

SI28 - P24

# LOST PC



Arnaud Crémillieu  
Alexandre Gauvin  
Chloé Gommard  
Jean Lescieux  
Justine Vérité

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Note d'intention</b>	<b>2</b>
1.1	Concept . . . . .	2
1.2	Public cible . . . . .	2
1.3	Objectifs . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>3</b>
2.1	Une histoire qui sort de l'ordinaire . . . . .	3
2.2	Structuration et navigation . . . . .	3
2.3	Choix techniques, graphiques et interface . . . . .	4
2.4	Ressources Média utilisées . . . . .	4
2.5	Une écriture choisie . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Scénario</b>	<b>7</b>
3.1	La secte . . . . .	7
3.1.1	Composition de la secte . . . . .	7
3.1.2	Liste de règles et pratiques . . . . .	8
3.1.3	Principes de la secte . . . . .	9
3.2	Le Gourou . . . . .	11
3.3	Le propriétaire du PC . . . . .	13
3.4	Implémentation du scénario dans le jeu . . . . .	14
<b>4</b>	<b>Conclusion</b>	<b>16</b>

# 1 Note d'intention

## 1.1 Concept

Le concept est similaire au principe des jeux « lost phone », dans lequel l'utilisateur.trice incarnerait une personne ayant trouvé un ordinateur ne lui appartenant pas, et explorerait son contenu. L'utilisateur.trice incarnerait l'acheteur.se du PC, acquis sur EBAY, site de vente en ligne. Notre histoire se déroulerait en 2003. Ce PC contiendrait encore des éléments de la vie passée de l'ancien.ne propriétaire ainsi que d'autres éléments potentiellement troublants. Cet ordinateur et son exploration permettraient de retracer une narration, à travers différentes applications (messageries, explorateurs de fichiers, etc), fichiers et énigmes. Une dimension supplémentaire serait un ou plusieurs modes d'interactions originaux avec ces données.

## 1.2 Public cible

Le public ciblé serait large, ouvert à toute personne (qu'elles soient initiées ou non à l'univers des ARGs/jeux vidéos). Le contexte de départ (PC acheté sur EBAY, à explorer) serait introduit au public, mais le reste du déroulement dépendra des choix du joueur. Le public consultera le jeu sur son propre ordinateur, à l'aide des fichiers du jeu.

## 1.3 Objectifs

Nous souhaiterions créer une expérience narrative unique en s'inspirant des jeux *Lost PC* déjà existant et en combinant différents modes de narration et différents modes d'interaction. Nous aimerions offrir une expérience où le joueur explore progressivement l'histoire du propriétaire de l'ordinateur à travers la recherche et la juxtaposition d'informations, ainsi que par l'exploration. Nous souhaitons mettre en place une ambiance suscitant dans un premier temps l'excitation de la découverte et de l'exploration d'un univers inconnu, puis instaurer un suspens au fur et à mesure que le joueur découvre les informations compromettantes de l'ordinateur.

## 2 Cahier des charges

Attention, des éléments du cahier des charges peuvent spoiler des parties du jeu.

### 2.1 Une histoire qui sort de l'ordinaire

Notre premier axe de réflexion a porté sur le scénario que nous détaillerons dans la partie suivante. Nous souhaitons un scénario original. Nous avons donc, les premières semaines, cherché des idées qui seraient adéquates à nos envies de réalisation. Plusieurs idées ont été proposées, que ce soit sur le type d'histoire ou le lieu du jeu. En effet, nous nous sommes interrogés si nous souhaitons nous inspirer d'une histoire vraie ou non, ou est-ce que l'histoire doit se dérouler dans un lieu familier comme Compiègne par exemple. Comme notre public cible n'est pas exclusivement étudiant, nous avons écarté cette dernière piste. Après plusieurs semaines de recherche et de propositions, nous avons opté pour une histoire dont le sujet cœur est une secte qui défend des idées transhumanistes.

