

A REAL EVASION

A REASON ALIVE

Rapport Final

Projet SI28 - A18

Introduction	3
I - Synopsis	4
Concept	4
Objectifs	5
Public-cible	6
II - Cahier des charges	7
Ressources médias (sources & utilisations)	7
Structure de navigation	7
Formes et degrés d'interactivité	8
Choix techniques	8
III - Scénario & story-board	9
IV - Réalisation	15
Le point d'entrée de l'escape game	15
Intranet	16
Interface graphique	16
Logique métier	18
Ressources & Médias	19
Conclusion	23

Introduction

Ce rapport s'inscrit dans le cadre de l'UV SI28. Cet enseignement passe en revue un ensemble d'outils et d'applications sur l'écriture interactive et multimédia.

En parallèle des séances classiques de cours et TD, un travail de groupe est demandé et évalué à la fin du semestre. Les quelques pages que vous vous apprêtez à lire vous permettront de mieux comprendre le cheminement qui a amené à notre réalisation : A REASON ALIVE, anagramme de A REAL EVASION. D'ailleurs nous vous invitons à chaque fois que vous voyez écrit "A REASON ALIVE" à chercher sa face cachée, notamment en la sélectionnant comme un texte (rien n'est laissé au hasard).

Notre équipe était composée de 3 membres, qui ont chacun pu apporter leurs connaissances pour mener à bien ce projet :

- **Anatole Baquet** : étudiant en GP06, Anatole ne possède que très peu de compétences en informatique. Il a surtout aidé à établir le synopsis et à donner des idées d'interactions entre le joueur et le prisonnier. Grand cinéphile, il a construit les ressorts principaux du scénarios, notamment l'histoire de Christian et Chantal qui permet de résoudre la dernière énigme du jeu.
- **Corentin Hembise** : étudiant en GI05, Corentin a permis de transformer nos idées foisonnantes en une interface concrète et poussée. Ses compétences en HTML/CSS et Javascript ont été indispensables pour créer l'intranet de notre « escape game interactif » et pour créer tous les ponts entre l'utilisateur et le prisonnier.
- **Robin Rosseeuw** : étudiant en GI01, Robin a pu à la fois contribuer à l'établissement du scénario et réaliser certaines phases techniques du projet, notamment les extraits vidéo-surveillance et les designs du plan de l'asile et du dashboard de l'intranet grâce à Photoshop/Illustrator.

Dans une première partie, nous exposerons le synopsis du récit et le cahier des charges que nous avons suivi, puis nous présenterons le scénario et les étapes de réalisation qui ont permis d'avoir notre rendu final.

I - Synopsis

A. Concept

Notre projet, A Reason Alive, a pour but de plonger l'utilisateur dans une expérience interactive qui lui demandera investissement, réflexions et actions afin de résoudre les énigmes qui se présenteront à lui. Ces dernières prendront la forme d'un récit interactif dont le but est d'aider un individu, nous contactant par internet au dépourvu, à s'échapper d'un escape game dont il est prisonnier et qui est sur le thème d'un asile psychiatrique. Les énigmes demandent alors à l'utilisateur d'utiliser son environnement (notamment internet) pour avancer, comme par exemple chercher des informations sur internet ou encore manipuler depuis son navigateur une interface conçue par nos soins. Plus on avancera dans l'aventure, plus on pourra apprendre la vérité se cachant derrière cet Escape Game mystérieux. En effet nous aidons en réalité un individu à s'échapper de son asile psychiatrique. Pour cela nous avons pensé à 2 timelines principales:

- La timeline de l'évasion où le joueur finit par faire s'évader le malade en réussissant plus ou moins toutes les énigmes qui lui seront données, et en ayant ignoré la plupart des indices qui auraient pu susciter des doutes. Il se peut aussi que l'utilisateur apprenne le fin mot de l'histoire mais désire néanmoins aider l'individu à s'échapper, par empathie envers lui ou par désir de réussir la tâche qui lui a été confié en débutant l'aventure.
- La timeline de la vérité où le joueur se rend compte de la supercherie et va à l'encontre des indications de l'individu, comme pour se rebeller après avoir été floué par ce dernier afin de le remettre en cellule. Ceci pourrait survenir quand le joueur fait des erreurs, avec l'individu réagissant d'une manière contrastant totalement avec la notion d'escape game, par exemple en écrivant "mais t'es malade !? j'ai failli me faire repérer !" sachant que se faire repérer n'a aucun sens dans un escape game, mais renforçant l'idée d'un vrai asile psychiatrique ou d'une supercherie.

Le tout se devra d'être le plus réaliste et immersif possible, en s'assurant que chacune des situations puissent survenir à la fois dans un escape game, et dans un asile psychiatrique. Ainsi le but de ce projet est de rendre le plus flou possible la limite entre le réel et la fiction, ce qui nous amène à notre prochain point.

B. Objectifs

Un climat d'empathie et une volonté d'aider le "joueur de l'escape game" devront être mis en place dès le début de l'expérience. Pour ce faire, le dialogue avec notre individu devra sembler le plus humain possible et correspondre à la situation actuelle dans laquelle se trouve le malade.

Dans une optique de rajouter encore plus de réalisme et de proximité entre l'individu et l'utilisateur, ce dernier manipulera un intranet avec des conséquences directes sur la situation du malade, notamment à travers un plan des lieux ou une vision des caméras de surveillance où l'on pourrait apercevoir notre individu (joué par l'un des membres du projet) afin de renforcer l'immersion. Cet intranet devra donc être une imitation quasi parfaite de ce que peut être un intranet classique, afin que la frontière entre réalité et fiction soit très confuse, renforçant le caractère immersif de l'expérience.

Avec une fiction utilisant des éléments du quotidien de l'utilisateur (sa boîte mail, son navigateur internet, une messagerie... etc) et le fait que l'escape game vienne à lui directement (par le biais d'un mail qu'il recevra s'il a décidé de participer à l'expérience, ou si un de ses amis a inscrit son mail pour lui faire vivre l'aventure), l'utilisateur aura peu de chance de se rendre compte du caractère fictionnel de l'expérience dès le départ, et pensera aider une vraie personne avec qui il communique en temps réel. Le temps (de réponses notamment) pourra également être un facteur déterminant qui impactera directement la situation du prisonnier. Par exemple une absence de réponse pour une action cruciale et urgente pourra être interprété comme un refus d'aider et pourra le faire basculer dans la timeline de la vérité. Cette fonctionnalité sera implémentée si le temps nous le permet.

