

oris sur les toits de Paris.



Nadia BOUTALINE, Myriam HUAULT, Elise TRIQUET

1. Overview

Prémisse

Doris, une exploratrice nocturne des toits parisiens, tente d'approcher la maison Didask mais se heurte à un mur invisible. Quatre gardiens, incarnant chacun une des valeurs de l'entreprise, lui posent des défis. Pour faire tomber le mur et découvrir l'univers Didask, Doris devra réussir ces épreuves et, ce faisant, apprendre à incarner les principes de l'entreprise¹.

Concept du Jeu

- Type : Serious game, inscape game
- Mécanique : Click-and-play
- Progression : Linéaire avec défis successifs
- Objectif principal : Aider Doris à comprendre et adopter les 4 valeurs de Didask
- Feedback positif : Aucun échec bloquant, encouragements permanents

Genre

- Jeu narratif interactif

Public Cible

- Nouveaux collaborateurs de Didask
- Âge moyen : 33 ans
- Mode : Individuel (onboarding personnel)

Objectifs Pédagogiques

- Comprendre les valeurs Didask : empathie, ownership, feedback, transparence.
- Découvrir des concepts et outils au service de la culture de l'entreprise.

Look & Style

- Ambiance graphique : Illustrations douces et immersives, style aquarelle inspiré de l'univers des toits parisiens.
- Ambiance sonore : mystérieuse, énigmatique.
- Personnages :
 - Doris : Aventurière curieuse et déterminée.
 - 4 Gardiens : Figures représentant chacune une valeur Didask.
 - Litchi, le chat guide.
- Animations fluides et interactives pour renforcer l'engagement.

Game Flow

- Introduction :

¹ Voir en annexe : 1. L'arc narratif

Doris aperçoit la maison Didask, mais un mur invisible l'empêche d'entrer. Quatre gardiens apparaissent et lui expliquent qu'elle devra prouver sa compréhension des valeurs Didask.

- Défis :

Chaque gardien présente un principe de la culture Didask et propose une épreuve. Aide ponctuelle par un chat complice (nommé Litchi) qui donne des indices.

- Récompenses et Fin du Jeu :

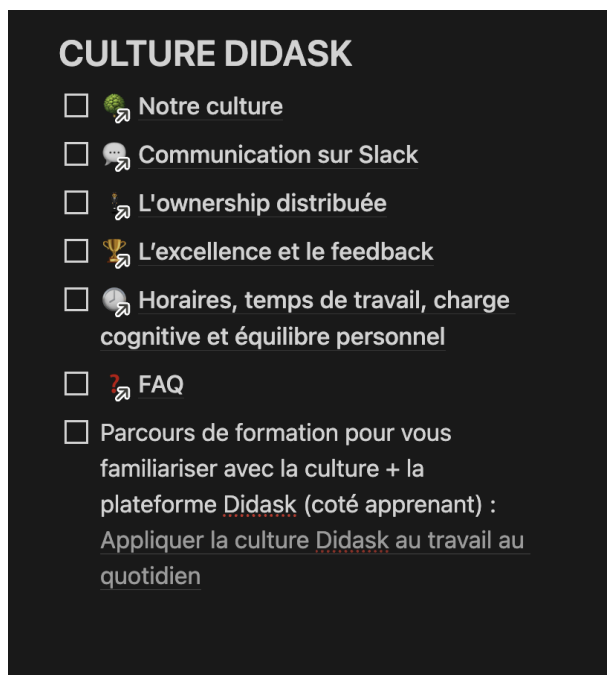
À chaque défi réussi, Doris obtient un badge. Une fois les quatre badges collectés, le mur invisible disparaît. Doris est maintenant acceptée dans la maison Didask et découvre un message de bienvenue final.

Intégration dans l'Onboarding (Modèle CEPAJe)²

1. Temps de sensibilisation :

- Intégration du jeu dans le tableau d'onboarding Notion.
- Explication de l'importance des valeurs Didask en introduction.

