



**B.N.E.H**

Nous écrivons aujourd'hui  
le futur de l'Histoire

**Bureau National  
des Enquêtes historiques**

- Département de bio-électronique -

Protocole d'expérimentation  
Emmet 098764

**CONFIDENTIEL**

**DOSSIER D'ADMISSION**

76648298R

Nom : Skylander

Prénom : [REDACTED]

Date de naissance : 05.25. [REDACTED]

**SKYZO - LE JEU AUDIO URBAIN**

Créé par : Gildas BENOIT - Production : Sound-a-Like

**DOSSIER DE PRÉSENTATION**

Version du protocole : [REDACTED]





**B.N.E.H**

Nous écrivons aujourd'hui  
le futur de l'Histoire



Département de bio-électronique  
Protocole d'expérimentation Emmet 098764

## Dossier d'admission

Sujet de test N° 1 :

Nom : Skylander

Prénom : ██████████

Date de naissance : 16/06 ██████████



**A SURVEILLER**

**Examen psychologique préliminaire en date du 02/07/██████████**

Le sujet ██████████ Skylander a été sélectionné parmi ██████████ candidats potentiels, pour son parcours professionnel exemplaire. Sorti major de sa promotion de l'Institut des Etudes Historique et Archéologiques en ██████████, il a mené une thèse sur « l'essor des Églises monophysites au sein du christianisme au cours VIIe siècle dans l'empire Perse ». Son esprit d'analyse, et sa créativité dans ses investigations (il fut le premier à faire usage de drones sous-marins pour la récupération d'artefacts enfouis) le menèrent rapidement à occuper la chaire du laboratoire d'Histoire Anthropologique de l'université de Genève, devenant ainsi le plus jeune doyen d'Europe. Ses publications récentes, portées sur les influences orientales dans l'art de la renaissance Européenne prouvent une ouverture d'esprit et un éclectisme idéal pour l'expérimentation Emmet.

Néanmoins, j'émet quelques réserve quand à son passé familial instable. Sa mère a disparu alors qu'il n'avait que 3 ans, dans des circonstances jusqu'à présent inconnues. Elevé par son père, ██████████ et Skylander, polytechnicien, consultant scientifique auprès du département d'état des technologies militaires, souvent absent, et par sa sœur, ██████████, de 20 ans son aînée, il présente rapidement les signe d'un manque de repère affectifs évident. C'est ce qui le poussera à s'isoler, et à passer le plus clair de son temps libre à la bibliothèque municipale, ou il développera sa passion brûlante pour l'Histoire. Silencieux, réservé, doté d'une mémoire eidétique et d'une extrême intelligence, tous les signes indiquent une nette propension au syndrome d'Asperger, bien que ce syndrome ne fût pas encore bien connu à cette époque, ce qui justifie l'absence de diagnostic.

Le décès de son père, le 08 Août ██████████, en cours de mission (dossier militaire N° ██████████ - classé Secret Défense), ne fera qu'approfondir son isolement. Sa sœur lui donnera tout l'affection possible, mais cet épisode laissera une trace indélébile dans le comportement du sujet.

Un épisode attire particulièrement mon attention à la lecture de son dossier psychologique scolaire. Pris à parti par des camarades alors qu'il avait 14 ans, il fut pris, d'après les témoins, d'une colère insurmontable et envoya 3 de ses tyrans à l'infirmerie. Certains de ses professeurs, seuls à le connaître un peu mieux que les autres diront qu'il n'était plus lui-même, allant même jusqu'à évoquer un dédoublement de personnalité qui se reproduira à plusieurs reprises au cours des années suivantes. Interné en hospitalisation de jour au cours de l'année ██████████ à la clinique ██████████ à ██████████, il sera finalement diagnostiqué schizophrène de type I, et mis sous traitement AMISULPRIDE et RISPÉRIDONE, traitement toujours en cours.

Je préconise donc la plus grande prudence, et une surveillance accrue du sujet au cours de l'expérimentation. Nous ne connaissons pas les effets à court et long terme du Dispositif I.N.T.R.A Mk ██████████. Je propose d'appliquer le protocole ██████████, avec l'application d'un agent double de liaison Unique, en contrôle systématique et permanent.

Document trouvé dans les archives du BNEH...  
Qu'est-ce que c'est que ce charabia ??  
On dirait un rapport de psy. Curieux...

Dr S ██████████



**B.N.E.H**

Nous écrivons aujourd'hui  
le futur de l'Histoire

## Présentation du projet

### En résumé :

**SKYZO est un ARG Audio Urbain Transmédia multi-joueurs**, construit autour d'un nouveau gameplay narratif basé sur l'audio (en son 3D spatialisé), et sur la mobilité dans un environnement réel urbain, une rencontre inédite entre un parcours sonore et la scénarisation et le gameplay d'un jeu vidéo.

**L'histoire :** Skylander est un jeune historien sans histoires, jusqu'au jour où il est recruté par une mystérieuse agence, le **Bureau National des Enquêtes Historiques**, qui lui implante une puce neuronale, appelée I.N.T.R.A.S. (Implant Neuronal Temporel de Réalité Augmentée Sonore) pour réaliser des voyages temporels sonores afin de résoudre de grandes énigmes historiques jamais résolues. Il devient un agent temporel, ou Tempo...

Malheureusement, après plusieurs missions temporelles pourtant réussies, l'implant commence à se détraquer et rend notre héros schizophrène. **SKYZO = SCHIZO ??**

Il ne sait plus qui il est, oublie son passé, il entend des voix, il se sent traqué, épié...

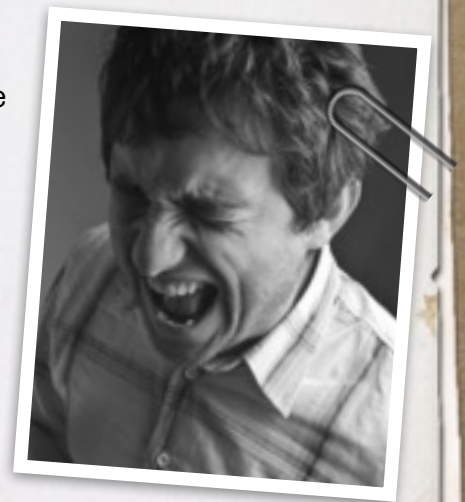
La seule personne en qui il ait encore confiance est son amie Sarah, qui est également son agent de liaison en mission, le guidant et lui donnant les informations nécessaires depuis le QG.

