

SAE 501
D'une Halle à L'autre
Benchmark

COQUEREAU Eliot - FERRON Antoine - GUEGUEN Hugo - LAMARRE Maëlig

Sommaire

Sommaire	1
Introduction	3
Réalité Virtuelle	3
A. The Room VR: A Dark Matter	3
1. Résumé du projet	3
2. Histoire du jeu	4
3. Gameplay	4
4. Avis	5
5. Qu'en tirer ?	5
B. I Expect You to Die	5
1. Résumé du projet	5
2. Histoire du jeu	6
3. Gameplay	6
4. Avis	6
5. Qu'en tirer ?	6
C. Red Matter	7
1. Résumé du projet	7
2. Histoire du jeu	7
3. Gameplay	7
4. Avis	7
5. Qu'en tirer ?	8
Jeux d'Énigmes	8
A. We Were Here	8
1. Résumé du projet	8
2. Histoire du Jeu	8
3. Gameplay	8
4. Avis	9
5. Qu'en tirer ?	9
B. Portal 2	9
1. Résumé du projet	9
2. Histoire du jeu	9
3. Gameplay	10
4. Avis	11
5. Qu'en tirer ?	11
C. Professor Layton	12
1. Résumé du projet	12
2. Histoire du jeu	12
3. Gameplay	12
4. Avis	12
5. Qu'en tirer ?	13
Jeux de Société	13
A. Unlock	13

Présentation du jeu :	13
Idées intéressantes	13
Graphismes / DA	14
Avis des utilisateurs	14
B.Time Stories	14
Présentation du jeu	14
Idées intéressantes	15
Graphisme / DA	15
Avis des utilisateurs	16
C.Tracks	16
Présentation du jeu	16
Idées intéressantes	16
Graphisme / DA	16
Avis des joueurs	16
Idées intéressantes	17
Expériences Immersives	17
A."Les Lapins Crétins : The Time Machine" (Futuroscope)	17
B."La Boussole" (Musée de la Résistance, Limoges)	17
C."The Void" (Expérience immersive en VR)	17

Introduction

Nous n'avons encore jamais réalisé de projet en réalité virtuelle. Nous sommes tous les quatre novices dans ce domaine. Il est donc important que nous effectuions une veille informationnelle pour nous renseigner sur l'existant.

Pour rappel, nous souhaitons créer une sorte de « puzzle game », un jeu vidéo centré sur la réflexion. Nous allons donc approfondir nos recherches dans ce sens. Il nous semble également important de ne pas nous limiter à une seule plateforme. Il serait facile de se dire qu'étant donné que nous travaillons sur un projet de réalité virtuelle, nous n'avons qu'à étudier le travail réalisé dans ce domaine. Cependant, nous pensons qu'il faut avoir une vision plus large : notre projet est un jeu d'énigmes en réalité virtuelle. Pourquoi ne pas s'inspirer de ce qui se fait dans d'autres domaines ?

C'est pourquoi nous avons décidé d'étudier ce qui existe en réalité virtuelle, dans les jeux vidéo, dans les jeux de société et dans les expériences immersives.

La réalité virtuelle : Nous pouvons ainsi analyser les jeux d'énigmes existants en VR pour identifier ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas.

Les jeux vidéo : Pour créer un bon jeu d'énigmes, il est essentiel de s'inspirer des réussites du passé.

Les jeux de société : Les jeux de société d'énigmes sont une source précieuse de concepts originaux.

Les expériences immersives : Les musées et autres événements proposant des expériences immersives peuvent nous apporter des idées intéressantes pour notre projet.

À l'issue de cette étude comparative, nous disposerons des éléments nécessaires pour élaborer le scénario et les énigmes de notre jeu.

Réalité Virtuelle

Étant donné que notre projet tourne autour de la technologie de la réalité virtuelle, il peut être intéressant de rechercher ce qui se fait de ce côté-là. Notre jeu va permettre au joueur de résoudre des énigmes, ainsi il nous faut mettre en parallèle l'aspect VR et l'aspect jeu d'énigmes ensemble. Dans cette optique, nous avons trouvé quelques projets qui rassemblent ces deux caractéristiques.