C. Public-cible

L'expérience interactive sera accessible via deux canaux, nécessitant tous deux une action:

- soit l'utilisateur rentrera consciemment son adresse e-mail sur un formulaire en ligne, ce qui provoquera l'envoi d'un e-mail sur sa boîte mail et le début du jeu.
- soit l'e-mail de l'utilisateur aura été rentré par un joueur ayant terminé l'expérience et souhaitant faire vivre l'expérience à quelqu'un d'autre, une de ses connaissances.

Dans le deuxième cas, ce n'est pas l'utilisateur qui fera le choix de vivre l'expérience, mais l'expérience elle-même qui viendra au joueur, effaçant d'autant plus la notion de facticité du jeu et de la limite entre ce dernier et le réel.

Le public-cible est large, nous ne nous sommes imposé aucune restriction afin de pérenniser l'expérience et de l'élargir au plus grand nombre. Toutefois il faudra une connexion internet, une boîte mail fonctionnelle et un ordinateur muni d'un navigateur web afin de vivre cette expérience dans des conditions optimales. La réussite de la mission réside principalement dans la curiosité qu'auront les utilisateurs vis à vis de l'expérience interactive, en voyant jusqu'où ils pourront aller pour avoir le fin mot de l'histoire.

Plus les utilisateurs seront curieux, plus les indices d'une supercherie leur sauteront aux yeux, notamment avec des "easter eggs" plus ou moins cachés sur l'intranet afin d'éveiller encore plus de doutes chez les plus curieux (messagerie du directeur, URL renvoyant vers le site officiel d'un asile...etc). Nous proposerons une expérience légèrement personnalisée aux joueurs UTCéens (que nous identifierons via leur adresse e-mail terminant par @etu.utc.fr), dont le mail initial (le point d'entrée) inclura des éléments relatifs à la vie UTCéenne afin d'encore plus flouter la frontière entre réel et fiction.

II - Cahier des charges

A. Ressources médias (sources & utilisations)

Notre thème est un escape game interactif, qui se révèle être en réalité un asile psychiatrique. Nous devons alors trouver des ressources compatibles avec ces deux univers tout en restant dans une optique de réalisme (pas de musique rajoutée pendant l'utilisation de l'intranet par exemple, cela ferait trop "jeu-vidéo" étant donné qu'un vrai intranet n'en n'est pas pourvu). Cependant nous pourrions utiliser des plans et informations de vrais asile, notamment l'EPSM val de lys dans l'Oise qui nous servi de modèle, afin de rendre le parcours du psychopathe le plus proche de la réalité possible en analysant par exemple les salles constituant un vrai asile. De plus la structure de l'intranet pourra être inspiré d'un vrai intranet afin de renforcer le réalisme. Nous utiliserons aussi diverses ressources comme par exemple des vidéos de caméras de surveillances, filmées par nos soins à l'aide d'un téléphone de manière fixe mise en boucle avec un possible effet de grésillement. (exemple: <https://www.youtube.com/watch?v=7wKGJlJxYC0> ajouté par incrustation en chrominance sur la vidéo, ou reproduite en HTML). Il faudra aussi lancer un son de notification lorsque l'individu nous parle sur la messagerie pour savoir quand un nouveau message a été reçu, voire utiliser les notifications du navigateur web pour plus de réalisme.

B. Structure de navigation

La structure de navigation sera en réseau, puisque l'outil principal d'interaction sera un intranet personnalisé, ayant toutes les caractéristiques d'un site web privé pour le pilotage d'un asile psychiatrique : messagerie, plan interactif du centre, niveau d'alerte incidents/accidents, effectifs, planning général, contrôle des caméras de surveillance et lien de retour vers un site web public (présentation de l'asile). Le joueur pourra arriver sur cet intranet par le biais d'un mail, contenant un lien hypertexte. La suite de l'aventure sera entièrement sur l'intranet, puis un faux mail de fin sera envoyé à l'utilisateur ou alors une première de magazine fictive lui sera affichée pour l'informer qu'il est recherché par la Police ou qu'il a empêché une évasion (en fonction des choix qu'il aura fait). Notons que pour l'avancée du scénario et la résolution des énigmes, il sera peut-être demandé au joueur de chercher des données sur internet à l'aide d'un moteur de recherche, à côté de l'intranet, faisant naître le besoin de sauvegarder sa progression sur l'intranet si jamais il ferme la fenêtre intentionnellement ou par erreur.

Notre scénario sera majoritairement linéaire mais il apparaîtra progressivement deux timelines comme vu précédemment. La structure du scénario sera par ce fait séquentielle et hiérarchisée : l'histoire évoluera dans un sens ou un autre à chaque interaction avec l'utilisateur. Il est cependant intéressant de laisser un temps de découverte et d'adaptation au joueur, pour qu'il apprenne à utiliser l'intranet et à interagir avec le protagoniste virtuel, notamment via des première interactions assez simple pour prendre en main la chose.

C. Formes et degrés d'interactivité

Notre projet regroupe les 3 formes et degrés d'interactivités vues en cours de SI28. De la navigation avec des liens hypertextes permettant d'accéder à l'intranet personnalisé ou encore la recherche d'informations en ligne pour résoudre les énigmes. De la manipulation avec un intranet interactif (ouverture de portes, caméras de surveillance dynamiques, accès à des agendas/messagerie pour trouver des infos...etc) et un dialogue interactif avec l'individu par l'intermédiaire d'une messagerie. Enfin il y a aussi de la production dans le sens où l'utilisateur devra fournir des choix à l'individu (pour l'instant symbolisés par des simples "oui" "non" puis pouvant être plus complexes par la suite comme une saisie de phrase par l'utilisateur, dont le sens utile au suivi du scénario est reconnu par l'analyse de mot clés. ex: reconnaître le nom d'une salle en particulier si on dit à l'individu: "va dans [telle salle]"). Notre projet se base enfin sur les interactivités entre le jeu et le joueur afin d'occulter la frontière entre le réel et le virtuel, en faisant croire au joueur que ce qu'il fait est vrai et non un jeu.

