

Les échos du passé

Manon CHEMIN, Matthieu COMBELLE, Liselle COMFAITS, Khanh DAM



Sommaire

I. Escape Game interactif audio	3
1. Contexte.....	3
2. Objectif.....	3
3. Public.....	3
II. Scénario :	3
1. Déroulé du jeu.....	4
2. Ecran de fin :.....	6
3. Objets inutiles :.....	6
III. Mise en scène	7
IV. Cahier des charges	9
1. Navigation et degré d'interactivité.....	9
2. Gameplay.....	10
3. Choix graphiques.....	10
4. Choix techniques.....	10
V. Conclusion	11

I. Note de clarification

1. Contexte

Notre projet prend pour inspiration les jeux escape game Rusty lake qui ont une atmosphère angoissante. La volonté du groupe est de réaliser un projet intégralement (ou presque) audio et interactif avec l'utilisateur grâce au clavier d'ordinateur. L'utilisateur serait plongé dans une pièce avec les yeux bandés duquel il devra s'échapper en un temps défini. Celui-ci ne devra donc utiliser que son ouïe pour s'en sortir.

Nous recommanderons à l'utilisateur de se placer dans un endroit calme avec un casque ou écouteurs isolants et les yeux fermés ou un bandeau pour ôter la vue.

L'utilisateur aura des indices audio tels que des bruits de portes, horloge, radio, bruits de pas... Il pourra interagir avec les objets en utilisant son clavier. Le clavier agira comme une sorte de carte de l'environnement et chaque touche sera associée à un son/objet qui seront autant d'indices pour l'aider à sortir du jeu.

2. Objectif

Notre but serait de créer un petit jeu dans lequel toutes interactions passeraient par le son. L'idée est d'enlever aux joueurs le sens qu'il utilise le plus en temps normal dans l'objectif d'instaurer une atmosphère angoissante, un sentiment de vulnérabilité : déstabiliser pour jouer sur l'imagination. Le jeu prendrait place dans une pièce exiguë dont il faudrait s'échapper. Les yeux bandés, le joueur cherchera dans le noir les indices qui le mèneront à sa fuite. L'expérience serait courte : entre 5 et 10 minutes.

3. Public

Notre jeu s'adresse à un public assez large, tant que celui-ci est averti, les émotions que nous cherchons à transmettre par notre jeu pouvant être assez fortes, et qu'il nécessite une réflexion avancée pour des joueur·euse·s trop jeunes. L'âge "minimum" que nous recommandons est 16 ans.

II. Scénario :

L'objectif principal du jeu est de sortir de la chambre. Il s'agit d'un jeu d'escape game.

1. Déroulé du jeu

Phase 1: Écran de début + Menu du jeu

Le joueur a les yeux ouverts et se trouve devant son écran. L'écran affiche une vidéo présentant une pub pour la cryogénéisation. Puis la caméra sort de l'écran de télévision pour afficher la chambre dans laquelle se trouve l'utilisateur. Une image d'une salle des années 50 et le texte suivant s'affichent :

“Appuyez sur la touche fléchée vers le haut pour avancer, appuyez sur la touche fléchée droite pour avancer vers la droite,... Faites un clic droit pour utiliser la main droite pour frapper/ramasser/... / et un clic gauche pour utiliser la main gauche. Appuyez sur espace tout en appuyant sur les 4 flèches pour courir / pour entendre un son décrivant l'objet”

“Pour une expérience de jeu optimale, assurez-vous de vous trouver dans un espace calme ou peu bruyant. Le mieux reste encore d'avoir un bon casque” + Image du haut-parleur pour vérifier le son et régler le volume en conséquence

“Pour la meilleure expérience de jeu, dès que vous appuyez sur Nouveau jeu, assurez-vous que vos yeux sont couverts d'un foulard/de lunettes sombres... pour une meilleure immersion”

En outre, les joueurs auront le choix entre différentes options.

