

# Game Design Document

# Sommaire

|                  |    |
|------------------|----|
| Introduction     | 4  |
| Fiche d'identité | 5  |
| Pitch            | 6  |
| GameDesign       | 7  |
| Pilier           | 8  |
| Caméra           | 9  |
| Character        | 10 |
| Controller       | 11 |
| Espace           | 12 |
| Mécaniques       | 13 |
| Interaction      | 14 |
| Attraper         | 15 |
| Parler           | 18 |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Puzzles              | 20  |
| Introduction         | 21  |
| Puzzles Principals   | 23  |
| Petites Interactions | 24  |
| Simon Mastermind     | 40  |
| Forme Hacking        | 51  |
| Texte à trou         | 75  |
| Coffre Musical       | 83  |
| Soda Basket          | 89  |
| Narrative Design     | 94  |
| Scénario             | 95  |
| Dialogues            | 97  |
| Hints                | 113 |

# Sommaire

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Level Design         | 119 |
| Laboratoire          | 120 |
| Cage à Souris        | 124 |
| Direction Artistique | 126 |
| DA générale          | 127 |
| Références           | 129 |
| Moodboards           | 132 |
| Direction Sonore     | 137 |
| Sound Design         | 141 |
| Structure FMod       | 142 |
| Table de mixage      | 143 |
| Snapshots            | 144 |
| Mécaniques Sonores   | 145 |

# Introduction

# Fiche d'Identité

Genre : Escape Room VR solo

Plateforme : PC avec VR (Oculus Quest et manettes Vives)

Moteur de Jeu : Unreal Engine 4

Nombre de Joueurs : 1

Temps de Jeu : à peu près 30 minutes

# Pitch

Le joueur joue un singe de laboratoire bloqué dans sa cellule pour passer des tests cognitifs. Après l'échec d'un test, l'institut qui gère le laboratoire décide de l'éliminer : il va alors devoir s'échapper avant la mise à exécution de la menace. Aidé d'une intelligence artificielle et d'une souris de laboratoire, il détournera son environnement pour arriver à son but, pour se rendre compte que la réalité n'est pas ce qu'elle est. Le ton se veut léger et humoristique, proposant une histoire décalé à l'humour à la fois burlesque et grinçant.

# Game Design

# Piliers (Golden Rules)

## Humour

- L'expérience de jeu est avant tout humoristique.

## Le joueur prend des positions variés

- Que ce soit lever les deux bras en l'air ou se pencher, le joueur changera de positions fréquemment durant l'expérience.

## Le joueur détourne l'espace

- Plus le joueur avance dans l'expérience de jeu, plus chaotique devient l'environnement.