Chaque nouvel arrivant est invité à compléter son "tableau d'onboarding" sur la plateforme collaborative Notion et cocher chaque case une fois la lecture de chaque section terminée :



² Voir en annexe : 2. Tableau CEPAJe

Ce jeu sérieux devrait figurer à la fin de cette section, une fois que tous les documents internes relatifs à la culture d'entreprise seront lus.

2. Temps d'apprentissage :
 - Expérience interactive via le jeu.
 - Aide contextuelle (chat Litchi, indices donnés par les gardiens).
3. Temps de consolidation :
 - Récapitulatif des valeurs à la fin du jeu.

2. L'histoire, les personnages, l'univers et les paramètres

Histoire et univers

Première épreuve : Gardien de l'empathie

Dans le cadre du parcours initiatique de l'onboarding, le joueur rencontre un gardien symbolique représentant une compétence clef chez Didask : l'empathie. Pour accéder à la prochaine épreuve, il faut déchiffrer un message caché, illustrant une des valeurs fondatrices de l'entreprise.

Ambiance :

Le message "Ce que je dis n'est qu'une ombre, sauras-tu deviner ce qui se cache derrière ?" renforce la thématique de l'écoute active et de la lecture entre les lignes. La clef sous le mot "bienveillance" agit comme un artefact symbolique : elle ouvre littéralement le passage, mais représente aussi la valeur à intégrer pour avancer. Le personnage de Litchi (vrai chat bien connu des collaborateurs qui fréquentent la maison Didask) joue le rôle d'un petit assistant ou compagnon de quête qui donne des indices quand le joueur en a besoin.

Conclusion narrative de cette épreuve :

L'univers symbolique relie les valeurs internes à des épreuves de type "quête initiatique". Ici, la bienveillance est le mot de passe, mais aussi la clef métaphorique pour accéder à la compétence d'empathie.

Deuxième épreuve : Gardien de la Transparence

Dans cette épreuve, le joueur entre en contact avec un gardien mystérieux qui teste sa capacité à voir clair à travers l'opacité, métaphore de la transparence attendue dans les communications internes.

Ambiance :

L'environnement visuel (carrés à survoler, chronomètre) crée une tension légère et positive, symbolisant l'exigence de réactivité dans un contexte de télétravail. Le gardien n'intervient pas directement, laissant la place à une épreuve d'intuition et de reconnaissance, mais Litchi reste disponible pour aider subtilement.

Le template utilisé pour l'activité³ incarne la révélation progressive de l'information : on n'accède à la connaissance des outils qu'en explorant activement les ressources mises à disposition, à l'image de la documentation interne (Notion, Loom).

Conclusion narrative de cette épreuve :

Cette épreuve oblige le joueur à s'orienter dans l'environnement numérique de l'entreprise et à comprendre l'importance de ces outils dans le cadre de la transparence souhaitée par l'entreprise. Le joueur quitte cette séquence avec 3 outils essentiels pour naviguer dans la vie quotidienne de l'entreprise.

Troisième épreuve : Gardien du feedback

Dans cette nouvelle épreuve du parcours d'intégration, le joueur est confronté à un message mal compris, symbolisant la difficulté initiale à bien interpréter un feedback reçu. Le gardien incite à la prise de recul pour dépasser les malentendus.

Ambiance :

Le message audio joué à l'envers installe un climat de confusion volontaire : on perçoit un message, mais on ne le comprend pas. C'est une métaphore du feedback mal interprété. Le message secret "nbjo / nbttvf" renforce cette idée, que seul le recul d'une lettre permet de résoudre. Le gardien délivre un indice métaphorique (prendre du recul) renforcé par un indice explicite proposé par le chat Litchi. La dichotomie "main" vs "massue" est une image forte et marquante, opposant deux manières de donner du feedback : l'une est constructive tandis que l'autre est destructrice.

Conclusion narrative de cette séquence :

L'énigme se termine sur une transformation de perception : le joueur entend clairement ce qu'il n'avait pas compris au début, illustrant le passage d'un malentendu à une compréhension apaisée.

Quatrième épreuve : Gardien de l'Ownership

Concept narratif :

Le joueur pénètre dans un labyrinthe : l'objectif est d'en sortir, sans crainte de l'erreur.

