

# MNEMOSYNE

*Et si un matin vous vous réveilliez sans aucun souvenir, sans connaître la personne que vous êtes. Que feriez-vous?*



Hugues Chong Kee - Maud Colas - Igor Witz

# Sommaire

## I. Cahier des charges

1. Synopsis
2. Concept du projet au début
3. Public cible
4. Objectifs
5. Ressources médias
6. Structure et navigation
7. Formes et degrés d'interactivité
8. Choix techniques

## II. Scénario

1. Scénarisation
2. L'appartement

## III. Story Board

## IV. Conclusion

# **I. Cahier des charges**

## **(Synopsis et définition du projet)**

### **1. Synopsis**

Et si un matin vous vous réveilliez sans aucun souvenir, sans connaître la personne que vous êtes. Que feriez-vous?

### **2. Concept du projet au début**

Notre projet sera un récit interactif sur le thème de la mémoire, où les choix de l'utilisateur précédent influenceront sur celui du prochain.

Ce récit se déroule sur une journée, le personnage se réveille en ayant perdu la mémoire, n'a aucune idée de sa véritable identité et se rend compte qu'il oubliera tout de nouveau le soir. L'objectif pour lui est de la retrouver via des recherches mais également grâce à des appels / sms reçus, des photos, et des musiques retrouvées. L'utilisateur pourra alors trouver des moyens de laisser des indices pour ne pas tout oublier. Ces indices pourront également être utilisés par l'utilisateur qui lui succède. Ils devront être limités (par exemple, en nombre de caractères pour un message écrit) afin qu'un utilisateur ne puisse pas nuire à l'expérience du suivant.

Le personnage principal doit être nuancé ; il va successivement découvrir qu'il aurait pu commettre des faits condamnables, ou honorables. Au fur et à mesure de la journée, il sera amené à prendre des décisions pour retrouver son identité qui influenceront sur sa perception de cette dernière. Par exemple, il aura affaire à des dilemmes moraux à l'occasion desquels il pourra prendre des décisions qui pourraient conditionner la façon dont sera perçu le caractère du personnage principal avant son réveil.

Le personnage doit se rendre compte rapidement qu'il perdra à nouveau la mémoire le soir, afin de créer une ambiance tendue où le

personnage jouera contre le temps et essayera de se rappeler son identité avant de perdre les bribes de souvenirs qu'il aura réunies.

Il faudra jouer sur les interactions entre les deux supports, à savoir un téléphone et un ordinateur ; le personnage pourrait par exemple recevoir des messages sur son téléphone de personnes qu'il ne connaît plus.

Le jeu doit être jouable et appréciable plusieurs fois ; les indices laissés doivent être en partie générés aléatoirement et en partie dépendre de l'utilisateur précédent.

L'utilisateur pourra entre autre lors de sa quête effectuer des recherches sur un moteur de recherche, s'apercevoir que certains pages ont déjà été visitées ( les liens déjà visités seront en violet au lieu de bleu ), écouter sa boîte vocale, essayer de déchiffrer des messages, recevoir des messages et messages vocaux...

Pour finir il faut savoir que le personnage principal vit seul et que personne n'est en mesure de répondre à toutes ses interrogations.

### **3. Public cible**

Ce récit interactif s'adresse en priorité à des adolescents et adultes, de 15 à 45 ans.

Les utilisateurs doivent être assez matures pour comprendre la trame de l'histoire et se l'approprier. Ils doivent également être familiers avec les supports utilisés.

#### **Ce que l'utilisateur sait du sujet :**

- le sujet est interactif
- le récit porte sur la quête d'identité
- l'histoire se déroule dans un environnement réel contemporain
- l'application fait appel à son téléphone et à un ordinateur

#### **Modes de consultation :**

Il est nécessaire d'avoir un PC et un smartphone. Il permettra à l'utilisateur de recevoir des notifications ou des messages entre autres, afin d'augmenter l'immersion.

### **Attentes du public :**

- Le sentiment de mener une enquête.
- Se divertir
- Être surpris

## **4. Objectifs**

L'un des objectifs principaux est que ce récit soulève des questionnements et suscite des émotions. Le fait de mener cette enquête devra donc être divertissant, angoissant, et surprenant.