A. The Room VR: A Dark Matter

1. Résumé du projet

The Room VR : A Dark Matter est le sixième et dernier projet du studio



britannique Fireproof Studios Ltd. Le jeu est sorti en 2020 sur Meta Quest, Steam VR et PlayStation VR. Toute la série de jeux « The Room » se concentre sur un genre de « puzzle game » offrant au joueur une grande quantité de casse-têtes.
Benchmark 2



2. Histoire du jeu

Londres, 1908. Un égyptologue disparaît et vous êtes mêlé à une mystérieuse affaire. Un artefact puissant se cache dans votre bureau et vous devez en trouver quatre pour arrêter un mystérieux ennemi.

Le scénario de The Room VR : A Dark Matter est assez léger et peu détaillé, mais les lettres disséminées dans les niveaux créent une atmosphère intrigante. Elles évoquent des voix inquiétantes et vous plongent dans une ambiance mystérieuse.

Le cœur du jeu reste fidèle à la série The Room : des énigmes complexes vous attendent, vous invitant à explorer chaque objet avec minutie pour percer leurs secrets.

3. Gameplay

Côté gameplay, le jeu se joue assis ou debout en se déplaçant par téléportation. Pour cela, c'est simple : il suffit de cibler les points lumineux avec la manette et de se téléporter avec le stick.

Les manettes représentent les mains du joueur, qui peut attraper des objets via la gâchette. Le bouton A, quant à lui, fait office d'inventaire. Pour y déposer des objets, il suffit simplement de les lâcher dans le vide.

Sous l'inventaire, il y a aussi un onglet d'aide à utiliser. Si vous êtes bloqué, il n'est utilisable qu'au bout d'un certain temps pour éviter de l'utiliser sans arrêt, ce qui aurait pour effet de finir le jeu trop rapidement.

Vous pouvez aussi trouver dans votre inventaire un oculaire qui a pour principe de faire changer totalement la scène. Vous pouvez alors la voir sous un angle totalement nouveau.



4. Avis

Les points forts :

- La diversité des puzzles
- Toujours un plaisir d'ouvrir un passage mystérieux
- Le pouvoir du minimoy pour entrer dans les mécanismes

Les points faibles :

- On peut facilement perdre le cap entre deux puzzles
- Parfois du mal à comprendre avec quoi on peut interagir
- Univers qui manque d'originalité

5. Qu'en tirer ?

Il peut être intéressant pour nous de prendre en exemples les touches et l'expérience utilisateur qui est plutôt agréable sur ce jeu. Il y a relativement peu de touches et un système d'aide assez bien pensé.

Nous pouvons aussi nous inspirer du mode « oculaire » du jeu qui permet de voir des choses que nous ne voyons pas dans le jeu normal. L'idée d'avoir des éléments « cachés » peut être très intéressante et permet une grande diversité dans le gameplay. Mais cette mécanique peut aussi perdre quelques personnes.

B. I Expect You to Die

1. Résumé du projet

Schell Games est une société de conception et de développement de jeux basée en Pennsylvanie. Elle a été fondée en 2002 par le développeur de jeux Jesse Schell.



Schell Games crée des jeux vidéo et des expériences interactives pour l'éducation et le divertissement.

Le titre "I Expect You to Die" est le premier opus d'une trilogie sortie en 2017. Il s'agit d'un escape game en réalité virtuelle, un jeu qui s'approche donc grandement de ce que nous voulons produire.



2. Histoire du jeu

Le jeu nous fait incarner un agent secret doté de pouvoirs télékinétiques dans une mission visant à mettre fin aux agissements de Zoraxis, une organisation maléfique cherchant à dominer le monde.

Chaque mission vous enferme dans un espace restreint, où vous devrez utiliser votre intelligence pour résoudre des énigmes et vous échapper. Le Dr Zor, votre ennemi juré, vous réserve de nombreuses surprises.

3. Gameplay

Le gameplay est intuitif et facile à prendre en main. En utilisant les manettes comme des mains, vous pouvez saisir les objets grâce à la gâchette inférieure. La gâchette supérieure, le bouton B ou Y vous permettent alors d'interagir avec eux. Les boutons A et X sont très pratiques pour bloquer les objets en l'air, facilitant ainsi leur manipulation.

Quant aux sticks, ils servent à activer vos pouvoirs de télékinésie. En appuyant vers l'avant ou vers l'arrière, vous pouvez déplacer les objets en profondeur, ce qui est particulièrement utile pour atteindre des éléments éloignés ou difficiles d'accès sans avoir à vous déplacer.

En résumé, le gameplay est simple et efficace, rendant l'expérience de jeu accessible à tous.

