

ONEIROPHOBIA

30/05/2025

Nathan GUIRAL

Paul LE CAIGNEC

Concours Games On Web 2025

Version	Date	Objet de la modification	Auteur
1	30/05/2025	Création du document	Nathan GUIRAL, Paul LE CAIGNEC

I. Le jeu

Dans le cadre du concours Games On Web 2025 organisé par CGI, nous avons développé le jeu « ONEIROPHOBIA » en accord avec le thème DREAMLAND. Dans un premier temps, le nom. Pourquoi ONEIROPHOBIA ? L'oneirophobie est la peur intense et irrationnelle des rêves. Sur cette définition, nous pouvons maintenant présenter notre jeu et son origine.

Oneirophobia vous emporte dans un monde dans lequel vous aurez accès au monde des rêves depuis le monde réel grâce à une lanterne. L'objectif du joueur est de résoudre les trois énigmes qui lui permettront de fragiliser la frontière entre le monde des rêves et le monde réel et d'accéder à un autre niveau, développé lors d'une prochaine mise à jour. Accéder au monde des rêves permet au joueur d'avoir des indices et de trouver des objets qui lui permettront d'avancer et de résoudre les énigmes. Dans le jeu, il y a trois énigmes/étapes. La première étape pour le joueur est de trouver la clef de la porte pour accéder à la deuxième salle. Dans la première pièce, le joueur peut trouver plusieurs éléments qui lui serviront plus tard dans le jeu, comme les livres dans l'armoire ou encore le parchemin sur le bureau. Une fois la porte ouverte, le joueur entre dans une pièce avec des tableaux droits. En passant dans le monde des rêves, le joueur découvre un coffre dans le coin de la pièce. Pour déverrouiller ce coffre, le joueur doit entrer la suite de chiffres présente sur les livres dans la première pièce. En ouvrant le coffre, le joueur obtient un levier à placer sur la base de levier sur le mur. Actionner le levier à ce moment dans le jeu ne fera rien. Pour activer le levier, il faut positionner les tableaux dans le bon sens (celui visible dans le monde des rêves) et là, le texte de fin du jeu apparaît. Pour rendre le jeu plus abordable et apporter du contexte, il y a des petits indices cachés et une séance d'intro avec un dialogue qui sont présents dans le jeu. Le joueur peut également voir les objets qu'il possède grâce à un inventaire et afficher les commandes du jeu.

La réalisation de ce jeu s'inscrit dans une UE à l'université dans laquelle nous avons le choix entre le concours et la réalisation d'une application RH. Pour changer des projets « classiques » à l'université, nous avons décidé de sortir de notre zone de confort et de nous lancer dans la réalisation de ce jeu web. Au départ, notre idée était de faire un jeu dans lequel le joueur devait se battre contre les personnages fantaisistes des rêves et des cauchemars comme les terreurs nocturnes ou les paralysies du sommeil. Après quelques recherches sur le développement d'un jeu et avoir commencé à manipuler BabylonJS, nous avons décidé de nous tourner vers des énigmes et des mécaniques de jeu plus statiques que des combats. C'est comme ça que nous est venue l'idée de faire un escape game sur le thème des rêves et des cauchemars.

II. Quelques images

L'accueil :



Le dialogue de contexte :



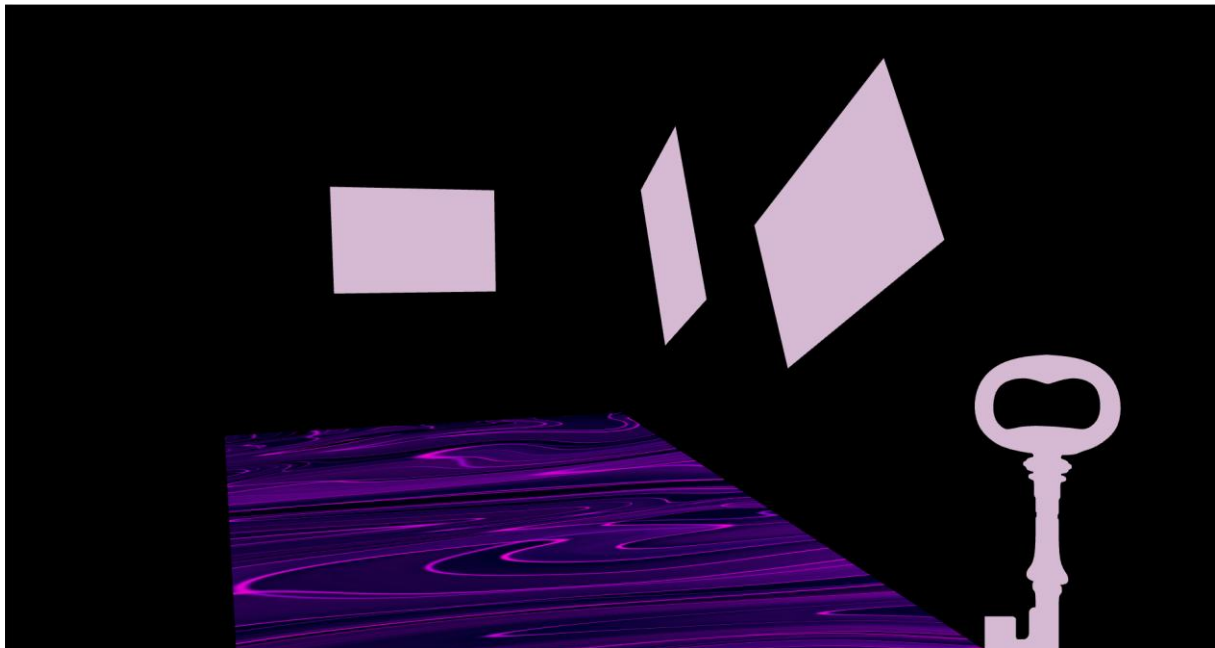
La première pièce :



Le monde réel (avec la clef équipée dans la main) :



Le monde des rêves qui donne la position que les tableaux doivent avoir :



Le texte de fin du jeu :