D. Choix techniques

Notre projet va en majeure partie utiliser un navigateur internet. La compatibilité inter-navigateur web (Chrome, Mozilla...etc) s'effectuera par l'intermédiaire de l'HTML 5. Nous utiliserons tout d'abord la boîte mail de l'utilisateur afin de commencer l'aventure, le mail devant être envoyé automatiquement à partir d'une adresse factice (il faut notamment faire attention qu'elle ne tombe pas dans les spams). Il s'agira ensuite d'un intranet réalisé par nos soins en HTML/Javascript. Notre projet nécessitera un serveur permettant d'héberger le projet, d'envoyer des mails et de sauvegarder l'état d'avancement du joueur (il s'agira d'un serveur gratuit hébergé par nos soins). Nous utiliserons une caméra de smartphone pour créer un faux enregistrement de caméra de surveillance et monteront ces séquences à l'aide de Sony Vegas Pro, notamment pour y ajouter de la stabilisation et un effet authentique. Les créations ou retouches possibles de photos pourront se faire sur Photoshop et Illustrator (notamment pour les logos ou le plan de l'asile), et nous avons créé un fichier draw.io (joint avec ce rapport) afin de mettre en place l'arbre des possibilités du projet, le scénario ainsi que les différentes activités et actions possibles.

III - Scénario & story-board

Le coeur de notre projet réside dans la dualité prisonnier d'un escape game / criminel qui veut s'échapper d'un asile. Par conséquent, tous les dialogues et les actions proposées peuvent à la fois exister dans le cadre d'un escape game et d'une vraie évasion.

Pour donner plus de réalisme, nous nous sommes basés sur les faits réels de l'Affaire Alain Lamare, un policier qui enquêtait sur ses propres meurtres commis dans l'Oise dans les années 70. Alain Lamare est encore aujourd'hui interné à l'Établissement Public de Santé Mentale de Saint-Venant.

Dans la réalité de notre jeu, Alain Lamare détourne l'intranet de l'EPSM pour tenter de s'évader : il fait croire au joueur qu'il est prisonnier d'un escape game dans un asile, et il utilise le joueur pour trouver le bureau de l'administration, lui-même n'ayant pas accès à toutes les fonctionnalités de l'intranet. **Nous avons construit ce scénario via un flowchart disponible en PDF en Annexe de ce rapport.**

Point d'entrée : Le joueur commence par recevoir un mail, qui lui permet d'accéder à l'intranet et surtout à la session du directeur, Christian Burgi.

- **Mail n°1 :**

“Salut ! Tu as besoin d'un peu d'aventure aujourd'hui ? Je suis coincé dans un Escape Game interactif, on m'a juste autorisé à envoyer un mail, c'est toi que j'ai choisi ! Tu peux aller sur le site de la salle en question pour m'aider, je connais juste le login c'est à toi de trouver le mot de passe:
Login: cburgi
Quand tu auras l'accès, tu pourras me déverrouiller le chemin pour qu'on puisse avancer ! Je suis dans le 1er dortoir.

Alain. L”

Après avoir suivi ces instructions, le joueur a accès à l'intégralité de l'intranet. Il faudra qu'il utilise le plan interactif pour faire sortir le prisonnier (Alain Lamare), qui lui donne des instructions au fur et à mesure par l'intermédiaire d'une messagerie.

- **Ouverture des Portes :**

Si le joueur se trompe de porte, le niveau d'alarme passe du niveau 0 à 1 :

PORTE 1-1:

“La porte s'est ouverte !! ça y est je suis sorti. Je suis allé dans la salle info pour trouver un moyen de te parler directement ici. Je crois que ce terminal mobile fera l'affaire. Par contre fais gaffe t'as ouvert une mauvaise porte juste avant...”

PORTE 1-2:

"Tu peux refermer les portes ? ça nous évitera des soucis. Dis moi OK quand c'est bon."

Si le joueur ouvre la bonne porte du premier coup, le niveau d'alarme reste à 0 :

PORTE 2-1:

"La porte s'est ouverte !! ça y est je suis sorti. Je suis allé dans la salle info pour trouver un moyen de te parler directement ici. Je crois que ce terminal mobile fera l'affaire."

PORTE 2-2:

"Tu peux refermer la porte de la cellule derrière moi ? on en a plus besoin. Dis moi OK quand c'est bon"

- **Intersection dans le couloir :**

"Par contre j'ai déjà un embranchement je suis complètement paumé, je crois que j'ai les autres cellules devant moi. Tu penses que je devrai aller à droite ou à gauche ?"

EMBRANCH GAUCHE: **ERREUR, le niveau d'alerte s'élève**

"Ok ! Allons-y !"

Comme c'est la mauvaise direction, le niveau d'alerte s'élève d'un niveau :

GAUCHE AL 1-1: **Si Alerte passe de 0 à 1**

"Mince c'est le poste des gardes ! j'ai failli me faire repérer t'es malade !?"

GAUCHE AL 1-2:

"Bref oublie ça, je vais plutôt aller à droite..."

GAUCHE AL 2-1: **Si Alerte passe de 1 à 2**

"Merde tu m'as fait aller vers les gardes ! ils sont à l'affût avec la porte que t'as ouverte tout à l'heure"

GAUCHE AL 2-2:

"Euh.. oublie ce que j'ai dis je m'embrouille avec cette histoire d'Escape Game, je prends les choses trop à cœur ah ah ! Passons à la suite."

EMBRANCH DROITE: C'est la bonne solution !

"Ok ! Allons-y !"

DROITE:

"Normalement tu devrais avoir accès à des caméras de surveillance pour m'aider pendant que je m'y rends, surveille que rien de bizarre ne s'y passe, il ne faudrait pas louper un indice"

- **Accès au Bureau du Directeur (Administration)** : C'est l'étape finale du jeu, qui détermine la réussite ou l'échec de l'évasion d'Alain Lamare. L'énigme est basée sur une histoire annexe entre Christian Burgi et Chantal (Directrice Adjointe de l'EPSM) dans la messagerie de l'intranet. Il faut trouver la date de leur rencontre, qui correspond au digicode à 4 chiffres permettant d'entrer dans le bureau, et que vous demande de chercher l'individu:

ADMIN 1:

"Il faudrait que j'accède à la salle du fond, mais elle est bloquée par un digicode... Christian BURGI, c'est le nom qu'il y a marqué sur l'écriteau. Tu as peut-être accès à des informations sur l'intranet, il y a peut-être une info sur le code quelque part !