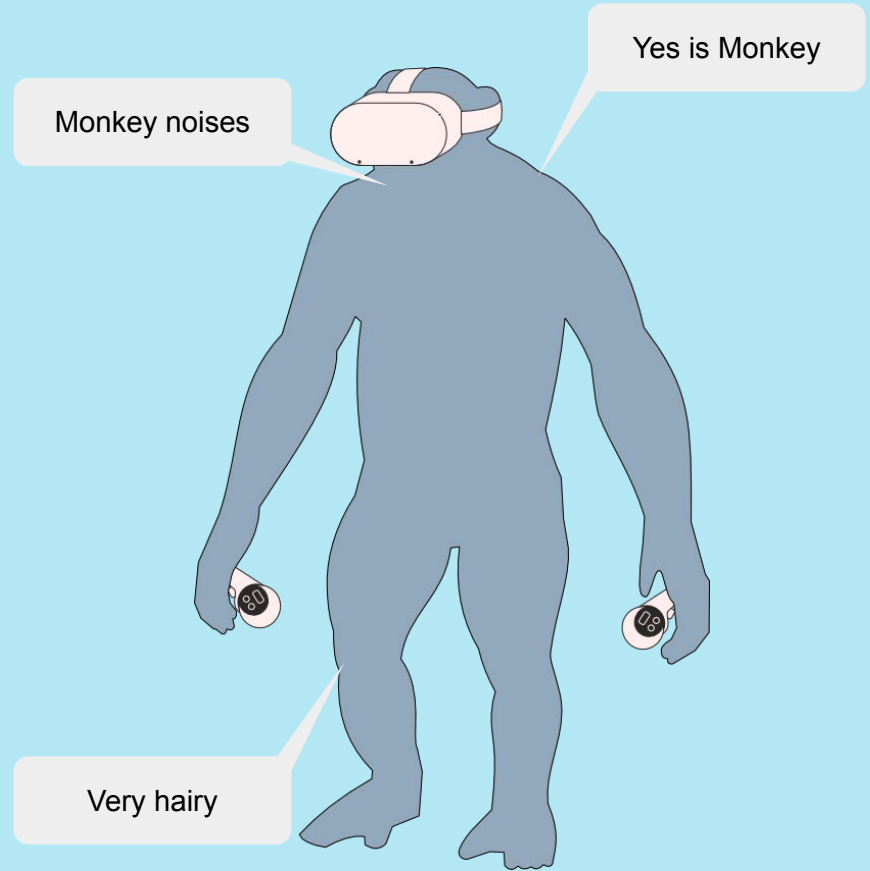
# Caméra

Casque VR : caméra suit les mouvements et rotations de la tête du joueur.



# Character

L'avatar du joueur est un chimpanzé qui a la capacité d'attraper et interagir avec des objets, et de communiquer (avec des bruits de singes).

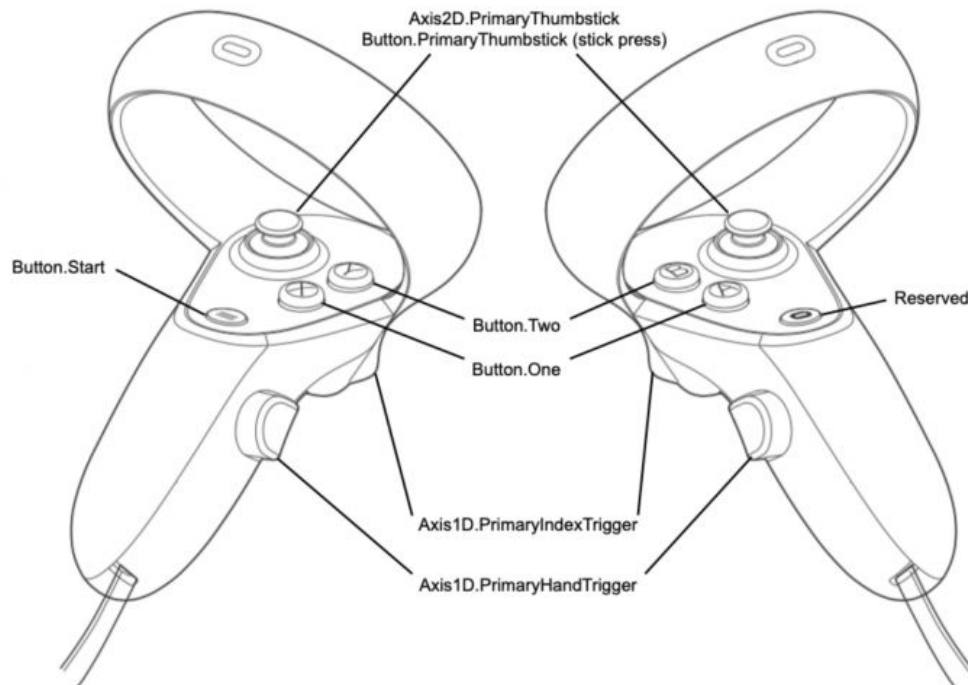


# Controler

Mécaniques : attraper et parler.

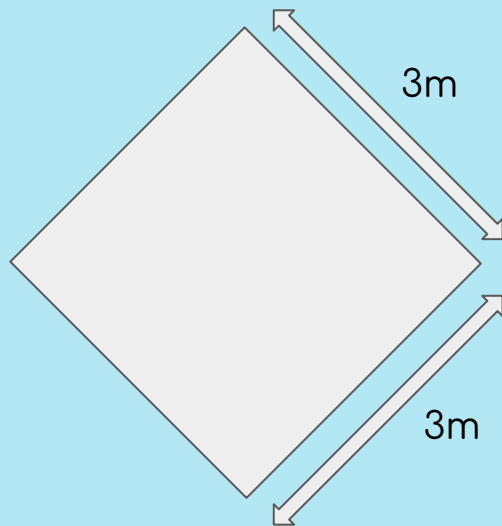
Attraper : `Axis1D.PrimaryHandTrigger`  
(pour les deux manettes)

Parler : `Button.One` (pour les deux manettes)



# Espace

Le joueur se déplace dans un espace de 3mx3m. Il se déplace dans le système en se déplaçant dans la réalité.