4. Avis

Les points forts :

- Très immersif
- Un univers bien construit et cohérent

Les points faibles :

- Jeu trop court
- Aspect « mourir pour réessayer » peut être lourd

5. Qu'en tirer ?

L'aspect des missions à huis clos est intéressant. Tout est accessible sans se déplacer, maximisant les interactions en délaissant l'aspect du déplacement. De notre côté, cela nous permettrait de passer plus de temps à réaliser des interactions complexes et intéressantes.

C. Red Matter

1. Résumé du projet

Red Matter est un jeu publié en 2018 par le studio espagnol Vertical Robot. Il s'agit du premier vrai projet du studio spécialisé dans la réalité virtuelle.

C'est aussi ici un puzzle game, tout comme notre projet. C'est un jeu qui a reçu beaucoup de bonnes critiques à sa sortie mais un défaut fait néanmoins surface : il est spécifié que certaines énigmes sont un petit peu confuses.



2. Histoire du jeu

Dans un futur alternatif de la Guerre froide, l'agent Epsilon de l'Union atlantique se retrouve échoué sur la lune Rhéa après un crash. Le joueur incarne cet espion et explore les vestiges d'une base secrète, guidé par le « commandant », une IA à bord de son vaisseau. Plongez au cœur d'un conflit opposant l'Union atlantique à la puissante nation de Volgravia.

3. Gameplay

Le jeu propose au joueur un ordinateur de bord, qui permet beaucoup de choses :

- Il indique les grandes lignes de ce que le joueur doit faire
- Il permet de scanner des objets pour connaître leur fonction
- Il possède aussi une fonction de traduction, qui sera au cœur des énigmes du jeu

Le jeu peut se jouer assis ou debout. Pour avancer, il suffit d'incliner les gâchettes inférieures dans la direction souhaitée. Les joueurs sensibles au mal des transports peuvent opter pour la téléportation en utilisant le stick droit. Ce dernier sert également à sauter. Le stick gauche permet de sélectionner les trois outils, activables avec les gâchettes supérieures.

4. Avis

Les points forts :

- Gameplay plus dynamique
- Interactions riches
- Graphismes exceptionnels

Les points faibles :

- Combats difficiles
- Une seule arme disponible

5. Qu'en tirer ?

Le fait de laisser plusieurs possibilités au joueur pour ce qui est de la méthode de déplacement est très intéressant. Il est possible de se déplacer au joystick pour ceux qui ne sont pas malades, mais le studio a pensé à un système de téléportation pour les autres.

Le fait qu'une grande partie des interactions soit regroupée dans un seul et même objet (ordinateur portable) facilite la compréhension et permet au joueur de savoir quoi faire en permanence.

Jeux d'Énigmes

Les jeux d'énigmes permettent de développer des scénarios narratifs solides tout en poussant les joueurs à réfléchir.

A. We Were Here

1. Résumé du projet

Le jeu We Were Here est le premier opus d'une série de 5 jeux à ce jour, tous basés sur le même principe de jeu. Le jeu a été un succès critique dès sa sortie de par ses énigmes très complètes et un univers de jeu très travaillé avec des moments stressants et oppressant très bien choisis.

Comme expliqué plus tôt, il s'agit d'un jeu se jouant en duo où le but est de s'entraider pour résoudre des énigmes et sortir du château dans lequel les 2 protagonistes sont enfermés.



2. Histoire du Jeu

Deux explorateurs sont piégés à l'intérieur d'un château abandonné, le premier étant confiné dans une petite partie isolée du château alors que le deuxième parcourt les salles en essayant de le trouver. Chaque pièce met à l'épreuve votre esprit et votre capacité à communiquer clairement, en utilisant uniquement votre voix.

3. GamePlay

Le jeu est très simple dans ses possibilités. Chaque joueur dispose d'un talkie walkie pour communiquer avec l'autre joueur, le but étant de résoudre des énigmes ensemble.

Un joueur va avoir des indices dont le deuxième va avoir besoin pour progresser et ainsi de suite.

Par exemple, un joueur pourrait avoir une porte en face de lui avec un code pour la déverrouiller. Ne connaissant pas ce code, c'est sûrement à son camarade de trouver des indices à l'endroit où il se situe pour permettre à l'autre d'avancer.

Il n'y a donc que peu de possibilités : le joueur peut utiliser le talkie-walkie, avancer et interagir avec quelques objets. Le reste n'est que de l'observation et de la réflexion.