L'utilisateur doit être amené à se poser des questions sur lui-même, en se retrouvant dans le personnage principal. Il doit avoir une capacité réflexive.

Il serait également intéressant que l'utilisateur développe des connaissances et compétences, par exemple dans la recherche d'informations, aiguïser sa curiosité.

## **5. Ressources médias**

### **Jeu Vidéo :**

- Réalisation en 3D de l'appartement avec la plateforme Unity

### **Textes :**

- Apparition de phrases de questionnement
- Texte sur objets physiques

### **Images :**

- Photos
- Images sur objets

### **Sons:**

- Bruitages (sonnerie, notifications, courrier, pas, bruit de choc, porte, bruit d'interaction, de respiration...)
- Musique de fond qui évolue et devient de plus en plus stressante

## 6. Structure et navigation

- La navigation sera immersive avec des déplacements dans un espace tridimensionnel ayant vocation à être réaliste, à savoir dans un appartement trois pièces séparé en plusieurs parties : salle à manger, cuisine, salon, bureau, chambre, salle d'eau et cagibi.
- Vue à la première personne : le joueur ne peut pas voir le personnage qu'il incarne.
- Déplacement à travers des salles et réversibilité. Il y aura également la possibilité de débloquer une salle.

## 7. Formes et degrés d'interactivité

Collecte des informations libres ; les indices disséminés dans l'appartement pourront être découverts dans un ordre différent selon les choix du joueur, à l'exception de 3 objets : la lettre, disponible à partir d'un certain temps de jeu, et les indices du cagibi et de son armoire disponibles après avoir trouvés le code et la clé du cagibi.

## 8. Choix techniques

Notre univers est en 3D afin que le personnage puisse se déplacer dans un appartement. Nous utilisons pour le créer Unity ainsi que l'utilisation d'*assets* de l'*assets store* Unity pour tous les meubles et autres éléments de décorations.

Pour les bruitages nous utilisons Audacity ainsi que certains fichiers sonores trouvés sur des plateformes de partage.

# II. Scénario

## 1. Scénarisation

Au début de l'expérience, on ne sait rien de l'identité du personnage, on sait seulement au réveil qu'il ne reconnaît pas l'environnement qui l'entoure. Plus tard on comprendra que le personnage perd la mémoire à chaque fin de journée. C'est au fil du jeu et même des parties qu'on en apprend de plus en plus. On saura dans un premier temps que le personnage s'appelle Sasha, qu'il est vendeur dans un rayon d'électroménager. Cependant, l'histoire est plus sombre, il n'a plus de famille, sa femme Jessica qui était enceinte est morte par sa faute. Notamment à cause de son job précédent. Il était agent de la DGSE, des erreurs et de mauvaises rencontres ont ainsi détruit sa vie. À travers un programme de son agence il décide alors d'oublier la mémoire. Pris de remord il se laissera cependant des indices pour que lui seul puisse avoir accès à ses secrets et ainsi décider de continuer à oublier ou non ses souvenirs tragiques.

Le jeu se déroule dans un appartement de 4 pièces, dont une fermée à clé. Sa porte d'entrée est également fermée à clé, le but du jeu sera de sortir de l'appartement seulement il ne sait pas encore qu'en voulant trouver le moyen de sortir il trouvera également son identité en trouvant comment ouvrir la pièce secrète. Il sera alors à la fin amené à choisir d'oublier ou non...

Le jeu dure 5 minutes. il est rythmé par différents moments précis mais il y a cependant une non linéarité dans l'enchaînement des actions.

### **Introduction:**

Le personnage se réveille dans un appartement inconnu.

Sasha : "Où suis-je?" "Qui suis-je?" *Effet de clignement des yeux*

Il peut alors commencer à se balader dans son appartement et découvrir les lieux.

Différents choix s'offrent à lui:

- Il voit sur sa table des aliments. Lorsqu'il prendra le paquet de céréales. Il découvrira un jeu au dos.
- Il peut fouiller :
  - Tiroirs : il trouve des cartes d'identités
  - Dossiers : fiche de machine à laver avec des morceaux de son carnet de bord
  - Corbeille : photos de sa famille
  - Calendrier ancien: dates importante pour lui et également indice sur la période et l'année de la perte de sa mémoire.

