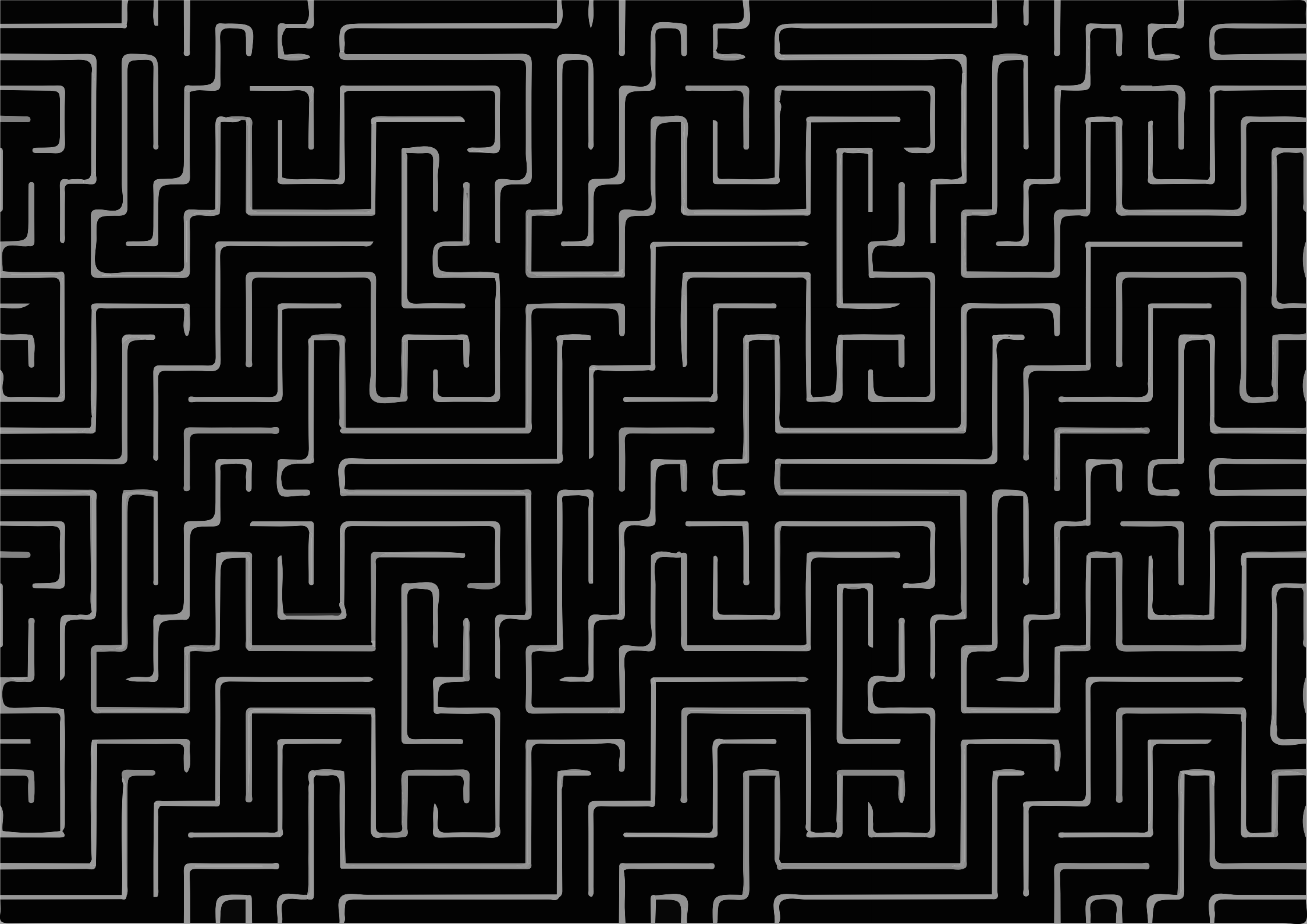


# Cahier de Recommandation

---

## DEDALE - Escaryper

MIGNON Kieran (Chef de Projet)  
LECHEVALLIER Tanguy  
MAOKHAMPIO Hugo  
OKYERE-DARKOH Elisa  
NGUYEN Hélène  
CROUZET Julian  
LEONG Villon



# SOMMAIRE

---

Sommaire	3
Table des figures	4
I. Introduction	5
II. Enquête cible	6
III. Description proposition	14
IV. Pages du produit	15
V. Approche graphique	17
VI. Campagne de communication	20
VII. Solutions techniques	21
VIII. Plateforme-Cible	22
IX. Arborescence des dossiers et fichiers	23
X. Équipe de réalisation	24
XI. Diagramme de GANTT	26
XII. Conclusion	27

# TABLE DES FIGURES

---

## ENQUÊTE CIBLE

Graphiques

---

## PAGES DU PRODUIT

Site web

Twitter

Menu du jeu

---

## APPROCHE GRAPHIQUE

Première image du jeu

Preview de la première illustration du jeu

Preview de la première illustration finale du jeu



# I. INTRODUCTION

---

Le projet **ESCARYPER** se veut être un jeu mobile basé sur des énigmes dans une ambiance d'horreur et sous forme d'escape game. L'histoire se déroule lors d'une sombre nuit dans une forêt habitant la tour de l'illustration. Le joueur se retrouve par inadvertance emprisonné entre ses murs et devra résoudre diverses énigmes une à une afin de pouvoir éventuellement espérer de s'en sortir.