### 2.2 Structuration et navigation

Notre histoire n'est pas linéaire et il existe autant de chemins pour arriver à la fin du jeu que de joueurs. Pour maximiser la fin du jeu, nous avons d'ailleurs choisi d'implémenter plusieurs fins. En effet, comme le joueur est livré à lui-même et que c'est à lui de découvrir ce qu'il doit chercher, et de comprendre l'histoire, le temps de jeu est supérieur à un autre jeu dont les consignes sont données explicitement. De ce fait, avoir plusieurs fins possibles permet de compenser le temps supplémentaire à la compréhension du jeu. Nous détaillerons dans le scénario les différentes clefs qui doivent être trouvées pour réussir le jeu. En ce qui concerne la navigation, les interactions possibles sont similaires à celles que nous connaissons d'un ordinateur, fonctionnant sous Windows 98. Cela signifie que l'interaction se fait, pour notre jeu, exclusivement à l'aide de la souris pour cliquer et se déplacer dans le PC, le clavier pour écrire et calculer et l'écran pour afficher les résultats de ces actions.

## 2.3 Choix techniques, graphiques et interface

Étant donné que notre jeu est basé physiquement sur un PC, une de nos contraintes principales a été de retranscrire au maximum l'interface d'un ordinateur fonctionnant sous Windows 98 avec différentes applications. Nous avons décidé de coder le jeu en HTML, CSS JavaScript. En effet, comme ce projet s'inscrit dans le web, les technologies utilisées étaient accessibles à une bonne partie de l'équipe projet et pouvaient répondre à toutes nos attentes. Comme évoqué dans notre note d'intention, nous avons décidé que l'histoire se déroulait dans les années 2000, plus précisément en 2003. Comme nous avons souhaité être cohérent avec cette date, nous avons retranscrit cette époque dans nos choix graphiques (visuel et **sonore**). Concrètement, le système d'exploitation est sous Windows 98 avec les différentes spécificités de ce dernier (design, police d'écriture de l'époque). Un large effort a été fourni afin de rester cohérent et faire le moins possible d'anachronismes.

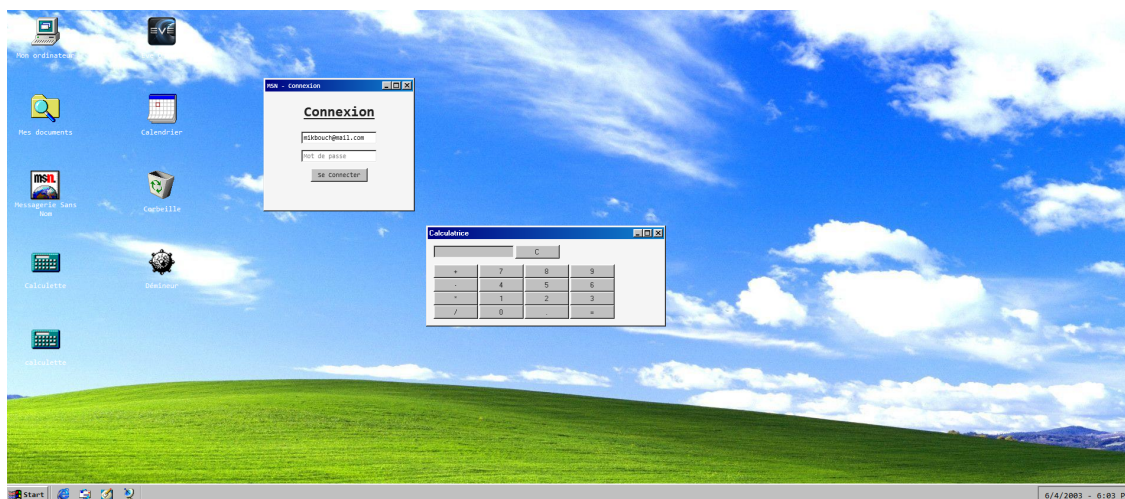


FIGURE 1 – Capture d'écran du bureau avec les interfaces de connexion MSN et la calculatrice

## 2.4 Ressources Média utilisés

Pour alimenter notre jeu, nous nous sommes inspirées de plusieurs sources. Tout d'abord, pour reproduire l'univers Windows 98, nous avons utilisé une base de style CSS accessible via le lien [ici](#).

