

Paul Guyot, Juliette Alexandre, Hugo Costard, Léa Dantec et Aryssia Flament
DESS 1663 Design de jeu vidéo narratif

Sauvez l'Histoire

travail présenté à
Laureline Chiapello

dans le cadre du cours
NAND612 - Design de jeu esthétique, technologique et éthique

École des arts numériques, de l'animation et du design (NAD)
et Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)
22 décembre 2024

Table des matières

<i>Note d'intention.....</i>	<i>3</i>
<i>Pitch.....</i>	<i>4</i>
<i>One pager.....</i>	<i>5</i>
<i>Synopsis en 3 actes.....</i>	<i>6</i>
<i>Structure du récit schématisée.....</i>	<i>8</i>
<i>Annexes.....</i>	<i>9</i>

Note d'intention

L'escape game "Sauvez l'Histoire" est un concept ludique de médiation historique ayant pour but de plonger nos joueur.se.s dans une ambiance où iels doivent rassembler des preuves pour sauver ce lieu historique. Nous avons conceptualisé trois énigmes autour de trois faits qui nous ont marqués lors de notre visite que nous souhaitons partager à travers cette expérience.

Plonger dans l'histoire

Notre première intention est de plonger nos joueur.se.s au cœur de l'histoire présente entre les murs du bâtiment de la prison de Sherbrooke. Nous nous sommes concentrés sur un événement historique qui évoque l'histoire du gang des laitiers et les deux autres énigmes se concentrent sur la structure et l'architecture de la prison. Nous faisons découvrir que l'Histoire est présente dans des faits, mais aussi dans la structure d'un bâtiment.

Immersion personnelle

Dans l'histoire que nous avons imaginée autour de cet escape game, nous impliquons les joueur.se.s en les transformant en agents du MHIST. Proposer cette transformation en agent qui travaille pour le musée d'histoire de Sherbrooke, engage nos joueur.se.s à vouloir se surpasser pour sauver la prison de Sherbrooke de son néfaste destin. Nous voulons souligner que l'Histoire est importante et que des lieux tels que celui-ci peuvent renfermer de nombreuses histoires autant surprenantes les unes que les autres et peuvent être racontées de différentes manières.

Un escape game pour tou.te.s

Le concept que nous avons créé est adaptable pour les différents publics qui viennent visiter la prison de Sherbrooke. Les étapes des énigmes sont conçues autant pour des enfants que des adultes et pour tout niveau de joueur.se.s. L'adaptation de nos énigmes pour ce large public permet que l'escape game ne soit pas frustrant. Si nos joueur.se.s sont des habitués de ce genre de jeu, iels doivent réussir toutes les énigmes pour gagner, au contraire si ce sont des joueur.se.s novices, seules deux énigmes terminées leur permettent de mettre fin à la partie dans un temps imparti.

Pour résumer, nous souhaitons plonger nos joueur.se.s dans un lieu historique qu'est la prison de Sherbrooke. Faire découvrir à travers des énigmes des faits historiques que renferme cette bâtisse. Pour cela, nous engageons nos joueur.se.s de manière plus personnelle en les mettant à la place d'agents qui désirent sauver ce lieu. L'âge n'est pas une barrière pour perpétuer l'Histoire.

Pitch

Présentation générale

Sauvez l'histoire est un escape game de deux à cinq joueur.se.s d'une durée de vingt minutes se déroulant dans une partie de l'ancienne prison de Sherbrooke. Les participant.e.s incarnent une équipe d'agents du MHIST (Musée d'histoire de Sherbrooke) désireux.se.s de sauvegarder le patrimoine de leur ville : une prison désaffectée en pierre de taille datant du XIXe siècle. L'équipe peut être formée de deux joueur.se.s expérimenté.es à cinq joueur.se.s novices.

Cadre & Objectif

Plongé.e.s au cœur du lieu dont la destruction semble imminente, il ne leur reste que vingt minutes pour empêcher sa démolition. Iels évolueront dans une partie restreinte de la prison : entre un corridor, six cellules et une salle d'eau. Leur objectif est de récolter suffisamment d'éléments prouvant la valeur historique du lieu.