Nous avons deux objectifs principaux :

- Mettre en place un escape game permettant aux individus d'expérimenter cette pratique qui peut être lucrative en extérieur.
- La sensation d'enfoncement est encore plus renforcée dans un escape game de par les énigmes proposées catalysant la concentration et l'intelligence, surtout lorsqu'elles sont combinées en chœur. Ce n'est alors point qu'un simple jeu, mais un défi à l'intelligence et à la réflexion des individus.

En alliant ces deux éléments, nous ne nous contentons pas de permettre une expérience virtuelle aux utilisateurs, mais voulons aussi faire voir qu'il est possible de ressentir des émotions telles que la peur, l'angoisse, etc. Tout en étant actif à travers un écran.

Notre projet est tourné vers une jeune clientèle, étudiants ou jeunes adultes voulant tester leurs capacités intellectuelles, de réflexion, ainsi que leur rapidité à réagir dans des contextes angoissants. Les amateurs de films d'horreur pourront par le biais de notre jeu devenir un joueur à part entière et vivre une expérience horrifiante imitant le protagoniste de ces cinématographies qu'ils affectionnent tant. Mais de par notre capacité à pouvoir rendre ce jeu attractif pour tous, la cible se diversifie atteignant aussi les plus âgés.

**Nous pouvons nous demander comment notre projet sera mis en place ?**

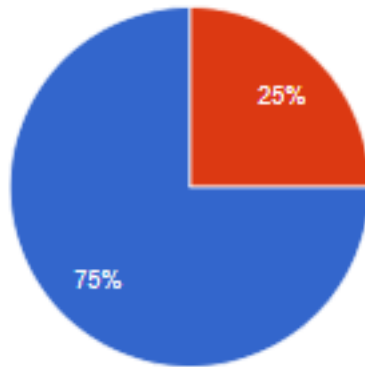
---

## II. ENQUÊTE CIBLE

Pour réaliser l'enquête de notre cible, nous avons créé un formulaire que nous avons envoyé sur nos différents réseaux sociaux ainsi qu'à notre entourage.

Un jeu de réflexion sur le thème de l'horreur serait-il plaisant à jouer ?

48 réponses

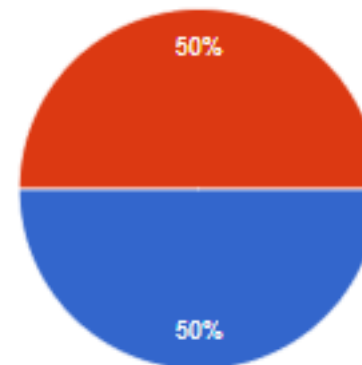


● Oui  
● Non

Nous pouvons remarquer que sur 48 réponses récoltées, 75% de personnes sont favorables à un jeu de réflexion sur le thème de l'horreur.

Qui êtes-vous ?

