

LIUM

IEIAH

ERP-I1-D2

Rédacteur(s) : RK

Relecteur(s) : ??

Date : fév. 2017

Version : 0.1

Mécanismes exploités dans la réalisation de jeux de type “Escape the room”

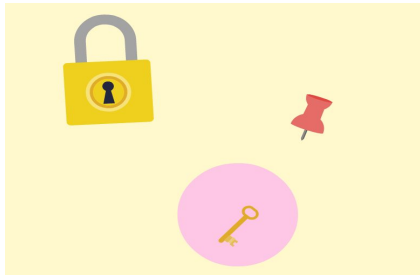

Avant propos



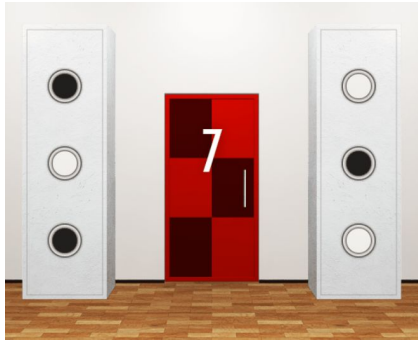
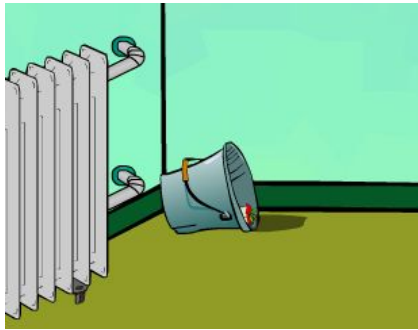
Ce document présente une liste (non exhaustive) de mécanismes d'interactions généralement utilisés dans les jeux (mobiles ou PC) proches du concept de “Escape the room”.


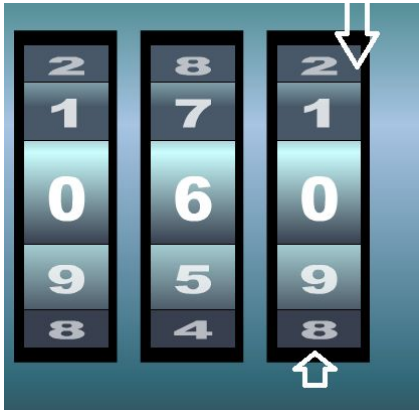
Ce document servira de base pour 1/ identifier les mécanismes pertinents pour des enfants autistes, 2/ adapter (éventuellement) / proposer concevoir des scènes

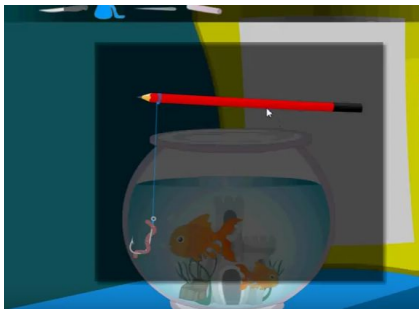


Liste de mécanismes d'interactions

Mécanisme / interaction	Exemple	Précisions
Disposer une indication non explicite dans la scène	Bleu/rouge/vert/jaune On observe des bouteilles de chacune de ces couleurs dans l'ordre sur une étagère	La séquence de couleur est indiquée sur des objets dans la scène
Casser un objet pour trouver un autre		La clé d'une porte ou d'un cadenas est enfermée dans un box, glaçon ou ballon et il devrait trouver l'outil adéquat pour libérer la clé.
Stocker des objets dans l'inventaire pour s'en servir après	L'apprenant a trouvé une clé cachée donc il la met à l'inventaire	Par un seul clic droit sur l'objet désiré
Ouverture d'un objet par un clic droit	Cliquer sur un coffre ou un tiroir d'une commode pour l'ouvrir	l'apprenant lors d'un clic sur l'objet doit savoir si ça va partir à l'inventaire ou il va s'ouvrir : deux actions différentes qui se font de la même manière(clic droit)
Sélectionner l'objet qui est dans l'inventaire et cliquer sur la place dans laquelle on souhaite le déplacer	Afin d'allumer une bougie, on déplace la boîte d'allumette sur la bougie Ou bien pour creuser un pot on déplace le pelle sur le sable dans le pot	L'apprenant doit connaître la relation fonctionnelle entre une allumette et une bougie/ pelle et pot
Cliquer sur des flèches pour passer d'une scène à une autre Cliquer sur les escaliers pour monter ou descendre		Dans une maison l'apprenant peut se déplacer d'une chambre à une autre et récupérer les objets
Changer de perspective (zoom ou modif camera dans la scène)		