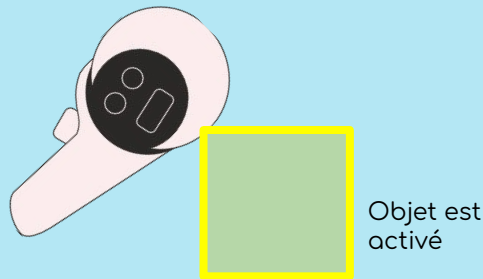
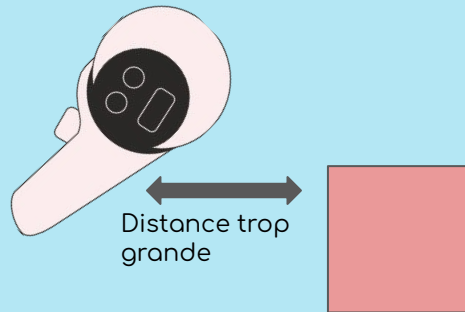


# Mécaniques

# Interaction

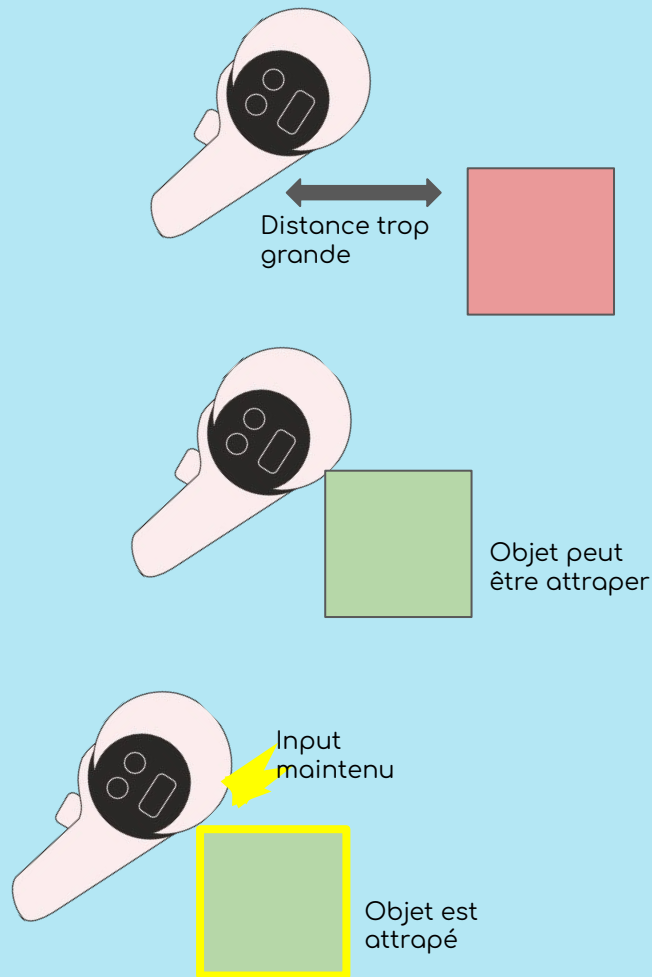
Certains objets dans l'espace peuvent être activé à l'aide de la manette du joueur. La manette doit être à une certaine distance de l'objet pour qu'il s'active.

On simule le fait que le joueur clique un bouton.



# Attraper

Lorsque la manette de l'avatar est à une certaine distance d'un objet qui peut être attraper, le joueur peut maintenir l'input (...) pour attraper l'objet.