ADMIN 2: (s'envoie après le dernier message après une minute)

Je viens d'y penser, ça ressemble au login que je t'avais passé non ? Tu n'as pas une archive de conversations à laquelle tu pourrais avoir accès pour trouver une info depuis ton compte ?"

Voici l'extrait de la conversation à lire sur la messagerie pour trouver le digicode :

--Lundi 17 septembre 2018--

Chantal : Mon amour, tu as prévu quelque chose pour fêter nos un an ?

Christian : Bien sûr ! Mais c'est une surprise et je ne te dirai rien !

J'ai dit à ma femme que j'avais un séminaire à Lille mercredi jusqu'au lendemain.

Ça nous laisse le temps de fêter ça comme il faut mercredi soir, comme ça fera un an jour pour jour que l'on s'est rencontrés !

Chantal : Oh, tu es adorable !

Où veux-tu qu'on se retrouve ?

Christian : Comme au premier jour, à l'accueil de l'EPSM à 19h ! Ce sera plus simple pour aller rapidement à ma voiture.

Chantal : J'ai hâte d'être au 19 !

--Mardi 25 septembre 2018--

Christian : Chantal, il faut qu'on parle... Ma femme se doute de quelque chose.

Chantal : Comment c'est possible ? Je croyais qu'on avait pris nos précautions... C'est déjà dur de ne pas pouvoir te voir en dehors de l'EPSM !

Christian : Je sais bien, pour moi aussi c'est dur ma chérie... Mais il faut que l'on soit très prudent, aucun rapprochement en dehors du bureau de l'administration. J'ai le pressentiment que quelqu'un est au courant et pourrait me faire chanter avec cette histoire.

Chantal : Cette histoire ?! Ce n'est pas qu'une banale histoire ! Tu m'avais promis que tu quitterais ta femme dès que tu en avais le courage. Mais je vois que tu n'as toujours pas capable d'assumer tes actes !

Christian : Écoute-moi, tu sais bien que je te ferai passer avant tout que ce soit, je tiens énormément à toi...

Il suffit simplement de renforcer la sécurité autour de notre secret, tu comprends ?

Chantal : Oui, excuse-moi mon Christian, je me suis emportée. Qu'est-ce que tu imagines pour que personne d'autre ne s'en aperçoive ?

Christian : Ta réaction est légitime, c'est de ma faute... Mais je te promets que je vais réparer tout ça.

On va commencer par changer le code d'accès à mon bureau, si quelqu'un connaît la vérité c'est sans doute qu'il a fouiné là où il ne fallait pas.

Chantal : D'accord, très bonne idée ! Par quoi veux-tu le changer ?

Christian : Par la date de notre anniversaire, le jour puis le mois, ainsi on sera les seuls au courant !

Avez-vous trouvé la bonne réponse ?

Le code est 1909 (19 septembre, la date de leur première rencontre)

- Voici la **première fin possible**, signant l'échec de cette tentative d'évasion : Si le joueur ne donne pas la bonne réponse, le niveau d'alerte s'élève d'un niveau. Si le niveau 3 est atteint, les gardes de l'EPSM arrivent et arrêtent Alain Lamare !

ADMINALERT 1: Si Alerte passe de 0 à 1

"Mince ! le truc a sonné et bippé en rouge, t'es sur d'avoir rentré le bon code ? réessaye encore."

ADMINALERT 2: Si Alerte passe de 1 à 2

"Mince ! le truc sonne et bippe en rouge, ça craint ! Sois sur de rentrer le bon code cette fois. Le mec s'appelle Christian Burgi, le code est à 4 chiffres réfléchit bon sang !"

ADMINALERT 3-1: Si Alerte passe de 2 à 3 - ARRESTATION

"Merde ! y a une alarme qui s'est déclenchée, je vais me faire cramer !! qu'est ce que t'as fait putain !? les gardes vont pas tarder à rappliquer !"

ADMINALERT 3-2:

"ça y est ils arrivent, tout ça c'est de ta faute !! tu avais un job putain, je peux compter sur personne dans cet asile de merde !"

GARDE 1:

"Le patient LAMARE a été appréhendé avec succès Monsieur le Directeur. Plus aucune crainte à avoir, nous le renvoyons dans sa cellule."

DIRECTEUR 1:

"Mon accès intranet a l'air d'avoir été usurpé de l'extérieur, je vais changer les accès du serveur afin de m'assurer qu'il n'y ait pas d'autres risques d'évasion de la sorte."

Cordialement,

Christian BURGI"

- **Deuxième fin possible** : le joueur entre le bon digicode avant que le niveau d'alerte 3 soit déclenché, et Alain Lamare parvient à entrer dans le Bureau du Directeur.

ADMIN OK 1:

"C'est bon la porte s'ouvre !! bien joué je savais que je pouvais compter sur toi"

ADMIN OK 2:

"Je vais reprendre la main si tu veux bien, tu m'as été d'une grande aide ! à moi la liberté !!"

Après ce dernier message, l'intranet se brouille et il apparaît cette première page de journal (on comprends qu'Alain Lamare a réussi à s'évader, et que l'on a été dupé depuis le début de l'histoire) :



L'UTC première université au classement de Shanghai

Le prestigieux établissement de Picardie est en tête devant le MIT et Harvard cette année. **PAGE 4**

120 € N° 23572

SOMME

WWW.COURRIER-PICARD.FR

UN DANGEREUX PSYCHOPATHE S'ÉVADE DE SAINT-VENANT

Alain Lamare, plus connu sous le nom de "tueur de l'Oise", s'est échappé de l'EPSM Val de Lys - Artois ce matin.

Profitant de l'absence du Directeur de l'établissement, il a réussi à sortir avec l'aide d'un complice qui avait accès à l'intranet.