Méfiant, il mène son enquête, et découvre que son employeur, le B.N.E.H, a pris connaissance de ce dysfonctionnement de l'implant, et veut le « neutraliser » à tout prix avant que l'affaire ne s'ébruite. Il doit fuir et se cacher dans l'espace... et le temps ! Dans une ultime tentative de se déplacer dans le temps, il se retrouve « déconnecté » de son corps, perdu entre 2 dimensions temporelles. Grâce aux connections de sa puce INTRAS, il peut néanmoins continuer à communiquer avec Sarah via son interface de synchronisation INTRACOM (Interface Neuro-connectée de Télétransmission Radio Asynchrone et de COMMunication. )

Ensemble, ils vont tenter de découvrir la vérité, échapper à leur poursuivants, et retrouver le corps de SKY. Ils vont découvrir que la mort du père de Sky, dans d'étranges circonstances 20 ans plus tôt, est étroitement liée à leur sort.

**Entre schizophrénie, complot et paranoïa, difficile de discerner le vrai du faux !**

Nous pourrons également suivre les aventures de nos héros à travers différents épisodes déployés en transmédia, dont une série de fiction radio en son binaural...





Dans les locaux du B.N.E.H en [redacted]  
Mise en place du premier SuperCalculateur  
à intelligence artificielle [redacted] (Système  
Automatique Réponse Logicielle Humaine)  
par le professeur Robert Glendon.

**Rapport d'enquête sur l'organisation  
dénommée : Bureau National des  
Enquêtes Historiques (BNEH) :**

Après 3 mois d'enquêtes et avec le soutien des plus hautes autorités du pays, il nous est actuellement impossible de déterminer la nature de cette organisation. Celle-ci semble émaner d'une fondation de droit privé, mais tout porte à croire qu'elle bénéficie de la protection et de fonds secrets de l'état tant le mystère autour de celle-ci est bien gardé. Tous les dossiers y faisant référence sont classés secret défense niveau 8.  
dans l'impossibilité de terminer cette enquête, je déclare l'affaire classé.

Agent [redacted]  
le [redacted]



Le prototype Mk.1.278  
du dispositif de localisation sonore  
de l'INTRAS, implanté pour la  
première fois en [redacted]  
sur le sujet [redacted]



La version finale  
N°.5A2AH de l'INTRAS



**B.N.E.H**

Nous écrivons aujourd'hui  
le futur de l'Histoire

Étrange ?? le site [bneh.net](http://bneh.net)  
semble fermé depuis 1997...



## **Le dispositif transmédia en résumé :**

- **Site officiel** de présentation du jeu : skyzo-lejeuaudio.com
- **Site web narratif** : le site du BNEH ([bneh.net](http://bneh.net))
- **A.R.G** : multiples médias, réseaux sociaux et pages web (videos, audio, comptes twitter scénarisés des protagonistes, pages wikipédia, google maps, ETC)
- **Application smartphone** : le jeu audio urbain (iOS et Android)
- **Série podcast audio** en son binaural, en téléchargement et en **diffusion radio**

### **En option :**

- **Docu TV / web docu / docu fiction** sur le thème de l'identité, et de la schizophrénie, des neurosciences, des maladies mentales.
- **Roman graphique interactif** sur tablette

En parallèle, le concept de jeu audio géolocalisé est décliné sous forme de **Serious game** dédié à **la culture, au patrimoine, au tourisme et à l'événementiel :**

**TEMPO** (plus d'info en P. 29)

Chaque épisode de TEMPO est écrit **sur-mesure** pour le lieu qui l'accueille, mêlant l'univers fictionnel de SKYZO (Sky, historien et voyageur temporel) à l'histoire ou au contenu réel du lieu.

Ce dispositif est **destiné à un public plus jeune** : les digital natives (8-16 ans), et à un public **familial. Le scénario et le game play sont adaptés à cette cible.**

### **TEMPO dispose de son propre dispositif transmédia :**

- **Plateforme web**, sur laquelle on retrouve des information sur le jeu, les différents épisodes et les différentes lieux de visite, des quizz, ETC
- **Application mobile** : le jeu audio, en téléchargement ou en location
- **BD** et goodies en vente en ligne ou en boutique.

## Gameplay :

Conçu comme un A.R.G (Alternate Reality Game)

Le jeu se déroule en 2 temps :

### Temps 1 : L'enquête

**Le joueur prend connaissance des personnages et du complot sur le web.**

Centré autour du « faux » site du BNEH (<http://bneh.net>), une chasse aux indices disséminés dans de nombreuses pages et à travers **de nombreux documents** : vidéos, extraits sonores, posts sociaux (twitter, instagram) Wikipédia, google maps, cachés par **des codes et énigmes**, et également SMS, e-mails, et appels téléphoniques.

Progressivement, le joueur rentre dans l'histoire. Puis **le Tempo Sky va entrer en contact avec le joueur** et lui demander de l'aide.

### Temps 2 : la traque

**Le temps de l'action : le joueur doit choisir son camp :**

- **Aider Sky, et « devenir » lui.** Sky étant « perdu » dans le temps, il va pouvoir reprendre contrôle sur la réalité grâce au joueur qui se sera « synchronisé » avec lui via son interface INTRACOM.
- ou **devenir agent** au service du BNEH et le traquer... et l'éliminer.

**La suite du jeu va se dérouler dehors, en ville,** en temps asynchrone **contre les autres joueurs de sa ville.**

**Après avoir téléchargé l'application mobile** (« l'interface de synchronisation » dans le jeu), **le joueur doit se rendre dans une zone de jeu** (zone urbaine, prédéfinie)

**S'il a choisi le camp « Sky » :** Il doit **collecter les indices sonores**, disséminés dans la zone de jeu, afin de mettre au jour le complot du BNEH, et trouver le moyen de **retrouver son propre corps** et revenir dans le présent. Il doit également **échapper aux agents** qui le poursuivent.

Pour ce faire, il va devoir **se déplacer dans l'espace**, mais aussi **dans le temps**.

