

THE MOMENT OF  
**SILENCE**



**FOCUS**  
HOME INTERACTIVE

**"L'UNIVERS EST FAIT D'HISTOIRES, PAS D'ATOMES."**

**MURIEL RUKEYSER**



## PITCH

The Moment of Silence est un jeu d'aventure d'espionnage se déroulant en 2044. Véritable thriller, l'histoire vous plonge au cœur du projet de surveillance internationale ECHELON, qui existe dans la réalité, et qui fût révélé au grand public dernièrement. Vous incarnez Peter Wright, un jeune designer très réputé travaillant sur les campagnes de communication gouvernementale...Un matin, sa vie bascule en quelques secondes... Une équipe du SWAT perquisitionne l'appartement voisin... le compte à rebours peut commencer !

The Moment Of Silence mixe des lieux réels et fictifs, s'inspirant aussi des œuvres telles que 1984 d'Orwell ou 2001 l'Odyssée de l'espace, de Stanley Kubrick. Ces références alliées à des personnages plus vraies que nature, vous immergent au centre d'un complot mondial dont les multiples rebondissements surprendront plus d'un joueur...





### **CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES :**

- Jeu d'aventure Point'n'Click mélangeant habilement décor pré-calculé en 2D et personnages 3D.
- Une histoire fascinante et futuriste où le joueur est impliqué dans un scénario d'espionnage stupéfiant.
- Parcourez plus de 75 lieux dessinés par des artistes de renom international. Vous voyagerez notamment à New York, en Alaska et dans le triangle des Bermudes.
- Plus de 500 écrans interactifs et plus de 35 personnages proposant 8 heures de dialogues et des réponses à choix multiples
- Accessible et simple d'utilisation ! Jouable à la souris et proposant des interfaces intuitives
- Graphiquement détaillé, The Moment of Silence propose une vision recherchée et fascinante de notre futur proche.
- Casting de voix françaises de haute qualité pour les 8 heures de dialogue
- Doublage et synchronisation des voix selon une analyse phonétique des dialogues

### **CARACTÉRISTIQUES TECHNOLOGIQUES :**

- Les personnages en 3D ont bénéficié de la technologie « Motion Capture »
- Des personnages plus vrais que nature ! Les expressions du visage s'animent en temps réel et leurs squelettes numériques proposent plus de 85 « os » animées grâce à la technologie « Motion capture »
- Une réalisation cinématographique « Hi-Tech » où le scénario est entrecoupé de nombreuses scènes cinématiques, avec angles diverses de caméra en 3D et scènes de dialogues dynamiques.
- 30mn de scènes cinématiques réalisées par le studio à qui l'on doit les vidéos de Star Wars Rogue Squadron II : Rogue Leader et Batman, entre autres...
- Développé grâce aux moteurs propriétaires « Cougar Adventure 2.0 » et « Inca Authoring System ».



## PETER WRIGHT

### LE HÉROS DE THE MOMENT OF SILENCE

Peter Wright travaille comme Directeur créatif dans une agence de communication New Yorkaise très réputée. Il est assez grand, a environ 30 ans, les cheveux courts et arbore un look Sportswear : cool et décontracté.

L'humour de Peter est cynique, c'est un homme intelligent. D'esprit vif, il est considéré comme l'un des meilleurs créatifs de son agence ... jusqu'au jour où sa famille décède dans un accident d'avion.

Depuis Peter se laisse aller, il est très dépressif, boit trop et s'isole de plus en plus du monde qui nous entoure...