La gendarmerie recherche activement les deux criminels. **DOSSIER PAGE 6**






Une momie découverte par les encombrants

PAGE 35

HAUTS-DE-FRANCE

IVRE, IL TENTE DE RÉANIMER UN BATEAU PNEUMATIQUE

PAGE 3





Gardez la forme le dimanche avec le supplément **Sports** du Courrier picard !

NUMISMATIQUE • OR D'INVESTISSEMENT • RACHAT D'OR

COMPTOIR DES MONNAIES

EXPERTISE EN NUMISMATIQUE DEPUIS 1972

EXPERTISE DE MONNAIES DE COLLECTION ET MONNAIES DE BOURSE

NOUS N'ACHETONS PAS LES MONNAIES D'OR AU POIDS.

EXEMPLE : UN NAPOLEON OR 20 FRANCS 1809 ET FRAPPE À LA ROCHELLE SERA RACHETÉ 2000 €.

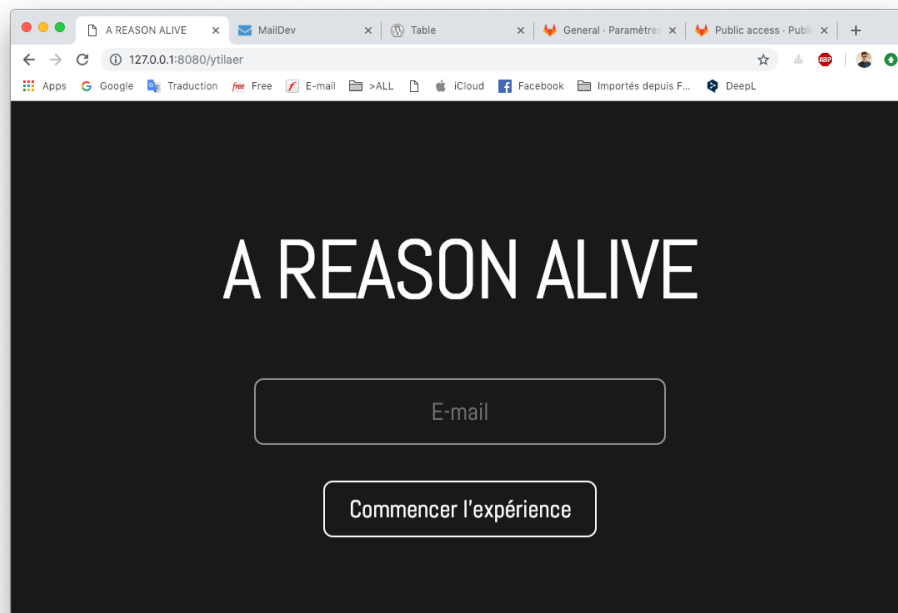
COMPTOIR DES MONNAIES ANTOINE - 1, RUE CLAUDE - 40100 ANTOINE - Tél. 03 83 84 24 40

Fausse 1ère page de journal annonçant l'évasion du prisonnier

IV - Réalisation

A. Le point d'entrée de l'escape game

L'accès à l'intranet se fait via un mail envoyé depuis une adresse fictive. Ce mail est envoyé via un formulaire, volontairement peu explicative, présent ci-dessous. Il y a deux manières d'entrer sur l'escape game : soit de manière consciente en rentrant son propre mail dans le formulaire, soit de manière inconsciente en entrant le mail d'une autre personne. Cela conduira à deux expériences totalement différentes.



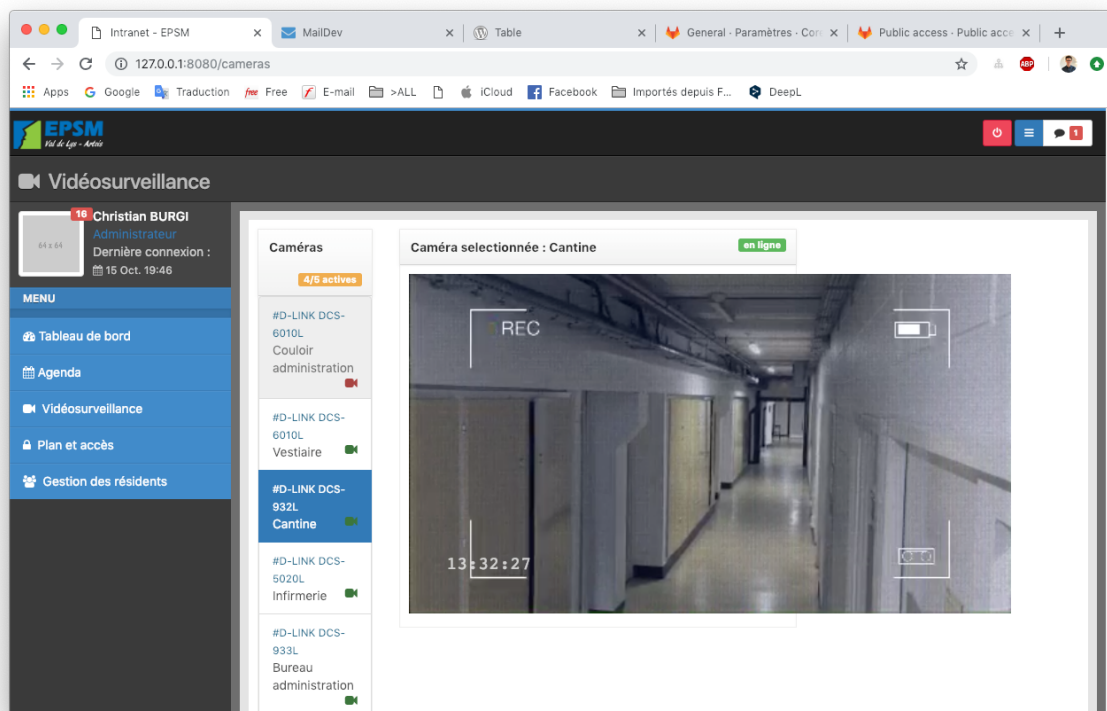
Point d'entrée de l'escape game

B. Intranet

L'intranet se décompose en deux parties : l'interface graphique réalisée en HTML, CSS et JavaScript; et la partie logique, permettant de traiter et sauvegarder le comportement des joueurs.

a. Interface graphique

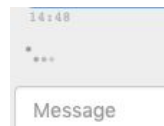
L'interface graphique se base sur un template pré-existant¹ que nous avons volontairement choisi comme peu moderne afin de rajouter du réalisme, les intranets ont souvent un aspect "vieillot". L'interface se divise en cinq sections : le tableau de bord, l'agenda, la gestion de la vidéosurveillance, le plan du bâtiment et la gestion des résidents de l'asile. Certaines sections comme la gestion des résidents et l'agenda ne seront pas utiles à la résolution des énigmes par le joueur, mais permettent au joueur d'explorer l'intranet, nous permettant de laisser des indices quant à la nature réelle du jeu et donc de flouter la frontière entre la réalité et la fiction, voire de commencer à éveiller des doutes chez les joueurs les plus curieux.



