**NOMS Prénoms** de tous les membres du groupe et **rôle** de chacun :

MIREY Kellian - TAS Atilla - ALOUAD-TAYAB Karim

***Rôles possibles****: preneur de son ; compositeur de la musique du teaser, ingénieur du son, cadreur, acteur, monteur, assistant-réalisateur, réalisateur, scénariste, script, décorateur.*

*Plusieurs étudiants peuvent avoir le même rôle.*

**PITCH et NOTE D’INTENTION**

*Nota Bene : Pitch + note d’intention = 25 lignes minimum ; 2 pages maximum.*

***Qu’est-ce qu’un pitch ? A quoi sert-il ?*:**

**Un pitch est un résumé du déroulement du teaser qui donne envie de jouer ou de financer votre Escape Game dans le cadre d’une exploitation commerciale. Imaginez que vous devez vendre votre projet à un producteur.**

**Il a donc une dimension narrative et argumentative**

**PITCH : écrit par Atilla TAS, supervisé par Kellian MIREY**

**Titre du jeu**: CS’ Evolve

*Présentez le contexte :*

* Les personnages (âge, profession ou statut, rôle, relations avec les autres personnages, désir, ambition, caractère, aspects physiques, goûts etc…) ,
* Les lieux (atmosphère, décor, objets essentiels à l’intrigue)
* La situation initiale et l’élément perturbateur (le problème) ;
* Le défi à relever.
* Jouez sur le **suspense et les émotions** des potentiels joueurs.

Introduction avec l’observatoire en fond sur un texte genre “Evolve Games présente” avec bruit de l’environnement. Plan normal & vue première personne (switch entre les deux): on entend ensuite la voix du guide qui nous présente le musée, rien d’anormal jusqu’à ce que vous approchiez d’une porte où se trouve la fameuse IA. La voix du guide commence à s'étouffer, le temps commence à s'accélérer autour du personnage qui regarde tout autour de lui avec une prise en plongée sans que vous puissiez bouger. Quelques secondes plus tard vous vous retrouvez seul dans la pièce centrale lorsque tout d’un coup vous entendez un bruit venant de la pièce où se trouve l’IA. Un texte s’affiche sur un fond ? qui lui demande de l’aide? ou quelque chose d’autre. Se suit un enchaînement des épreuves, qui spoil un peu les épreuves, avec la voix du personnage qui s'exprime sur les différentes énigmes, ses pensées durant l’escape game (il se parle à lui-même)(plan normal, hauteur des yeux). Et ça finit sur le moment où toutes les épreuves ont été réussi et l’IA dit la phrase qu’on avait mis dans l’escape game (celle que l’IA répète en boucle, je m’en souviens plus). On peut aussi insérer un enchaînement rapide d’image vers la fin et finit sur une scène où notre personnage à genoux devant l’IA dans un entourage en feu (plan en contre-plongée). On peut aussi ajouter un moment où on voit le monde réagir au leak de toutes leurs informations. Finir sur deux phrases, l’une qui insère le suspens, l’autre qui donne au joueur de relever le défi et puis on montre l’affiche à la fin sans oublier la musique en fond type suspens comme dans les films tmtc.

**NOTE D’INTENTION : écrit par Karim ALOUAD-TAYAB et Kellian MIREY**

* Quel est l**’objectif** de votre Escape Game ?

L’objectif de notre Escape Game est d’introduire aux lycéens/futurs bacheliers s’orientant vers des études informatiques, au domaine de l’informatique via quelques pionniers qui ont apporté des travaux considérables sur des domaines de l’informatique (comme architecture des ordinateurs, réseau, langage de programmation, etc…). Aborder l’informatique d’un point de vue est une bonne idée pour introduire des néophytes comme des confirmés.

* Quel **univers imaginaire** avez-vous choisi ? Quelles sont **vos références et sources d’inspiration** pour réaliser ce teaser ? S’agit-il d’un **pastiche** ?

Monde réel d’aujourd’hui avec inspiration de science-fiction pour l'avancée

technologique de l’intelligence artificielle.

* En quoi votre teaser est-il **original et unique**?

Le teaser est monté avec un montage narratif avec un léger côté cinématographique

* Quelle est votre **accroche** ? : Décrivez-la.

L’accroche soit on prend celle de l’escape game soit on en trouve une autre.

* Quel (s) **type(s) de montage** avez-vous choisi et pourquoi ? ( montage alterné ; montage narratif, montage argumentatif, montage poétique de correspondances)

Montage narratif car on raconte l’histoire derrière l’escape game. Il y a un enjeu pour le joueur qui joue à l’Escape Game.

* Quels types de **raccords** allez-vous créer ? : raccord de regard, champ/contre-champ, raccord dans l’axe, raccord dans le mouvement, raccord-cut.

On sait que nous allons utilisé des raccord-cut, raccord de regard

* Quels **angles de prise de vue** allez-vous privilégier ? Angle normal = caméra à hauteur des yeux ; contre-plongée ; plongée.
* Quelles **échelles de plans** allez-vous employer pour chacune des séquences ? : Gros plans ; Plan rapproché épaule ; Plan rapproché poitrine ; plan taille, plan américain, plan moyen, plan de demi-ensemble ; plan d’ensemble. Pourquoi ? Justifiez vos choix.
* Quelle **musique** et quels **bruitages** éventuels allez-vous choisir ? Pourquoi ? Justifiez vos choix ?

Une musique qui apporte du suspens et des bruitages d’ordinateurs.

* Allez-vous utiliser **une voix-off**? ou un présentateur en **voix-in** (Cf. : Exemple 1 : Koh-Lanta) Oui /Non. Pourquoi ? Justifiez votre choix.

Oui probablement pour la voix du guide du musée et pour le personnage.

* Quel est le but recherché par le Teaser ? Promesse du produit ?

Le but est de donner envie au spectateur de tester notre Escape Game, en scénarisant le scénario de notre Escape Game cela peut intéresser les gens car ça parle davantage. Le joueur peut s’attendre à une bonne immersion mais également à du challenge au niveau des énigmes.

* Quel est **le dernier plan** et quelles sont l**es dernières phrases** de votre teaser ?

Le dernier plan est un plan sur le personnage et sa réaction.