Ainsi, il pourra échapper à un ennemi, pourtant présent en même temps que lui au même endroit en se décalant dans une autre époque.

Mais, un ennemi pourra également le « retrouver » alors qu'il à joué plusieurs jours avant ou après !

**S'il a choisi le camp des « agents »**, le joueur devra **retrouver l'agent Sky** et ses multiples occurrences (représentées par tous les joueurs qui auront choisi de devenir Sky), **dans l'espace ET le temps**, ainsi que de **collecter les preuves** du complot avant lui.

## Géolocalisation et zones de jeu :

- Le jeu fait usage du **Google Maps Engine**. Les zones de jeu sont prédéfinies (en fonction de la densité urbaine) autour de toutes les villes du monde.
- Lors de la connexion d'un joueur, Le jeu identifie tous les autres joueurs de sa zone, et leur position présente et passée.
- **Le jeu «génère » un parcours de jeu** autour de la position de départ du joueur, et « place » les indices.
- Chaque session de jeu dure entre 30 et 90 minutes.
- Si plusieurs joueurs sont actifs en même temps, le jeu en tiendra compte en priorité.
- Si peu ou aucun autre joueur n'est présent au moment de la connexion, le jeu prendra compte de leurs actions lors de leur sessions de jeu passée
- Si peu ou aucun autre joueur n'a joué dans la zone, le jeu générera des PNJ.

• **Les personnages et interactions sonores sont de 4 types :**

- 1) **Sarah** agit comme un «guide» et donne des indications au joueur via une radio. Le son de sa voix n'est pas spatialisé, et localisé à droite à la manière d'une oreillette radio.
- 2) **L'ordinateur central.** D'une voix de synthèse, il (ou plutôt, « elle ») assiste Sky et Sarah, en leur apportant informations et documents.
- 3) **Les personnages temporels en Réalité Augmentée :** L'environnement sonore de l'époque dans laquelle Sky voyage : Foules, ambiances, et personnages secondaires.  
Ces sons et voix sont en son 3D, ils dépendent de l'orientation et de la position du joueur (ou plus précisément de son téléphone).

Ces voix peuvent paraître très proches, ou plus éloignées, devant ou derrière le joueur. Elles peuvent sembler venir d'une rue précise par exemple. La clarté et le rendu de ces voix dépend de la position précise du joueur. Par exemple : si les personnages marchent, il faudra marcher à leur hauteur pour suivre la conversation. Si on est trop loin, la voix se perdra !

- 4) **Des «voix intérieures» du personnage.**  
**L'implant de SKY l'ayant rendu Schizophrène, il a donc développé plusieurs personnalités (dont celle du joueur lui-même) et entend ces voix dans sa tête.** Ces voix vont le guider, lui intimer des choix, ou peut-être même faire remonter des souvenirs, réels ou non. Ces personnalités vont évoluer au cours du jeu, en fonction des choix de chaque joueur. Ainsi, certaines personnalités vont progressivement prendre de l'importance, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une, la « vraie », fruit des choix et des actions du joueur. Sky et le joueur ne feront alors plus qu'un. Non spatialisées, elles se situent au centre de la tête de l'auditeur.

## **Pourquoi « SKYZO » ?**

**L'idée d'un personnage schizophrène, avec plusieurs personnalités est au cœur même du concept central de SKYZO.**

Tout est parti en effet de ce questionnement : comment faire pour que tout joueur, homme ou femme, jeune ou vieux, chacun avec sa personnalité propre, avec sa façon de jouer puisse s'identifier au personnage central ?

Tout simplement si ce personnage n'a pas UNE, mais plusieurs identités, dont celle du joueur !

Dessin original de Stéphane Debeurme





## Autres informations sur le gameplay :

- **L'écran du smartphone** est une interface donnant **des informations complémentaires** : géolocalisation (plan), rappel des missions, collector d'assets, position de ses alliés et ennemis, objectifs, temps de jeu, messagerie interne, ETC...
- Il est parfois nécessaire d'**utiliser le smartphone pour effectuer des actions précises** (voir ci dessous). Certaines séquences se joueront également sous forme de vidéos (cameras de surveillance, satellite) ou en réalité augmentée.
- Les énigmes se situent à des «carrefours» ou embranchements du jeu et permettent de choisir une voie qui peut mener au but final, ou rallonger le chemin, augmenter la difficulté du jeu ou mener à la mort du personnage ou à une fin prématurée.

Les différentes interactions à inclure dans le jeu dépendront d'un côté de **leur utilité ludique** dans le jeu, mais surtout **de critères technologiques, financiers et de temps...**

- Il est envisagé de n'en exploiter qu'un nombre restreint dans un premier temps puis d'en inclure d'autres au fil des mises à jour, et cela, en fonction des ressources.

## Les énigmes :

**Un simple choix** basé sur le scénario, les dialogues ou les indications de Sarah ou de l'ordinateur central, ou exiger de **faire une action** (se repérer sur le plan ou à la boussole, prendre une photo, enregistrer un son...) ou résoudre un **problème de réflexion**... Certaines épreuves se joueront sur **la rapidité** à rallier un point donné.

## Interactions possibles :

- Parler à voix haute
- **Suivre une voix** (localisation dans une rue à un carrefour...) **ou un bruit (de pas)**
- **Utiliser le micro longue portée** (permet de viser et d'entendre à distance ou à travers les murs)
- **Prendre une photo** d'un lieu précis (comparaison avec une référence) ou analyse de l'image, avec application de «filtres» faisant apparaître une information...
- Suivre un déplacement via une **vue satellite**
- Utiliser un «**sonar**» qui donnera la direction à suivre avec un bip localisé...
- Suivre une action en **Réalité Augmentée video** (Une sorte de boost signal, utilisable une seule fois, permettant au joueur de voir le futur pendant quelques secondes, mais créant un «malus» joueur. ex : bruit désagréable)
- Flasher un QRcode
- Se connecter **à une borne** pour télécharger des infos
- **Course contre la montre** (courir)
- **Com' radio perdue** : le QG appelle sur le **téléphone** ou laisse un **message SMS**.
- Entrer des **coordonnées GPS**.
- **Résoudre un puzzle ou un code**. (ex : anagramme pour retrouver le nom d'une rue...)
- ETC...