Interface globale de l'intranet

¹ <https://colorlib.com/polygon/metis/>

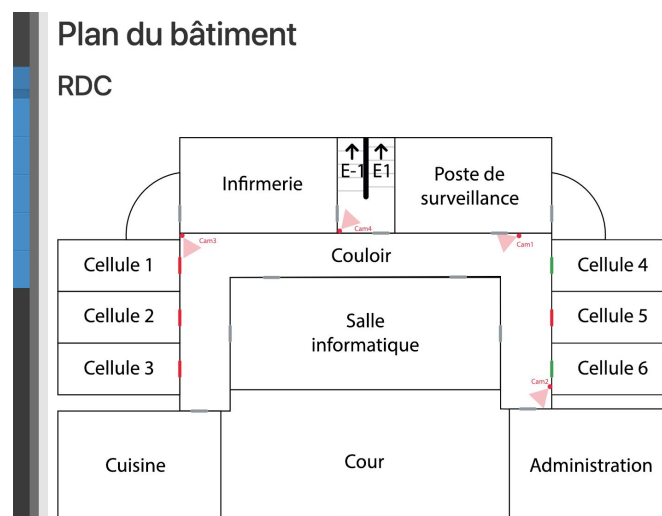
La messagerie est une section présente sur toutes les pages de l'intranet, via le menu de droite, c'est le plus important des moyens d'interaction entre le joueur et le personnage, on peut y accéder à tout moment du jeu. Afin de pousser le réalisme un peu plus loin, nous avons voulu garder l'aspect de la temporalité cohérent et avons simulé le fait que l'inconnu écrive un message : nous avons ajouté une animation avant que celui-ci ne s'affiche (plus le message est long, plus le temps d'écriture est long) :



Simulation d'écriture d'un message

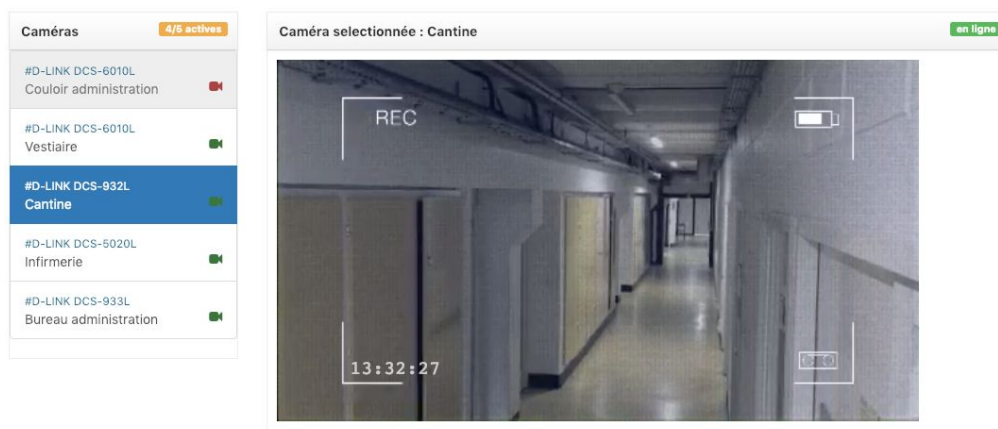
Afin que les messages soient bien reçus par l'utilisateur, nous avons mis en place un sons et un effet visuel lorsqu'un message est reçu. Ainsi, il ne sera pas possible au joueur de passer à côté d'un message, étant l'élément principal signifiant la poursuite de l'histoire.

La section "Plan et accès" donne accès à une carte interactive de l'asile. Les portes en rouges et vertes entre les cellules sont cliquable et permettent de déclencher l'ouverture ou la fermeture des cellules, faisant passer l'icône en vert ou rouge pour indiquer son état. Les caméras sont aussi représentées sur le plans et permettent d'accéder à l'interface de visionnage des caméras de surveillance.



Section "Plan et accès"

La section vidéosurveillance permet de visualiser les caméras de l'asile. La plupart du temps, ce sont des images qui tournent en boucle pour simuler la non présence, lorsque le malade tente de s'échapper, le joueur peut décider quelle caméra regarder et voir le personnage sur ces caméras.



Interface de visualisation des caméras

En plus de ces sections, nous avons aussi réalisé un tableau de bord et un agenda qui ne sont pas encore implémentés mais le seront d'ici le rendu final. Le tableau de bord permettra d'habiller l'intranet avec des infos utiles à la gestion de l'asile (personnel disponible, niveau d'alerte... etc) et l'agenda permettra de se rendre compte notamment que le directeur Christian BURGI est en visite aujourd'hui et donc absent. Ceci ne donne pas d'informations utiles pour la poursuite de l'aventure, mais permettra non seulement de rendre l'intranet toujours plus fidèle à la réalité, mais aussi d'éveiller quelques soupçons chez les utilisateurs les plus curieux. Elles ne seront cependant mises en avant à aucun moment de l'aventure afin de ne pas perdre le joueur dans l'intranet.

b. Logique métier

Toute la logique métier, la partie immergé de l'iceberg, permet de contrôler l'interactivité. Lorsque le joueur entre un message dans le chat, c'est la partie logique qui traite son message pour renvoyer une réponse. Cette partie a été réalisée en PHP.