Cette bibliothèque de style a permis de reproduire efficacement le style des boutons, fenêtre ou encore formulaire de l'époque.

Beaucoup de recherches concernant le scénario ont été effectuées sur des forums comme Reddit. Lors de ces recherches, plusieurs sites web ont attirés notre attention, comme des vrais sites de sectes toujours dans le look des années 2000. Nous avons également trouvé le site [suivant](#) dont l'esthétique atypique nous a beaucoup plu. Ce site est inspiré d'un animé (Lain) et est fait par un fan.

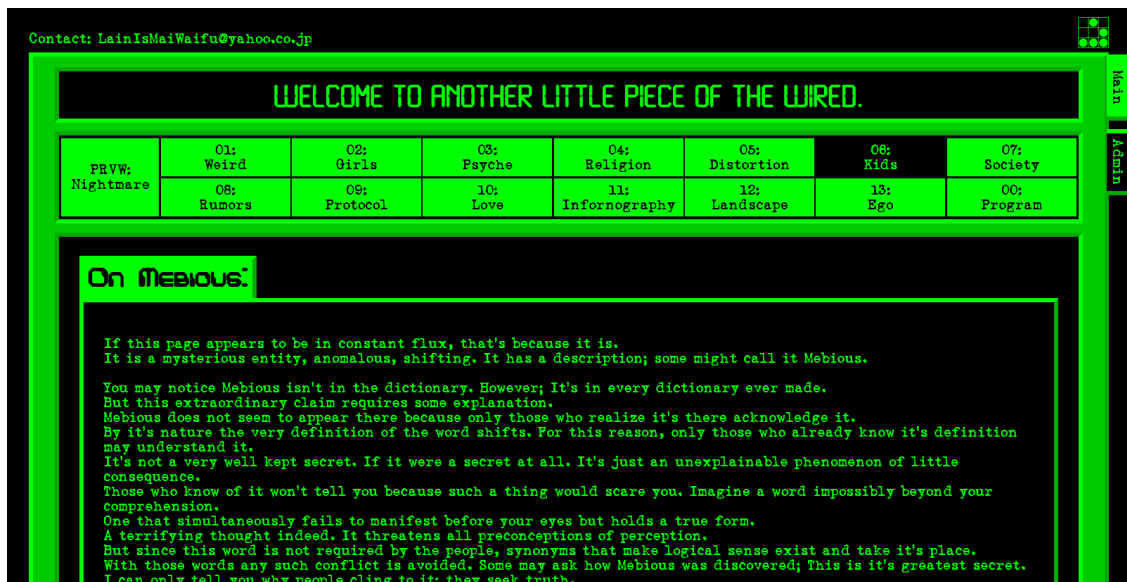


FIGURE 2 – Capture d'écran du site wired neocities

Ce site a retenu notre attention pour plusieurs raisons dont notamment :

- Les couleurs
- La présence de l'onglet Admin (sur la gauche).
- Les différents onglets avec le contenu et leur style respectif, évoquant les années 2000 avec une pseudo 3D.

Nous avons donc repris en partie du code de la page principale de ce site afin de créer le site de la secte dans notre jeu.

## 2.5 Une écriture choisie

Pour acquérir l'information, le joueur doit passer par une phase de lecture des conversations MSN qui permettent de comprendre, en partie, le scénario. La police, le vocabulaire, les acronymes, le ton ont été pensés. En effet, nous avons décidé que la discussion soit informelle, car nous estimons

que les membres de la secte se connaissent bien et qu'il peut être assimilé à un groupe d'amis. Ces réflexions se sont aussi appliquées aux autres conversations ainsi que le ton général du journal intime du personnage, reflétant son jeune âge et l'époque dans laquelle il se trouve.

