

## PLATEFORME DE MARQUE

[DOCUMENT OFFICIEL]

Extrait de mission : Présenter le Studio Indéfini

Commanditaire(s) : Rémi M.  
Pierre-Antoine L.

Agent de terrain : AGENT G.

Statut : Complétée – SUCCÈS

Rapport de mission du .....25/03/2021.....  
à classer le .....XX/XX/20XX.....

À : ??????????????  
DE : AGENT G.

VOICI DOSSIER DEMANDÉ STOP. PRENEZ-EN CONNAISSANCE  
À VOS RISQUES ET PÉRILS STOP. SI CE QUE VOUS LISEZ VOUS  
PLAÎT, FAITES-LE NOUS SAVOIR STOP. NOUS AVONS BESOIN  
DE GENS COMME VOUS STOP.

Pour nous contacter secrètement  
[contact@studio-indefini.com](mailto:contact@studio-indefini.com)  
Pour suivre nos moindres actions  
[https://twitter.com/Studio\\_Indefini](https://twitter.com/Studio_Indefini)  
Pour rester informés de notre évolution  
<https://www.linkedin.com/company/studio-indefini>  
Pour passer un bon moment  
<https://discord.gg/3xgvTKEjBM>

# STUDIO, INDÉFINI ?

Le Studio **Indéfini** est une jeune entreprise française de **création et d'édition de jeux vidéo** fondée en 2021 par nous : un groupe d'amis, informaticiens mais aussi (et surtout) rôlistes passionnés d'histoires, de nouvelles technologies et de jeux vidéo. Un jour, on s'est dit :

-----[DÉBUT DE LA RETRANSCRIPTION]-----

« [...] il y a plein de jeux vidéo cools en ce moment, les [...] ssibilités sont infinies, si on essayait de faire [...] propres trucs ? »

-----[FIN DE LA RETANSCRIPTION]-----

Parce qu'on s'intéresse à tous les aspects du processus créatif et éditorial, notre Studio a à cœur de **prendre en charge l'ensemble des étapes de création**, s'occupant aussi bien de la programmation que de la composition musicale en passant par l'écriture et le graphisme, dans une **volonté de conserver notre indépendance et notre liberté artistique**.

Fort des valeurs qu'on a hérité du jeu de rôle, **notre Studio accorde une grande importance à sa communauté**. On ambitionne de l'impliquer activement dans le développement de nos projets et bien sûr de lui rendre ce qu'elle nous a donné : à terme, l'idée est de **travailler avec des logiciels open source** et de **distribuer gratuitement nos jeux après quelques années**.

-----[DÉBUT DE LA RETRANSCRIPTION]-----

« [...] c'est des gens bien ! On pourrait les faire participer, je suis sûr qu'ils auraient des idées brillantes, et puis [...] seraient autant nos jeux que les leurs ! »

-----[FIN DE LA RETANSCRIPTION]-----

**Suivre le Studio Indéfini et nos aventures, c'est la garantie de jeux de qualité, d'histoires diverses et immersives pour tou-te-s et d'une communauté vivante, incluse et inclusive.**

Nous ne sommes pas **Indéfinis** par peur de décider.

Nous ne sommes pas **Indéfinis** par rejet des responsabilités.

Nous ne sommes pas **Indéfinis** par timidité, par indécision ou par doute.

Nous sommes **Indéfinis** par refus de nous limiter, par désir d'évoluer et par soif de créer.

**INDÉFENDABLE** [ɛ̃defɑ̃dabl] adj. - 1663 ; indéfensible xv<sup>e</sup> ♦ de 1 in- et défendable ■ 1 Qui ne peut être défendu. Bastion indéfendable. ■ 2 (ABSTRAIT) Qui ne peut être défini ; trop mauvais pour être défendu. > insoutenable. Une cause indéfendable. Ce point de vue est indéfendable. ■ CONTR. Défendable, imprenable.