### **1 min 30 de jeu :**

Message du boss « Si tu n'es pas là à 10h et que tu ne rapportes pas le dossier sur les machines à laver, tu peux déjà m'envoyer ta lettre de démission »

Il essayera normalement alors de sortir de chez lui

Sasha : « Où est la clé ? »

Il continue à fouiller l'appartement pour trouver des indices et notamment la clé.

Il peut tomber sur des indices tel que la carte de la Colombie qui est en lien avec ces anciennes missions. Cette carte donne un indice sur un livre où il y a marqué Colombie, dans lequel il pourra trouver une échographie qui y est caché.

### **3 min de jeu:**

Le facteur passe et dépose une lettre, il y a message crypté expliquant où est la clé de la pièce secrète. Il pourra déchiffrer ce message grâce au paquet de céréales. Il y a également la réception d'un bout de papier expliquant les effets de l'expérience qu'il a subit, à savoir la perte de mémoire à chaque fin de journée. Il comprend alors qu'il n'a plus beaucoup de temps et la musique devient oppressante.

Le message crypté lui dira " Regarde sous 'l'eau", il pourra alors regarder sous le cadre où se trouve une photo d'un lac, il trouvera alors la clé de la pièce secrète.

La pièce à secrète contient des informations sur la vie de Sasha  
« Mais qui j'ai bien pu être ? »

Cependant pour ouvrir l'armoire il doit trouver le code.  
"Ca doit être une date importante pour moi "

Le code est l'anniversaire de Jessica se trouvant sur le calendrier. Il sait notamment que Jessica est importante pour lui car il a retrouvé des photos d'elles et son carnet de bord parle d'elle.

Il y a la suite de son carnet de bord et les dossiers sur sa vie, ses erreurs impardonnables. Il y a également dans la pièce la clé de l'appartement et les médicaments. Il comprend que les médicaments sont pour se souvenir mais s'offre alors à l'utilisateur un choix morales, oublier ou se souvenir. Il peut donc décider de sortir de l'appartement et d'assumer son histoire ou alors d'oublier de nouveau. Dans un temps restreint de 5 minutes, l'objectif pour l'utilisateur est qu'il n'ait pas le temps de découvrir tous les indices, sa décision d'oublier ou non la mémoire dépendra bien sûr de l'utilisateur mais aussi des indices collectés.