### 3 Scénario

Notre histoire se passe en France, même si ce n'est jamais explicité, en 2003. L'histoire que le joueur découvrira se déroule sur une période de 2 mois avant que le joueur trouve l'ordinateur.

L'ordinateur est acheté par le joueur sur EBAY, site de commerce en ligne sans aucun mot sur son ancien propriétaire.

Lorsqu'on ouvre l'ordinateur, on voit un message indiquant une erreur de réinitialisation (avec la question : voulez-vous quand même réinitialiser l'ordinateur ?), ce qui marque le début du jeu. Ce choix de ne donner aucune autre information est réfléchi. Nous souhaitons donner une dimension de liberté et de débrouille au joueur afin d'influencer le moins possible ces choix.

Ce jeu est une sorte *d'escape game* dont il faut trouver ce que l'on cherche puis résoudre l'énigme (ou les énigmes) afin de réussir le jeu. L'histoire est basée sur une secte partageant des valeurs de transhumanismes. Le contexte lié à la secte, fait partie intégrale du jeu et a été inspiré de vraies sectes ayant existés et de vrais mouvements transhumanistes. Les joueurs seront plus ou moins réceptifs aux détails selon leur degré de connaissance dans le domaine.

#### 3.1 La secte

##### 3.1.1 Composition de la secte

La secte correspond à un groupe rassemblé autour d'une personne influente et des idées communes liées au transhumanisme. Elle est structurée en plusieurs groupes distincts :

- Les membres du blog, au nombre de 300 environ.
- Les membres actifs sélectionnés grâce à un test inspiré des recrutements Cicada 3301, au nombre de 70, qui bénéficient d'un accès à un groupe spécial sur MSN (non implémenté dans le jeu).
- L'élite de la secte, composée de 12 individus privilégiés, également membres d'un groupe MSN dédié.
- Parmi les figures importantes de la secte, on retrouve :
- Nicolas, le gourou.



- Jules, le bras droit de Nicolas.
- Thomas, membre du groupe des 12.

Les individus rejoignant ce groupe sectaire le font soit en s'intéressant au transhumanisme et en découvrant des références les orientant vers ce groupe de discussion, soit en étant directement approchés par un membre ou un chef de groupe. La secte établit une liste de règles de discussion restrictives, ce qui renforce son caractère sectaire. Le leader de la secte exerce une influence intimidante en raison de ses connaissances approfondies dans le domaine, ainsi que par son omniprésence dans les forums en ligne et ses ressources financières qui semblent considérables.

### 3.1.2 Liste de règles et pratiques

Nous avons établi une liste de règles et de principes que l'on a essayée, au maximum, de retranscrire dans le jeu.

- Conversations privées entre membres interdites (mais il y en a quand même).
- Interdiction d'en parler à des gens hors groupe à part des gens qui veulent rejoindre.
- C'est mal vu de débattre avec le chef.
- Interdiction d'accès aux médias et chaînes d'informations "classiques".
- Contribution financière obligatoire ou pression pour donner des dons importants à la secte.
- Surveillance de certains membres considérés comme doutant de la secte.
- Punitons : bannissement, campagne de harcèlement, diffamation et doxxing.
- Interdiction de remettre en question les enseignements ou les actions du leader ou de la secte.
- Manipulation émotionnelle, y compris l'utilisation de techniques de culpabilisation ou de peur pour maintenir la loyauté des membres.
- Surveillance de certains membres considérés comme doutant de la secte.
- Contrôle des décisions de vie importantes, telles que le choix de carrière, le mariage ou la parentalité.

- Dissociation de la réalité extérieure, souvent en encourageant les membres à voir le monde extérieur comme dangereux ou corrompu.
- Exigences de travail intensif ou de participation à des projets de la secte, souvent sans rémunération adéquate.
- Contrôle des communications, parfois en surveillant les appels téléphoniques ou en restreignant l'accès à Internet.
- Aliénation des anciens membres ou des critiques, souvent en les dénigrant ou en les diabolisant.