Il sera possible de suivre des personnages grâce au bruit de leurs pas (ici, par exemple, des graviers)

## **Options de jeu**

Ces options sont limitées. Elles s'acquièrent avec la progression du jeu et les points de compétence ou **s'achètent in-app**

### - **Les médicaments :**

- les voix intérieures disparaissent
- Acheter une voix / personnalité d'aide, plus avisée
- Un "clarificateur" permet de discerner la bonne voix pendant un moment...



### - **Les options de l'intracom' :**

- Voyage temporel
- **Mode « Ninja »** : le joueur devient invisible aux autres
- **Vol « ninja »** : permet de voler des indices
- **Mode retardateur** : la position du joueur est transmise avec une minute de retard
- **Time shift** : décalage de quelques secondes, permettant de rattraper un retard ou de réécouter une conversation, ou de gagner du temps pour échapper à ses ennemis
- **Boost radar** : permet d'étendre la zone de vision des autres joueurs
- **Boost radar temporel** : permet d'étendre la page temporelle du sonar (les indices et ennemis sont répartis sur plusieurs époques !)

### - **Les options de jeu multi-joueur :**

- **Partie privée** : Pour jouer uniquement avec ses amis, en temps réel (jeu type « cops&robber », avec 1 seul « Sky »)

## Avant de jouer :

- Le joueur définit via **un formulaire d'inscription** :
  - son sexe
  - Ses informations de contact (N° de portable, e-mail)
  - son pseudo
  - sa zone géographique (afin de pouvoir proposer un parcours à proximité)
  - **Sa capacité de mobilité** (courir, marcher, en fauteuil...)
- Il est bien sûr synchronisé avec les **réseaux sociaux** (fb connect)
- **Une annonce de sécurité** prévient également le joueur de l'importance de rester «connecté» au réel, et d'être prudent lors de sa déambulation, notamment lorsqu'il traverse une rue, de respecter les espaces privés, et de ne pas s'aventurer seul dans des lieux qu'il ne jugerait pas sûr...
- Après Inscription, le jeu propose **un tutoriel** sur l'interface et les différentes actions à mener. Il donne ensuite un rendez-vous sur un lieu précis (et facile à identifier : ex: le parvis d'une gare).
- Après démarrage, le jeu se déroulera en pseudo «temps réel»... le temps que mettra le joueur à résoudre une énigme ou à rallier un point sera donc décisif ! (d'où l'option du curseur de mobilité, le jeu pouvant s'adapter).



## Technologie :

- Skyzo se joue via une **application smartphone** et exige le port d'un casque audio stéréo, si possible avec micro intégré.
- Il utilise les capteurs de géolocalisation, boussole, **gyroscope**, capteurs de mouvement, appareil photo, enregistreur sonore. Il exige une connexion cellulaire de bonne qualité (3G ou 4G). Il utilise également les fonctions de téléphone, d'e-mail et de SMS.
- L'application sera développée sur les **plateforme iOS et Android**, représentant une grande majorité des terminaux.
- Elle sera développée par **la société Vertical** (fiche et descriptifs ci-joints), **sur Unity**, moteur de jeu très répandu, et dont les caractéristiques techniques correspondent parfaitement au développement du jeu, et est particulièrement adapté au dispositifs mobiles. De plus, sa licence d'exploitation est gratuite sur mobile.



### Unity for mobile development

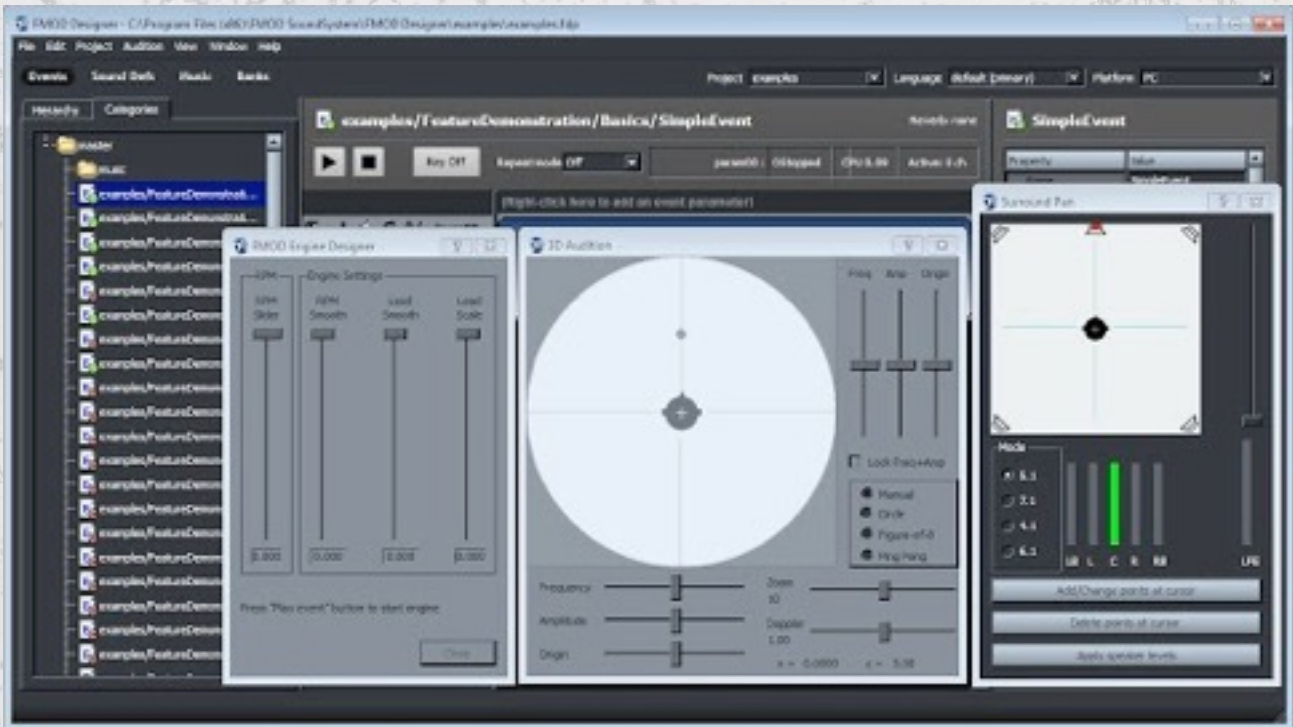
Mobile game developers choose Unity to create and market high-quality games with less time, cost and effort. They have an entire mobile game development ecosystem at hand, starting with a powerful rendering engine and a continuously updated development toolset with Unity 4.x

The ecosystem includes the awesome Asset Store, full of thousands of ready-made assets; in-depth Documentation and training, new Online Services to market and monetize your game, and valuable advice from ever-expanding communities of professional Unity mobile developers.