Récolte des indices

Pour atteindre leur objectif, ils·elles devront trouver des indices. Le lieu n'est qu'un chantier prêt à la destruction. Des conduits s'échappent des murs et laissent passer des conversations d'ouvriers. En prêtant l'oreille auprès des conduits, les joueur.se.s pourront dénicher des indices sur les actions à réaliser. Dans le bazar ambiant et dans la mallette qui leur est donnée en début de partie, iels découvriront plusieurs informations sur l'histoire de la prison : des renseignements sur l'architecture du bâtiment, des anecdotes sur les conditions de détention et sur les méfaits des prisonniers .

Exploration de l'environnement

Iels devront aussi coopérer pour comprendre leur environnement et interagir avec. Iels devront faire preuve d'audace et fouiller dans la cuvette des toilettes pour trouver un bout de charbon, résidu de l'incendie causé par un ancien occupant. Iels devront faire preuve d'adresse pour attraper, à l'aide d'un mètre ruban, un clipboard laissé par un des ouvriers dans une des cellules. Iels devront faire preuve de sang-froid pour se déplacer dans le noir et relancer le minuteur des plafonniers, indiqué par une diode.

Réunion des preuves

Pour réussir leur mission, les participant.e.s doivent réunir au moins deux informations parmi les trois suivantes. Ce bâtiment vieux de presque deux cents ans est fait de pierres de taille, faisant de celui-ci un édifice unique à Sherbrooke. Muni.e.s du charbon et d'une feuille de papier, les joueur·euses devront récupérer l'empreinte d'une pierre de taille pour justifier de la valeur architecturale du bâtiment. Ajouté à cela, la prison regorge d'anecdotes historiques liées aux conditions de détention et aux crimes commis par les prisonniers. En se servant du mètre ruban, les joueur.se.s renseigneront les dimensions terriblement petites des cellules. Enfin, en associant la liste des prisonniers aux bouteilles de lait stockées dans une des cellules, iels retraceront l'histoire du "gang des laitiers".

Résumé

C'est donc en mobilisant leurs sens et leurs capacités (écoute, communication, adresse, audace, gestion du stress, perspicacité, observation) qu'iels parviendront à leur fin.

Explorez l'environnement

Votre mission est importante, vous devez y récupérer les traces du passé. Trouvez les éléments qui vous permettront de prouver l'importance de ce lieu chargé d'histoire !

Synopsis en 3 actes

“Une entreprise souhaite racheter la prison et le terrain pour y construire un autre bâtiment à la place. Suite à une erreur, ce sont les mauvais documents qui ont été envoyés et qui ont permis la validation du permis pour le chantier. Un membre du MHIST a réussi à prévenir à temps l’acheteur avant qu’il ne signe le document, il a accepté de vous laisser une chance de lui prouver que le chantier n’est pas réalisable.”

Les joueur.se.s ont alors vingt minutes pour réunir au moins deux preuves pour convaincre qu’il ne faut pas détruire la prison, car le bâtiment est historique et doit être conservé.

Une fois dans la prison, les joueur.se.s fouillent le sac qui leur a été donné pour y trouver notamment un trousseau de clés des cellules, et une feuille à remplir avec les preuves. Les clés leur permettent d’ouvrir cinq cellules puis ils commencent à chercher les indices et les preuves dans l’ordre qu’il le souhaite.