36 réponses



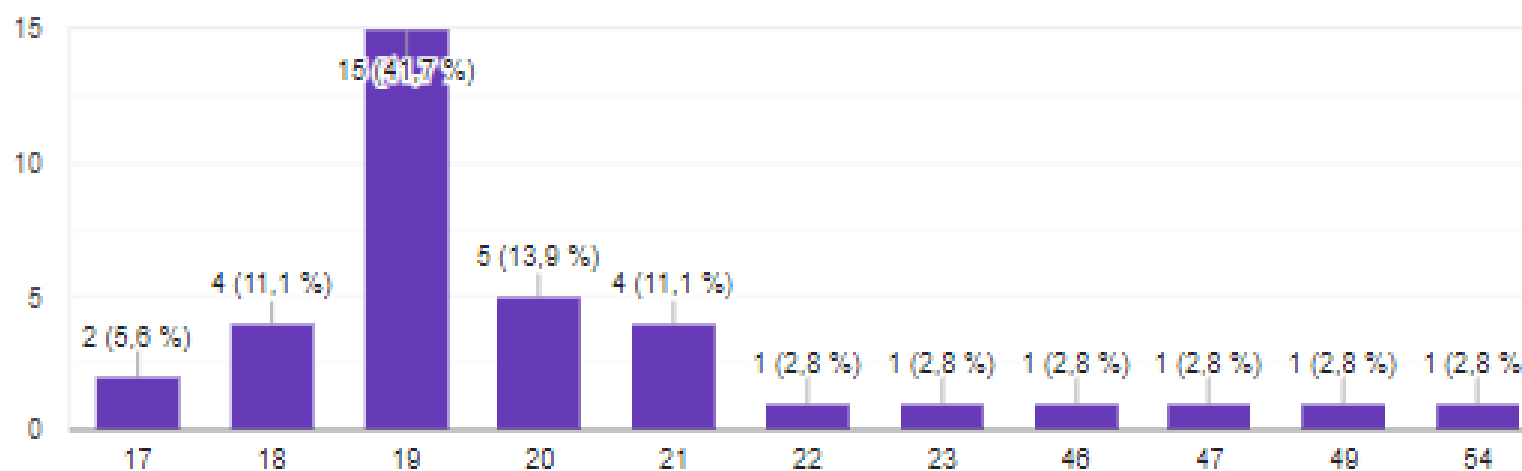
● Un homme  
● Une femme

Parmi ces 75%, nous avons demandé aux différentes personnes intéressées, s'ils étaient un homme ou une femme, étonnamment l'équilibre est parfait. Les hommes comme les femmes sont intéressés par ce genre de jeu, on peut donc en conclure que nous ne visons pas un genre en particulier.

## II. ENQUÊTE CIBLE

Quel âge avez-vous ? (Nombre uniquement)

36 réponses

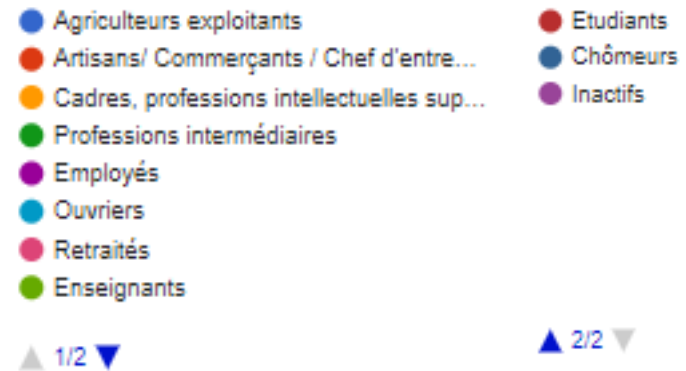
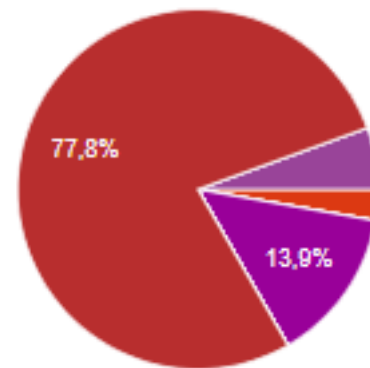


Sur cette même population, on constate que 89% des personnes interrogées et intéressées par un jeu comme le nôtre ont moins de 25 ans.

## II. ENQUÊTE CIBLE

Quelle est votre profession ?

36 réponses



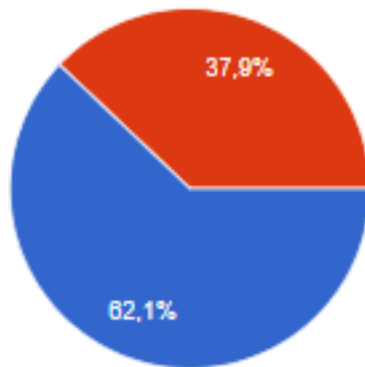
On constate sur ces graphiques que 77.8% des personnes interrogées sont des étudiants. On peut donc en conclure que notre cible sont des étudiants qui ont en majorité moins de 20 ans homme comme femme.



## II. ENQUÊTE CIBLE

Aimeriez-vous jouer à ce genre de jeux sur mobile ?

29 réponses



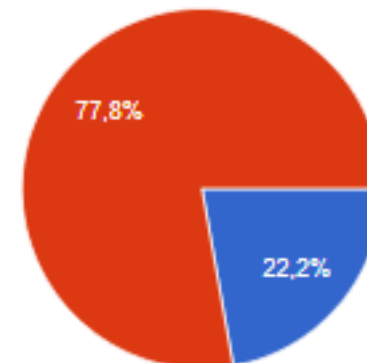
● Oui  
● Non

Sur 29 réponses, nous pouvons voir que 62.1% des personnes interrogées seraient intéressées par ce type de jeu - de réflexion sur le thème de l'horreur - sur mobile. On peut donc en conclure qu'une majorité des personnes ne serait pas déranger par le format mobile, malgré le 1/3 qui serait contre.

