Submerged - Game Concept

Projet M1 JMIN P18 (2021-2023)

Marc Cerutti - Dorian Desplats - Colette Plessier - Charlotte Stern
Externes: Leïla Larrodé & Alice Rameau

- - - - - - - - - - -

"Perdu au milieu du triangle des Bermudes, une sombre fondation vous a confié la mission d'explorer une épave engloutie. Grâce à une technologie expérimentale qui vous permet de respirer sous l'eau, vous disposez de dix précieuses minutes pour plonger, chercher et rapporter un artefact appartenant à une civilisation disparue."

Submerged est une **escape game numérique in situ** pour **deux** à trois joueur.euse.s dans laquelle vous interagissez avec une **IA** de sirène grâce à la reconnaissance de **silhouette** et d'**objets**.

- - - - - - - - - - -

Intentions

L'intention première pour nous était de construire une installation à l'échelle d'une salle qui utilisait des technologies nous permettant de créer une passerelle entre le monde physique et le monde numérique avec une IA au cœur de l'interaction. L"idée était de subvertir le rôle du Game Master lors du déroulement des escapes game.
Le projet Submerged est construit autour de 3 intentions qui nous ont permis de guider nos choix au long de la production:

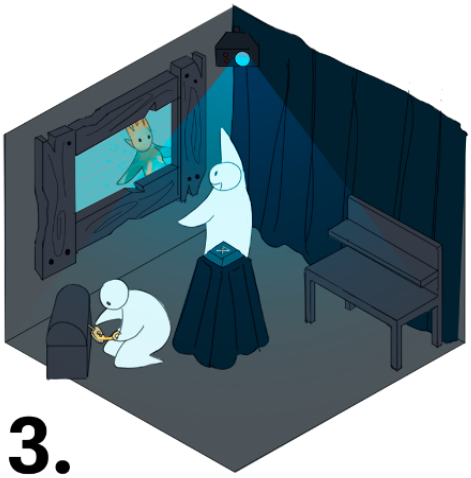
- **Inciter la curiosité** chez nos joueur.euse.s
- **Produire de la tension** entre notre IA, les joueur.euse.s et leur mission
- **Susciter des interrogations** sur l'héritage du pillage culturel dans nos musées

Gameplay

Le gameplay de Submerged s'articule autour de puzzles. Les schémas ci-dessous illustrent les types d'interactions que l'on trouve dans notre projet.

1.

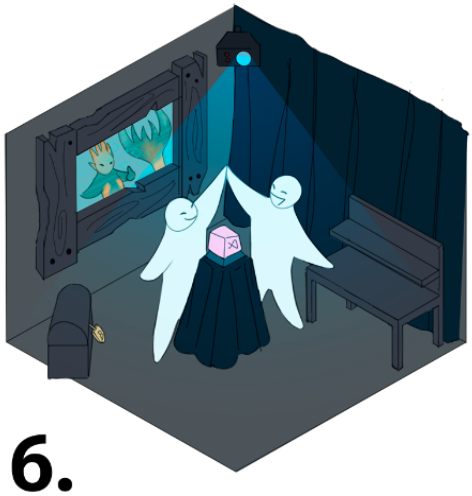
2.



3.

4.

5.



6.

Déroulé d’une partie

Pour servir ces intentions, les énigmes de l’escape room sont restées assez faciles et peu nombreuses. Les énigmes sont surtout basées sur de la logique et de la fouille avec un petit peu de manipulation.

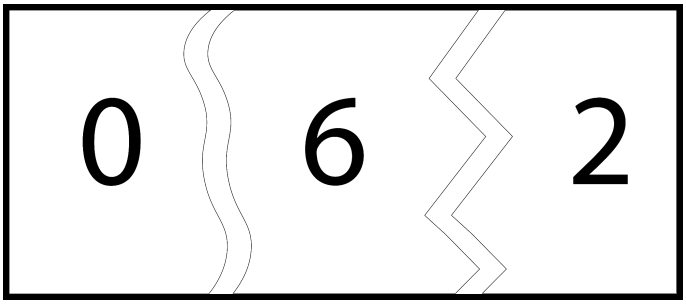
Les couleurs des challenges indiquent leurs difficultés relatives (vert = facile, jaune = moyen, orange = difficile).

- **INTRODUCTION**
  - Les joueur.euse.s sont amenés dans une salle pour écouter un brief. Le brief a pour but de donner des éléments de l’histoire du jeu, annoncer leur objectif aux joueur.euse.s et donner des règles de sécurité.
  - Les joueur.euse.s entrent ensuite dans la salle munies d’un papier et crayon. d’une lampe de poche et d’un talkie walkie.
  - Les joueur.euse.s entrent dans la salle de l’escape et voient une sirène sous un cage sur un écran.