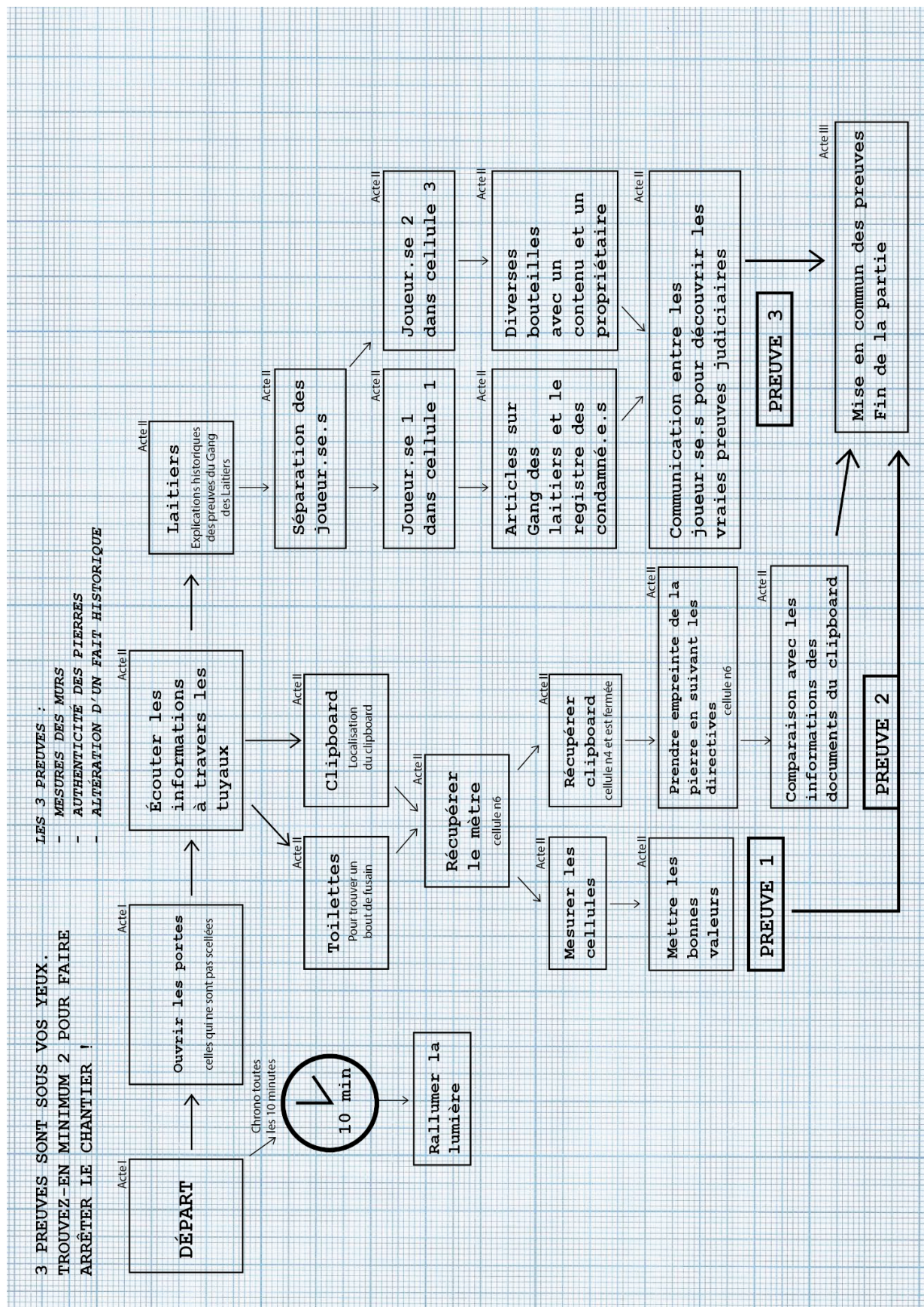
Dans la pièce principale, les joueur.se.s peuvent entendre à travers un tuyau une discussion entre deux ouvriers qui expliquent que les toilettes sont non fonctionnelles et que l’un d’entre eux y a perdu son crayon en essayant de les déboucher. En récupérant le crayon dans les toilettes ainsi que le mètre dans l’une des cellules, les joueur.se.s peuvent vérifier les mesures de la pièce et corriger en inscrivant les bonnes mesures sur la feuille des preuves.

