

# Note d'intention Escape Verse

## Concept

Escape Verse est un jeu vidéo de type escape game basé sur la réalité augmentée et l'utilisation de QR codes. Ces technologies permettent à l'utilisateur de jouer facilement avec les notions de transmédia. Le scénario est basé sur le changement de temporalité et de monde à travers le Multiverse. L'utilisateur est amené à voyager dans le temps afin de résoudre ce dysfonctionnement.

Le jeu sera découpé en 4 mondes faisant appel aux différents sens (toucher, ouïe, vue) :

- Egypte : basé sur la mythologie et l'architecture (faits historiques, connaissances géographiques, mathématiques, hiéroglyphes)
- Pirate (faits historiques, connaissances géographiques)
- Manoir : basé sur les sons et l'horreur (stress, angoisse, peur)
- Spatial : dimension futuriste. Niveau final comportant des énigmes issues des différents mondes

Chaque fin de monde permet à l'utilisateur de récupérer un fragment de QR Code permettant d'obtenir à la fin du jeu un lien vers une vidéo de dénouement explicative sur la résolution du multiverse.

## Public cible

Ici le public ciblé sera assez large : personnes de plus de 12 ans (avertissement notamment pour le niveau d'horreur), adeptes ou non des jeux-vidéos, en quête de nouvelles aventures. Le concept étant assez innovant, il s'adresse donc à toute personne souhaitant s'initier à la réalité augmentée à travers une aventure à énigmes. Les utilisateurs ont besoin d'un ordinateur pour faire tourner le jeu et d'un téléphone pour scanner les QR codes et utiliser la réalité augmentée.

## Objectifs

L'objectif sera donc de pousser l'utilisateur dans ses retranchements. À travers ce concept d'escape game réinventé, l'utilisateur découvrira comment la réalité augmentée pourrait l'aider à résoudre des énigmes et donc comment il arriverait à combiner sa créativité, sa réflexion et ses différents sens, visuels, auditifs et tactiles. C'est un moyen pour l'utilisateur de redécouvrir ses sens.

Le second objectif est d'apprendre à l'utilisateur des faits historiques, scientifiques et culturels à travers son expérience de jeu. L'utilisateur apprend de nombreuses références historiques, scientifiques à travers son voyage en passant de monde en monde. C'est un moyen ludique de

s'éduquer dans des domaines différents et de se familiariser un peu plus avec les différents mondes proposées dans l'Escape Verse.

Le troisième objectif est ludique. Escape Verse doit amener l'utilisateur à en savoir un peu plus sur la théorie du multiverse. Le scénario doit permettre à l'utilisateur de s'évader le temps du jeu.