle jusqu'à perte

# Game Over