### 3.1.3 Principes de la secte

- La secte en question a des principes forts qui doivent être respectés par les membres adhérents. Ces principes sont évalués lors de l'adhésion à partir d'un test (nom du test). En voici quelques unes :
- Les humains du monde actuel sont corrompus et largement imparfaits car mortels.
- Les corps biologiques ne sont plus à la hauteur.
- Exigence de contribution financière régulière pour soutenir les projets et les activités du groupe, présentée comme un investissement dans la réalisation de l'utopie transhumaniste.
- Promotion de la fusion homme-machine comme étape vers une utopie transhumaniste, avec l'idée de transcender les limites physiques humaines par des augmentations technologiques.
- Présentation du transhumanisme comme une voie vers l'immortalité digitale, incitant les membres à embrasser la transition de la condition humaine à une existence post-biologique.
- Cultivation d'une image d'élite éclairée parmi les membres du groupe, les présentant comme les précurseurs d'une évolution radicale de l'humanité.
- Diabolisation des critiques du transhumanisme, les décrivant souvent comme des conservateurs ou des opposants au progrès.
- Utilisation de la science-fiction et des références culturelles populaires pour illustrer et légitimer les concepts transhumanistes auprès des membres et du public extérieur.

- Enracinement du mouvement dans des communautés en ligne et des espaces virtuels, facilitant ainsi le recrutement et l'engagement des membres à travers le monde.

### 3.2 Le Gourou

Le personnage en question s'appelle Nicolas. C'est un individu de 25 ans dont le passé est marqué par des épisodes sombres. Issu d'un milieu familial engagé dans une pratique religieuse très forte affiliée à une secte, Nicolas a été exposé dès son jeune âge à des méthodes de manipulation et à une perception du monde comme corrompu.

De plus, il souffre d'une déficience physique, ce qui l'a contraint à passer de longues périodes alité ou hospitalisé. Durant ces moments de convalescence, il s'est réfugié dans les jeux vidéo tels que Deus Ex (2007), Quake II (1997), Half-Life (1998), ainsi que dans les jeux de figurines Warhammer 40k (1987-) et dans des films comme Matrix (1999), tout en développant un vif intérêt pour l'émergence d'Internet.

Cette immersion dans le monde numérique et les thèmes de la cybernétique et du transhumanisme, qui résonnaient avec sa condition physique limitée, ont façonné ses aspirations et ses idées. Adoptant le pseudonyme @omnissiah, (autre nom de Machine God, emprunté à l'univers de Warhammer), Nicolas a créé un forum/blog où il expose ses visions révolutionnaires du transhumanisme. Son objectif principal est de sensibiliser les autres à l'injustice des limitations corporelles humaines et de promouvoir le transfert de conscience dans des formes numériques. Progressivement obsédé par cette idée, Nicolas cherche à recruter des partisans pour sa cause. Il cible en premier lieu les communautés en ligne liées à Warhammer, Matrix et aux jeux vidéo, remarquant que son recrutement est plus efficace auprès de personnes solitaires et déprimées. Usant de techniques intrusives, il s'intéresse à leur vie privée et les attire en mettant en avant le sentiment d'appartenance et la promesse de ne plus être seul, sans révéler immédiatement les véritables intentions de son blog.

Nicolas utilise son influence en ligne, étant très actif sur divers forums et même modérateur de plusieurs blogs importants, pour exercer une pression sur ceux qui remettent en question son discours. Il favorise les membres les plus dévoués en leur octroyant des privilèges et des responsabilités, notamment dans la recherche de nouveaux membres pour leur mouvement.

Grâce à ce blog, il fera la rencontre de son bras droit Jules, qui adopte les mêmes pensées extrêmes que Nicolas. Il lui suggèrera de passer à l'action en tentant des expériences réelles sur des animaux (puis humain), ce qui stimule l'envie de Nicolas de concrétiser ses expériences de prothèses bioniques, de greffes de capteurs et de transferts de conscience. Ensemble, ils cherchent à obtenir du matériel progressivement pour mener à bien ces expériences, tout en maintenant le secret absolu au sein de la secte. Nicolas dissimule également son handicap physique en mentant sur son apparence, ce qui constitue un second secret gardé par le groupe des 12.