Unity 4 brings new features such as real-time shadows, dynamic fonts and full multi-screen AirPlay support that allows users running iOS version 4.3 or later to use AirPlay to stream content direct to their HDTV.



- **La partie Audio**, très importante, sera intégrée dans le moteur Audio FMOD, lui aussi parfaitement adapté aux besoins du jeu, notamment pour sa gestion très puissante du son 3D. Y seront incluses des bibliothèques de gestion du son 3D disponibles en tant qu'assets Unity, notamment le module 3Dception de Two Big Ears.



## **Contexte et enjeux artistiques, technologiques, économiques, sociaux**

**Skyzo est un jeu audio urbain.** Il s'inscrit dans une recherche d'un nouveau gameplay, d'une nouvelle façon d'aborder le jeu, et notamment de l'audio, encore trop peu exploité dans le jeu vidéo. Il est congruent avec de nouvelles formes de jeux apparus récemment : réalité augmentée, réalité alternée, jeux urbains, balades sonores, audio guides interactifs, jeux sociaux, mondes virtuels et massivement multi-joueurs...

**Il repose sur des innovations récentes** dans le domaine de l'audio et de l'évolution de la puissance de l'informatique embarquée (smartphones), et tente de les exploiter de manière plus poussée. Urbain, il sort de la « bulle » du jeu vidéo classique où le joueur est « enfermé » chez lui, devant son écran (ou s'enferme devant son écran portable, smartphone ou tablette, en déplacement ou hors de chez lui). Ici, le joueur est acteur de sa ville, attentif, mobile, presque sportif parfois... Il redécouvre son environnement sous un nouveau jour, prête attention à de nouveaux détails... Cela peut être un atout qui pourra être exploité par les collectivités...

**D'un point de vue économique,** il s'inscrit dans le marché grandissant des jeux vidéo (plus gros marché de loisir au monde devant le cinéma), et notamment de l'explosion des jeux mobiles. Son modèle économique sera donc celui d'un jeu mobile, avec un premier chapitre gratuit permettant une distribution plus large, et des achats « in-app » permettant de financer des contenus supplémentaires...

**Il prend son originalité** sur un usage encore très sous-exploité et très peu connu du grand public : Le son. Là où 99,9% des jeux sont basés sur le visuel (et où l'audio n'est qu'un accompagnateur plus ou moins présent et exploité), l'audio permet une immersion plus profonde, et un attachement affectif plus fort.

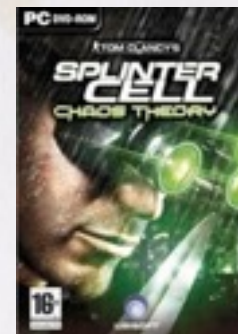


## ► Sources d'inspirations :

Parmi mes inspirations, on peut citer :

- **Des Jeux en réalité alternée (ARG) :** Halo2 : ilovebees (42 Entertainment, USA), Can you stop it (Lille, faberNovel pour SFR), Les Fusibleus (faberNovel pour Monet), AltMind (Lexis Numerique pour Google)... INGRESS
- **Des jeux audio :** Blindside (Aaron Rasmussen and Michael T. Astolfi), Papasangre (Somethin' Else), Ear Monsters (Ear Games)
- Des application sonores interactives : RjDJ, Dimensions (Reality Jockey Ltd)
- Des jeux urbains : Xilabs (gps invaders, AR dive, ...)
- **Des parcours sonores :** Topophonies, Messages situés (Orbe), Space 140...
- mais aussi : Les technologies de son 3D : A-volute (Tourcoing), qsound (Australie), Sonic Emotion (Paris / Suisse), La réalité augmentée : Layar, Onspot...
  
- **Des jeux vidéos :** (voir extraits ci-après)
  - Splinter cell (Ubisoft, 7 épisodes entre 2002 et 2013)
  - Assassin's Creed (Ubisoft, 4 épisodes principaux entre 2007 et 2013)
  - Remember me (DONTNOD, 2013)
  
- **De nombreux films d'action, d'espionnage, et de science fiction, notamment :**
  - Déjà Vu (Tony scott, 2006) (thème du voyage dans le temps)
  - La mémoire dans la peau (Doug Liman, 2002) (Thème du complot)
  - Identity (Jeff Mangold, 2003) (Thème de la schizophrénie)
  - Retour vers le Futur (Robert Zemeckis, 1985) (thème du voyage dans le temps)

**Sources d'inspirations (en images) :**



## Valeur ajoutée :

- **Un concept inédit** : mêlant habilement promenade sonore et jeu vidéo.
- **Un game play novateur**. Pour la première fois, fiez-vous à vos oreilles pour bouger et jouer !
- Usage (et recherches) du **son 3D**, ou son binaural, permettant une immersion sonore réaliste
- Recherches sur la **geolocalisation indoor**, grâce notamment à des balises Bluetooth LE (iBeacons)
- Recherches sur la géolocalisation intelligente en temps réel, grâce au **Google Map Engine**.
- Un véritable **univers narratif, riche et déployé en transmédia**. De vrais personnages à la personnalité complexe, qui vivent en dehors du jeu (réseaux sociaux)
- **Dans la tendance 2015** : le retour du média son, l'explosion des podcast narratifs
- **Tempo, le serious game culturel** issu du concept SKYZO, permet de découvrir un lieu en s'amusant. Il pousse les jeunes à sortir, à bouger, à se cultiver et à découvrir en utilisant leur propres codes... (voir détails en fin de dossier)

## ► Sécurité de la propriété Intellectuelle :

L'ensemble de l'œuvre et du gameplay est déposée sur **e-dpo**, service de dépôt et de protection de propriété intellectuelle de **la SACD, société des Auteurs**.