<p>Ouverture d'une porte en frappant sur la porte (des clics avec la souris ou le doigt si on est sur tablette) Ou bien en glissant la porte avec le doigt de droite à gauche ou de bas en haut</p>		<p>L'apprenant est censé savoir les types de portes et que pas toutes les portes s'ouvrent de la même façon</p>
<p>Suivre une sériation donnée (guidée)</p>		<p>L'apprenant doit ranger les items dans un ordre logique donné</p>
<p>Suivre un modèle (un motif) donné</p>		<p>L'apprenant doit analyser la scène et les indices donnés</p>
<p>Déplacement d'un objet interactif non sélectionnable (pas prévu pour aller dans l'inventaire)</p>	<p>Mettre des objets éparpillés dans la scène dans un ordre donné</p>	<p>Ça ressemble beaucoup à faire suivre une sériation donnée</p>
<p>Plusieurs clics sur un objet pour le faire bouger ou tomber et récupérer ce qui est dedans</p>		<p>Ici la pomme était cachée et pour savoir ce qui est dans le sot il fallait le faire bouger jusqu'au verser ce qui est dedans</p>

<p>Varier des numéros en cliquant sur des flèches jusqu'à obtenir les numéros convenables permettant d'ouvrir une porte ou un coffre-fort</p>		<p>Les numéros vont être déduits d'un indice dans la scène</p> <p>Par exemple pour la phrase "1 day" écrite sur la porte Le numéro correspondant sera 24 (nombre d'heures)</p> <p>Ou bien pour "Mai" qui est en gras sur la porte Le numéro correspondant sera 31 (nombre de jours)</p>
<p>Défiler des numéros</p>		<p>Cliquez en haut/bas jusqu'à obtenir les numéros convenables permettant d'ouvrir un coffre-fort</p>
<p>Un double clic(ou bien juste poser la souris sur l'objet) permet d'acquérir des informations sur les objets cliqués</p>	<p>"a letter" "What could the zombie want?"</p>	<p>Par un double clic sur un objet dans l'inventaire on aura une définition de l'objet genre "a letter" ou avec un double clic sur un objet/personnage dans la scène on aura une phrase descriptive genre "What could the zombie want?"</p>

<p>L'utilisateur a la possibilité de rassembler/utiliser plusieurs objets de l'inventaire ensembles</p>		<p>Un crayon est assemblé avec un fil et un verre afin de faire bouger le poisson</p>
<p>Rendre l'objet utilisé à l'inventaire</p>		<p>Un objet utilisé dans l'inventaire soit il se disparaît après son utilisation ou bien l'apprenant doit le rendre à l'inventaire utilisé dans l'inventaire soit il disparaît (sera désactivé) après son utilisation ou bien il reste toujours valable (actif) donc c'est à l'apprenant de le rendre à l'inventaire</p>
<p>Associer un objet de l'inventaire avec une partie du décors</p>	<p>Manivelle dans une empreinte dans un mur (pour ouvrir une trappe)</p>	<p>Clic sur l'objet de l'inventaire puis clic sur l'empreinte</p>
<p>Zoomer sur une partie de la scène</p>	<p>Observer une étagère où sont disposés des objets</p>	<p>Clic sur une zone de la scène générale qui contient l'étagère</p>
<p>Dévoiler une partie cachée de la scène</p>	<p>Cliquer sur le tapis pour qu'il se soulève et dévoile un objet ou une trappe</p>	<p>Cliquer sur un élément du décors (souvent mobilier)</p>

Sources

- Brick-Building-Escape
- Doors
- Can you escape
- Creepy tomb escape