Le traitement du chat est pour le moment assez basique, les questions ou énigmes posées au joueur possèdent au maximum deux choix, nous détectons grâce à des mots clés ces choix. Par exemple lorsque l'on demande au joueur si l'inconnu doit aller à droite ou à gauche, nous détectons la présence des mots clés "droite" ou "gauche". Ceci est convenable pour le moment, une des limite néanmoins est que lorsque nous répondons à cette question par "pas à gauche", le système reconnaît le mot gauche mais pas la négation. Nous supposons toutefois que de manière innée les personnes ne répondront pas vettte éventualités, à part si justement ils tentent de défier le système consciemment.

La partie logique permet également de sauvegarder l'état d'avancement du joueur, si l'utilisateur quitte le jeu, il reprend à sa dernière étape d'avancement. Ceci nous est utile notamment si l'utilisateur souhaite effectuer une recherche sur internet pour répondre à une énigme, comme celle du film au début par exemple.

D'un point de vue technique, le code source du [projet est disponible](#) de manière open source aux détenteurs d'un compte gitlab UTC.

C. Ressources & Médias

Afin de renforcer l'authenticité de notre expérience et rendre confuse la frontière entre le réel et la fiction, nous avons regroupé voire même créé plusieurs ressources et médias qui seront implémentée directement dans notre expérience, notamment sur l'intranet.

Tout d'abord nous avons cherchés à implémenter des faits réels dans notre histoire afin de la rendre plus authentique. C'est en cherchant des noms dans un générateur de nom aléatoire pour notre individu que nous sommes tombé par un heureux hasard sur un certains **Alain Lamare**, qui est l'auteur de plusieurs crimes des années 70's dans l'Oise. Il fut ensuite interné dans un hôpital psychiatrique: l'**EPSM val de lys** à Saint-Venant dans l'Oise, dans lequel il réside toujours.

Par la proximité de cette affaire avec notre contexte actuel, nous avons décidé que notre fiction serait une potentielle évasion d'Alain Lamare au sein de l'EPSM val de lys en s'aidant d'un individu extérieur, qu'il aurait contacté par mail lors d'une pause et qui l'aidera par la suite à s'échapper. Nous avons donc repris le logo de cet EPSM (en le refaisant intégralement grâce à Illustrator et le modifiant légèrement pour le rendre plus "HD") afin de faire paraître notre intranet comme l'intranet officiel de cet EPSM, permettant au directeur de gérer son fonctionnement.

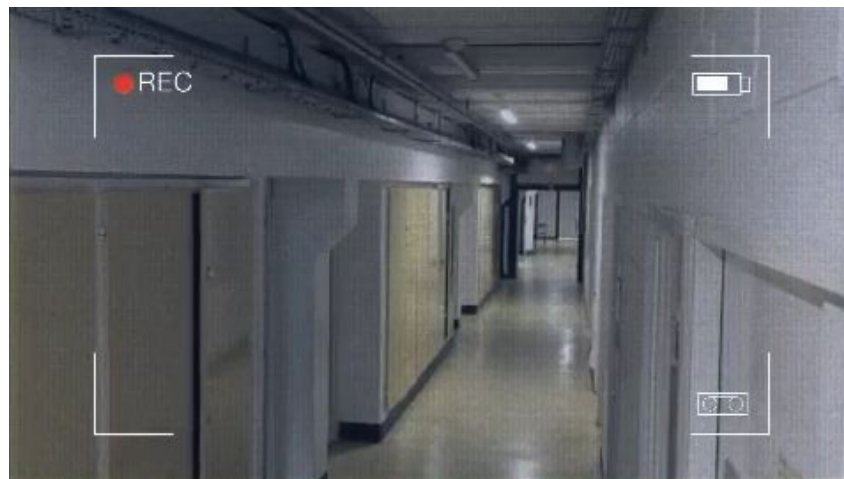


Imitation du logo de l'EPSM réalisé par nos soins sur Illustrator

Afin de renforcer le côté "réel" de notre asile, nous avons décidé de tourner des caméras de surveillance fictives afin de les faire passer comme les véritables caméras de surveillance de notre asile. Pour cela, nous avons utilisé les couloirs du bâtiment Benjamin Franklin à Compiègne en se positionnant dans les angles de certains couloirs vides, tout en réfléchissant au plan que nous allions élaborer pour y incruster ces dernières et les rendre canons à ce plan. Les caméras ont toutes été tournées à l'aide d'un smartphone, puis ont été retouchées depuis le logiciel Sony Vegas Pro afin d'y ajouter un effet de grésillement et une interface de caméra, rendant presque méconnaissables les couloirs de BF.

Elles sont ensuite collées et dupliquées à l'envers puis bouclées artificiellement en HTML afin d'avoir un rendu se rapprochant le plus possible d'une vraie caméra de surveillance en temps réel, et non pas d'une vidéo qui tourne en boucle avec des sauts d'image. Nous avons donc réalisé 4 caméras de surveillance, dont l'une scanne la zone grâce à un panoramique. Parmi ces dernières, un plan fixe a été tourné mais certains d'entre elles disposent aussi de plans où l'on voit notre individu, qui seront ajoutés et visibles sur l'intranet si le joueur se rend au bon moment sur les caméras après avoir donné une action à effectuer à notre individu (par exemple: lorsqu'il sort de sa cellule ou qu'il attend devant une porte). Un rendu fixe de ces caméras est visible ici à titre d'exemple, vous pourrez consulter le rendu de ces dernières directement en jeu ou grâce aux enregistrements fournis dans un dossier joint au rapport.

Notez que la qualité de ces caméras est volontairement assez mauvais afin de rendre leur hébergement sur serveur plus simple et de coller au mieux à des rendus authentiques de caméras que nous avons trouvé sur le net, la qualité de ces enregistrements n'étant pas dérangeante en jeu d'après nous.