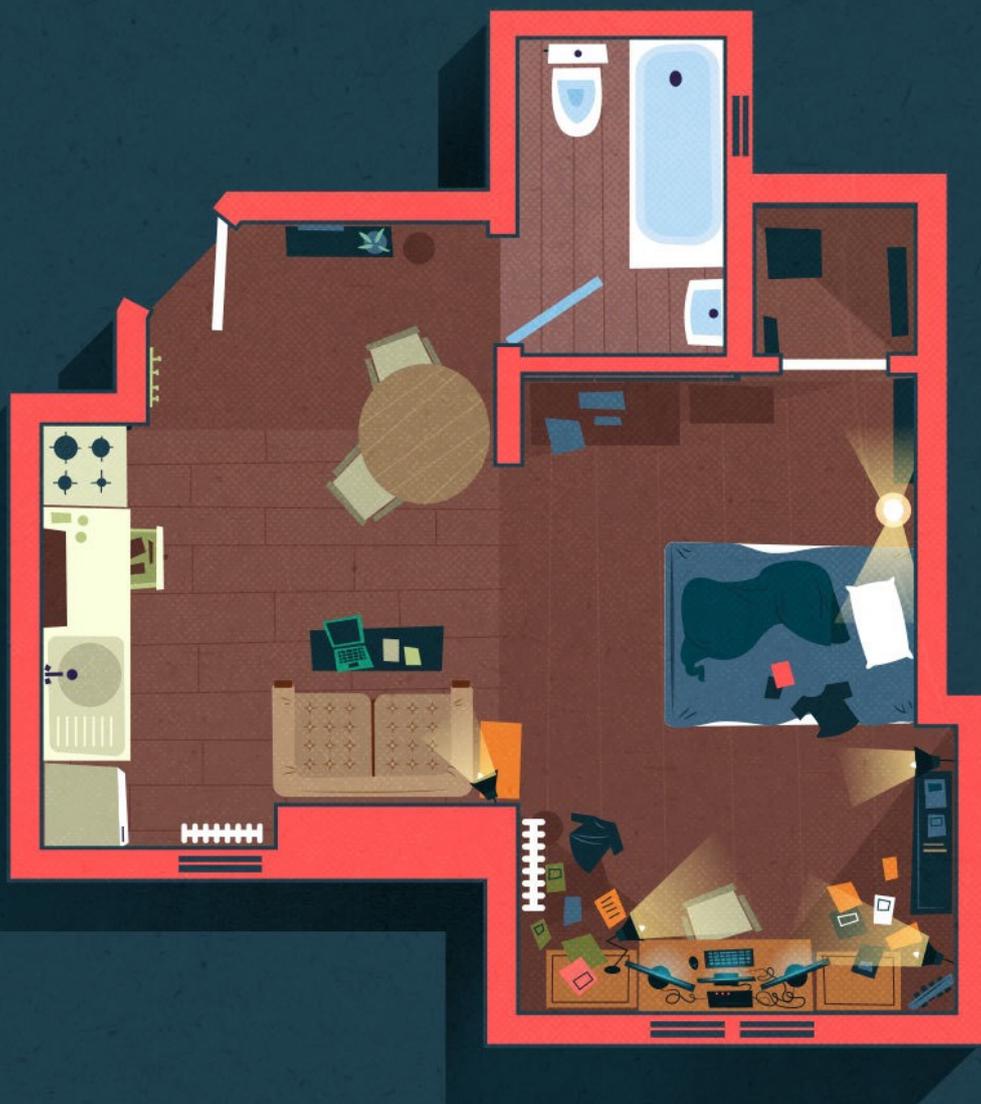
Dans l'idéal, en fin de jeu, un pourcentage des indices serait donné et l'utilisateur pourrait alors réitérer l'expérience pour compléter l'histoire. Nous aimerions également qu'à la fin il y ait la possibilité de laisser l'utilisateur exprimer pourquoi il a fait ce choix. Il serait également intéressant qu'il y ait un pourcentage pour les différentes options choisies par les joueurs.

## **2. Appartement**

Pour l'appartement nous nous sommes inspirés de celui de la série Mr.Robot pour son univers sombre, simple et impersonnel.