Très proche des expériences d'escape game physique, sur 36 réponses, 77,8% préféreraient jouer à notre jeu à plusieurs en coopération. Ce qui nous demande de revoir les modes de notre jeu.

Préfereriez-vous jouer à ce genre de jeux seul ou à plusieurs ?

36 réponses

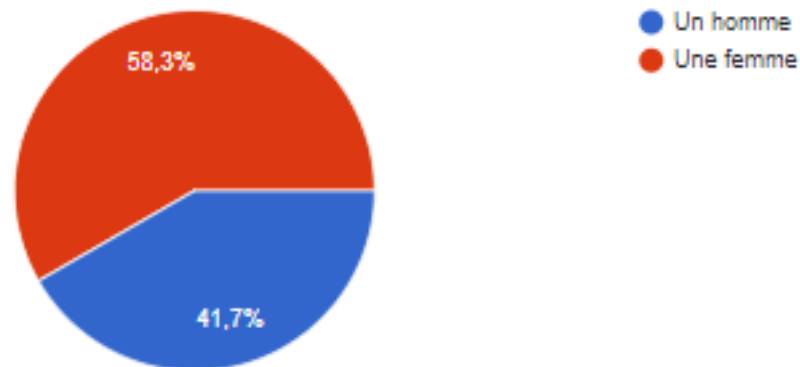


● Seul  
● A plusieurs

## II. ENQUÊTE CIBLE

Malgré ces réponses positives, pour plus de précisions, nous pouvons essayer de comprendre les individus qui ne sont pas intéressés par notre jeu.

Qui êtes-vous ?  
12 réponses

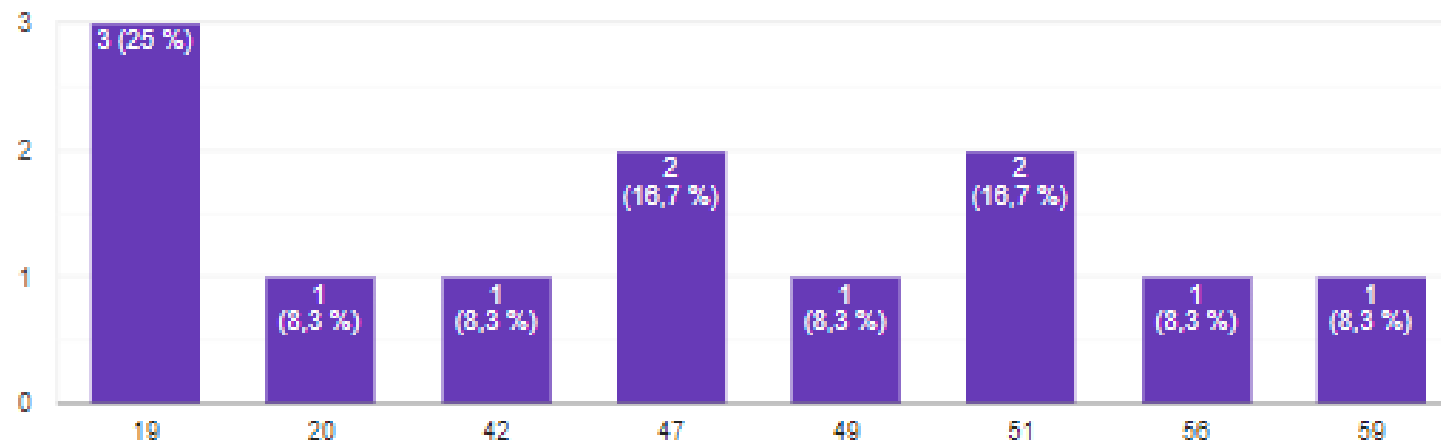


Notre cible étant donc des étudiants de moins de 20 ans, parmi les 48 réponses récoltées, nous avons donc vu plus tôt que 25% n'était pas intéressé, ce qui nous ramène à 12 individus. Pour commencer on voit que le taux de femmes et d'hommes est plus inégalitaire que ceux qui sont intéressés, avec une majorité pour les femmes, car 58,3% des personnes interrogées sont des femmes.

## II. ENQUÊTE CIBLE

Quel âge avez-vous ? (Nombre uniquement)

12 réponses

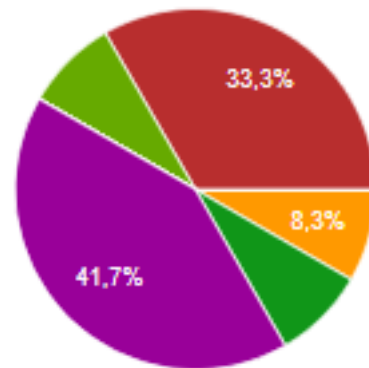


C'est au niveau de l'âge des individus interrogés que cela devient plus intéressant, car en effet seulement 33,3% des personnes interrogées ont moins de 25 ans, soit  $\frac{1}{3}$ . Le 2ème tiers a quant à lui plus de 40 ans, on peut donc en conclure que ces personnes ne sont effectivement pas nos cibles.