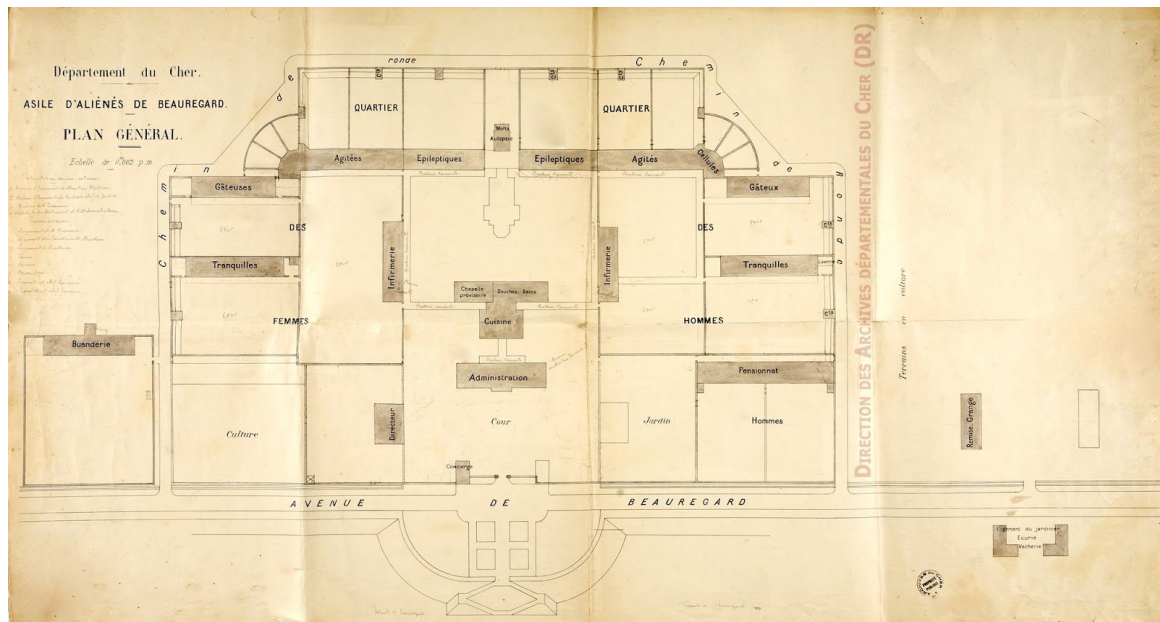


Exemple de rendu fixe d'une caméra de surveillance

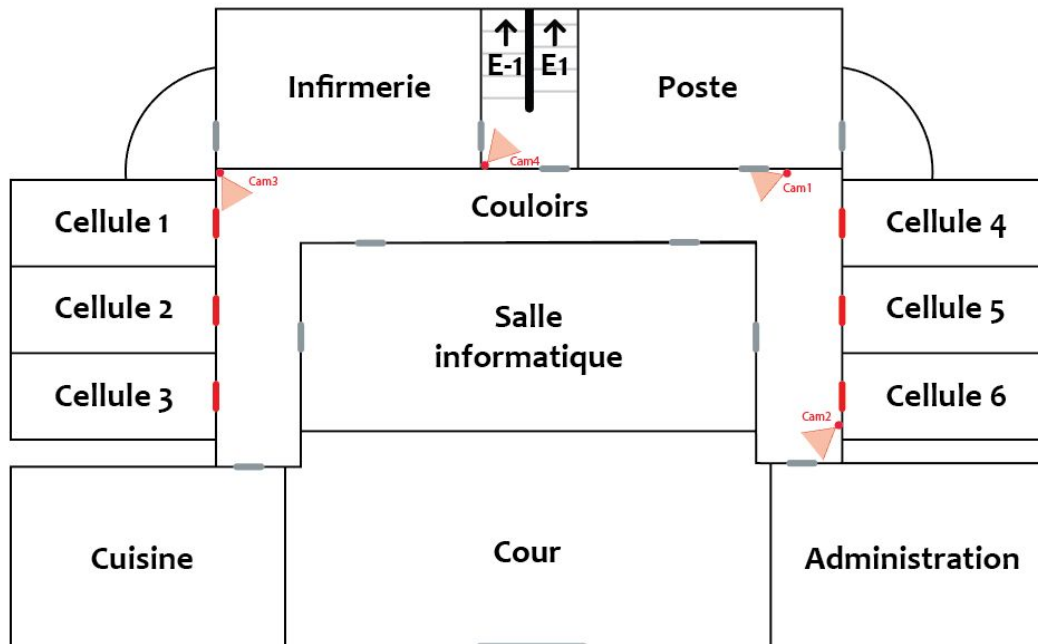


Exemple de rendu fixe d'une caméra de surveillance où notre individu est visible

Ensuite il nous fallait imaginer le plan des lieux, qui serait manipulé par l'utilisateur et utilisé comme référence pour situer notre individu dans les locaux. Ainsi un tel plan se devait de coller à notre scénario et aux caméras de surveillances que nous avons tournées. De plus, nous nous sommes inspirés d'un vrai plan d'asile psychiatrique pour toujours plus renforcer l'authenticité de notre réalisation. Voici le plan que nous avons utilisé comme modèle, ainsi que la réalisation finale en adéquation avec nos autres ressources :



Plan de l'asile de Beauregard nous ayant servi de modèle



Plan interactif de notre asile disponible sur l'intranet

Nous y retrouvons entre autre le placement des caméras de surveillance précédentes, ainsi que les différentes pièces composant le RDC de notre asile. Les portes rouges sont de cette couleur afin de signifier leur caractère "interactif", et deviennent vertes lorsqu'elles s'ouvrent à la demande de l'utilisateur sur l'intranet. Les portes grises quant à elles sont ici de cette couleur afin de signifier qu'elles ne sont pas interactives depuis l'intranet.

Enfin il est possible d'accéder aux caméras de surveillance directement en cliquant sur ces dernières. Le rouge étant une couleur forte et qui ressort particulièrement, il nous a semblé logique de l'utiliser comme couleur de nos éléments interactifs sur notre plan.

Conclusion

Ce projet nous a permis de travailler sur un nouvel environnement afin de créer de toutes pièces une expérience interactive. En effet il nous fallait penser notre expérience pour qu'elle se rapproche le plus possible de nos idées : faire vivre une aventure interactive à l'utilisateur dans laquelle la frontière entre réel et fiction serait très confuse. Ainsi nous avons repris de nombreux faits et éléments du réel ainsi que réalisé de nombreuses ressources afin d'arriver à ce résultat.

Tout ceci fut possible grâce au travail fourni par les différents membres de l'équipe pour réaliser l'histoire et ses interactions de bout en bout, de la manière la plus réaliste et immersive possible. Ce travail d'équipe nous a permis de donner naissance à A REASON ALIVE, une expérience originale dont nous sommes fiers et qui, nous l'espérons, durera dans le temps.