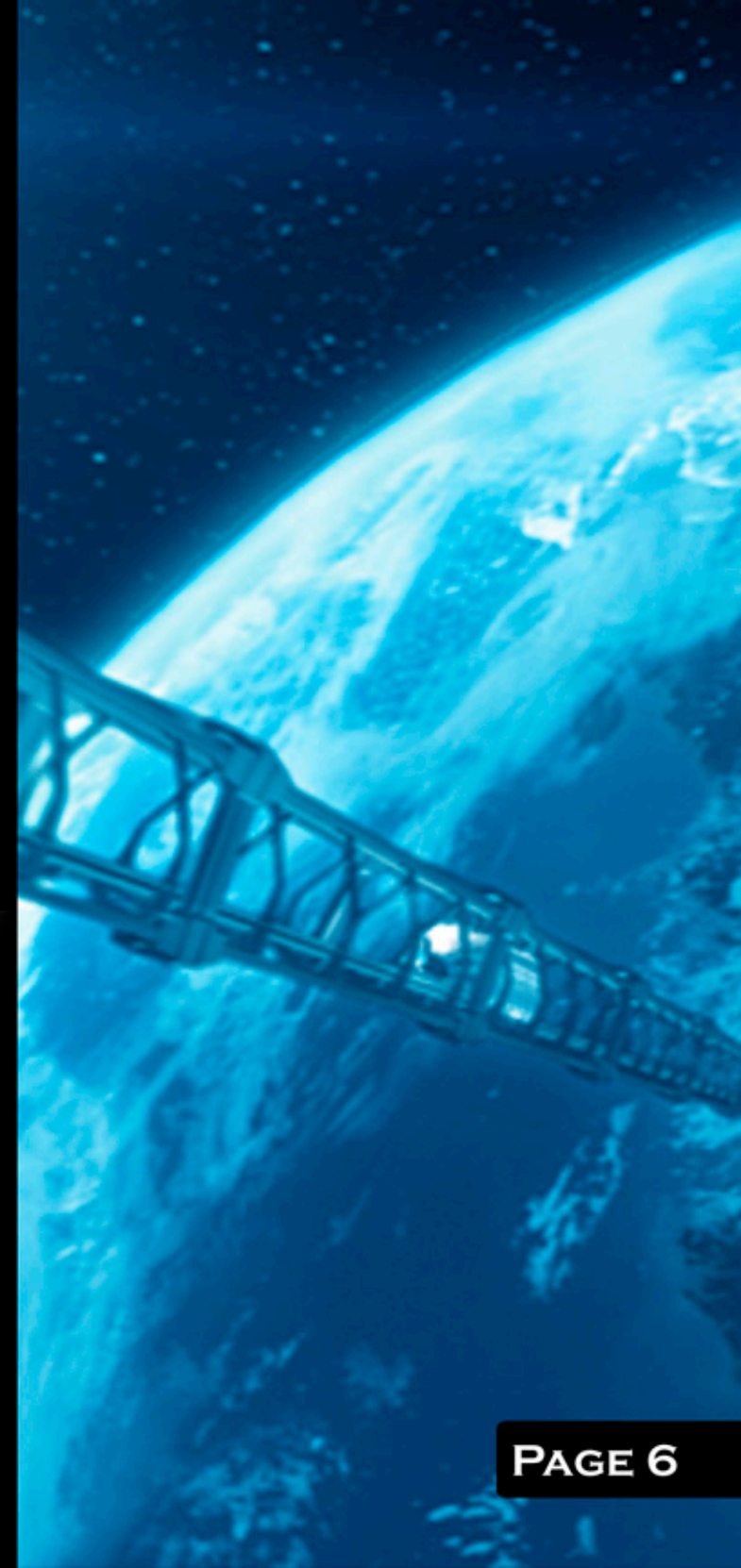
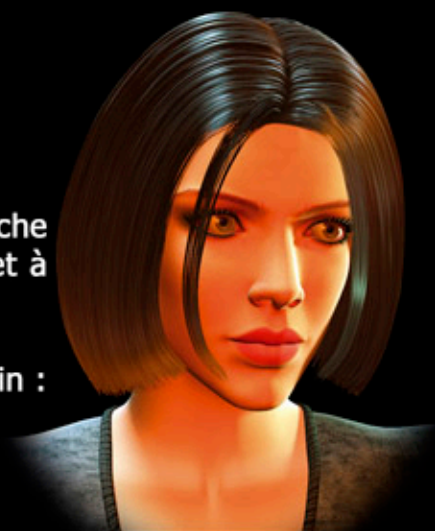


## DEBORAH OSWALD

L'HÉROÏNE DE THE MOMENT OF SILENCE

Deborah Oswald est infirmière mais sans emploi. Elle recherche activement un nouvel emploi. Elle a près de 30 ans, mignonne et à la mode sans être trop provocante.