Ambiance :

Le labyrinthe évoque le chemin emprunté lors de la résolution de problèmes, un processus souvent sinueux où l'exploration fait partie de l'apprentissage. L'absence de sanction en cas

³ Voir en annexe : 3. Template "What's behind"

d'erreur (cases rouges non bloquantes) reflète une philosophie bienveillante : l'échec est accepté comme étape normale vers la solution. Le mot à deviner ("problemsolving") est caché dans l'espace du jeu, mais accessible par déduction et persévérance. Les retours visuels immédiats (couleurs franches) guident le joueur dans une logique de feedback immédiat et lisible, en cohérence avec les pratiques internes.

Conclusion narrative de cette séquence :

En trouvant son chemin à travers les méandres du labyrinthe, le joueur expérimente ce qu'est la résolution de problèmes proactive : prendre des initiatives, ajuster ses choix sans crainte de l'erreur, et comprendre qu'il existe plusieurs chemins pour apprendre, mais un seul pour résoudre efficacement.

Personnages



Doris, personnage principal

Jeune toiturophile (adepte des balades sur les toits), elle adore se promener sur les toits la nuit. Elle a ses habitudes et connaît bien tous les chats du quartier. Jusqu'au jour où elle rencontre un chat, Litchi, et décide de le suivre. Il la mène jusqu'à la maison Didask, mais seul Litchi peut franchir le mur invisible qui protège la maison. La maison est gardée par 4 gardiens qui vont lui faire passer des épreuves pour savoir si elle a bien les valeurs nécessaires pour approcher Litchi et entrer dans la maison.... Le chemin est semé d'embûches que Doris va relever une à une dans un temps donné.



Litchi

Chat (qui existe en réel dans la maison Didask, et qui a même une fiche de poste dans l'entreprise !⁴) Il mène Doris jusqu'à la maison et constitue une raison pour laquelle Doris souhaite franchir le mur invisible.



Le Gardien de l'Empathie

Un des 4 gardiens de la maison Didask. Il s'assure que les personnes qui souhaitent entrer dans la maison Didask savent ce que signifie l'empathie. Pour cela, il leur fait subir des épreuves qui mettront en évidence cette qualité ou non... Il est d'allure inquiétante pour éviter que l'épreuve ne soit considérée comme acquise avant même d'avoir débuté mais il est surtout bienveillant.

⁴ Voir en annexe : 4. Fiche de poste Litchi



Le Gardien du Feedback

Son costume sombre est tout aussi inquiétant que le gardien de l'empathie car il symbolise la peur du feedback négatif. Il tient un miroir dans la main, car comme un miroir, un bon feedback reflète précisément la performance ou l'action effectuée, sans jugement ni déformation. Ce gardien veut montrer par son épreuve que même lorsqu'on le croit "négatif", un feedback est toujours bon à donner ou à recevoir chez Didask, tant qu'il est donné avec bienveillance et avec honnêteté.



Le Gardien de la Transparence

Là encore il s'agit d'une des valeurs profondes chez Didask. Son aspect "transparent" ne signifie pas qu'il est absent mais bien omniprésent dans toutes les actions menées dans l'entreprise.



Le Gardien de l'Ownership

Il a plusieurs bras pour pouvoir gérer les différentes missions qui lui sont attribuées. Il tend la main vers toutes les nouvelles initiatives et accepte l'esprit collaboratif et partagé.

3. Gameplay et mécaniques du jeu

Briques de gameplay

Éviter

Extension Cruz de S'cape : le joueur doit éviter de sélectionner les mauvaises cases

Atteindre

Extension Cruz de S'cape : le joueur doit trouver le chemin pour atteindre la sortie du labyrinthe

Déplacer

Extension S'pot de S'cape : le joueur doit déplacer la torche pour découvrir les messages cachés et le mot-clef

Choisir

Fonctionnalité “questions interactives” de Genially : le joueur doit choisir la bonne réponse parmi les 4 propositions

Écrire

Extension Couise de S'cape : à deux reprises, le joueur doit entrer des mots-clefs pour pouvoir accéder à la suite du jeu

Mécaniques de jeu

La progression est linéaire : on progresse en résolvant chaque énigme liée à une valeur Didask (4 au total). Chaque énigme permet au joueur d'obtenir un badge.

