

Objet	Signe	Condition d'activation du signe	Action	Feedback				
Objet interactif	Outline Bleu autour de l'objet	Main du singe à porter de l'objet interactif	Le joueur attrape l'objet	Animation de la main du singe qui se ferme				
Bouton interactif	Outline Blanc autour du bouton	Bouton est interactif	Le joueur appuie le bouton	Animation du bouton appuyer				
Thérémine	Thérémine : barre verticale	Existance de l'objet dans la scène	La main est à porter de la barre	Son aigue qui change de pitch dépendant de la distance de la main avec la barre. Change la lettre affiché à l'écran				
	Thérémine : barre horizontale	Existance de l'objet dans la scène	La main est au-dessus de la barre	Son aigue qui change de volume dépendant de la distance de la main avec la barre. Si dépasse 70% de la valeur max, valide la lettre et passe à la suivante				
	Thérémine : bouton avant	Existance de l'objet dans la scène	le joueur appuie dessus	La lettre d'après passe en surbrillance				
	Thérémine : bouton arriere -	Existance de l'objet dans la scène Réussite	Je loueur appuie dessus Le joueur trouve le code	La lettre d'avant passe en surbrillance Déclanche lea fin du jeu [fondu au noir]				
écran	Forme à remplir sur l'écran	Lancement du puzzle : Forme Hacking	Placé une forme sur un laser	Texture de l'objet forme change et montre une lumière rouge				
Boitier mastermind	4 LEDs sur le boitier	Lancement du puzzle : SIMON Mastermind	Cliquer un bouton du simon	Lumière du simon s'allume, une note ce joue et un des LED du boitier s'allume de la même couleur appuyée. La note sur le simon se grise jusqu'à ce que les quatres soient appuyés				
		Echec du Simon	Le joueur n'a pas trouvé la bonne combinaison	Les leds clignotent en rouge, lecture d'une piste son d'erreur. Les notes du simon se dégrise, et les led s'éteignent.				
		Reussite du Simon	Le joueur a trouvé la bonne combinaison	Les leds s'allument en vert, l'alarme explose, puis le simon explose, les murs explosent (et disparaissent), les leds s'éteignent.				
Machine a récompence	Machine à récompense	Le joueur utilise la machine sans avoir débloqué le cookie	Le joueur tire le levier sans avoir validé le 1er puzzle	Lumière de la machine éteinte, levier bloqué au trois quart de son amplitude maximal, signal sonore quand on arrive en butée				
		Le joueur réussi le premier test	Le joueur réussi le 1er test de HAL (simon, une variable)	La lumière de la machine s'allume. [Un icone de cookie apparait] (supprimable via le scope)				
		Le joueur utilise la machine aprèsavoir débloqué le cookie	Le joueur tire le levier	le levier va à 100% de sa valeur max, bruit mécanique + de chute, un cookie tombe.				
		Le joueur porte le cookie à sa bouche	le joueur porte le cookie à sa bouche	Bruit de machement, disparition du cookie				
Cookie		Le joueur dépose le cookie dans la trappe à souris	Le joueur pose le cookie dans la trappe a souris	La souris mange le cookie, bruit de couinement, le cookie disparait. La souris lance ensuite une puce électronique pas la trappe, bruit de chute.				
1ere puce		Le joueur place la 1ere puce dans le circuit électrique	Le joueur place la puce dans le circuit électrique	Bruits électriques, les lumières rouges de la scène clignotent et s'éteignent, puis se rallume en jaune. Al s'éteint, Zigomat parle.				
2eme puce		Le joueur place la seconde puce dans le circuit électrique	Le joueur place la puce dans le circuit électrique	Déclanche le changement de corps				
Coffre musical Emetteur		Le joueur appuie sur une touche	Le joueur appuie sur une touche	Son de la note jouée				
		Le joueur tappe la bonne combinaison	Le joueur tappe la bonne combinaison	La mélodie est répétée et le coffre s'ouvre				
		Le joueur tappe la mauvaise combinaison	Le joueur tappe la mauvaise combinaison	Il ne se passe rien				
		Le joueur appuie sur l'emetteur	Le joueur appuie sur l'emetteur	Le son est joué.				
Clavier portable		Le joueur a le clavier en main	Le joueur appuie sur une touche	Le son est joué, la fréquence affichée				
	Soda	Existance de l'objet dans la scène	Secouer l'objet	Son qui signale un secouement et animation de vibration forte de l'objet				
	Soda en train de vibrer fortement	Joueur secoue un soda	Jetter l'objet	Son de lancé et explosion lorsque le soda rentre en collision avec un élément.				
	Prise + Cable avec embout	Existance de l'objet dans la scène	Brancher le cable avec la prise	Activation du puzzle + son de branchement				