**INDÉFINI, IE** [ɛ̃defini] adj. - xiv<sup>e</sup> ♦ latin indefinitus ■ 1 Dont les limites ne sont ou ne peuvent être déterminées. Le lexique d'une langue est indéfini. - PAR EXT. Sans fin. > illimité, infini. Le ciel, espace indéfini. - Il se crut riche pour des temps indéfinis » MAUPASSANT. ■ 2 Qui n'est pas défini, qu'on ne peut définir, caractériser. > imprécis, 1 incertain, indécis, indéterminé, 3 vague. On vous confie « une mission très indéfinie. Ceux qui vous envoient ne savent pas ce que vous aurez à faire » GORINEAU. Une tristesse indéfinie. - 106. Qui manque de définition. Terme indéfini. - MATH. Intégrale indéfinie, dont la valeur est connue à une constante près (par oppos. à intégrale définie). ■ 3 (1548) UNG. Qui est propre à présenter un concept sous son aspect le plus général, sans le rapporter à un être ou à un objet déterminé. Mot indéfini, et n. m. un indéfini. - Article indéfini (> un, une, 3 des). - Adjectifs indéfinis, relatifs à la quantité (> aucun, chaque, maint, nul, plus [d'un], plusieurs, quelques, tous, tout) ; à la qualité (> certain, quelque ; quelconque [cf. N'importe\* quel]) ; à la ressemblance ou à la différence (> autre, même, tel). - Nominatifs indéfinis (improprement appelés pronoms indéfinis) : > autrui, plusieurs, quelqu'un, quiconque... - On, pronom personnel indéfini. Chacun, indéfini distributif. ■ CONTR. Borné, défini, déterminé, distinct, limité.

**INDÉFINIMENT** [ɛ̃definimɑ̃] adv. - 1568 ; indéfiniment v. 1505 ♦ de indéfini ■ 1 D'une manière indéfinie. > éternellement, perpétuellement (cf. Sans fin\*). Répéter indéfiniment qqch. « nous ne pouvons pourtant demeurer ici indéfiniment tous les trois » MAUPASSANT (cf. Cent sept\* ans.). ■ 2 GRAMM. Mot employé, pris indéfiniment.

**INDÉFINISSABLE** [ɛ̃definisabl] adj. - 1731 ♦ de 1 in- et définissable ■ 1 Qu'on ne peut définir. Concepts indéfinissables. > primitif. ■ 2 Dont on ne saurait préciser la nature, qu'on ne peut classer. Couleur, saveur indéfinissable. > inclassable, indéterminable. Personnage indéfinissable. ■ 3 Étrange, inexplicable (et plutôt agréable). Un charme indéfinissable (cf. Un je ne sais\* quoi). Émotion, trouble indéfinissable. > indescriptible, indicible. ■ CONTR. Définissable, 1 précis.

**INDÉFORMABLE** [ɛ̃defɔ̃mabl] adj. - 1867 ♦ de 1 in- et déformer ■ Qui ne peut être déformé. Élément de construction indéformable. Textile indéformable.

**INDÉFRISABLE** [ɛ̃defrizabl] adj. et n. f. - 1846 ♦ de 1 in- et défriser ■ 1 Qui ne peut être défrisé. ■ 2 n. f. (ou incorrect m.) (1930) VIEUX Une indéfrisable. > permanente.

# STUDIO INDÉPENDANT

... car on ne s'impose pas de plateforme de publication, de contrôleur privilégié, de style ou d'ambiance. On veut être **libres de suivre nos envies** (et pas uniquement les tendances), de **cocréer avec notre communauté** (et pas uniquement avec des expert.e.s), d'**utiliser des technologies qui nous permettront de partager nos créations**. Tout cela passe par un état d'esprit, mais également par un état de fait : l'indépendance.

# STUDIO CURIEUX

... car notre but est de rester ouverts, à l'affût et innovants pour proposer à nos joueuses et joueurs de **nouvelles expériences**, de **nouvelles histoires**, de **nouvelles façons de se divertir, d'apprendre et de grandir**. Si on s'inspire de l'existant, c'est toujours pour mieux apporter des nouvelles nuances, des combinaisons jamais vues auparavant, des **univers, personnages et scénarios originaux**.

# STUDIO RÊVEUR

... car on s'inscrit (en toute modestie!) dans la longue tradition des conteurs, rhapsodes et autres troubadours. Raconteurs d'histoires du XXI<sup>e</sup> siècle, on puise notre inspiration dans nos expériences, dans notre vécu mais aussi et surtout dans les retours de notre communauté pour **construire des récits captivants et diversifiés, sans s'enfermer dans des cases, des codes ou des styles**.