**Visuel principal :**



Retrouvez tout l'univers SKYZO sur :  
<http://skyzo-lejeuaudio.com>

**\*\*\* ALERTE SPOILER \*\*\***

**Le scénario est construit sur plusieurs niveaux.** Au cours de leur enquête dans le jeu, et des épisodes suivants, les joueurs vont découvrir que la vérité est plus complexe qu'elle n'y paraît.

En vérité, le BNEH et les puces INTRAS ont réellement existé, mais SKY n' jamais fait partie du programme, et pour cause : Il n'existe pas !

Enfin, il n'est pas le jeune historien devenu schizophrène. ???

Les test du BNEH ont eu lieu dans les années 80, menées par le professeur Robert Skylanski, sa fille Sarah, et son équipe.

Les premiers implants vont se trouver défectueux, et le BNEH va décider de fermer le programme, et éliminer les 4 testeurs. Seulement, dans un ultime espoir de sauver son père, Sarah va réussir à récupérer les 4 implants, et à les reconnecter en réseaux. Elle va faire une découverte incroyable : les implants ont « absorbé » la personnalité de leur porteurs.

Malheureusement, en les connectant en réseau, ces personnalités vont se mélanger, et former une entité consciente autonome. Comme notre subconscient le fait pendant nos rêves, cette entité va tenter de combler les trous et les incohérences de son existence, et se créer une vie : l'agent Skylander. Pourquoi a-t-il tant de connaissances historiques (accès à la base de données historique du BNEH) ? Il doit forcément être historien ! Son nom ? Un mélange des noms des 4 testeurs. Ses « voix » ? Celles des testeurs ! Son père ? La plus « forte » des personnalités, celle du créateur des INTRAS, le père de Sarah...

Et Sarah ? Elle a vite compris ce qui se passait, et a décidé de le préserver en jouant le jeu. Les trous de mémoires entre les missions et à propos de son enfance sont dus à un défaut de l'implant.

Sky ne peut subsister que dans le réseau. Il peut communiquer via les réseaux sociaux. Il croit être coincé dans le passé, rechercher désespérément son corps... Grâce aux joueurs, connectés au réseau, il peut avoir un contact tangible avec la réalité, voir, toucher, se déplacer...

**Sarah, elle, cherche toujours un moyen de ressusciter son père !**

Et si un troisième niveau de vérité existait en dessous ?

Trouvé un drôle d'acronyme dans un document secret du BNEH : il y est fait mention du module S.A.R.A.H...

## En résumé :

TEMPO est la déclinaison « serious game »  
patrimoine/culture/tourisme du concept  
de jeu audio géolocalisé et de l'univers narratif de SKYZO  
Plus d'info en P.29

# SKYZO

# LA VIE DE SKYLANDER

FAITS MARQUANTS ET ÉPISODES

Age fictif  
(Temps repère)

T 0	■	Naissance
T 17	■	Son père, Robert, meurt
T 20	■	Etudes et travail d'historien
T 30	■	<b>Temps, m'entends-tu ? (le premier voyage)</b> - Roman graphique Sky découvre le BNEH et les voyages dans le temps sonore
T 31	■	<b>Les enquêtes</b> - Jeu audio Géolocalisé - serious game Culturel Il mène des enquêtes sur des énigmes historiques avec l'aide des jeunes joueurs
T 32	■	<b>Une panne inexplicite</b> - Jeu ARG simplifié Il tente de comprendre pourquoi il est resté coincé entre 2 époques
T 33	■	<b>Une mystérieuse agence</b> - Site et ARG L'apparition d'un site du BNEH éveille la curiosité des internautes
T 34	■	<b>Le premier Tempo</b> - Fiction Radio Sky enquête sur son passé, la mort de son père, et la genèse des Tempos
T 35	■	<b>Le voleur de Temps</b> - Jeu audio Urbain Des terroristes tentent de s'emparer de la puce... Sky est traqué !
T 36	■	<b>Qui es-tu, Sky ?</b> - Roman graphique Sky et Sarah enquêtent sur la vérité qui se cache derrière le BNEH
T 37	■	<b>Corps et Âmes</b>
T 38	■	<b>Ultime vengeance</b>

SKYZO

Skyzo - jeu d'aventure audio urbain ©2013 - Gildas BENOIT [gildas@sound-a-like.com](mailto:gildas@sound-a-like.com)

## à propos de la musique :

La bande originale du jeu sera fortement inspirée des tendances musicales dans le jeu vidéo, mais exprimera en elle-même le voyage dans le temps, par l'usage prédominant **d'instruments inversés et ralentis**.

Quelques exemples avec la Bande originale du prototype de tempo :  
<https://soundcloud.com/sound-a-like/sets/bo-tempo-le-jeu-audio>

L'équipe :

## **GILDAS BENOIT**

**Concepteur, auteur, game designer, sound designer, directeur artistique et producteur du projet**



### **Directeur Artistique dans la publicité pendant 12 ans**

dans plusieurs agences de Paris et Lille (voir CV en page suivante), j'ai toujours été passionné par les belles idées, les concepts transversaux, et les nouvelles technologies. En veille permanente, early adopter, je suis rapidement devenu référent dans chacune de mes agences sur les tendances et les nouveautés, prescripteur en leur temps des usages web, réseau sociaux et community management, QR codes, réalité augmentée ou virtuelle, Advergames, ARGs,... et ai adopté avant l'heure **le poste de créatif « global »** en charge des campagnes transversales...

**Musicien, passionné de son**, j'ai commencé à composer et à « sound designer » en parallèle de la publicité, jusqu'à ce que je décide que m'y consacre à plein temps **en créant ma société Sound-a-like en 2013.**

**En mai 2013**, lors d'une formation en son interactif à l'ENJMIN, à Angoulême, je découvre les promenades sonores. Séduit par le principe, mais trouvant que ça n'allait pas assez loin, **je crée le concept de jeu audio géolocalisé** avec SKYZO.