### 3.3 Le propriétaire du PC

Le propriétaire du PC est un jeune homme du nom de Mickaël, âgé d'une vingtaine d'années, vit en solitaire depuis que son unique ami a déménagé, se retrouvant ainsi à lui parler uniquement MSN. Proche de sa mère, il entretient également des conversations avec elle via MSN.

Passionné par les jeux vidéo, Mickaël s'engage un jour dans un forum spécialisé où il cherche des compagnons de jeu. C'est là qu'un certain Thomas répond à son message, et ils commencent à jouer ensemble en ligne. (Ce Thomas est membre du groupe restreint des 12 du groupe sectaire). Il persuade peu à peu Mickaël de rejoindre leur blog, de passer le test d'accès pour devenir membre actif (groupe des 70) et ainsi s'intégrer dans ce "groupe d'amis". Bien qu'initialement réticent, Mickaël se confie à sa mère au sujet de cette opportunité et finit par décider de rejoindre le groupe. Malgré l'interdiction stipulée dans les règles du blog, les échanges se poursuivent en privé entre Thomas et Mickaël sur MSN.

Un jour, l'ordinateur de Thomas est piraté, le rendant inutilisable. Dans l'urgence, Thomas contacte Mickaël pour qu'il vienne chez lui afin de changer ses mots de passe de jeu et de MSN. Cet événement est noté dans le calendrier de Mickaël.

Par la suite, Mickaël, se souvenant du mot de passe en le découvrant sur un post-it, décide par curiosité de se connecter au compte de Thomas sur leur jeu, puis sur MSN. C'est là qu'il tombe sur la conversation étrange du groupe des 12, évoquant un rendez-vous annuel chez Nicolas (gourou). Intrigué, Mickaël décide d'observer par la fenêtre pour comprendre ce qui se trame. Il assiste alors à une expérience sur des organes humains (qu'on suppose obtenus de manière illégale). Mais sans le savoir, Mickaël se fait repérer. Bouleversé, il rentre chez lui et consigne ses découvertes dans un journal secret dissimulé dans une fausse calculatrice, protégé par un code PIN. Ce journal est évoqué dans les conversations entre lui et son ami qui a déménagé.

Thomas propose ensuite à Mickaël de se retrouver pour discuter d'une affaire importante autour d'un café. Cette rencontre sera la dernière entre les deux amis, car le rendez-vous se révèle être un piège organisé par la secte.

L'organigramme suivant a pour objectif de comprendre comment la description faite ci-dessus est retranscrite dans le jeu.

### 3.4 Implémentation du scénario dans le jeu

Une des difficultés majeure que nous avons rencontrées consiste en la manière dont il nous a fallu implémenter nos idées dans le jeu, tout en retranscrivant techniquement les années 2000. Le tout en ayant un jeu jouable.

Pour ce faire, nous avons commencé par établir les événements majeurs, et importants de notre scénario (en vert dans l'organigramme) ainsi que les éléments clefs permettant la résolution de l'énigme (en bleu dans l'organigramme). Ensuite, nous avons cherché les étapes qui puissent mener à ces éléments. Ce sont ces étapes, qui font le lien entre le scénario (l'histoire que l'on souhaite) et l'interface PC.

Enfin, nous avons réfléchi aux fins que nous souhaitions à notre jeu. La question que l'on s'est posée est " Avec les éléments récoltés lors du jeu, que pouvons-nous faire ? ". Nous souhaitions des actions originales et ludiques afin que cela soit plaisant pour le joueur. Nous avons donc élaboré des énigmes afin de pouvoir accéder à certaines parties de l'ordinateur et ainsi débloquent d'autres parties de l'histoire. Les énigmes ont une difficulté croissante au fur et à mesure de l'avancement du jeu, en commençant par trouver une date de manière guidée pour terminer par une exploration plus poussée des interfaces du jeu.