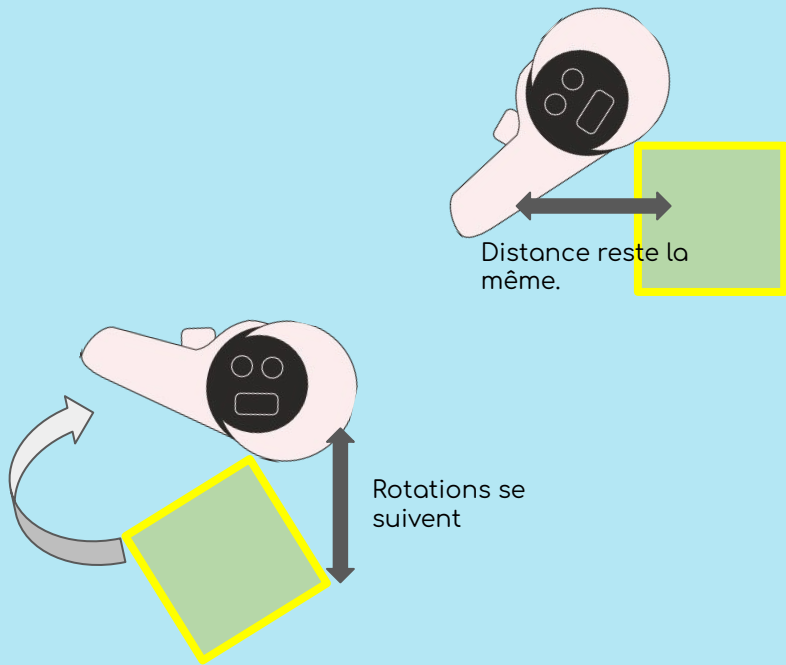


# Comportement de l'objet attrapé

Un objet à attraper suit la position de la manette qui l'a attrapé. Au moment où le joueur maintient l'input, le système sauvegarde l'écart entre la position de l'objet et la position de la manette. Cette variable est nommé **Offset**. On sauvegarde aussi la rotation de la manette. Cette variable est nommée **StartRotation**.

Nous appliquons la position de la manette et l'**Offset** à la position de l'objet.

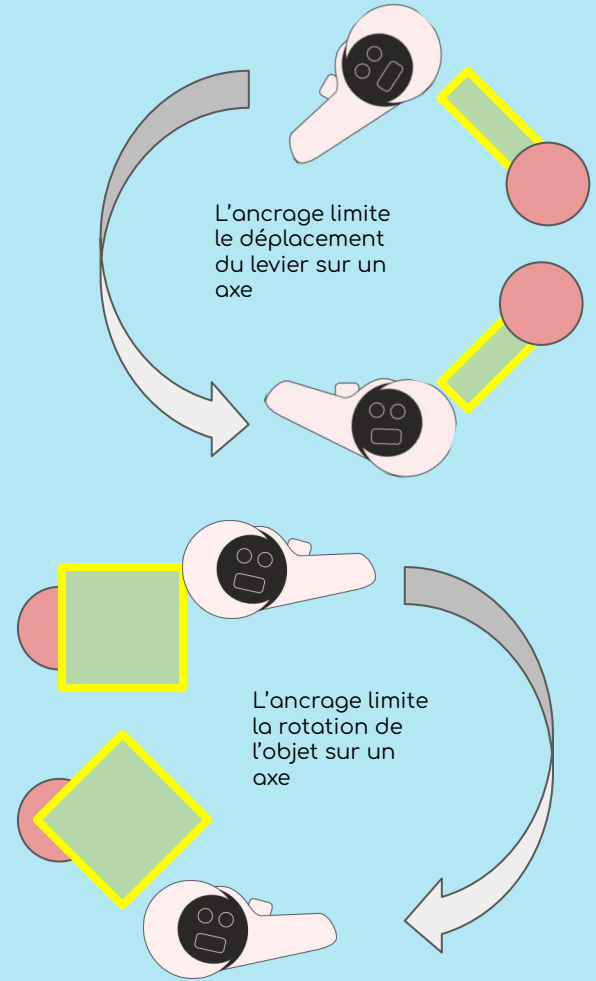
Nous appliquons aussi les changements de rotations à notre objet attrapé. Nous vérifions la différence de la rotation de la manette et **Start Rotation**.