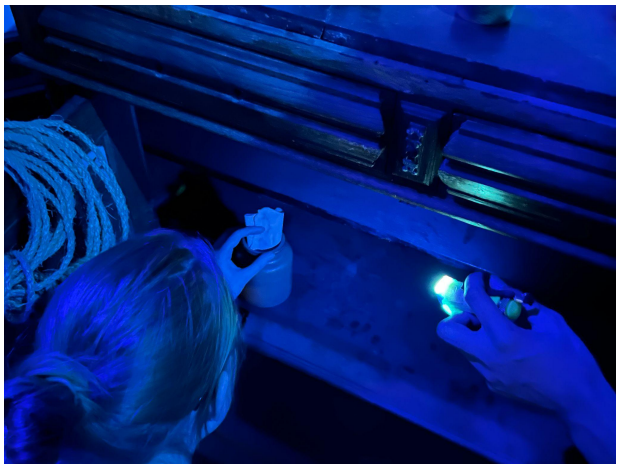
- **ÉNIGME 1**
  - **Les joueur.euse.s cherchent le code d’un cadena à 3 chiffres pour libérer le passage bloqué et soulever la cage virtuelle de la sirène.**

    - Le code est dispersé dans la salle dans 3 pots, avec un chiffre par pot:
      - Un pot ouverte au sol, près du cadena (contenant le 0)
      - Un pot dans un meuble qui nécessite d’ouvrir une porte (contenant le 2)
      - Un pot au sol dans un coin de la salle (contenant le 6)

    - Les joueurs peuvent retrouver l’ordre du code grâce au découpage du papier.

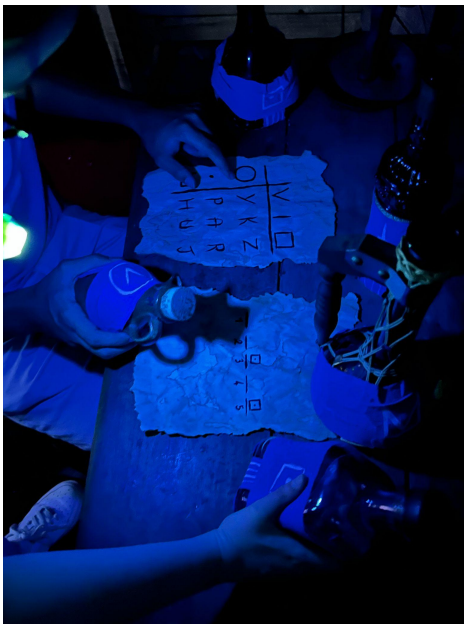


Les joueur.euse.s peuvent ensuite tirer sur la corde dans le monde physique ce qui va soulever la cage dans le monde virtuel et libérer la sirène mais aussi leur libérer le passage et l'accès à la deuxième pièce dans le monde physique.



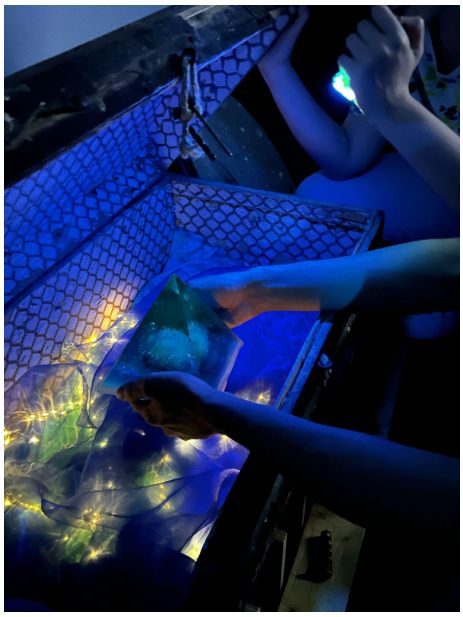
- **ENTRÉE DANS LA SECONDE PIÈCE**
  - **Les joueur.euse.s entre ouvrent des rideaux et entrent dans la seconde pièce: la cabine du capitaine.**
    - Ils peuvent voir la **sirène** sur un grand **écran** au **fond** de la pièce qui suit du regard le.a joueur.euse le.a plus proche de l'écran,
    - le **bureau** du capitaine à leur **droite** avec une table de **déchiffrage** dessus,
    - un **coffre fermé** par un **cadena à 5 lettres** à leur **gauche**,
    - un **autel** avec un carré lumineux,
    - et un **socle** avec un **symbole gravé** devant l'écran de la sirène.
    - **Cinq bouteilles** avec des symboles mystérieux sont **éparpillées** dans la salle.

- **ÉNIGME 2**
    - **Les joueur.euse.s cherchent le code d'un cadena à 5 lettres pour ouvrir un coffre.**
        - Les joueur.euse.s regroupent les bouteilles sur le bureau du capitaine. Grâce à la table de déchiffrage, iels peuvent connaître les lettres qui composent le code.



        - En posant la bouteille sur le socle (le symbole trouvé le socle est aussi trouvé sur le cul des bouteilles), les joueur.euse.s peuvent interagir avec la sirène. Elle va leur indiquer l'ordre des symboles en leur faisant un signe avec les doigts de la main.

Les joueur.euse.s ouvrent le coffre et découvrent le trésor.



- **ÉNIGME 3**
    - **Les joueur.euse.s doivent décider si iels veulent laisser le trésor à la sirène et sortir bredouille ou ramener le trésor aux membres de la fondation pour l'exposer dans un musée.**
        - Lorsque les joueur.euse.s découvrent le trésor, il leur reste 30 secondes pour prendre la décision.

Les joueur.euse.s ressortent de l'escape et sont accueillis par les membres de la fondation. Un moment d'échange à alors lieu sur l'expérience vécue.