Le joueur gagne lorsqu'il obtient les 4 badges : cela entraîne la disparition du mur invisible, et donc la fin du jeu.

Le joueur “perd” s'il ne trouve pas la réponse aux énigmes : il est alors bloqué. Toutefois, une aide arrive sur chaque énigme au bout de 45 secondes après l'ouverture de la page pour inviter le joueur à solliciter des aides extérieures. Comme recommandé par les sciences cognitives, l'erreur n'est pas bloquante ou stigmatisée : elle fait partie de l'apprentissage. Les joueurs ont par conséquent des tentatives de réponses illimitées.

Le feedback est donné, en cas de réussite, au sein du jeu par les gardiens eux-mêmes : ils félicitent Doris (incarnée par le joueur), lui donnent un badge et font la synthèse de ce qui a été vu dans l'énigme. En cas d'échec, le feedback sera donné sur Slack, outil de communication de l'entreprise, sur un canal dédié.

Il est parfois possible de revenir à l'étape précédente, lorsque l'énigme s'appuie sur des éléments vus sur l'écran précédent.

Il n'est possible de passer à l'écran suivant, et donc à l'énigme suivante, que si l'énigme précédente a été résolue.

4. Niveaux (level design)

Chaque gardien va proposer une énigme reflétant l'un des piliers de l'entreprise. Chaque énigme contiendra des mots-clefs, des citations ou des outils extraits de la documentation fournie à chaque nouveau salarié lors de l'onboarding.

Le Gardien de l'Empathie :

Pour élaborer cette énigme, ces deux extraits de la documentation interne ont été retenus :

La bienveillance : empathie et écoute active

- **Etre bienveillant, c'est d'abord tenir nos promesses envers vous : coût, qualité, services...**
Nous savons que vous avez besoin de nous et nous faisons en sorte de ne pas ne vous décevoir ! Si vous contractualisez une mission de services avec nous, le nombre de modules, les délais, et bien sûr le professionnalisme du livrable doivent correspondre précisément à ce qui avait été discuté.

- Nous faisons en sorte de vous **donner de la clarté à chaque étape** de votre parcours avec Didask : qui est votre interlocuteur référent sur quel sujet ? Qui fait quoi ?

Dans ces deux citations, nous retrouvons les deux éléments clefs de l'énigme : **la bienveillance** et **la clarté**.

Objectifs pédagogiques de l'énigme :

- Travailler la compréhension fine des consignes et messages implicites (écoute active).
- Valoriser deux valeurs internes : la bienveillance et la clarté.

Déroulement de l'énigme :

- Phase 1 (Extension S'pot - Genially) :

Le joueur doit découvrir un message caché grâce à une lampe :

“Ce que je dis n'est qu'une ombre... Sauras-tu trouver ce qui se cache derrière ?”

Objectif implicite : s'assurer que l'utilisateur sache que la compréhension claire passe par l'exploration active. En manipulant les éléments, le joueur met au jour le mot-clef : “bienveillance”. Il découvre également une clef visuelle, en-dessous du mot, qui débloque une flèche vers l'écran suivant.

Message d'aide (optionnel) :

Si le joueur clique sur Litchi, un indice apparaît : “Aide-toi de la lampe pour découvrir le texte caché...”

- Phase 2 (Extension Couise - Genially) :

Le joueur doit entrer le mot “bienveillance” dans un champ texte pour débloquer l'écran suivant. Le gardien précise la consigne : “Tape ici le mot de passe que tu as découvert à l'étape précédente...”

Le joueur peut retourner à l'étape précédente pour relire les indices (répétition et donc consolidation) ou il peut simplement tenter de se souvenir du mot (effort de récupération).

