

# Ashes Guilt - EFREI Horror Show

By BAUDIN Alexandre, BÉZOT Maxime, BRACONNIER Roxane, DAMIBA Audrey,  
NGASSA Yoke, RASOAMANANA Jessica

Erik Emotte - Expert

## Contexte & Besoins

- Le public cherche des expériences de plus en plus immersives et émotionnelles.
- L'AR reste sous-exploitée pour raconter des histoires fortes et psychologiques dans des environnements du quotidien.
- Le genre de l'horreur, particulièrement aimé est idéal pour cette expérience.

## Résultats

Un prototype jouable avec une boucle temporelle qui utilise l'audio, la lumière, et l'environnement réel du joueur pour créer une angoisse intense.

## Solution & Objectifs

- Créer une expérience d'horreur interactive en réalité augmentée jouable n'importe où
- Le joueur vivra une boucle temporelle dans son propre espace, entre souvenirs, culpabilité et hallucinations, mélant le monde réel et virtuel

## Méthodes et outils

- Unity et AR Foundation
- Casques XR (Meta Quest 3)
- Narration, audio spatial et thématiques psychologiques dans l'espace réel

## Conclusion - Perspectives

Nous souhaitons étendre l'expérience avec de :

- nouveaux scénarios
  - versions mobiles
  - scènes en réalité virtuelle pour plus de réalisme
- pour faire d'EFREI Horror Show une référence du storytelling en AR.

## Remerciements

- Erik MOTTE pour son accompagnement
- Nos bêta-testeurs qui ont partagé leurs impressions.
- Olivier GIRINSKY pour la proposition du projet

# Ashes Guilt - EFREI Horror Show

By BAUDIN Alexandre, BÉZOT Maxime, BRACONNIER Roxane, DAMIBA Audrey,  
NGASSA Yoke, RASOAMANANA Jessica

Erik Emotte - Expert

## Contexte & Besoins

- Le public cherche des expériences de plus en plus immersives et émotionnelles.
- L'AR reste sous-exploitée pour raconter des histoires fortes et psychologiques dans des environnements du quotidien.
- Le genre de l'horreur, particulièrement aimé est idéal pour cette expérience.

## Solution & Objectifs

- Créer une expérience d'horreur interactive en réalité augmentée jouable n'importe où
- Le joueur vivra une boucle temporelle dans son propre espace, entre souvenirs, culpabilité et hallucinations, mélant le monde réel et virtuel

## Résultats

Un prototype jouable avec une boucle temporelle qui utilise l'audio, la lumière, et l'environnement réel du joueur pour créer une angoisse intense.

## Méthodes et outils

- Unity et AR Foundation
- Casques XR (Meta Quest 3)
- Narration, audio spatial et thématiques psychologiques dans l'espace réel



## Conclusion - Perspectives

Nous souhaitons étendre l'expérience avec de :

- nouveaux scénarios
- versions mobiles
- scènes en réalité virtuelle

pour faire d'EFREI Horror Show une référence du storytelling en AR.

## Remerciements

- Erik MOTTE pour son accompagnement
- Nos bêta-testeurs qui ont partagé leurs impressions.
- Olivier GIRINSKY pour la proposition du projet

# Ashes Guilt - EFREI Horror Show

By BAUDIN Alexandre, BÉZOT Maxime, BRACONNIER Roxane, DAMIBA Audrey,  
NGASSA Yoke, RASOAMANANA Jessica

Erik Emotte - Expert

## Contexte & Besoins

- Le public cherche des expériences de plus en plus immersives et émotionnelles.
- L'AR reste sous-exploitée pour raconter des histoires fortes et psychologiques dans des environnements du quotidien.
- Le genre de l'horreur, particulièrement aimé est idéal pour cette expérience.