| Variables |
|-----------|
| Offset    |
| Rotation  |

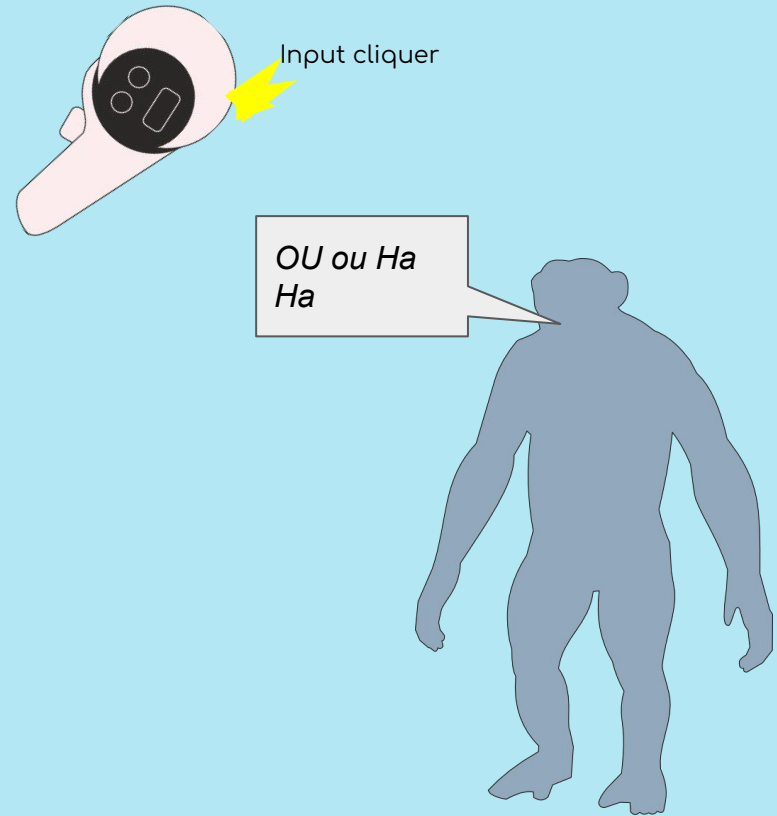
# Comportement de l'objet attrapé ancré

Les objets ancrés fonctionnent de la même manière qu'un objet normal, sauf que ses déplacements sont limités par un point d'ancrage. Ce point limite la direction de déplacement et de rotation lorsque l'objet est attrapé.



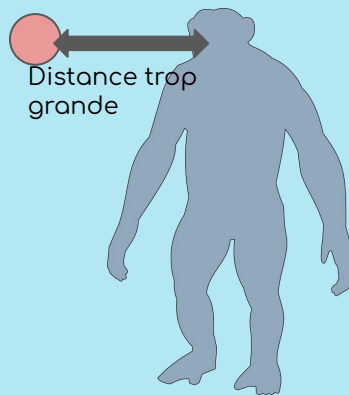
# Parler

Lorsque le joueur clique l'input A, l'avatar du joueur émet un bruit. Ce bruit permettra d'interagir avec des objets spécifiques.

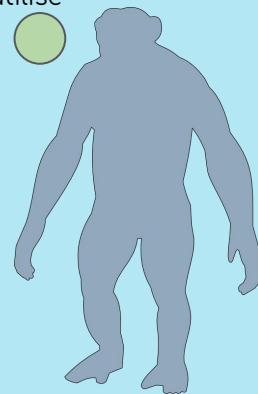


# Interagir en parlant

Certains objets et interactions dans l'espace peuvent être activés par la voix de l'avatar. La tête de l'avatar doit être à une certaine distance pour que l'objet soit interactive. Ensuite, lorsque l'avatar parle, l'objet s'active.

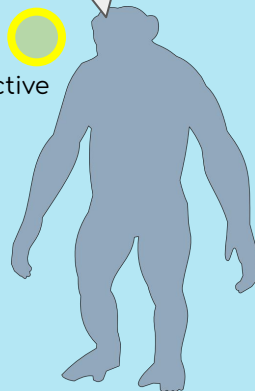


Objet peut être utilisé



Ou ou Ha ha

Objet s'active



# Puzzles

## Mouvement de bras - possible en VR

| Mouvement                                  | Puzzle attribué                         |
|--------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Lever vers le bas                          | Hacking - déplacement des objets        |
| Lever vers le haut                         | Puzzle lance de canette                 |
| Mouvement tiré avec les bras               | enlever les murs cassés                 |
| Maintenir l'équilibre durant X temps       |                                         |
| Déplacer le bras d'un point A à un point B | Tirer la prise et brancher sur le Simon |
| Tounivel                                   | Placer le composant 1                   |
| Lancer                                     | Lancement de la canette                 |