- Nouveau Jeu
- Continuer : Continuer la progression du jeu
- Paramètre
 - Sons : Ajuster le son du jeu
 - Contrôles : Changez les boutons pour faciliter votre opération manuelle
 - Sauvegarde automatique: Un moyen de vous aider à comprendre ce qui se passe. Vous pouvez accéder à l'onglet **Continuer** pour accéder au jeu.
- Crédits:
 - Instructeur: M. Serge Bouchardon
 - Scénario : Manon Chemin, Matthieu Combelle, Liselle Comfaits, Khanh Dam
 - Interface : Matthieu Combelle, Manon Chemin, Liselle Comfaits, Khanh Dam

Le joueur doit donc fermer ses yeux et se mettre en condition avec un casque sur les oreilles.

Après avoir appuyé sur le bouton "**Nouveau Jeu**", et pendant chargement du jeu : "**S'il y a un problème technique ou si vous souhaitez arrêter le jeu, appuyez sur Echap sur le clavier**". Vous pouvez ensuite retirer le bandeau pour personnaliser le jeu à votre convenance.

Le jeu peut ensuite commencer. Le personnage est un homme ou une femme qui vit dans les années 50 et qui souhaite se faire cryogéniser dans l'espoir d'être un jour ranimé et d'atteindre ainsi la vie éternelle. Il est chez lui dans une chambre qui comporte plusieurs objets connus : gramophone, téléphone, boîte à musique, radio,... Le personnage entre dans la cabine et le jeu passe dans le noir lorsque le personnage ferme les yeux..

Phase 2 : Cabine de cryogénisation

Le personnage est réveillé par la musique d'un gramophone et a perdu la vue. En tâtonnant avec les mains, le personnage tape sur une vitre au-dessus de lui. Petit à petit, la vitre semble se briser. Lorsqu'il donne un coup avec les deux mains, la vitre se brise pour de bon et le joueur entend la musique du gramophone plus clairement.

En sortant de la cabine le personnage peut trouver plusieurs objets dans l'ordre qu'il veut parmi les suivants. Pour terminer l'histoire, le personnage devra tout de même interagir avec le gramophone qui sert à débloquent le téléphone, la radio pour trouver le numéro à appeler avec le téléphone.

Phase 3 : Gramophone

La musique du gramophone est grésillante mais c'est une musique qui semble connue au personnage. Celui-ci s'approche du gramophone pour réparer le gramophone. A tâtons, il trouve le socle du gramophone et peut remettre la tête de lecture correctement et entendre clairement la musique. Cette musique permet de reconnaître un code qui sera utilisable plus tard. La musique qu'il entend est « Hymne à l'amour » d'Edith Piaf.. Le code à trouver pour sortir est donc Piaf.

Phase 4 : Radio

En tâtonnant, le personnage peut tomber sur une radio qui grésille. En tournant la molette, le personnage trouve une fréquence spécifique qu'il entend clairement. Sur cette fréquence, nous pouvons entendre : « Vous m'entendez ? Est-ce que quelqu'un me reçoit ? Répondez-moi ? Si vous m'entendez appelez le numéro : 2024 Est-ce que vous m'entendez ? Je suis tout seul, je viens de me réveiller, j'ai peur...» Ces phrases tournent en boucle sur la chaîne de radio (**le contenu du message reste à déterminer, d'autres enregistrements audio seront éventuellement inclus**).

Phase 5 : Téléphone

Le personnage continue à tâtonner dans la pièce dans l'incompréhension de sa perte de vision. Il trouve et reconnaît un téléphone grâce à des sons. Pour le débloquent, il faut saisir le code du gramophone. En entrant le code du gramophone, le téléphone se débloquent. Le personnage peut donc composer des numéros au hasard à nouveau. Un nouveau message est entendu constamment pour la plupart des numéros : « Le numéro que vous cherchez à joindre n'existe plus » (**des enregistrements audios, assistant vocal, répondeur seront éventuellement inclus**). Le téléphone ne fonctionne que pour un seul numéro qui est donné grâce à la radio (numéro 2024, **numéro par défaut, numéro à déterminer**).