Dans une des cellules, un tuyau permet aux joueur.se.s d’entendre une discussion où les ouvriers expliquent qu’ils ont trouvé des vieilles bouteilles qui doivent être là depuis des années, ils précisent aussi qu’elles doivent être importantes puisque certaines sont sur des photos avec des prisonniers. Les joueur.se.s se dirigent ensuite vers une autre cellule dans laquelle plusieurs documents sont exposés au mur. Le premier est un article de journal racontant l’histoire du gang des laitiers dans la prison Winter, en expliquant aussi leur mode de fonctionnement et l’utilisation de la chaux. Les joueur.se.s lisent ensuite plusieurs dossiers de suspects, puis iels se séparent et l’un d’eux reste dans la pièce tandis qu’un autre va dans une autre cellule où sont rangées de nombreuses bouteilles. Les joueur.se.s communiquent pour se donner les informations inscrites sur les dossiers et sur les bouteilles pour déterminer les bouteilles qui ont servi en guise de preuves pour arrêter des criminels. Les joueur.se.s indiquent ensuite quelles bouteilles sont des preuves judiciaires sur leur document.

Enfin, un dernier tuyau permet d’entendre une conversation qui apprend aux joueur.se.s que les employés ont perdu un clipboard dans une cellule condamnée dont ils n’ont pas la clé, et disent qu’il faudrait utiliser un objet suffisamment long pour réussir à récupérer le clipboard, car il contient des documents importants. Les joueur.se.s utilisent le mètre pour aller récupérer le clipboard et récupérer divers documents sur les pierres, les styles architecturaux, les types de tailles et différents comptes rendus d’analyses. Les joueur.se.s apprennent à faire l’empreinte d’une pierre en lisant les documents, iels l’effectuent sur la pierre présente dans la dernière cellule, puis, en comparant le résultat obtenu et les différents documents disponibles présents dans le clipboard, les joueur.se.s peuvent retrouver le bon compte rendu d’analyse sur lequel est indiqué que la prison présente des caractéristiques architecturales qui en font un monument dont il ne faut pas impacter l’intégrité. Les joueur.se.s inscrivent ces dernières informations sur leur document.

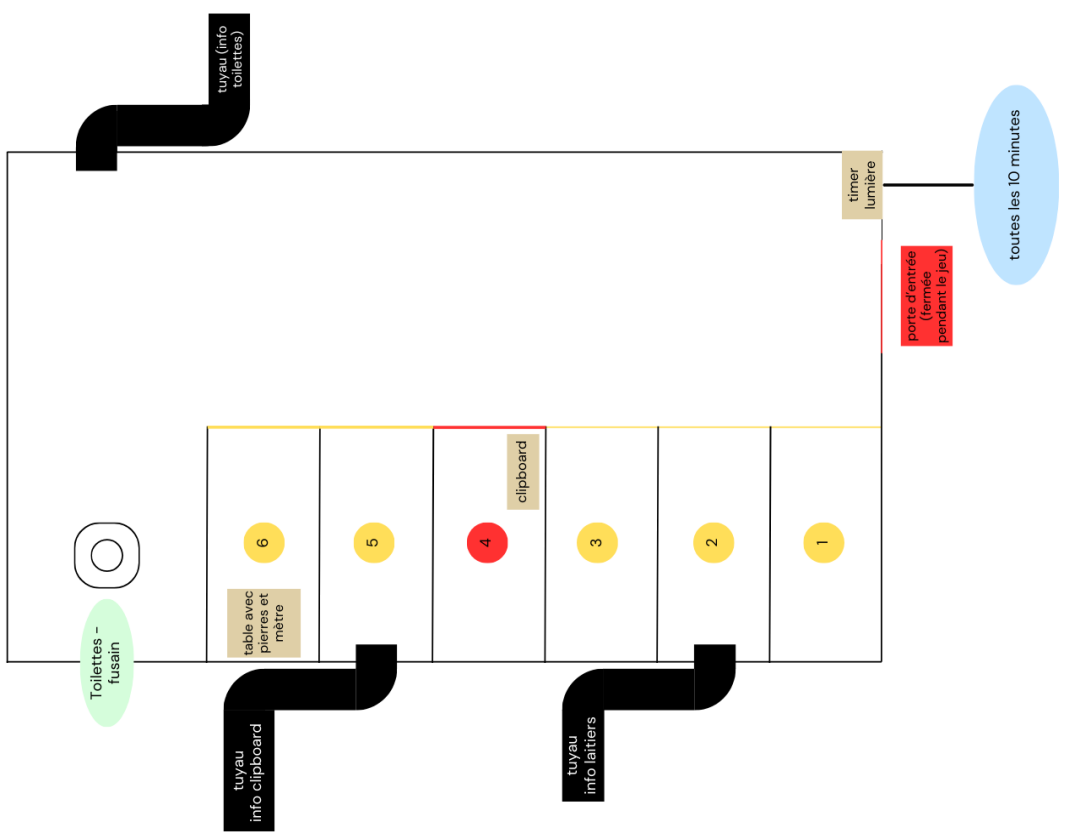
Au bout de vingt minutes, les joueur.se.s doivent sortir de la pièce. S'ils n'ont pas suffisamment de preuves, ou qu'ils n'ont pas les bonnes informations, leur intervention n'a pas annulé la signature, mais grâce à eux, ils ont permis de gagner du temps et d'autres recherches vont pouvoir être faites pour sauver la prison. S'ils ont au moins deux bonnes preuves, ils sont félicités, car leurs trouvailles vont pouvoir justifier qu'il ne faut pas procéder à la signature et que la prison et son héritage vont continuer d'être protégés par le MHIST et la communauté.