Suite à l'arrestation brutale de son mari, elle demande à son voisin : Peter Wright, de l'aider elle et son fils.



# L'HISTOIRE

New York, 2044

Les nations de la Terre se sont unies sous l'égide d'un gouvernement mondial. Mais dans les Mégacités, rien n'a vraiment changé :

Des illuminés prédisent la fin des temps tous les deux ans, des yuppies en costume trois-pièces, à l'abri dans leurs gratte-ciels, conçoivent des campagnes de publicité toujours plus agressives, les gangs et les truands de tous poils rôdent dans les banlieues, les terroristes posent des bombes et des vieillards aigris par la solitude échafaudent des théories conspirationnistes toujours plus complexes. Certes, les systèmes de messagerie mobile, les véhicules orbitaux et bien d'autres gadgets high tech ont grandement simplifié la vie des Terriens ; mais ils les ont également rendus dépendants, pour ne pas dire esclaves, de la technologie.

Le directeur de communication Peter Wright ne s'intéresse plus beaucoup à la politique, ni aux politiciens, aux scandales et autres scoops sensationnalistes... Il ne s'intéresse pas plus à la dernière campagne gouvernementale de "Liberté d'expression" sur laquelle sa propre agence de communication travaille. Il mène une vie solitaire, une vie d'ermite : il ne connaît même pas ses voisins. D'ailleurs, il n'a pas envie de connaître ses voisins. On peut même dire que depuis le décès de sa femme et de son fils de 7 ans dans une catastrophe aérienne, il ne s'intéresse plus à grand-chose. Il déteste son travail, passe ses nuits à boire et noie sa triste existence dans l'anonymat des salles de discussion informatiques.

Sa vie prend cependant un tournant abrupt un soir, alors qu'une camionnette noire s'arrête brusquement en face de chez lui. Les hommes du SWAT jaillissent de la camionnette, se précipitent au 23<sup>e</sup> étage, le sien, font irruption dans l'appartement de son voisin, M. Oswald, journaliste sur Internet et père de famille. Celui-ci est aussitôt emmené par le SWAT. En moins de cinq minutes, M. Oswald disparaît littéralement de la surface de la Terre. La police prétend ne pas l'avoir arrêté. Choqué et intrigué par ces événements, Peter décide de sortir de son mutisme : il parle à la femme et au fils de son voisin. Il leur promet de trouver la raison de cette disparition mystérieuse. Peter commence donc ses recherches, avec pour seul indice une mystérieuse photographie d'Oswald. Bien vite, il découvre que le journaliste était sur le point de mettre au jour une incroyable conspiration mondiale, dans laquelle les plus hautes autorités seraient impliquées





## L'HISTOIRE (SUITE...)

Un système de surveillance global, héritier du système ECHELON, contrôle discrètement toutes les communications électroniques sur Terre et décide du sort de millions d'habitants.

Au cours de son enquête, Peter sera amené à explorer des endroits bien mystérieux : les locaux de l'Institut S.E.T.I., des squats à l'abandon et des clubs de fans d'extraterrestres de New York, ou encore de mystérieuses plateformes du Triangle des Bermudes. Il est jeté en prison sur Governors Island, puis voyage jusqu'à l'étrange station spatiale de vacances Lunar 5, descend dans les bas-fonds de l'antique métro de New York et atteint finalement le quartier général des conspirateurs, une ancienne base de la N. S.A., perdue au fin fond de l'Alaska.

En chemin, il découvre des informations incroyables qui lui semblent pourtant familières, bien trop familières ; il découvre également qui se cache derrière la mort de sa famille. Enfin, aussi étrange que cela puisse paraître, il découvre que la disparition de son voisin, sa propre existence, ainsi que les diverses actions de sabotage à travers le monde qui visent les moyens de communication, tout cela est inextricablement lié.

Peu à peu, la terrible vérité apparaît : son ennemi n'est pas une organisation gouvernementale et son armée d'employés, mais un seul et unique ordinateur de surveillance intelligent. Et cette machine surpuissante ne pourra être vaincue que par une seule chose : un Moment de Silence.