SI28

En appelant le numéro, le personnage peut parler au personnage de la radio (la barre espace lance les paroles du personnage incarné) :

Personnage téléphone : « Allo ? Vous m'avez appelé, vous avez entendu mon message ? »

Joueur : « Oui, je ne comprends rien et j'ai perdu la vue, qui êtes vous, où êtes vous ? »

Personnage téléphone : « Je suis dans une salle avec une cabine de cryogénéisation, je viens de me réveiller »

Joueur : « Il m'est arrivé la même chose, que s'est-il passé ? »

Personnage téléphone : « Nous avons été réveillés par une panne dans nos cabines de cryogénéisation... Avez-vous réussi à sortir ? ... Je crois que j'entends votre voix, je suis juste à côté, je vais essayer d'ouvrir la porte de votre chambre, attendez un instant... »

Gros bruit CRAC, la porte semble partir en fumée.

Personnage téléphone : « Tiens mets ces lentilles sur tes yeux, tu pourras récupérer la vue ».

Le joueur peut enlever son bandeau et regarder l'écran où apparaît un screamer avec le personnage du téléphone qui lui saute dessus et le tue.

FIN

(L'ensemble des dialogues peut être sujet à modifications)

2. Ecran de fin

Vous venez de mourir...

Une fois que le personnage a terminé le jeu, la lumière apparaîtra lentement + le son + le texte apparaîtra lentement...

Nous tenons à exprimer nos sincères remerciements à M. Bouchardon pour ses conseils dévoués et ses précieuses suggestions lors du développement de ce jeu. Merci les membres de l'équipe SI28 pour leurs efforts continus dans la recherche, l'édition et le perfectionnement du produit.

Si vous avez des commentaires ou des suggestions sur le jeu, veuillez nous contacter via **Gmail** ou **WhatsApp** du groupe. Nous attendons avec impatience vos retours pour rendre le jeu encore plus parfait !

- **Replay** : Rejouer
- **Menu** : Revenir à l'écran principal du jeu
- **Quitter** : Quitter le jeu

3. Objets inutiles

Dans sa découverte de la pièce, le joueur peut interagir avec un certain nombre d'objets inutiles qui ne font pas avancer l'histoire :

- boîte à musique, qui joue de la musique quand le joueur glisse avec la souris avec un bouton enfoncé.

- une horloge qui quand elle est touchée se met à émettre un bruit de tictac qui ne cesse jamais. Ce bruit permet de stresser le joueur mais il n'y a en vérité aucun changement sur l'histoire.

- une machine à écrire, quand le joueur tape sur le clavier, il peut entendre le bruit caractéristique de la machine à écrire. Le joueur aura envie de mettre le code dans la machine à écrire mais rien ne se passera car c'est un objet leurre.

- lampe à cordon, en interagissant avec la lampe on entend le bruit de la corde qui est tiré comme si on voulait allumer la lumière mais le personnage est aveugle et en plus la lampe ne marche plus.

III. Mise en scène

Phase 1 :

Après le lancement d'une partie, une courte capture vidéo apparaît à l'écran. Elle permet au joueur de comprendre le contexte dans lequel se déroule le jeu et lui donne des indices dans sa résolution. On peut y voir la fin de l'installation du protagoniste dans sa capsule de cryogénéisation. La scène se déroule à la première personne, aux travers de ses yeux. Juste avant de s'endormir, il regarde une photo : la pièce dans laquelle il se trouve. Des rappels de sécurité lui sont donnés. Il s'endort.

transition :

L'écran devient noir. Des instructions s'affichent : Il est vivement conseillé de jouer dans un endroit calme et de mettre quelque chose sur ses yeux afin de profiter pleinement de l'expérience. Les contrôles de base sont indiqués.