## ① DANSE AVEC LES PIAFS

Jeu de rythme autour des oiseaux

↳ plateforme mobile? => tactilité

-> rejoindre sa volée (migration)?

CONTRÔLE DES BATTIEMENTS D'AILLE

-> oiseau comptable qui doit récupérer sa fiche de paie (PA)



style «cartoon»?



costume corrote



cartable en cuir



no cassins à glands :)



## ② SUPER MARIA

wtf?

~~Maria, une plombière amatrice de champignons explore des tuyaux et combat des monstres pour sauver un prince des griffes d'une tortue cracheuse de feu. (+ il y a du ketching)~~

## ③ INTO THE WOODS



Forêt magique

→ symbolisme

→ contes et légendes > univers riche et culture

Une garde-forestière qui mène l'enquête?

=> jeu d'exploration / énigmes

Dimension Écologique?



## ④ SAC À DES

Rendre visible le mécanisme de l'ALÉATOIRE (cf. JDR)

Hasard vs Déterminisme?

MONDE D'EN HAUT  
MONDE D'EN BAS



# STUDIO COLLABORATIF

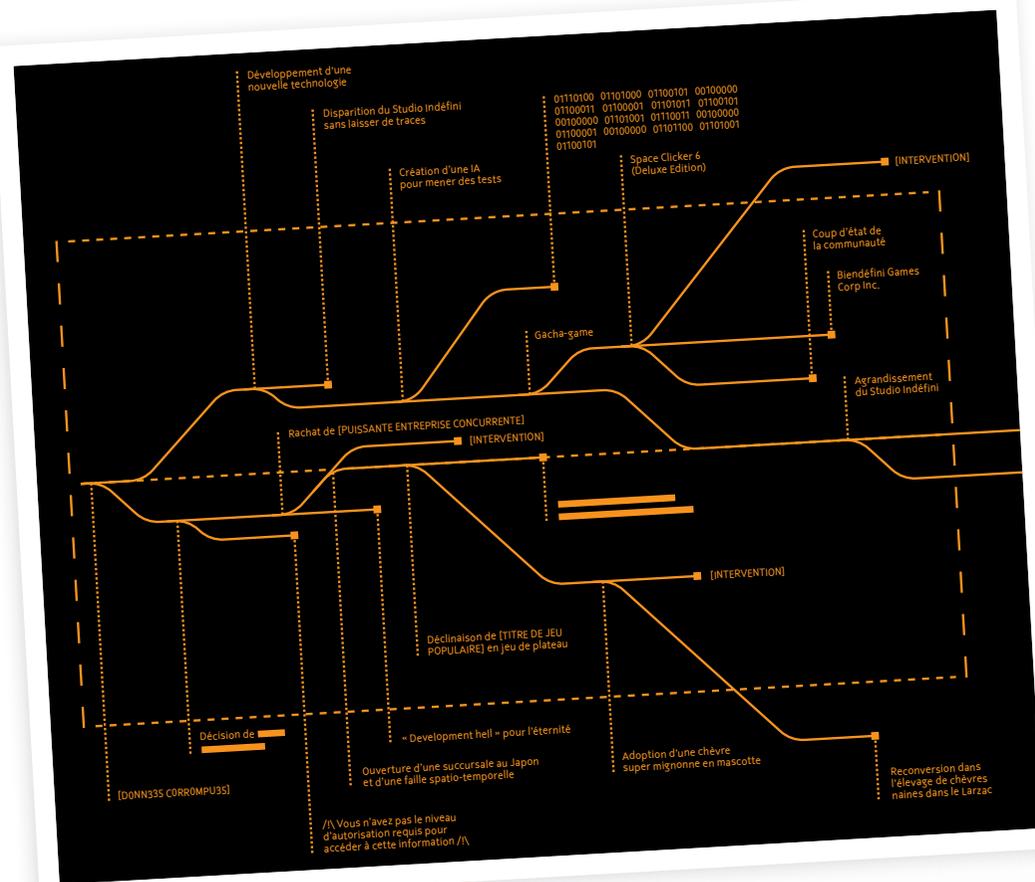
... car la base de notre processus de production est et sera de plus en plus la **co-création**. En donnant des lignes directrices en accord avec notre **vision**, nos **valeurs** et nos **envies**, on peut **laisser le champ libre à notre communauté** pour s'exprimer sur ce qu'elle voudrait voir dans le jeu; le but étant ainsi de créer une œuvre autant à nous qu'à elle, de **fédérer une communauté de joueuses et joueurs** créative et fière de sa contribution.