Structure du récit schématisée



Annexes

Plan des énigmes



Cellules			
T	EPREUVE 2	4	EPREUVE 2
1	EPREUVE 3	5	EPREUVES 1 ET 2
2	EPREUVES 1 ET 3	6	EPREUVES 1 ET 2
3	EPREUVE 3		

- Récupérer le fusain dans les toilettes
- Article de journal sur le gang des laitiers et la chaux
- Rapports présentant les suspects, leurs sentences, les preuves associées
- La cellule est vide, cela facilite les mesures. On peut cependant les réaliser dans n'importe quelle cellule.
- Clé cellule 6
- Tuyau indice épreuve 3
- Plusieurs portants : bouteilles vides ou non, Liquide transparent ou blanc, avec le nom du prisonnier associé
- Clipboard (informations sur la prise d'empreintes au charbon) : à récupérer
- La cellule est vide, cela facilite les mesures. On peut cependant les réaliser dans n'importe quelle cellule.
- Tuyau indice épreuve 2
- Table avec les pierres: faire l'empreinte
- Mètre

Portes	Epreuves
on peut ouvrir toutes les portes quand on veut sauf une	1 Les mesures
porte à ouvrir (clés du troussseau)	2 L'empreinte
porte verrouillée	3 Les laitiers

Liste du matériel

Objets de départ des joueurs	Objets présents dans le jeu
- documents : - plan de la prison avec fausses mesures annoté - documents officiels pour la destruction de la prison annotés - un trousseau de clés - Un crayon - Feuilles blanches (pour l'empreinte)	- fusain - échantillon de pierres - mètre - clipboard sur la prise d'empreintes - clé de la cellule 6 - 3 tuyaux - timer lumière

Dialogue dans les tuyaux :

- Tuyaux informations toilettes :

Deux employés parlent de la mise en place du chantier dont le fait de pouvoir aller aux toilettes. L'un demande si les toilettes sont utilisables, l'autre répond que l'eau ne s'y est jamais écoulée, qu'ils sont donc certainement bouchés et que personne ne les a jamais utilisés. L'un des deux employés indique qu'il a essayé de les déboucher avec un crayon, mais que ce crayon est juste resté bloqué.