## II. ENQUÊTE CIBLE

Quelle est votre profession ?

12 réponses

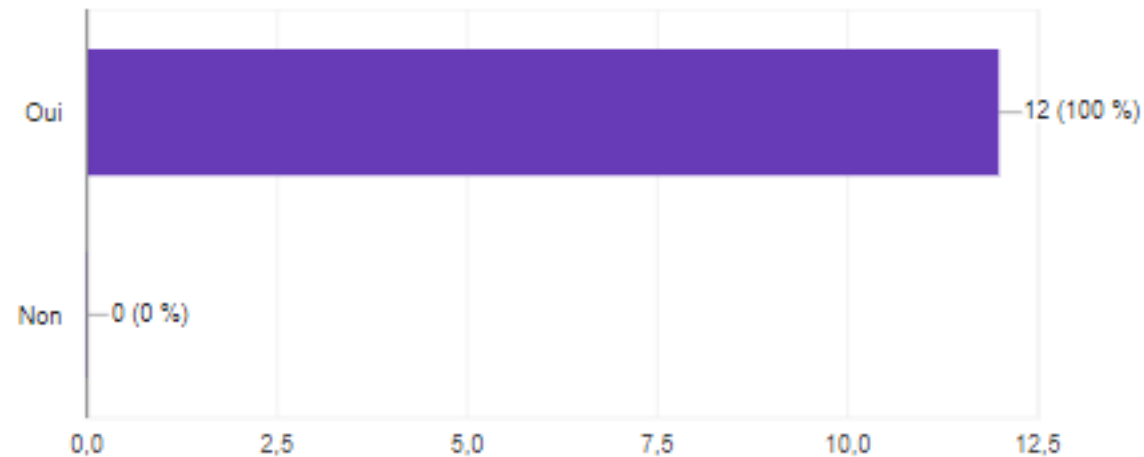


Au niveau des professions, on constate que les individus non intéressés sont plus nombreux que les individus intéressés, cela peut s'expliquer par leur âge et donc du fait qu'ils sont actifs.

## II. ENQUÊTE CIBLE

Avez-vous déjà joué à des jeux de réflexion ?

12 réponses



Curieux de comprendre pourquoi une partie de la population n'est pas intéressée par notre jeu, la suite du formulaire nous dévoile que ces dernières ne sont pas des adeptes de la thématique de l'horreur et ne peuvent pas réfléchir quand elles ont peur.

Ainsi donc, afin de remédier à cela, nous pourrions développer un jeu moins horrifiant, en axant le tout plus sur la réflexion afin de pouvoir captiver cette partie de la population.

### III. DESCRIPTION PROPOSITION

Le jeu sort bientôt, l'utilisateur cible va bientôt avoir accès à un nombre de fonctionnalités que nous allons définir ici.

L'utilisateur aura tout d'abord à un grand nombre de réseaux sociaux pour s'informer des dernières nouveautés concernant le jeu et l'agence Dedale : Facebook, Twitter, Instagram, TikTok et LinkedIn.

Concernant le jeu, l'utilisateur pourra y jouer, parcourir un laboratoire qui contient 2 énigmes, et découvrir l'intrigue du début de jeu. Il pourra donc résoudre les 2 énigmes chacune leur tour, avant de terminer le jeu. Cependant le jeu gagnera en contenu dans les prochains mois et en jouabilité, mais pour le moment l'utilisateur est limité et ne pourra découvrir qu'une «démonstration» du jeu.

## IV. PAGES DU PRODUIT



Site Internet de DEDALE



## IV. PAGES DU PRODUIT



Twitter de DEDALE

Menu du projet ESCARYPER





## V. APPROCHE GRAPHIQUE

---

Le jeu ESCARYPER sera composé d'une succession de dessins réalisés sur tablette graphique à l'aide du logiciel Photoshop. Chaque illustration devra représenter une partie du jeu avec une vision à la première personne, afin de faire ressentir le plus d'émotion possible et de donner une plus grande immersion au joueur.

Pour l'aspect du jeu au niveau des paysages, les illustrations seront assez réalistes, sous forme 2D, avec des traits assez gras. Pour les couleurs, celles-ci seront plutôt sombres et seront dans le thème de l'horreur ( principalement du rouge, du marron et du noir) afin d'immerger le plus possible le joueur dans le monde.