Phase 2 :

Le jeu commence. Une musique, plus précisément une vieille chanson, vient réveiller le protagoniste. L'isolation de la capsule la modifie. La musique sort d'un gramophone. Le joueur prend le contrôle. le protagoniste panique, le réveil est anormal : il se sent faible et est à présent aveugle.

énigme 1 :

Une vitre empêche l'avancement du joueur. Il doit comprendre en tâtonnant et à l'aide des sons qu'un obstacle relativement fragile se trouve devant lui et doit le détruire. Il lui suffit pour cela d'enchaîner les coups rapides contre cet obstacle à l'aide des touches de la souris.

Phase 3 :

la vitre se brise. Le son de la musique n'est plus modifié par l'isolation de la capsule. Pour se calmer, le protagoniste répète brièvement ce qu'il doit appeler des secours et/ou sortir de la pièce. Le joueur peut maintenant se déplacer avec les flèches du clavier dans une petite pièce. À intervalles réguliers, une horloge sonne. Au bout d'un certain temps, le jeu se termine.

Énigme 2 :

L'énigme 2 est une suite d'énigmes permettant d'ouvrir la porte et de terminer le jeu.

Énigme 2.1 :

Le joueur doit premièrement trouver un téléphone. Il le repère grâce au son qu'il produit.

Énigme 2.1 (facultatif) :

C'est un téléphone à touches (blackberry) pour personne âgée : appuyer sur une touche produit un son spécifique. Le joueur doit maintenant débloquent le téléphone en le tapant avec le clavier. Le code est caché dans une musique. Il faut interagir avec le gramophone pour changer la musique et obtenir le code.

Énigme 2.3 :

Une fois débloquent, le joueur peut composer des numéros et les appeler. Certaines combinaisons renvoient à des répondeurs ou des assistants vocaux, d'autres ne répondent pas. Le joueur doit trouver un numéro spécifique qui lui donnera des indications pour ouvrir la porte. En se déplaçant, le joueur peut entendre le grésillement d'une radio. En la manipulant, il peut changer de chaînes et découvrir des enregistrements qui lui en apprennent plus sur le monde dans lequel il s'est réveillé. A un moment lors de la

manipulation, il tombe sur un enregistrement spécial, une personne qui semble être en danger et qui demande qu'on l'appelle. Cette dernière indique son numéro.

Énigme 2.4 :

Le joueur appelle, il tombe sur un répondeur.

Dans cette phase le joueur peut aussi interagir avec de nombreux objets dont la raison d'être est purement narrative. Sont répertoriés ci-dessous tous ces objets non essentiels que nous voudrions mettre et leur fonction :

- Boîte à musique :

interaction : maintenir un bouton de la souris enclenché en direction de la boîte à musique et en étant assez proche lance une musique.

fonction :

- Lampe à cordon :

interaction : appuyer sur un bouton de la souris dans sa direction et en étant assez proche allume et éteint la lampe.

- Cadran de photo :

interaction : cliquer dessus fait tomber le cadran et le brise.

fonction :

- Horloge :

interaction : aucune.

fonction : l'horloge sonne à intervalles réguliers et produit constamment des "tictac". Elle sert de repère de temps. Au bout d'un certain nombre de sonneries, elle déclenche la fin du jeu.

-

Un individu anonyme, que nous nommerons ici X, connaît une angoisse profonde. Depuis peu déperit en lui l'espoir que les savants de son époque sauront percer les mystères de l'au-delà. Peut-être parce qu'il ne sait pas s'en remettre à la foi ou qu'il est encore trop vivant pour accepter sa finitude, X lutte et s'en va trouver dans des paradigmes obscurs ce qui est impossible pour la science des Hommes. X cherche longtemps mais tout ce qu'il découvre ce sont des projets farfelus de potion de jeunesse ou de conscience numérique.