## Résultats

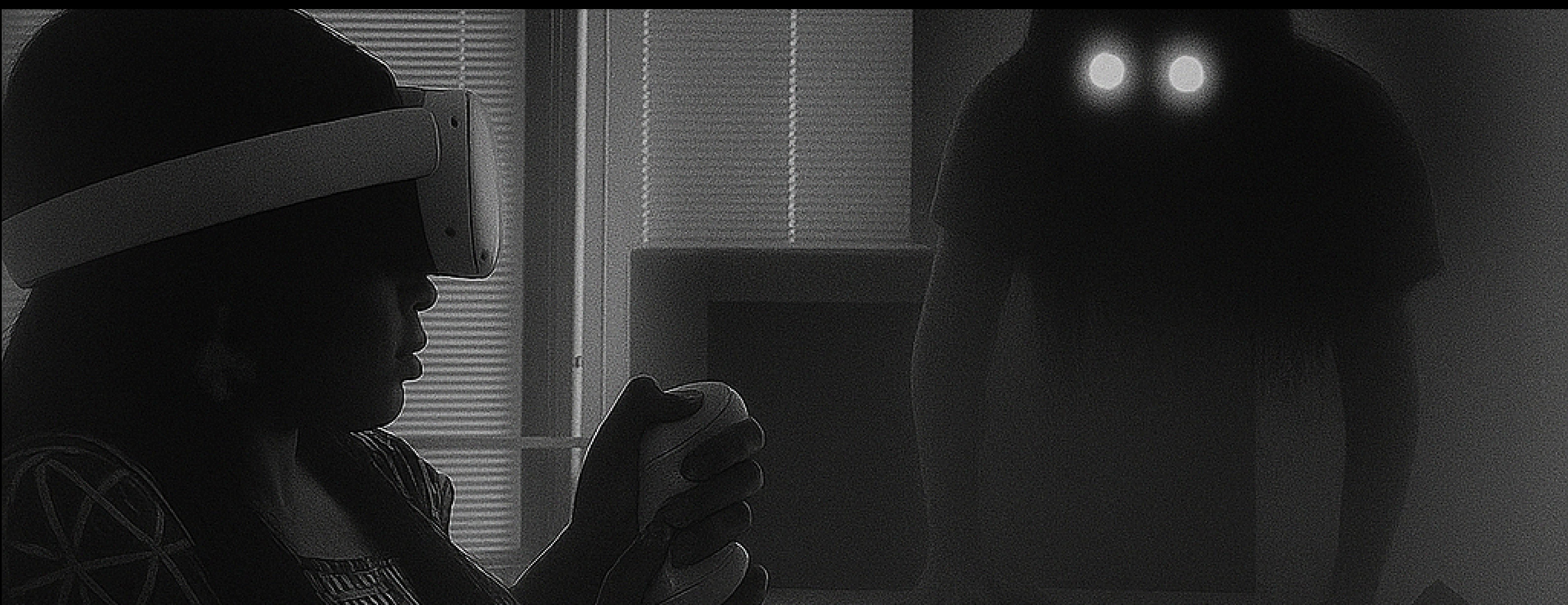
Un prototype jouable avec une boucle temporelle qui utilise l'audio, la lumière, et l'environnement réel du joueur pour créer une angoisse intense.

## Solution & Objectifs

- Créer une expérience d'horreur interactive en réalité augmentée jouable n'importe où
- Le joueur vivra une boucle temporelle dans son propre espace, entre souvenirs, culpabilité et hallucinations, mélant le monde réel et virtuel

## Méthodes et outils

- Unity et AR Foundation
- Casques XR (Meta Quest 3)
- Narration, audio spatial et thématiques psychologiques dans l'espace réel



## Conclusion - Perspectives

Nous souhaitons étendre l'expérience avec de :

- nouveaux scénarios
- versions mobiles
- scènes en réalité virtuelle

pour faire d'EFREI Horror Show une référence du storytelling en AR.

## Remerciements

- Erik MOTTE pour son accompagnement
- Nos bêta-testeurs qui ont partagé leurs impressions.
- Olivier GIRINSKY pour la proposition du projet