*Première preview de la première illustration du jeu en croquis.*



## V. APPROCHE GRAPHIQUE

---



*Deuxième preview de la première illustration du jeu.*

*Troisième preview de la première illustration finale du jeu.*



## V. APPROCHE GRAPHIQUE

---

Cependant, au niveau des salles d'énigmes, nous favorisons une illustration plus abstraite et des traits beaucoup plus fins. De ce fait, nous pourrions y insérer de nombreux éléments qui seront nécessaires au niveau des salles ainsi qu'à la perception des objets, tout en ayant un visuel détaillé, en restant le plus fidèle possible à la vision voulue du scénario.

*Première preview de la première illustration de la salle d'énigme 1 en croquis.*

### **EN COURS**

#### **Texte explicatif de la première illustration :**

La première illustration correspondra à l'ensemble global de la salle qui sera une salle de classe de chimie/laboratoire. Celle-ci sera composée de trois petites tables et d'une grande table avec des verreries de laboratoires. Ensuite sur le mur principal il y aura un tableau à craie et à sa droite un tableau périodique des éléments de chimie. Pour finir, une armoire à gauche de la salle sera illustrée. L'illustration sera aussi composée par d'autres éléments décoratifs afin de compléter le mieux possible la salle. Les autres illustrations seront des plans plus détaillés des différents endroits ou d'objets du dessin d'ensemble pour pouvoir résoudre les énigmes.

Nous allons donc faire un mélange des deux styles graphiques afin d'avoir un regard plus diversifié et original.

## VI. CAMPAGNE DE COMMUNICATION

Dans le cadre de l'utilisation de produits multimédias, nous avons décidé de faire la promotion de notre projet par le biais des supports numériques. À l'aide de nos réseaux sociaux, newsletter et du site web, nous communiquons nos avancements, nos nouveautés et tout autre interaction liée au contact de notre public. Néanmoins, pour l'événementiel comme les Journées Portes Ouvertes qui vont se dérouler à l'IUT de Bobigny, nous allons éditer des affiches publicitaires au format A3 afin de les disposer dans l'enceinte de l'université.

Tâches	Responsable	D.Début	D.Fin	Récurrance
Communiqué de presse	Communication	Si besoin	Si besoin	Si besoin
Mise à jour newsletter	Communication	12/12/21	27/04/22	Hebdomadaire
Réunion équipe communication	Responsable Com	12/12/21	27/04/22	Mensuelle
Posts Twitter	Villon	12/12/21	27/04/22	Quotidien
Posts Facebook	Villon	12/12/21	27/04/22	Hebdomadaire
Posts Instagram	Hélène	12/12/21	27/04/22	Hebdomadaire
Posts TikTok	Hélène	12/12/21	27/04/22	Quotidien
Posts LinkedIn	Julian	12/12/21	27/04/22	Mensuelle
Affichage publicitaire JPO	Communication	07/01/22	12/02/22	Aucune

## VII. SOLUTIONS TECHNIQUES

---

Le jeu ESCARYPER sur smartphone n'a pas réellement changé de notre projet initial, nous aurons toujours besoin de le concevoir sur Unity. Tous les éléments du jeu sont réalisables avec ce moteur de jeu, le langage C# comme nous l'avons dit dans le cahier des charges nous permettront de programmer la jouabilité des énigmes. De plus, un système en Point and Click et plusieurs scripts proposés par Unity nous permettront de les réaliser plus facilement.

Cependant ce que nous comptons faire et ce que nous allons faire à radicalement changer. La version que nous allons montrer lors de la présentation de la maquette va donc changer également.

En effet nous comptons tout d'abord réaliser plusieurs salles dans lesquelles le joueur pouvait interagir, il n'y en aura finalement qu'une seule, qui sera la salle de laboratoire dessinée par Élisabeth. Pour les énigmes cela ne change pas, en touchant certains éléments présents dans les différentes salles, le joueur pourra lancer une interface démarrant le début d'une énigme à résoudre. Ces interfaces seront mises en place dans des canvas qui seront initialement désactivés, celles-ci seront affichées à l'écran lors de leurs activations par le biais d'un script répondant à une interaction. Il y aura au total 2 énigmes peut-être plus, si nous pouvons, une énigme utilisant le tableau des éléments périodiques, accompagné d'un message à déchiffrer, le joueur pourra saisir le message à l'aide de son clavier. Une fois résolu, le joueur récupérera une clé qui mènera le joueur vers un autre endroit de la pièce, à savoir un placard dans lequel il trouvera des inscriptions sur une note qui correspond à une autre énigme. Cette énigme déclenchera une condition dans le jeu qui passera à vrai ou "true" et permettra au joueur de toucher l'élément que l'énigme désigne. Lorsque le joueur trouvera cet élément et le touchera, une boîte de dialogue s'affichera lui indiquant qu'il a obtenu une clé. Cette clé sert à le mener vers la prochaine porte et la potentielle prochaine pièce. Lorsque le joueur touchera la porte, le jeu passera en écran noir, un message de remerciements s'affichera lui indiquant que c'est la fin de la première version et de