Le Gardien du Feedback :

Ici, les deux concepts centraux identifiés dans la documentation interne et retenus pour les énigmes sont :

Culture du feedback et culture de l'apprentissage sont synonymes

La pratique du feedback aidant n'est pas contradictoire avec notre culture. Au contraire, elle est la manifestation concrète de la vision de l'apprentissage que nous véhiculons à l'extérieur. Pour rappel, d'après une célèbre méta-analyse de Hattie (1996 **), le feedback d'apprentissage a une taille d'effet de moyenne de 0.70 (dans le haut du panier) sur la performance des apprenants. Ce n'est pas un hasard si les exercices avec feedbacks personnalisés jouent un rôle si central dans la solution Didask.

Deux types de feedbacks : le coup de massue et le coup de main

Objectifs pédagogiques de l'énigme :

- Initier le joueur à la culture du feedback pratiquée dans l'entreprise.
- Travailler la compréhension et la déconstruction d'un message perçu négativement (réception de feedback).

Déroulement de l'énigme :

- Introduction du concept-clé :

Le joueur apprend que donner et recevoir du feedback est une pratique centrale dans l'entreprise.

- Phase 1 – Décodage d'un message joué à l'envers :

Le joueur entend une piste audio contenant le message "feedback aidant"... joué à l'envers.

Objectif implicite : symboliser la mauvaise compréhension initiale que l'on peut avoir d'un feedback, et introduire l'idée de recul nécessaire à sa bonne interprétation.

- Phase 2 – Résolution d'une énigme linguistique :

Le joueur voit apparaître l'énigme textuelle :

"C'est un coup de nbjo, pas de nbttvf."

Indice du gardien : "Pour comprendre ce message, il faudra que tu prennes du recul..."

Si le joueur clique sur Litchi, un indice supplémentaire est fourni : "Reculer d'une lettre pour découvrir les mots secrets..."

En appliquant ce décalage de -1 lettre dans l'alphabet :

“nbjo” devient main

“nbtv” devient massue

- Phase 3 – Validation via Couise :

Le joueur entre les deux mots (“main” et “massue”) dans des champs texte de l'extension Couise.

- Phase 4 – Déblocage de la suite :

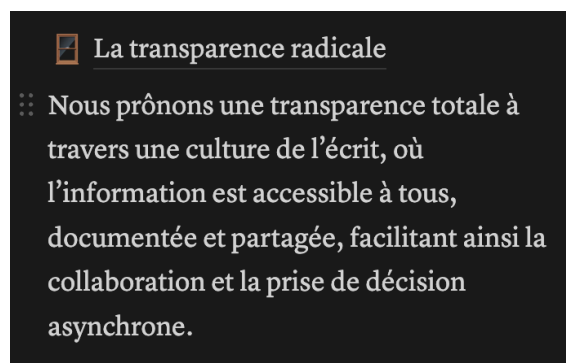
Une fois les bonnes réponses validées, le joueur entend cette fois le message audio à l'endroit :

“Feedback aidant”

La flèche vers l'écran suivant n'apparaît qu'après que le joueur ait cliqué sur le bouton audio, via la fonction “révéler” de Genially.

Le Gardien de la Transparence :

L'entreprise autorisant le télétravail total à l'ensemble des employés, il est essentiel de connaître les outils numériques utilisés au quotidien par tous. Certains de ces outils numériques sont directement au service de la “transparence radicale” souhaitée au sein de l'entreprise.



Deux éléments importants ont été identifiés : la culture de l'écrit et le caractère asynchrone des éléments communiqués. Les outils suivants ont donc été retenus à la fois pour leur fréquence d'utilisation et leurs objectifs principaux :

- Slack : utilisé quotidiennement par tous les employés Didask tout au long de la journée sur les différents canaux afin de communiquer sur les tâches à réaliser ou en cours.
- Notion : fournit toute la documentation interne chez Didask, des informations administratives aux tutoriels des outils utilisés en interne en passant par la grille salariale de tous les employés.

- Loom : outil de screencast. Permet d'accéder à toutes les vidéos déjà enregistrées par toutes les équipes (rendez-vous clients, tutoriels, etc.), mais également de créer ses propres vidéos, au cas où une explication par écrit serait trop laborieuse.