4. Avis

Les points forts :

- Ambiance très réussie
- Gameplay très captivant

Les points faibles :

- Jeu plutôt court
- Des énigmes pas très poussées

5. Qu'en tirer ?

Il est important pour nous aussi de ne laisser que très peu de possibilités au niveau du gameplay pour ne pas perdre le joueur, surtout que nous sommes en réalité virtuelle. Le jeu est extrêmement similaire à ce que nous voulons faire, étant donné que nous aussi nous proposons une expérience à 2 joueurs (un narrateur et le vrai joueur). Nous allons donc pouvoir nous inspirer fortement des énigmes présentes dans ce jeu.

Le fait que les énigmes soient assez faciles nous aide beaucoup. En effet, comme vu précédemment, il est indispensable d'avoir des énigmes faciles car nous sommes en réalité virtuelle.

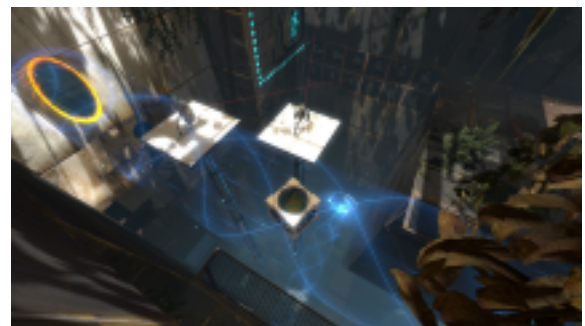
B. Portal 2

1. Résumé du projet

Portal 2, comme son nom l'indique, est le deuxième et dernier volet développé et édité par Valve. Sorti en 2011, il est aujourd'hui considéré comme un chef-d'œuvre du jeu vidéo. Réputé pour ses niveaux emblématiques, son histoire et ses mécaniques de jeu, il a marqué son époque. C'est également le seul opus de la série à proposer un mode coopératif à deux joueurs, ce qui correspond parfaitement à notre projet.

2. Histoire du jeu

En solo, les joueurs incarnent Chell, une scientifique réveillée de sa cryostase des années plus tard. Elle se retrouve plongée dans les profondeurs du Centre



d'Enrichissement d'Aperture Science, un complexe désormais en ruine. Son objectif ? S'échapper des griffes de GLaDOS, une intelligence artificielle devenue folle et déterminée à mener à bien ses expériences. GLaDOS, souvent saluée comme l'un des méchants les plus emblématiques du jeu vidéo, pousse Chell dans une série d'épreuves toujours plus complexes.

Par ailleurs, Portal 2 propose un mode coopératif à deux joueurs, totalement indépendant de la campagne solo mais se déroulant dans le même univers. Les joueurs contrôlent alors deux robots, Atlas et P-Body, qui doivent collaborer pour résoudre des énigmes de plus en plus élaborées. Ce mode offre une expérience de jeu complémentaire, mettant l'accent sur la communication et la coordination entre les joueurs.

3. Gameplay

Le gameplay de Portal 2 repose entièrement sur le concept de portail de téléportation. Armé d'un pistolet à portails, le joueur peut créer deux ouvertures interdimensionnelles, l'une bleue, l'autre orange. Ces portails sont liés : tout objet ou personnage traversant l'un ressortira obligatoirement de l'autre. Ces portails ne peuvent être fixés que sur des surfaces blanches, facilement identifiables. Outre la téléportation, cet outil permet de manipuler des objets en les faisant flotter à travers les portails.

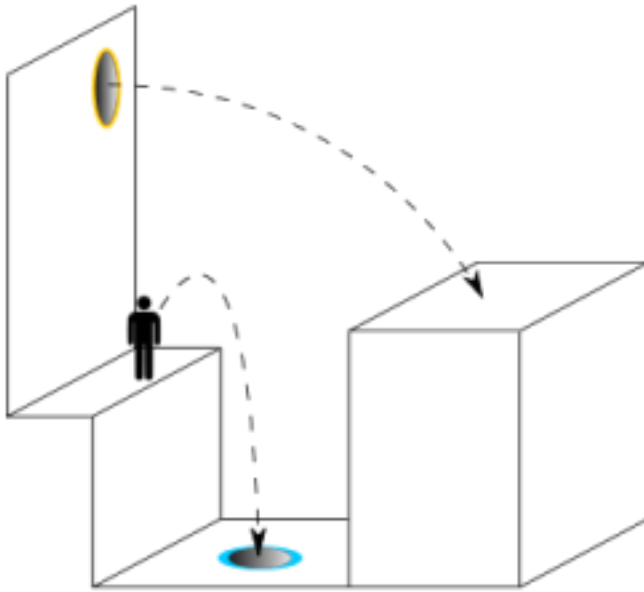
L'objectif du jeu est de progresser à travers des niveaux complexes en utilisant de manière créative les portails pour résoudre des énigmes. Il s'agit d'ouvrir des portes, d'activer des mécanismes et de parcourir des parcours parfois vertigineux.