## Mouvement de main - possible en VR

| Mouvement            | Puzzle attribué                                    |
|----------------------|----------------------------------------------------|
| Pointer              | Appuie sur les boutons                             |
| Tourner le poignet   | Placement du composant 1                           |
| Utiliser les 2 mains | Prendre le composant à 2 mains (en état de souris) |
| Secouer              | Canette de soda                                    |

## Mouvements de tête - possible en VR

| Mouvement                            | Puzzle attribué                                |
|--------------------------------------|------------------------------------------------|
| Mouvement bas / haut                 | Hacking (regarder en haut et interagir en bas) |
| Rotation 360/ autour de la pièce     |                                                |
| Recherche derrière/ sous un décors   |                                                |
| Regarder en s'approchant de qq chose | Regarder un poster dans la cage à souris       |
| Regarder en se baissant              |                                                |

## Mouvements de corps - possible en VR

| Mouvement  | Puzzle attribué          |
|------------|--------------------------|
| Se baisser | Ramasser un objet au sol |
|            |                          |

# Puzzles principal

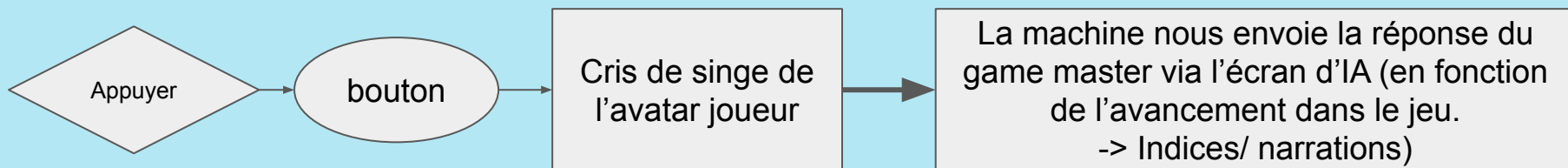
| Nom puzzle            | Type de manipulation / interaction                                                                                                                                     | Challenge                                                                                             | Phase émotionnelle                                                                     | Feedback humoristique                                                                    |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| -> Alarme activée     |                                                                                                                                                                        |                                                                                                       |                                                                                        |                                                                                          |
| 1. Simon mastermind   | <ul style="list-style-type: none"><li>- Suivre avec les yeux</li><li>- Appuyer</li></ul>                                                                               | <ul style="list-style-type: none"><li>- Mémoire</li><li>- Déduction</li></ul>                         | Désactiver le stress de l'alarme                                                       | Alarmes fantaisistes                                                                     |
| -> Alarme désactivée  |                                                                                                                                                                        |                                                                                                       |                                                                                        |                                                                                          |
| 2. Forme Hacking      | <ul style="list-style-type: none"><li>- Mouvement de tête dans toute la pièce</li><li>- Mouvement de tête bas haut</li><li>- Combinaison, déplacement objets</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Recherche</li><li>- Observation</li><li>- Déduction</li></ul> | Parler avec quelqu'un qui va potentiellement être notre ami                            | Puzzle absurde, réaction et concept disproportionnée                                     |
| -> Incarner la souris |                                                                                                                                                                        |                                                                                                       |                                                                                        |                                                                                          |
| 3a. Coffre-Musical    | <ul style="list-style-type: none"><li>- Appuyer / jouer du son</li><li>- Écouter</li><li>- Regarder la fréquence obtenue</li></ul>                                     | <ul style="list-style-type: none"><li>- Déduction</li><li>- Observation (auditif)</li></ul>           | Essayer de trouver une instruction qui nous aidera à résoudre le puzzle très difficile | Indice d'instruction pour le puzzle Crypto-Musical.<br>Texte humoristique dans le coffre |
| 3b. Crypto-Musical    | <ul style="list-style-type: none"><li>- Appuyer bouton</li><li>- Lire</li></ul>                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"><li>- Déduction</li><li>- Recherche</li><li>- Observation</li></ul> | Pouvoir retrouver notre propre corps et espérer pouvoir s'en sortir tous ensemble      | Le visage du singe en énorme                                                             |
| -> Redevenir singe    |                                                                                                                                                                        |                                                                                                       |                                                                                        |                                                                                          |
| 4. Lancer de Soda     | <ul style="list-style-type: none"><li>- Lever le bras vers le haut et viser</li></ul>                                                                                  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Précision</li><li>- Observation</li></ul>                     | Libération et destruction du laboratoire. Le challenge final.                          | Décalage avec la scène de fin où on nous applaudit                                       |

