

Rendu individuel

Escape game Complots

par Thomas Devred

Note : Mon travail individuel est divisé en 2 parties. D'abord une narration globale de la construction du projet, puis un aspect précis que j'ai décidé de présenter sous forme de vidéo : mon rôle de game master le jour J de l'évènement (le lien sera cliquable dans le texte).

La genèse

La démarche de construction de l'escape game *Complots* est née de mon expérience commune qu'a été *Koezio*. C'est en début d'année, avec toute la promotion de 3e année réunie, que moi et mon équipe avons participé à l'expérience *Ice Cube Protocole* qui misait énormément sur la mise en scène immersive puisque que cette dernière se déroulait en réalité virtuelle. C'est à partir de ce moment que notre groupe s'est mis en tête qu'il fallait miser sur un aspect essentiel à la réussite d'un escape game : l'immersion sensorielle.

L'univers

Quel sujet placer au centre de notre propre jeu ? Moi et les membres de mon groupe ayant une grande variété de références, le thème de l'escape game aurait pu se concentrer sur la conquête de l'espace, comme sur la vidéo surveillance. Cependant, notre volonté de créer un jeu à l'univers sombre nous a emmené à se concentrer sur la période des années 90 avec comme thème, les théories du complot. L'idée d'entrer dans le bureau d'un enquêteur disparu nommé Michael, avec des traces sur un tas de théories du complots nous est très vite parue. Un décor aussi fourni qu'un bureau d'enquête me semblait juste pour répondre à la problématique de l'immersion sensorielle citée plus tôt (ambiance sonore, décor, odeur, ...). Selon moi, avec un décor aussi vaste et riche, le joueur n'aura pas le temps de contempler et d'interagir avec l'intégralité de ce dernier. Il se sentira submergé et par conséquent, en pleine immersion. Une fois le décor imaginé et le pitch de notre jeu rédigé, il fallait maintenant imaginer des énigmes à résoudre par les joueurs pour terminer l'enquête laissée à l'abandon par Michael, pour trouver la vraie théorie du complot.

Les énigmes

Parmi toutes les théories du complot sur lesquelles Michael enquêtait, une seule s'avère être réelle et n'est donc pas une théorie. Mais pour terminer le jeu, il faut la trouver. Comment faire ? Travailler sur autant de cas des théories et d'histoires différentes à nécessité une grande période de veille à ce sujet, d'abord pour s'en imprégner mais aussi pour servir les énigmes. Chaque théorie de notre jeu s'est vue attribuée des caractéristiques précises : un lieu, une date et un coupable. Les énigmes de notre jeu devaient donc servir à savoir quelles caractéristiques écarter de l'enquête et par élimination, savoir quelle théorie garder. Pour cela, on a dû imaginer et réimaginer plusieurs fois la manière dont on éliminait les théories vis-à-vis du fonctionnement des énigmes et du décor. Ce décor mettait en scène d'anciens objets issus de la période des années 90 (écran cathodique, magnétophone, ...) ainsi que des éléments rappelant un bureau d'enquête (bureau avec un téléphone, un cendrier, un tableau d'enquête, des images placardées, ...) ainsi que des objets récents comme une tablette tactile, qui dans notre scénario, pouvait laisser penser que Michael avait aussi enquêter dans le futur. Cela pouvait aussi être interprété comme une connexion entre les différentes salles d'escape game de différentes époques de la promotion. C'est lors de notre première présentation devant les enseignants, que moi et mon groupe avons réalisé la difficulté des nos énigmes imaginées. Cet aspect a dû être encore une fois retravaillé, s'étendant même sur la période que le paragraphe ci-dessous évoque.

Une expérience tangible

En parallèle de la réflexion du parcours utilisateurs vis-à-vis des énigmes, l'escape game *Complots* devenait tangible. Malgré un certain retard, le groupe a très vite listé les éléments de décors nécessaires et je me suis personnellement accaparé la suite de cet aspect là. C'est-à-dire, le contact avec les différents propriétaires d'éléments du décor, la logistique d'acquisition et d'acheminement jusqu'à notre salle, ... Très vite, le bureau de Michael était là. La salle étant mise sur pied, différents groupes de la promotion MMI1 ont tester l'escape game *Complots*. Suite à cela, nous avons pu rencontrer beaucoup de problématiques intéressantes comme par exemple, une haute difficulté de certaines énigmes et un parcours utilisateur pas assez explicite. Même si l'escape game *Complots* nécessitait un minimum d'esprit de déduction, le niveau de difficulté devait encore été baissé. C'est d'ailleurs à cette période de l'année que le pôle créatif et le pôle développeur qui constituaient notre groupe ont pu travailler constamment ensemble au sein de la salle *Complots*. En tant que chef de projet, cela a faciliter mon travail pour organiser des processus collaboratifs plus efficaces au sein du groupe et a permis de conjuguer davantage les regards et les idées entre nous.

Retour d'expérience

Notre escape game s'est plutôt bien déroulé. Quatre groupes sur huit ont presque ou, pas réussi à terminer le jeu. J'étais au début dubitatif vis-à-vis du fait que ce dernier pouvait être interminable ou bien trop facile. Mais le score précédent me conforte finalement dans l'idée que notre escape est réussi.

J'ai pu apprendre et comprendre beaucoup de choses durant cette expérience. D'abord, à quel point il est difficile d'organiser un parcours destiné à des utilisateurs dont chaque action doit être anticipée. Mais j'ai aussi appris à gérer un évènement en direct. C'est une chose que j'appréhendais au début du projet car lorsqu'un problème se dresse, il faut y remédier au plus vite pour faire passer le prochain groupe dans les bonnes conditions. J'ai pu travailler sur cet aspect d'improvisation sur place dans la salle en mettant à jour la disposition de cette dernière et en pilotant mon équipe, mais aussi indirectement lorsque j'incarnais le rôle de game master. C'est un rôle que j'ai apprécié jouer car l'improvisation n'est pas mon fort. J'ai pourtant rempli ce rôle comme il le fallait. J'ai en parti filmer mon expérience de game master et j'en tire différentes réflexions intéressantes vis-à-vis du parcours utilisateur, réflexions que vous trouvez dans [cette vidéo](#). Comme la vidéo précédente le montre, le système de game master aurait pu être plus élaboré. Si c'était à refaire, il faudrait établir une régie plus efficace avec des micros et des caméras dans la salle. Cela nous aurait éviter de récupérer des informations écrites via le régisseur qui restait derrière le rideau de notre salle pour écouter les joueurs. Pour ceux qui n'auraient pas réussi à finir le jeu, il aurait fallu prendre le temps de faire un debrief avec ces derniers pour qu'ils comprennent pourquoi ils sont restés bloqués à un certain évènement du jeu et comment ils auraient pu faire pour y remédier.

Je suis très fier et surtout content du travail effectué pour construire ce projet. En tant que chef de projet, mon rôle était en parti de m'assurer de la coordination de chacune de nos actions pour avancer le plus efficacement possible. C'est-à-dire que j'ai pu accompagner et travailler sur beaucoup de tâches simultanément, ce qui était très plaisant pour moi. Malgré notre retard notable et nos nombreuses problématiques, je suis fier de voir que le projet était fonctionnel, immersif et qu'il a beaucoup plu aux joueurs, c'est très gratifiant.