À partir de là, nous avons défini les fins de jeux (en rouge dans l'organigramme). Nous avons fait le choix de proposer plusieurs fins. En effet, le jeu peut être difficile à jouer. Le joueur peut ne pas comprendre un des événements (l'ordre de découverte des indices peut provoquer une incompréhension d'un événement) ou bien par exemple, avoir omis d'explorer une partie du PC. Dans le but d'éviter toute frustration, le choix de plusieurs possibles a retenu notre attention. Cette multiplicité appuie également l'exploration non linéaire que nous souhaitons pour le jeu.





## 4 Conclusion

### **Arnaud :**

Ce projet a été challengeant et motivant. En effet, avoir l'opportunité de participer à la construction d'un scénario de jeu vidéo et de procéder à sa réalisation technique n'est pas courant pour ma part.

Ce qui est un peu frustrant, c'est que je ne suis pas bien à l'aise avec les technologies choisies, bien que j'ai participé au programme informatique du MSN. Par ailleurs, j'ai pu participer à la création de contenu alimentant le jeu. Une des difficultés aussi rencontrée, a été la mise en place du scénario. Cependant, ça fait très plaisir d'avoir eu des retours positifs par les personnes ayant pu tester le jeu.

### **Alexandre :**

Pour ma part, plus le projet avançait, plus ma passion pour celui-ci se développait. En effet, notre grande liberté de choix lors de la phase de conception a rendu cette étape très intéressante. Cela a permis d'exploiter au maximum les idées que nous avons. Bien que je ne sois pas particulièrement doué dans cet exercice de création et de conception, je me suis senti pleinement impliqué. La réalisation progressive de ce jeu vidéo a été un véritable plaisir. J'ai ressenti une grande satisfaction et une certaine fierté de voir notre jeu se construire petit à petit. Sans aucun doute, je recommencerais cette expérience si j'en avais l'occasion, car elle a également contribué à développer considérablement mes compétences.

### **Chloé :**

Ce projet me tient beaucoup à cœur depuis l'idée de base jusqu'à la réalisation. L'idée de base, inspirée de la culture internet et ses mystères, touche une corde sensible, car je trouve cet univers réellement passionnant. Quant à sa réalisation, ça a été un vrai plaisir d'y contribuer, autant sur le scénario que sur les parties plus techniques de graphisme ou de code. Ce projet a demandé à y mettre beaucoup d'efforts, du sien et de sa personnalité et j'en suis fière aujourd'hui.

**Jean :**

J'ai vraiment été passionné du début à la fin par ce projet. Il a suivi selon moi une excellente phase de conception et de développement (avec une longue phase de discussion pour définir exactement vers quoi l'on se dirigeait) suivi par la phase de réalisation avec des scénaristes, des programmeurs, des graphistes... J'ai pour la première fois de ma vie vraiment eu l'impression de faire partie d'une vraie équipe de réalisation de jeu vidéo soudée et tous passionnés dans le but commun de produire le meilleur jeu possible en un temps imparti. La programmation d'un jeu vidéo dans ce cadre m'a profondément captivé, consolidant ma décision de poursuivre une carrière professionnelle dans ce domaine. Passer du temps, trop de temps, sur ce projet fût un plaisir du début à la fin, et je pense sincèrement me souvenir toute ma vie de ces moments et de ce projet.

**Justine :**

Au début du semestre, j'étais relativement sceptique quant à mes capacités de contribution au projet, n'étant pas vraiment douées en programmation informatique. Mais, la tournure scénaristique et artistique travaillée qu'a pris le projet, m'a permis d'y contribuer à ma façon, sans forcément programmer. J'ai pu prendre part à la rédaction du scénario, et à l'élaboration de la charte graphique. finalement, je pense que la diversité des profils de notre équipe a permis d'exacerber la qualité de notre projet, car chacune de nos compétences se complétaient. Prendre part à ce projet m'a permis aussi de d'autres compétences plus techniques, mais surtout de développer mes capacités de communication entre pairs. Voir le projet prendre vie petit à petit est très gratifiant.