Au fil de l'aventure, de nouvelles mécaniques sont introduites, rendant les défis de plus en plus variés et stimulants. Parmi elles, on retrouve :

- Les tourelles : Des sentinelles hostiles qui tirent sur le joueur à vue.
- Les lasers : Des faisceaux mortels pouvant être déviés par les portails ou des cubes réfléchissants.
- Les halos d'excursion : Des plateformes flottantes qui permettent au joueur de se déplacer dans les airs.
- Les ponts de lumière : Des passerelles éphémères manipulables grâce aux portails.
- Les plaques de foi : Des plateformes propulseurs qui envoient le joueur en l'air.
- Les gels : Trois types de gel (orange, bleu et blanc) qui modifient les propriétés des surfaces (vitesse, rebond, capacité à créer des portails).

Mais ce qui distingue véritablement Portal 2, c'est l'importance de la physique. Sauter dans un portail situé plus bas que le point de sortie permet d'acquérir une vitesse considérable, offrant ainsi de nouvelles possibilités de déplacement.

En combinant ces éléments, Portal 2 propose une expérience de jeu unique, où la créativité du joueur est constamment sollicitée pour surmonter les défis proposés.



Il existe encore beaucoup d'autres mécaniques retordant la physique pour permettre un grand nombre de possibilités aux joueurs.

4. Avis

Les points forts :

- Ambiance très sympathique
- Antagoniste très bien écrit
- Mécaniques de jeu très diverses et plaisantes

Les points faibles :

- Jeu plutôt court
- Peut sembler répétitif à certains moments

5. Qu'en tirer ?

Portal 2 nous offre une grande variété de mécanismes de puzzle qui nous invitent à repenser la physique. Les mécaniques de jeu basées sur la physique peuvent être intéressantes, même si leur intégration en réalité virtuelle représente un défi technique.

Le mode en duo du jeu est une grande source d'inspiration car plutôt semblable à ce que nous voudrions faire dans notre propre puzzle game.

L'ambiance et le style graphique sont aussi des points que nous devons garder en mémoire. Il ne s'agit pas d'environnements très complexes à mettre en place mais sont sacrément efficaces.

C. Professor Layton

1. Résumé du projet

Professeur Layton, en français, est une série de jeux vidéo signée Level 5 et Capcom. Le premier jeu est arrivé en 2007 sous le nom de "Professeur Layton et l'Étrange Village". Au total, 8 jeux de la série seront sortis en 2025. La majorité de ces jeux ont été publiés sur les consoles de jeux portables de Nintendo, les Nintendo DS.

Chaque titre est basé sur une suite d'énigmes et de casse-têtes posés par les habitants des villes visitées par les personnages principaux. Il n'est pas nécessaire de résoudre toutes les énigmes pour progresser, mais certaines sont obligatoires.



2. Histoire du jeu

Le joueur incarne le professeur Hershel Layton, un archéologue britannique renommé, dont les capacités de réflexion lui permettent d'élucider toutes les affaires qu'on lui soumet, même les plus déroutantes. Il est toujours accompagné de son jeune assistant, Luke Triton. Prenons l'exemple du tout premier opus de cette série de jeux : Professeur Layton et l'Étrange Village. Le professeur Layton et son assistant Luke se rendent dans le petit village de Saint-Mystère à la demande de Dahlia Reinhold, la seconde épouse du défunt baron Reinhold. Celle-ci souhaite leur aide pour résoudre une énigme laissée par son mari. Le baron avait écrit dans son testament que quiconque retrouverait la Pomme d'Or, cachée quelque part dans le village, hériterait de toute sa fortune.

3. Gameplay

Il s'agit d'un jeu en point and click : le joueur doit cliquer sur les habitants du village à l'aide du stylet pour déclencher des interactions et ainsi lancer des énigmes. Certaines zones du village nécessitent de résoudre un certain nombre d'énigmes pour y accéder.