## VII. SOLUTIONS TECHNIQUES

la démo. Pour les éléments que nous n'allons pas rajouter, il y a tout d'abord le système d'inventaire. Nous comptons à la base, que le joueur puisse accéder à un inventaire pour qu'il sache ce qu'il a obtenu durant sa progression. Mais étant donné que nous avons changé le fonctionnement des énigmes car nous imaginions au départ qu'il puisse en réaliser plusieurs en même temps mais finalement nous pensons qu'une énigme qui mènerait vers une autre énigme serait mieux, pour éviter que le joueur soit perdu. Le système d'inventaire était donc là pour guider le joueur mais il n'est désormais plus utile.

Il y a également le système d'indices que nous allons supprimer, en effet le joueur avait la possibilité de demander des indices pour résoudre les énigmes. Cela n'est maintenant plus le cas, d'une part car les énigmes ne sont pas très compliquées, et d'une autre part car ce système était on ne peut plus compliqué à réaliser. Enfin il a peu d'utilité dans notre jeu actuel mais il est possible qu'on le développe si nécessaire.

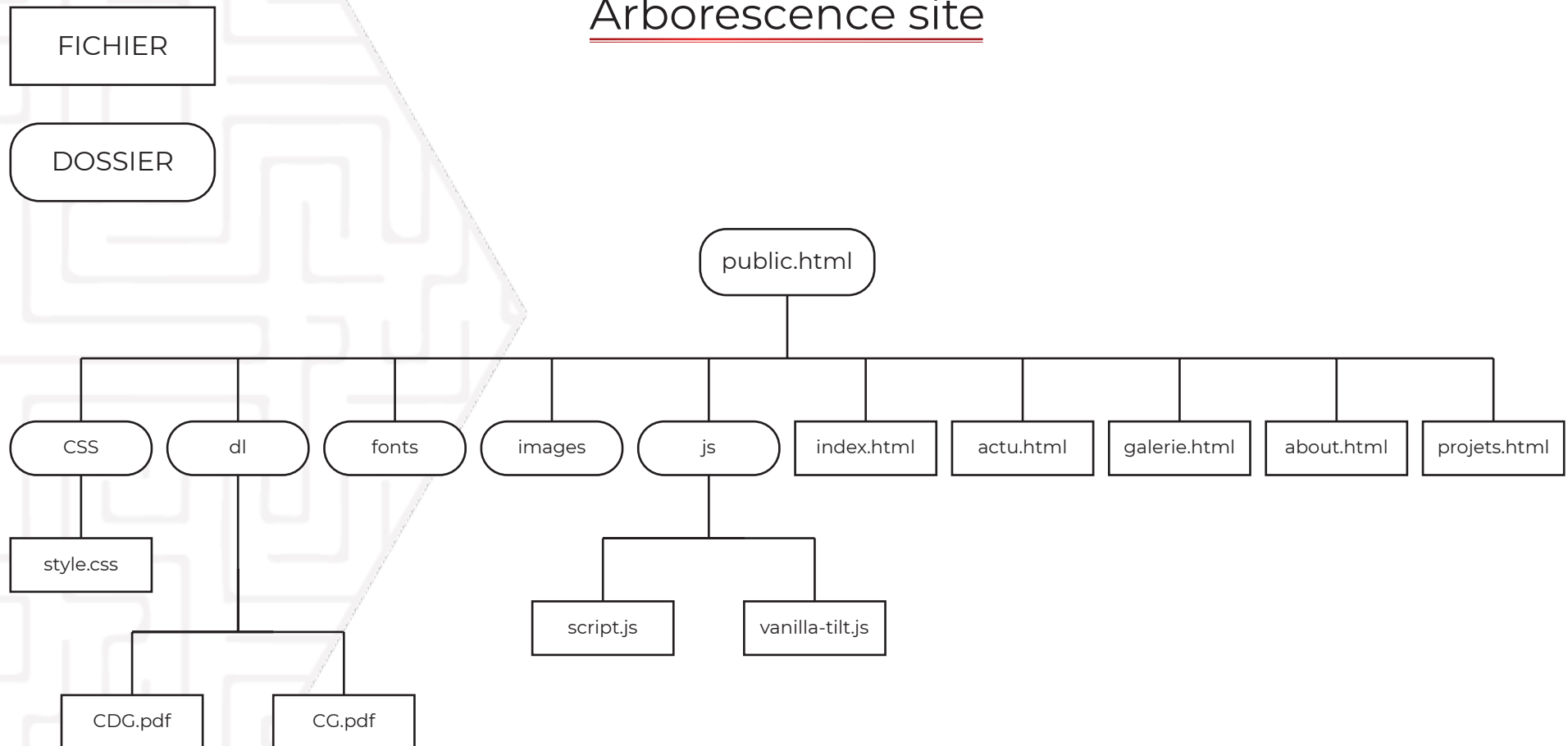
## VIII. PLATEFORME-CIBLE

Notre plateforme-cible est assez simple à définir, en effet nous réalisons une application mobile. La plateforme-cible est donc le smartphone, avec une configuration correcte, mais pas exceptionnelle non plus, car notre jeu ne sera pas très demandeur en ressources.