Objectifs pédagogiques de l'énigme :

- Familiariser le joueur avec les outils numériques essentiels utilisés chez Didask (Slack, Notion, Loom).
- Comprendre l'importance de ces outils dans le travail à distance, la transparence radicale et la communication asynchrone.

Déroulement de l'énigme :

Pour chaque outil, le joueur doit faire glisser le curseur pour révéler une image cachée derrière plusieurs carrés et identifier le logo correspondant parmi 4 propositions (question posée : "À quoi correspond ce symbole ?").

Il y a trois pages différentes, une par outil. Chaque page est chronométrée (15 secondes) et contient l'image partiellement masquée, le curseur à déplacer et 4 choix de réponses.

Le joueur peut faire autant d'essais que nécessaire (tentatives illimitées). Si la bonne réponse est donnée, la page suivante se déclenche automatiquement. Si le temps est écoulé, tous les carrés disparaissent et l'image entière est révélée, pour garantir que le joueur ne reste pas bloqué.

Aide disponible :

Le joueur peut cliquer sur Litchi, qui affiche le message : "Fais glisser le curseur sur l'écran pour découvrir l'image..."

Considération légale :

Les logos utilisés (Slack, Notion, Loom) ne doivent pas être modifiés. Une mention légale doit apparaître à la fin du Genially : "Les logos Slack, Notion et Loom sont des marques déposées appartenant à leurs entreprises respectives. Ils sont utilisés ici uniquement à des fins illustratives."

Le Gardien de l'Ownership :

Ici, l'extrait de documentation interne qui a été retenu pour réaliser l'énigme est un article intitulé :



Le *problem solving*, pilier de l'ownership distribué

Le *problem solving* chez Didask consiste à identifier proactivement les problèmes à fort impact, les résoudre rapidement avec des objectifs clairs et des décisions assumées, tout en s'adaptant, en collaborant et en tirant systématiquement des enseignements pour améliorer les processus.

Objectifs pédagogiques de l'énigme :

- Découvrir l'importance du *problem solving* chez Didask
- Expérimenter la logique de l'erreur pertinente

Déroulement de l'énigme :

Phase de jeu – Labyrinthe (Extension Cruz de S'cape)⁵ :

Le joueur se trouve face à un labyrinthe visuel, représentant la résolution progressive d'un problème. Le but est de reconstituer un chemin en cliquant sur les bonnes cases, correspondant aux lettres du mot :

“problemsolving” (sans espace, en un seul mot).

Le mot commence sur la colonne la plus à gauche (lettre "p") et se termine sur la colonne la plus à droite (lettre "g").

Contraintes de déplacement : le chemin peut aller vers la droite, vers le haut, vers le bas mais jamais en diagonale. Une case vide ou une anomalie dans le mot (espace, saut de lettre) serait un indice trop évident et est donc exclue. Contrairement au template original, les carrés changent entièrement de couleur (et pas seulement les bordures), pour des raisons d'accessibilité visuelle.

5. Interface

Interface graphique (menus affichés, caméra, icônes)

⁵ Voir en annexe : 5. Extension Cruz de Scape

L'interface graphique, de chez Genially, est très simple :

- des flèches "précédent" (à gauche de l'écran) et "suivant" (à droite de l'écran) pour avancer ou reculer dans le jeu
- des boutons "valider" ou "suivant" apparaissent pour certaines énigmes

Contrôles (comment le joueur contrôle le jeu avec l'interface, avec les périphériques)

- le joueur ne peut pas avancer ou reculer dans l'intégralité du jeu : certaines flèches "suivant" n'apparaissent que lorsque l'énigme a été résolue, et les flèches "précédent" ne sont présentes à l'écran que lorsque c'est nécessaire pour le joueur (lorsqu'un indice pour résoudre une énigme est dans l'écran précédent, ou s'il veut réécouter les consignes des gardiens)

Audio, musique, effets sonores

- Musique d'intro : ambiance mystérieuse et énigmatique
- Musique d'ambiance à un niveau sonore bas, pour immerger le joueur sans le surcharger
- Quelques effets sonores à certains moments précis, mais pas trop pour éviter la surcharge cognitive