Très intéressé par la narration transversale, je conçoit **SKYZO comme un univers narratif transmédia**, dont le socle central serait bien évidemment un jeu audio, mais dont l'histoire et les personnages se prolongent bien au-delà... notamment en **fiction radio**, remettant au goût du jour les feuilletons radiophoniques d'antan, mais faisant usage des technologies d'aujourd'hui en terme d'immersion sonore et d'interactivité... Une tendance qui se confirme depuis 2014 !

**Ma passion des jeux video** et des nouvelles technologies me poussent à toujours rester en veille sur ces sujets, et m'amènent à tester, expérimenter, bidouiller avec l'Oculus Rift et autre casques VR, Arduino, iBeacons, différents micros (notamment en son binaural), à **participer à des game jam** (ZooMachine), ETC...

## **AMAURY BENOIT**

**Responsable du développement commercial**

Après des **études en management** au sein du réseau EDHEC, un **master en marketing**, et 8 ans passé en tant que responsable marketing dans plusieurs cabinets d'études **J'ai rejoint mon frère dans Sound-a-like en décembre 2014**, afin de l'aider à mettre en place **la stratégie commerciale et marketing** de la société.

# Gildas BENOIT

Né le 16 juin 1978, 36 ans, marié, 3 enfants

73 avenue d'Alsace 59100 Roubaix

06 72 87 72 75

[gildas@ound-a-like.com](mailto:gildas@ound-a-like.com)



**DIRECTEUR ARTISTIQUE**

**INTERACTIVE EXPÉRIENCE DESIGNER**  
AUTEUR, COMPOSITEUR, SOUND DESIGNER

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

### 2011-2013 : Créatif global en charge

de la conception des campagnes transversales  
(Offline/online) DPS Monebak Lille

2011-2013 : Professeur de Créa Publicitaire *ISTC Lille*

2006-2011 : Directeur Artistique Sénior

DPS Monebak Lille - Conception, réalisation, exécution  
de campagnes Print

2004-2006 : Directeur artistique junior

*Euro RSCG Compagnie Lille*

2001-2004 : Assistant Directeur Artistique

*McCann Erickson Levallois-Perret*

1998 à 2001 : Stages Hémisphère Droit *Clichy*,

*Publicis Hourra!* et *Studio Penez Lille*, *DeKindt Advertising Miami*

### 2014 : 1er Prix des Digital Creativity Awards

2014 : finaliste des DIY DAYS Paris

### 2014 : Création de TEMPO, serious game culturel issu du concept SKYZO

[tempo-lejeuaudio.com](http://tempo-lejeuaudio.com)

### 2013 : Naissance du projet SKYZO, Jeu Audio Urbain Transmedia en immersion sonore 3D.

[skyzo-lejeuaudio.com](http://skyzo-lejeuaudio.com)

### 2013 : Installation à L'Imaginarium,

au cœur de la Plaine Images Tourcoing,

### 2011 : Création du Studio «Sound-a-like»

Composition de musiques de publicité et de films  
web, Voix off, identité sonore, sound design

Travaux à découvrir sur [sound-a-like.com](http://sound-a-like.com)

## FORMATION

1999-2001 : Sup de Création *Roubaix*

1996-1999 : Institut Supérieur de Design *Valenciennes*

1996 : Bac S

*Passionné et veille très active sur les NTIC*

**Mai 2014** : Formation Transmedia Training *Pictanovo*

**Mai 2013** : Formation Sound design et dispositifs  
interactifs - ENJMIN, Angoulême

**Autodidacte** en composition, harmonie, techniques  
du son, marketing sonore...

## COMPÉTENCES INFORMATIQUES

Parfaite maîtrise d'Adobe Illustrator, Photoshop,  
InDesign, Acrobat

Bonne connaissance de Flash, AfterEffects,

Dreamweaver, Imovie, Final Cut, Muse, edge...

outils web et de blogging

Parfaite maîtrise de Logic Pro, instruments et effets  
virtuels et des environnements audionumériques en  
général.

Connaissance de FMOD et Wwise, Unity 4,  
MaxMsp, PureData, Arduino,...

## LANGUES

Anglais Courant.

## DIVERS

Bafa, Musicien amateur : bassiste, clavier  
(groupe de chanson rock : Les Postits).

Veille, tests, expérimentations sur Oculus Rift,  
micros binauraux, iBeacons, makey makey...



# Amaury BENOIT

Né le 09/08/1980

36 rue Francisco Ferrer - 59800 Lille - France

E-mail: amaury@sound-a-like.com

Tel: 06.24.55.42.53



## COMPETENCES

- **Marketing et études de marché:** Techniques d'études quantitatives et qualitatives - Analyse statistique et géomarketing - Gestion opérationnelle de produit (Mix marketing) - Intelligence de marché - Aménagement commercial.
- **E-Business :** Communication web (réseaux sociaux, campagnes e-mailing) - Gestion de trafic (référencement, web analytics) - Etudes en ligne - Marketing mobile.
- **Négociation internationale :** Maîtrise de 2 langues étrangères (anglais et espagnol) - Techniques de vente - Communication interculturelle - Management d'équipe.

## EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

- 2014 - *Auj.* **SOUND-A-LIKE** (Sound Design et Audio Games), Tourcoing - FRANCE - **DIRECTEUR COMMERCIAL ET COMMUNICATION.**
- 2011 - 2014 **IMPLANT'ACTION** (conseil en aménagement commercial), Tourcoing - FRANCE - **CONSULTANT MARKETING ET RESPONSABLE COMMUNICATION.**
- 2010 **MARKETING DTC** (études marketing en ligne), Lille - FRANCE - **CONSULTANT MARKETING ONLINE.**
- 2006 - 2009 **AGA MARKETING CONSULTING AND MARKET RESEARCH**, Monterrey - MEXIQUE - **CONSULTANT EN ETUDES MARKETING.**
- 2005 **LABONORD** (vente de matériel médical pour laboratoires), Templemars - FRANCE - **CHARGE DE MISSION MARKETING.**

## FORMATION

- 2003 - 2004 **Master « Marketing International et Négociation »**, Université Catholique de Lille.
- 2001 - 2002 **Licence en « Investigation et Techniques Marketing »**, Faculté de Sciences Économiques, Valladolid, ESPAGNE.
- 1999 - 2003 **EDHEC BUSINESS SCHOOL** - Programme **ESPEME** (Ecole Supérieure de Management de l'Entreprise), Lille.