Le joueur peut estimer la difficulté de chaque énigme grâce au nombre de « picarats » qu'elle rapporte.

4. Avis

Les points forts :

- Jouabilité parfaite
- Beaucoup d'énigmes

Les points faibles :

- Bande son répétitive
- Mauvais système de sauvegarde

5. Qu'en tirer ?

Il va falloir s'inspirer du système du point and click de ce jeu, qui est plutôt très réussi si l'on en croit les critiques.

L'idée d'inclure des énigmes facultatives est intéressante et pourrait être envisagée si nous disposons de suffisamment de temps avant la remise du projet.

Il va falloir nous inspirer des énigmes de ce jeu étant donné que les mécaniques sont plutôt simples, donc plus facile à intégrer en VR, mais elles sont toutes aussi fonctionnelles.

Jeux de Société

A. Unlock

Présentation du jeu :

C'est un jeu d'énigme coopératif (2 à 6 joueurs) qui se joue non seulement avec la boîte physique, mais aussi avec l'application sur téléphone. Chaque boîte comporte trois scénarios contenus dans trois paquets de cartes. Chaque scénario commence par une petite mise en situation et un plan du lieu où nous sommes enfermés (et d'où on doit sortir).

Au début de chaque partie, on lance le scénario sur l'application, un compteur commence. Chaque carte est numérotée, et présente des indices pour aider à sortir. Certaines cartes sont en couleur, les cartes bleues servent de clés aux cartes rouges. Par exemple, la carte 11 est bleue et représente une clé, et la carte 35 est rouge et représente un coffre, si on additionne les deux, on retrouve la carte 46 qui correspond un à un coffre ouvert. Dans ce coffre se trouve un chiffre (16), ce qui nous mène à la carte 16, qui elle-même est une clé pour une prochaine énigme, ...

Les cartes vertes sont des machines solvables avec des éléments de l'application. Les cartes jaunes sont celles qui vont interagir avec l'application (elle demandent d'y entrer un code), l'application donne un score en échange selon les erreurs commises, ... L'application sert aussi à faire d'autres casse tête, donner des indices (ce qui fait perdre des points au score), ...

Idées intéressantes

- chaque erreur peut nous enlever du temps
- le temps est compté
- les éléments sont numérotés et l'un peut être la clé de l'autre

- interagir avec des objets “physiques” + un téléphone, un écran système d’indices (pénalisant au niveau du score)
- mettre du contexte au début

Graphismes / DA

<https://trukmuchspot.fr/wp-content/uploads/2019/12/unlock-epic-adventures-regle.pdf>

Avis des utilisateurs

Points forts :

- Fidélité aux jeux d'origine – Les scénarios retranscrivent parfaitement l’ambiance et les mécaniques des jeux de plateau originaux (Les Aventuriers du Rail, Mystorium, Pandemic).
- Qualité des énigmes et de la narration – Des énigmes bien intégrées et une immersion réussie, notamment grâce à la narration et à une utilisation pertinente de l’application.
- Une diversité de scénarios – Trois aventures avec des niveaux de difficulté variés, offrant une expérience riche et adaptée à différents types de joueurs.

Points faibles :

- Peu d'innovation – Bien que solide, la boîte ne révolutionne pas la formule Unlock et reste très classique dans son approche.
- Problèmes de rythme dans Pandemic – Certaines énigmes sont trop complexes, ce qui peut ralentir le jeu et créer des blocages frustrants.
- Bande-son répétitive – La musique, notamment dans Les Aventuriers du Rail, peut devenir lassante à force de répétition.

B. Time Stories

Présentation du jeu

Ce jeu de société se joue de 2 à 4 personnes à partir de 12 ans pour des sessions de jeu de 1 heure 30. La mécanique ressemble à celle d’un livre où nous sommes le héros. Chaque boîte contient un scénario plus ou moins long. La première boîte (principale) contient un scénario de 5 heures où nous jouons des agents temporels qui résolvent des crises temporelles. Les joueurs ont chacun un personnage qui incarne des réceptacles (des corps des “habitants” sur place) en fonction de la temporalité.

On dispose d’une piste qui symbolise le temps qu’on a de disponible en tant que conscience dans chaque avatar pour résoudre les problèmes. On fait des run (on va sur place pour y faire des actions) et quand on arrive à zéro sur la piste, on retourne au “QG” le présent des personnages (le futur pour nous). Suite à ça, l’inspecteur, notre chef, nous y renvoie faire un run pour tenter de résoudre l’enquête (on peut changer de personnage à ce moment là).