Et puis un jour il tombe sur la solution : s'il n'existe aujourd'hui aucune solution directe à son problème, peut-être existera-t-elle dans un futur plus ou moins proche. Il faudrait alors s'y diriger et quoi de mieux qu'une longue sieste pour que l'esprit fasse de quelques millénaires un instantané pour la conscience. Quelle chance, un processus de ce genre est justement développé par quelques "scientifiques", son nom : la cryogénisation. Contrairement aux projets précédents, celui-ci, sans doute parce qu'elle paraît moins radicale (elle est présentée comme une simple sieste favorisée), séduit le raisonnable X pour qui il en fallait finalement peu. Tout va très vite et le jour du grand départ est déjà là. X est dans une petite chambre rectangulaire dans laquelle sont disposés des objets souvenirs dont la fonction est d'accompagner les patients à leur réveil pour leur rafraîchir la mémoire, reconstruire leur

identité. On trouve aussi dans cette pièce des vivres et une batterie d'instruments qui permettront au voyageur de s'en sortir.

La fonction des objets disséminés dans la pièce est de réveiller chez chaque joueur ses propres souvenirs. Bien qu'en théorie chaque objet est lié à la vie du protagoniste, leur rapport est si vague que celui-ci finit en pratique imaginé par le joueur de par les liaisons qu'il établit entre sa propre vie et le son produit par l'objet. L'idéal serait que chaque son renvoie à un petit événement fort que tout un chacun aurait vécu, chaque joueur recréerait donc le passé du protagoniste en parallèle du sien.

IV. Cahier des charges

1. Navigation et degré d'interactivité

Nous avons choisi une navigation immersive, dans un espace tridimensionnel. De fait, il n'y a qu'une pièce dans laquelle le-la joueur·euse navigue afin de manipuler des objets pour obtenir des indices lui permettant de sortir de ladite pièce. Même s'il y a un objectif et une seule fin, le-la joueur·euse a toute la liberté d'interagir avec n'importe quel objet de la pièce à tout moment.

Les interactions possibles sont :

- *avancer, reculer* dans la pièce longiligne
- *frapper* (casser la vitre)
- *attraper* un objet et le *manipuler* (réparer le gramophone, changer les stations de la radio...)

2. Gameplay

Nous souhaitons un jeu à la manière d'un escape game, entièrement basé sur l'audio. Cela allait considérablement contraindre l'interface du jeu. Le personnage incarné par le-la joueur·euse est devenu aveugle, suite à une cryogénéisation ayant mal tourné. Nous avons choisi, dans un souci d'immersion et d'intuitivité, de prendre un point de vue à la première personne, et d'utiliser les touches flèches et espaces du clavier. Les combinaisons de ces touches produisent des interactions, et sont associées à un son. L'utilisateur·ice pensera probablement en premier lieu à tâtonner sur ces touches qui lui sont familières pour tester les interactions du jeu, comme le ferait une personne plongée dans le noir dans une

pièce qu'elle connaît. Pour être certain·e que le·la joueur·euse n'utilisera pas sa vue, nous lui suggérons de se bander les yeux ou de les fermer.

3. Choix graphiques

Le concept de notre jeu allait évidemment impacter les choix graphiques du jeu. Nous voulions un jeu entièrement sans images, car nous pensons que la vue est un sens sur-utilisé, et nous voulions déstabiliser le·la joueur·euse en le·la poussant à évoluer dans un univers étranger sans se reposer sur sa vue.

L'ambiance que nous avons imaginée pour notre jeu devait être angoissante. Ainsi, pour la scène d'introduction faisant office de tutoriel, nous avons choisi de générer des images grâce à une IA éventuellement modifiées, par souci d'économie de temps d'une part, et d'autre part pour exploiter la patte reconnaissable des images générées par IA qui peut apporter à une ambiance angoissante. De même, les sons que nous allons utiliser devaient évoquer l'époque des années 1950, car le personnage incarné se fait cryogéniser à cette période. Nous avons choisi cette époque car il y a un imaginaire fort autour, mais aussi car elle est relativement lointaine, ce qui déstabiliserait d'autant plus le·la joueur·euse, et renforcerait l'ambiance du jeu.