Les versions Android 8.0 et IOS 10.0 pourraient suffire pour faire tourner notre jeu. Ces versions pouvaient à leur époque faire fonctionner des jeux du même "gabarit" que le nôtre. On peut donc conclure que ces 2 versions sont suffisantes pour tourner notre jeu mobile.

# IX. ARBORESCENCE DES DOSSIERS ET FICHIERS

## Arborescence site



# X. ÉQUIPE DE RÉALISATION

## DURANT LA CONCEPTION

Kieran Mignon : Chef de projet et programmeur, développeur du jeu Escaryper, qui a créé des énigmes pour le jeu, rédaction de la partie programmation pour la charte graphique, le cahier des charges et le cahier de recommandations.

Tanguy Lechevallier : Chef de programmation, a trouvé un langage pour programmer le jeu Escaryper, rédaction de la partie programmation pour la charte graphique, le cahier des charges et le cahier de recommandations, a créé le site internet.

Hugo Maokhampio : Directeur Artistique, chef designer du projet, a créé le logo et l'icône Escaryper, a fait l'affiche de notre jeu, fait les newsletters avec l'aide du pôle de communication, rédaction de la partie design pour la charte graphique, le cahier des charges et le cahier de recommandations.

Elisa Okyere-Darkoh : Designer qui a réalisé les dessins du jeu, rédaction de la partie design pour la charte graphique, le cahier des charges et le cahier de recommandations.

Helene Nguyen : Directrice de communication création de réseaux sociaux, sondages, rédaction de la partie communication pour la charte graphique, le cahier des charges et le cahier de recommandations, développe le plan de communication.

Julian Crouzet : Communicant, création de réseaux sociaux, sondages, rédaction de la partie communication pour la charte graphique, le cahier des charges et le cahier de recommandations, développe le plan de communication.



## X. ÉQUIPE DE RÉALISATION

---

Villon Leong : Communicant, création de réseaux sociaux, sondages, rédaction de la partie communication pour la charte graphique, le cahier des charges et le cahier de recommandations, développe le plan de communication.

**DURANT LA JOURNÉE PORTES OUVERTES DU 12 FÉVRIER 2022**

Seront présent à la JPO en tant que game master:

9h - 13h	14h - 17h
Elisa Okyere Darkoh	Helene Nguyen
Kieran Mignon	Tanguy Lechevallier
Julian Crouzet	Hugo Maokhampio
Villon Leong	

# XI. DIAGRAMME DE GANT



## XII. CONCLUSION

---

Le projet de jeu mobile Escaryper ayant pour objectif de proposer une nouvelle expérience d'Escape Game, cette dernière sera le fruit d'un jeu qui emmènera ses joueurs dans des énigmes utilisant concentration et perspicacité afin de développer de nouvelles capacités de réflexion.

La conception graphique d'Escaryper est intégralement réalisée sur des logiciels de traitement d'images numériques et présente des illustrations d'un aspect assez réaliste sous forme 2D le thème de l'horreur.

Pendant le développement du projet, il n'y a pas de changement majeur. De ce fait, les méthodes de développement restent les mêmes et gardons le même type de conception. Cependant, grâce à l'étude que nous avons menée, nous avons pu adapter les catégories de joueurs à cibler bien que nous restons disponibles pour tous.

La communication et la diffusion du jeu se feront in extenso grâce à notre importante présence de réseaux sociaux pour s'informer des dernières nouveautés concernant le jeu et l'agence Dedale : Facebook, Twitter, Instagram, TikTok et LinkedIn.

Enfin, notre jeu Escaryper avance à grands pas, nous avons toutes les clés pour réussir. L'avenir du jeu est donc tout tracé et ne pourra donc pas s'écrouler, car nous savons où notre équipe se dirige, nous connaissons les compétences de chacun et nos différents domaines d'expertise, c'est donc pour cela que le projet "Escaryper" est voué à réussir. De plus, l'équipe a encore de nombreuses idées à développer et à mettre en place. Les prochaines étapes sont la programmation de l'application Escaryper elle-même, dessiner l'univers et faire la promotion de notre jeu.

