

THE GAME FORTRESS

“As long is the ride, as great is the prize !”

Découvrez le scénario de ma quête pour intégrer l'industrie du jeu vidéo.

Titre de la quête : The Break In

Objectif de la quête : Réunir toutes les compétences, l'expérience et le mindset nécessaires pour charmer un recruteur/gardien et réussir à s'introduire dans la tour forteresse afin de s'emparer du “DJOB”.

Contexte : Le joueur incarne Philippe Grimeau (un SEEKER), un ancien journaliste de la classe REDAC. devenu créatif publicitaire et killer de punchlines pendant plus de 15 ans comme storyteller/copywriter – creative, content & UX Writer.

Après une année professionnelle 2019 éprouvante et suite à la découverte du métier de Game writer / Narrative designer, le joueur quitte les contrées de PUBLICITESS (son secteur d'activité) et décide de partir dans cette nouvelle aventure en quête du “DJOB”. Un puissant artefact donnant accès à cette profession et qui confère à son porteur bienfaits & bonheur.

Quelque temps à explorer les chemins sinueux de la région du WEBLAND, le joueur entend parler de DÉRACHIA, un membre des gardiens protecteur du DJOB. Le joueur doit alors retrouver sa trace, obtenir des informations sur l'emplacement de sa cachette, s'infiltrer et réussir à s'emparer du trésor.

Déroulement de la quête : Le joueur doit d'abord enquêter sur les derniers mouvements et publications du gardien protecteur. Des témoins digitaux peuvent donner des indices sur sa dernière position connue tandis que les archives du WEBLAND peuvent révéler des informations sur son profil, ses attentes, ses besoins et les moyens de le déjouer.

En progressant dans l'enquête, le joueur doit affronter des concurrents qui cherchent également le trésor, comme les SHIPPERS (ceux ayant déjà publié un jeu) ou le groupe des ALLINONE (ces Game-Level-Narrative designers touche-à-tout). Le joueur peut également compter sur des alliés comme les LINKINDER ou les DISORDER qui peuvent l'aider dans sa quête. Comme un autre Game writer / Narrative designer en exil ou grâce à des informateurs bien intégrés dans la CONFRÉRIE DES GAMERS.

Finalement, le joueur trouve l'emplacement où le membre des gardiens protecteur réside, au cœur de la tour RESSOURCIA. Mais découvrir que pour y accéder il devra posséder un CIVILUM et un PORTFOLOL, deux armes magiques lui permettant de s'infiltrer sans trop de difficultés. Cependant, une inscription sur un site spécialisé peut donner un indice sur comment bien les rédiger afin de duper les algorithmes, vaincre son Mob ATS (Applicant Tracking System) et accéder au sommet de RESSOURCIA.

Arrivé en haut, le joueur doit alors faire preuve de patience et naviguer dans un labyrinthe de dangers mortels fait d'entretiens, de test et de questionnaires que lui lance DÉRACHIA afin de le déstabiliser et le ralentir dans sa quête du trésor.

Le joueur déploie alors son build d'expertises, peut & doit utiliser ses compétences en storytelling, son loot d'XP & sa vision macro/micro des projets. Recourir à son sort de multitasking et à sa capacité à imaginer des récits et à les raconter via les systèmes de jeu. User de sa disposition à rédiger des dialogues immersifs et décrire des mondes riches et complexes. Exploiter son adresse à diriger des acteurs pour du voicing ou du mocap... pour esquiver les pièges, se défaire de DÉRACHIA et trouver - enfin – la relique cachée.

Conclusion de la quête : Une fois que le joueur a récupéré l'artefact (le DJOB), il peut intégrer la CONFRÉRIE DES GAMERS pour apprendre & partager ses connaissances avec ses frères, monter en compétences et accéder à de nouvelles fonctions, quêtes et aventures. Cet arc aura également permis au joueur d'en découvrir un peu plus sur l'histoire/lore du Jeu vidéo et de ses procédés de recrutement et de fabrication. Très utile par la suite dans la réalisation de ses ambitions sur les terres de A.

FIN.

**ET POUR VOIR D'AUTRES TRAVAUX CRÉATIFS DE CE GENRE, RDV SUR
PHILIPPE-GRIMEAU.ZYROSITE.COM**