# STUDIO CONFIAIT

... car on vise à créer un environnement de travail dans lequel l'avis d'une personne qualifiée est au moins aussi important que celui de son « supérieur »; une **dynamique de communication directe entre les différents organes de création**, construite sur la **confiance** et la **mise en valeur des compétences**, sans barrières administratives ou hiérarchiques qui ralentissent voire découragent la prise d'initiatives.

# STUDIO COMMUNAUTAIRE

... car on veut rendre à la communauté au moins autant qu'elle nous donnera. **Privilégier au maximum l'utilisation de technologies et de licences open source, distribuer gratuitement nos jeux après leurs belles années, faciliter la création de mods, de contenu custom...** Tout cela permettra de faire croître notre communauté invariablement, même pour celles et ceux qui auraient raté le premier train, en lui permettant de découvrir nos anciens jeux sans frais et en lui donnant tous les outils nécessaires pour s'impliquer dans l'aventure.



Objet : Biendéfini Games Factory Corp. Inc.

Cher [REDACTED],

Je suis J [REDACTED] A [REDACTED]-J [REDACTED], entrepreneur, *businessman* et fondateur de Biendéfini Games Factory Corp. Inc. Ma passion ? L'argent. Et vous savez, dans lequel toutes sortes de clients sont prêts à dépenser énormément. C'est pourquoi, qui ai eu l'idée de Space Clicker 5, ce jeu où le client incarne un astéroïde, a été si frénétiquement sur des astéroïdes pour récolter de l'argent et acheter les plus grands succès !

Notre société emploie évidemment des *game designers*. Leur rôle ? Mais pas n'importe lesquels : nous tenons à ce que ce soit l'expérience de nos clients et leur implication minimale. Nous promettons donc des jeux faciles à jouer et à comprendre. En revanche, si quelques-uns d'entre eux ont des idées originales, nous sommes prêts à leur offrir des opportunités de collaboration.

## STUDIO BIENVEILLANT

... car qui que tu sois, **tant que tu partages nos valeurs, tu es le/la bienvenu-e chez nous**. Si tu essayes, si tu crées, si tu te trompes, on ne va pas te manger, on va plutôt t'encourager. Même si on n'est pas toujours d'accord, **on te respecte et on prend en compte tes opinions**. La fortune ne fait pas partie de nos objectifs, contrairement au bonheur de notre communauté et de nos employé-e-s.

## STUDIO MODESTE

... car nous ne sommes que des humains après tout. **On ne peut pas tout faire tout seul, on a pas le savoir inné et on peut toujours se tromper**. Et puis au fond notre but n'est pas de devenir une entreprise multimilliardaire, mais seulement un petit studio sympathique et accessible qui utilise les moyens à sa disposition pour mener des projets un peu fous. **On sera bien sûr très heureux de grandir, mais on n'oubliera pas pour autant d'où on vient et à qui on le doit**.

## STUDIO AMBITIEUX

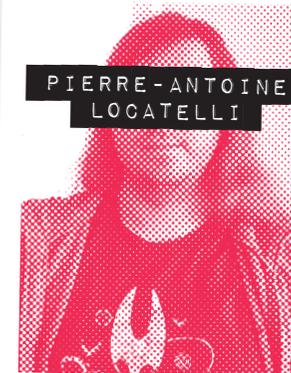
... car être modeste n'empêche pas d'avoir de l'ambition. L'ambition de surprendre, de (nous) mettre au défi, de repousser les limites, de rester fidèles à nos valeurs et à nos principes. **Nos jeux, en va en faire plusieurs, et on va les faire bien**. Et si ça rate, on ne compte pas abandonner au premier obstacle ou au premier échec... Tant qu'on y prend du plaisir, on va persévérer!



RÉMI MASSART

????

Directeur créatif  
Scénario



PIERRE-ANTOINE  
LOCATELLI

Directeur créatif  
Game design



PAUL MEUNIER

Compositeur  
Sound design



THIBAULT LASOU

Directeur technique  
Développement



BRYAN VIGÉE

Directeur technique  
Développement