- Tuyaux informations Clipboard :

Le premier employé annonce au deuxième qu'il a laissé un clipboard sur lequel se trouve une fiche info du chantier dans une des cellules dont la porte s'est claquée derrière lui. Aucun des deux n'a la clé de cette cellule, mais il faudra bien qu'ils aillent chercher cette fiche d'information un jour. Comment peuvent-ils faire sans la clé ? Ils évoquent l'idée de faire glisser un objet avec une longueur ajustable et un aimant au bout pour arriver à tirer le clipboard sur laquelle se trouve la fiche info.

- Tuyaux informations laitiers :

L'un des deux employés informe l'autre qu'il a trouvé des bouteilles dans la cellule n°3, qu'il a essayé d'en ouvrir une, mais elles doivent être là depuis un moment. L'autre lui témoigne son interrogation face à ces bouteilles de lait scellées et qu'il les a laissées là. De plus, le deuxième employé trouve ça étrange que dans la cellule n°1, il y ait des photos de gens qui posent avec ces bouteilles-là.

Détails des énigmes :

Enigme Laitier

Les employés du chantier n'ont pas remarqué que les bouteilles étaient en partie des preuves et pas juste de simples bouteilles.

Cellule 1 : sur le mur est affiché un article de journal parlant du gang des laitiers et expliquant brièvement le fonctionnement et comportement de la chaux, plusieurs “rapports” sont aussi présents.

Sur chaque rapport est indiqué le nom/prénom d'un suspect, s'il a été ou non jugé coupable de faire partie du gang, et comment est la preuve (est-ce que le liquide dans la bouteille est blanc, transparent...)

Cellule 2 : plusieurs portants contiennent des bouteilles, chaque bouteille est remplie ou non et le liquide peut être blanc ou transparent. Sur chaque bouteille est indiqué le nom d'un prisonnier ainsi qu'un code unique à chaque bouteille.

Pour valider cette partie, les joueur.euses doivent comparer les informations entre les deux cellules et retrouver les bouteilles qui correspondent aux preuves utilisées lors des jugements. Pour cela, il faut trouver les bouteilles sur lesquelles est indiquée :

- Le nom d'un prisonnier présent dans la liste
- Qui a été condamné pour avoir fait partie du gang
- Et dont le contenu/liquide est similaire à ce qui est indiqué sur son rapport.

Les joueur.se.s doivent ensuite reporter les codes correspondants aux preuves sur la feuille qui leur a été transmise en début de session.

Enigme Pierre

Il y a eu un mélange des documents envoyés entre plusieurs comptes rendus d'analyse des pierres, il faut donc que les joueur.euses effectue l'empreinte d'un morceau de pierre pour trouver quel compte rendu d'analyse est le bon.

Cellule 6 : un mètre et une pierre sont posés sur un bureau, ainsi qu'une photo de la prison vue de l'extérieur dans l'ensemble et une note indiquant que le compte rendu numéro 5 a été envoyé.

Cellule 4 : un clipboard peut être récupéré par les joueur.euses en utilisant le mètre de la cellule 6. Ce clipboard contient plusieurs pages :

- Une page expliquant comment il est possible de réaliser une empreinte basique d'une pierre (en plaçant une feuille sur une pierre et en frottant un fusain par-dessus)
- Une page sur laquelle sont présentes différentes photos d'empreintes de pierres présentant des dimensions et de différents types de tailles (100-150mm taillé finement, 200-300mm taillé grossièrement...)
- Une page présentant plusieurs styles architecturaux (paladisme, gothique, brutaliste...)
- Plusieurs comptes rendus

chaque compte rendu donne 3 informations :

- Les informations sur l'empreinte de la pierre examinées, dimension et type de taille
- Le style architectural du lieu
- Est-ce que oui ou non, il est possible de modifier/détruire le lieu, est-il protégé/menacé ?

Les joueur.se.s doivent donc retrouver le compte rendu adéquat en prenant en compte l'empreinte effectuée et les informations obtenues avec celles qui sont sur les comptes rendus, les informations obtenues sont les suivantes :

- Dimensions/type de taille de la pierre (**200-300mm taillé grossièrement**)
- Style architectural (**palladien**)
- Numéro du bon compte rendu