Chaque scénario est représenté par un deck de cartes où on trouve le briefing (un carte d'ambiance qui nous explique où nous sommes et ce qu'on doit y faire), les différents lieux qu'on aura à explorer, un plan, des cartes qui corresponde à un résultat d'un run réussi ou raté et les avatars.

Les avatars ont chacun des caractéristiques propres à eux même : des compétences particulières, des malus, ...

Au début d'un run, chaque joueur se place sur une partie du lieu et y découvre des informations associées, ils doivent ensuite trouver un moyen de transmettre les informations aux autres joueurs via leur avatar afin de garder l'ambiance créée dans le lieux tout en résolvant l'énigme. Ils y font ensuite des actions, qui consomment du temps. Les actions sont effectuées par des dés, ce qui rend le gameplay un peu hasardeux.

Au fur et à mesure de l'avancement du jeu, nous allons être confronté à plusieurs personnes, nos choix d'interaction avec ces personnes vont influencer les lieux où nous serons dans les différents runs.

Idées intéressantes

- La présence d'un plan où nous choisissons d'être pour résoudre les énigmes
- Un briefing pour chaque lieu nous guidant sur ce qu'on doit faire

Graphisme / DA



Avis des utilisateurs

Les utilisateurs sont quasi unanimes concernant ce jeu : il est parfait. Ce jeu mêle plusieurs mécaniques : dés, jeux de rôle, jeu de plateau, ... Il a l'air compliqué mais en réalité plutôt simple (mais pas trop facile pour autant).

C.Tracks

Présentation du jeu

Tracks est un jeu dans lequel nous incarnons des “Rookies” des forces de police et nous avons pour but de retracer le parcours des criminels de 15 affaires sur un plan. Pour parvenir à cela, nous disposons des vidéos de caméras de surveillance (sur des cartes), d'une bande son via une application et d'un flyer présentant la ville. Chaque affaire peut être résolue séparément mais les créateurs du jeu conseillent de les faire dans l'ordre.

Idées intéressantes

- l'utilisation d'une bande son
- Des caméras de surveillance pour donner un visuel → on pourrait utiliser ce mécanisme pour donner un visuel des halles où le narrateur est → problème d'époque, ça peut être possible à la limite pour les dernières halles

Graphisme / DA



Avis des joueurs

Points Positifs :

- Mécaniques originales
- Expérience de jeu immersive
- Interactions soutenues

- Enquêtes en nombre suffisant
- Facile à sortir
- Plusieurs configurations possibles
- Accessible aux néophytes

Points Négatifs :

- Sentiment de répétition entre certaines enquêtes
- Quelques incohérences
- Difficulté à comprendre la continuité entre les affaires
- Qualité de certains éléments de jeu perfectible
- Le jeu ne permet pas vraiment de localiser l'adresse précise Manque de finition

Idées intéressantes

- Une carte avec des bulles permettant de connaître la fonction de quelques bâtiments.
- Des effets sonores guidant le joueur

Expériences Immersives

Les expériences immersives cherchent à immerger le participant dans une histoire interactive, souvent avec des technologies ou des installations physiques.

A. "Les Lapins Crétins : The Time Machine" (Futuroscope)

Une attraction où les visiteurs voyagent dans le temps pour découvrir des événements historiques de manière humoristique.

Inspiration : Proposer une expérience immersive humoristique ou éducative où les joueurs voyagent dans le temps pour découvrir les différentes époques des Halles.

B. "La Boussole" (Musée de la Résistance, Limoges)

Une expérience immersive où les visiteurs suivent un parcours interactif basé sur des faits historiques et doivent prendre des décisions qui influencent la suite de l'histoire.

Inspiration : Intégrer un parcours historique immersif dans lequel les joueurs doivent résoudre des énigmes pour reconstituer l'histoire des Halles.

C. "The Void" (Expérience immersive en VR)

Un concept de réalité virtuelle immersive combinée avec des installations physiques. Les joueurs évoluent dans un espace réel où les décors sont en VR et doivent résoudre des énigmes.

Inspiration : Créer une version VR des Halles où les joueurs interagissent physiquement avec des éléments réels (manettes, surfaces tactiles) tout en résolvant des énigmes.