4. Choix techniques

Afin de modéliser la pièce dans laquelle se déroule le jeu en trois dimensions, nous avons fait le choix d'Unity, qui mobilise des connaissances en C#. Les sons que nous utilisons proviennent de banques de sons libres de droits, telles que [Freesound - Search](#), mais aussi d'enregistrer nous-mêmes certains sons comme l'horloge, des bruits de pas ainsi que les dialogues grâce au microphone de Manon. Pour traiter les sons, nous comptons utiliser Audacity.

Pour générer une vidéo par IA, nous pouvons utiliser [KLING AI: Next-Generation AI Creative Studio](#), qui permet de générer une vidéo à partir d'un prompt, et au besoin nous pourrions également filmer avec notre téléphone.

Nous centralisons toutes nos informations, du code du jeu au scénario en passant par les ressources utilisées sur un Google Drive.

V. Conclusion

Liselle : Ce projet nous a permis d'apprendre à utiliser et manipuler divers logiciels tels que Unity, Audacity et des logiciels d'édition vidéo. Faire un jeu entièrement et uniquement audio est très ambitieux puisque ça pose beaucoup de problématique sur la compréhension du jeu. L'utilisateur doit pouvoir comprendre comment se déplacer et être en mesure d'imaginer ce qu'il fait dans le jeu. Comme tout le jeu est basé sur de l'audio, tous les sons utilisés doivent pouvoir être clair et rappeler une image précise à l'utilisateur. La plus grande difficulté de notre projet résidait dans la compréhension de l'utilisateur. Aboutir ce projet est très enrichissant et nous a permis d'apprendre beaucoup autant sur le plan technique que sur la communication de groupe..

Manon : Ce projet a été une expérience très enrichissante de mon côté. Sur le plan technique, même si j'ai utilisé des logiciels que je connaissais déjà ou leur équivalent, j'ai pu redécouvrir des fonctionnalités en les utilisant pour des fins différentes qu'un contenu multimédia non interactif, ce que j'avais déjà exploré pendant mon activité associative à l'UTC.

Au sein du groupe, l'entente s'est bien faite. Nous avons choisi l'histoire assez facilement, et chaque problème qui se présentait lorsque nous décidions du scénario se réglait tout seul. Nous avons une idée commune des moyens techniques à utiliser par rapport à l'idée que nous avons. Matthieu étant le seul GI du groupe, il s'est occupé du code, Liselle s'est occupé du scénario, Khanh des sons et moi de la cinématique, ayant des connaissances en animation.

Nous avons rencontré des difficultés, mais nous les avons facilement surmontées.

Khanh : De mon côté, il s'agit d'un projet technique auquel je peux participer, écouter et me donner avis aux autres membres. Bien qu'il y ait encore de nombreuses limitations linguistiques, M. Bouchardon et les trois autres membres m'ont soutenu, aidé et m'ont donné de nombreuses nouvelles expériences, non seulement concernant le logiciel introduit mais aussi des expériences culturelles que je n'avais jamais vécues auparavant. L'UV SI28 et les projets m'aident également à acquérir plus de compétences et d'expériences pour mes prochains objectifs à l'avenir.

Matthieu : En ce qui me concerne, ce projet m'a donné l'occasion de me pencher à nouveau sur unity et de découvrir audacity mais surtout il est une opportunité et une source de motivation pour essayer de construire moi même dans un domaine que j'explore depuis bien longtemps. J'ai eu beaucoup de chance et j'ai pu rejoindre le groupe portant des idées que je souhaitais approfondir. Il s'agit maintenant pour moi de transformer l'essai et de terminer à temps la partie technique" qui prend toujours plus de temps que prévu puis, si le temps le permet, de créer quelque chose qui me satisfasse pleinement.

SI28