Hugues Chong Kee - Maud Colas - Igor Witz



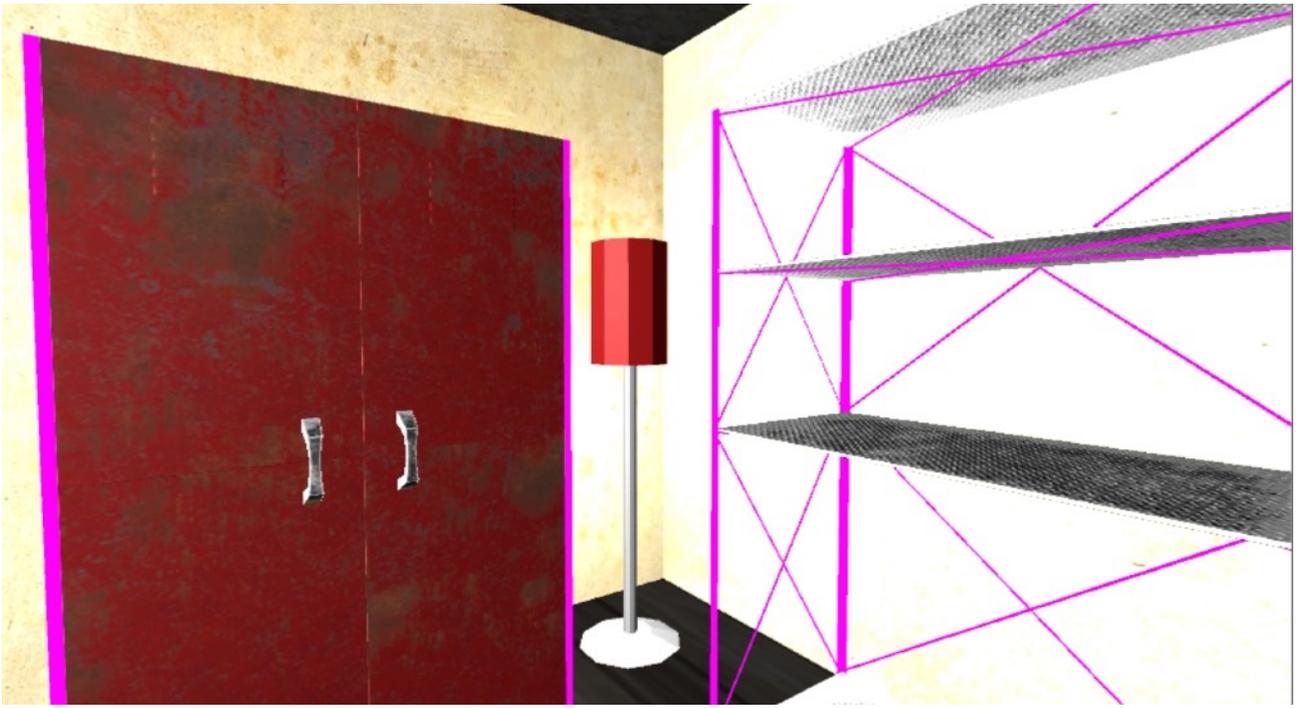
**ELLIOT'S APARTMENT**

**MR. ROBOT  
FLOOR PLAN**

 Homes.com



Hugues Chong Kee - Maud Colas - Igor Witz



Hugues Chong Kee - Maud Colas - Igor Witz

# III. Story Board



## Charte graphique

La palette de couleur est sombre et terne pour créer une ambiance pesante.

La typographie du titre rappelle les dossiers confidentiels mais également, étant donné qu'elle s'efface, elle évoque le passé et l'oublié.

L'appartement est réalisé en 3D, il n'y a que des lumières artificielles c'est à dire qu'il n'y a pas de fenêtre pour créer un endroit encore plus étouffant. Les meubles sont généralement sans style ou vieux, afin de montrer l'impersonnalité de cette appartement. On ne se sent pas dans un endroit

## **Interface**

Pour débiter le jeu il y a une interface où il est juste nécessaire d'appuyer sur "PLAY". Le jeu a une interface intuitive, pas besoin de mode d'emploi. Une fois dans l'appartement, on se dirige avec les flèches et on interagit avec la souris.

## **Son**

Le son est important dans le jeu. Tout d'abord, car il fait partie des indices. La sonnerie et la sonnettes sont importantes car elles permettent d'avancer dans le jeu en accédant à de nouvelles pistes. Pour l'ambiance, il est également primordial car l'horloge montre que le temps est compté et rend l'atmosphère pesante, tout comme la musique qui commence lors de l'arrivée de la lettre.

# **IV. Conclusion**

## **Avancée du projet**

À cause des difficultés rencontrées dans l'usage des divers logiciels qui nous ont demandé beaucoup de temps, nous n'avons pas pu réaliser le jeu exactement comme nous l'avions imaginé au commencement. Ce rendu est donc un prototype.

## **Changements effectués**

Dans un soucis de cohérence, le déroulement de l'histoire et le scénario ont peu à peu changé au fur et à mesure du projet.

## **Difficultés rencontrées**

Bien qu'Igor, fort de son talent de GI, ait fourni un superbe travail de codage, le reste de l'équipe n'étant pas initiée au codage nous étions parfois limités dans la conception des interactions.

## **La belle aventure**

Ce projet, nous a permis de réfléchir ensemble sur une histoire, sa réalisation, et les choix techniques envisageables. Bien qu'incomplet nous sommes satisfait du rendu, qui dégage l'atmosphère que nous voulions créer. L'objectif du récit interactif nous semble atteint.