## LANGUES ET INFORMATIQUE

- Français** Langue maternelle
- Anglais** Courant (séjours en Angleterre et aux Etats-Unis). Diplôme du TOEIC.
- Espagnol** Bilingue (séjours en Espagne et au Mexique).
- Informatique** **Bureautique :** Environnements Windows (Pack Office) et Mac.  
**Analyse statistique :** SPSS et Sphinx.  
**Création graphique :** Adobe Photoshop et Illustrator.  
**Internet :** Langage HTML, Frontpage, Google Analytics.

## LOISIRS ET CENTRES D'INTERETS

- Musique - Sports - Photographie - Voyages - Littérature contemporaine - Nouvelles technologies - Internet - Actualité marketing et web.

## **La Société porteuse du projet :**

Créée en 2013 à la Plaine Images à Tourcoing, par Gildas BENOIT (voir ci-dessous) comme Studio de Sound design et création musicale pour les vidéos, la publicité, l'identité de marque, les jeux vidéos.

Depuis 2014, Sound-a-like se consacre exclusivement à la conception d'expériences interactives sonores innovantes, avec ce premier projet, SKYZO, et TEMPO, le sérieux game culturel qui en est issu.



**Plus d'info et portfolio sur : <http://sound-a-like.com>**

## Les partenaires :

### **Vertical : développement de l'application**

> vertic.al

Vertical est un studio de création de jeux vidéo né de la volonté de ses 3 fondateurs de produire des jeux de qualité avec une équipe restreinte de passionnés extrêmement compétents. Cette volonté d'effectuer un travail de qualité se retrouve à la fois à travers ses réalisations mais également dans ses méthodes internes : gestion de projet, processus de développement, politique qualité, relation client, etc.

Vertical réalise et édite ses propres jeux à destination du grand public et propose également ses services de développement de jeux à destination des professionnels (advergame, serious game, social game, casual game). Vertical développe ses jeux avec le moteur Unity 3D et exporte ses réalisations sur de nombreuses plateformes.

### **Gorgone production : enregistrement et casting des voix**

> gorgone.fr

Depuis 1985, Gorgone Productions conçoit et produit du son pour la Communication, l'Audiovisuel, et le Game.

Spécialiste de la localisation de jeux vidéos, ce studio Lillois reconnu intègre toutes les expertises de gestion de projet, casting, traduction, enregistrement et production des voix pour de nombreux studio de jeux video internationaux.



## À propos de la production et du budget :

Sound-a-like n'a pas d'expérience en production de transmédia, ni de jeux vidéo.  
**Nous sommes donc en recherche d'un partenaire producteur pour ce projet.**

**Le budget prévisionnel n'est pas encore défini précisément** (d'ou le besoin d'un partenaire producteur), mais on peut statuer que :

- **Le budget du jeu** (l'écriture, le game design, le sound design, la composition, le développement et l'édition de l'app, la gestion des serveurs multijoueurs, les tests et la gestion projet) se situera aux alentours de **80.000€**
- **le volet web ARG** (sites narratifs, videos, réseaux sociaux in-game) : **40.000 €**
- **La série fiction radio**, pour une saison de 6x30 minutes : environ **60.000€**
- **Le roman graphique** : **10.000€**
- **La promotion** : **20.000€**
- **Les frais généraux et de gestion** : **20.000 €**
- **Les droits d'auteur** : **20.000 €**

**Soit un budget total d'environ 250.000 €**

**Le projet pourra être co-financé par des fonds d'aide à la production publics (CNC) tant sur le volet transmédia, que sur le volet Jeu video.**

## **A PROPOS DE TEMPO**

TEMPO est la déclinaison **sérious game** du concept de SKYZO, dédié aux **lieux culturels, historiques** et touristiques. Destiné **aux plus jeunes**, Tempo les amène à sortir et visiter des lieux historiques ou culturels.

Chaque épisode de TEMPO, **réalisé sur mesure** et en partenariat avec un lieu précis relate une mission temporelle de l'agent Sky en lien direct avec l'Histoire réelle du lieu, et **ne peut être joué que sur ce lieu**.

Ces épisodes se situent donc **AVANT le jeu ARG SKYZO** dans la chronologie de la vie du Tempo SKY.

**Le scénario est simplifié**, et adapté aux plus jeunes. Dans Tempo, pas de schizophrénie, de complot, d'élimination... Bien que quelques détails discrets laissent planer le doute sur la santé de Sky et sur ce qui pourrait se dérouler par la suite...

**Le pitch** : Aide le tempo Sky et son amie Sarah à résoudre une énigme historique conçue spécialement pour {le lieu que tu visites}, dans un jeu audio géolocalisé en immersion sonore 3D. Une aventure pour tous, ludique et pédagogique, à vivre seul ou en famille...

**TEMPO a fait l'objet d'un prototype** en juin 2014 (voir page suivante), et est actuellement en cours de commercialisation...



Cependant, la démarche, La cible, et le mode de distribution diffèrent totalement de SKYZO, l'ARG Urbain présenté dans ce dossier. **Seuls le concept et le game play de jeu audio géolocalisé et l'univers narratif sont partagés par les 2 jeux.**

# LE JEU TEMPO REDONNE DU RYTHME À L'HOSPICE D'HAVRÉ !

ENTRE AUDIOGUIDE ET JEU VIDEO, UNE AVENTURE INTERACTIVE PALPITANTE POUR TOUTE LA FAMILLE !



**Sound-a-Like présente TEMPO, Le Jeu Audio Géolocalisé, dédié à la culture, au patrimoine au tourisme et à l'événementiel.**

Un premier prototype a été réalisé spécialement pour la maison Folie Hospice d'Havré à Tourcoing, en partenariat avec Vertical qui a développé l'application, co-financé par le fond Expériences interactives de Pictanovo et co-produit par Studio Gorgone. Les participants ont pu évoluer dans ce lieu chargé d'histoire et résoudre une enquête du Tempo Sky au moyen de nombreuses fonctionnalités : bluetooth, géolocalisation, son binaural... qui font de Tempo un dispositif inédit pour une expérience unique.



Plus d'information sur [tempo-lejeuaudio.com](http://tempo-lejeuaudio.com)