Système d'aide, débriefing

- Le chat Litchi est présent à chaque énigme, et ne fournit des indices que si on lui clique dessus. Le joueur a donc le choix d'afficher les indices, ou pas.
- Un deuxième niveau d'aide apparaît après 45 secondes passées sur une énigme et invite le joueur à consulter la documentation interne, ou à demander de l'aide dans un canal Slack dédié.
- Débriefing : à la fin de chaque épreuve, le gardien résume l'idée principale de l'énigme avec les concepts et outils utilisés. Un débriefing complet, avec les 4 gardiens, est également réalisé à la fin du jeu.

6. Outils utilisés (crédits détaillés)

1. Genially

Fonction : Plateforme de création de contenus interactifs

Utilisé comme moteur principal du jeu. Permet l'intégration de toutes les mécaniques de navigation, l'animation des scènes, l'enchaînement conditionnel des pages (via les flèches ou les boutons), et l'insertion d'éléments interactifs comme les quiz, les champs de texte, les effets sonores et les objets cachés.

2. Extensions S'cape (notamment S'pot, Cruz, Couise)

Fonction : Extensions Genially développées par la communauté S'cape pour ajouter des fonctionnalités de jeu

- **S'pot** : utilisée pour permettre au joueur de déplacer une lampe et révéler un texte caché dans l'épreuve de l'empathie.
- **Cruz** : utilisée pour créer le labyrinthe dans l'épreuve de l'ownership. Le joueur doit cliquer sur les bonnes cases pour former un chemin avec un mot.
- **Couise** : utilisée pour permettre la saisie de réponses textuelles (par exemple, écrire "bienveillance" ou "massue"). Elle est utilisée pour valider la progression dans certaines énigmes.

3. Slack

Fonction : Outil de communication interne chez Didask

Intégré dans le dispositif de jeu pour fournir du feedback en cas de blocage, via un canal spécifique. Encourage l'échange entre nouveaux collaborateurs et équipe.

4. Notion

Fonction : Base de connaissances et plateforme de documentation

Source de nombreux contenus utilisés pour créer les énigmes. Les citations, valeurs et extraits internes viennent directement de cette documentation. Mentionné aussi dans l'épreuve de la transparence pour familiariser le joueur avec cet outil clé.

5. Loom

Fonction : Outil de screencast et de partage vidéo

Présenté comme un outil essentiel dans la culture d'entreprise (communication asynchrone). Intégré dans l'épreuve de la transparence, où le joueur doit reconnaître son logo parmi plusieurs option

7. DALL·E

Fonction : Outil de génération d'images par intelligence artificielle (IA).

Utilisé pour créer les visuels principaux du jeu dans un style **illustratif doux et aquarelle**, correspondant à l'univers poétique des toits parisiens. Les images générées comprennent :

- Les **décors** (toits de Paris, maison Didask, labyrinthe, etc.)
- Les **personnages** (Doris, Litchi le chat, les 4 gardiens)

- Les **éléments symboliques** utilisés dans les énigmes (clé, miroir, lampe, etc.)

8. ElevenLabs

Fonction : Synthèse vocale IA avec voix naturelles.

Utilisé pour générer les **voix des personnages** :

- Voix des **gardiens** (introduction des énigmes, messages pédagogiques, félicitations)
- **Narration** en début et fin de jeu
- Les voix sont choisies pour leur cohérence avec l'univers du jeu.

9. BandLab

Fonction : Application de création et d'édition audio (gratuite et en ligne).

Utilisée pour **modifier et améliorer les pistes audio générées avec ElevenLabs**, et pour la **création sonore générale** du jeu :

- **Effets sur les voix** (inversion pour l'énigme du Feedback, filtres, échos, réverbérations)
- **Équilibrage sonore** (volumes, suppression de bruit)
- **Ajout d'ambiances** (musique d'intro mystérieuse, fond sonore léger pendant les énigmes)
- **Montage final** des pistes pour intégration dans Genially