# Puzzles à petits interactions - Intro -> Avant Alarme

| Nom puzzle                            | Type de manipulation / interaction          | challenge                     | Outcome                                                       |
|---------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| Interphone                            | - Appuyer                                   | //                            | Parler avec l'AI: système de int                              |
| Brancher le Simon (tuto)              | - Déplacement<br>- Connexion                | - Observation                 | Le test commence                                              |
| Test Simon (normal/ basique) (1)      | - Suivre avec les yeux<br>- Appuyer         | - Mémoire                     | Rater le 4ème test déclenche l'alarme et la phase d'exécution |
| Prendre le cookie au distributeur (2) | - Tirer la manivel<br>- Prendre / poser     | //                            | Obtenir sofa / cookie/ banane/ bonbon?                        |
| Cookie (3)                            | - Jeter<br>- Donner à la souris             | - Déduction<br>- Manipulation | Objet que le joueur peut expérimenter                         |
| Jouet trieur de forme                 | - Secouer / Orienter<br>- Sortir les formes | - Manipulation                | Des objets de formes différentes sortent du jouet             |
| Soda                                  | - Secouer + tirer la languette              | //                            | Objet amusant que le joueur peut expérimenter                 |

# Interphone

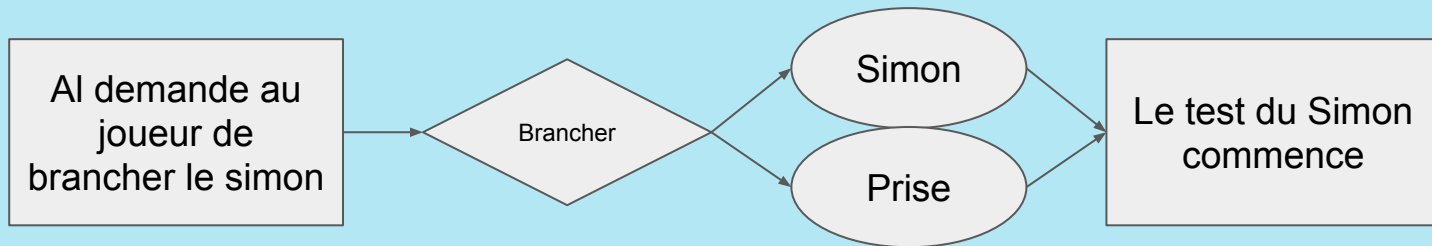
Machine où le joueur peut activer le bouton pour parler avec le game master (AI / Zygomat)



NB : en fonction des phases de jeu, le game master peut aussi nous indiquer des indices par le dialogue via l'écran de l'IA

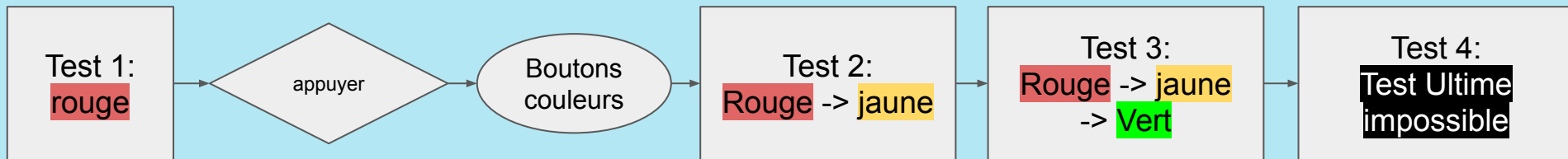
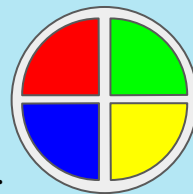
# Brancher le Simon (tuto)

La première fois l'Al nous demande de brancher le Simon sur la prise afin de commencer le test de Simon.



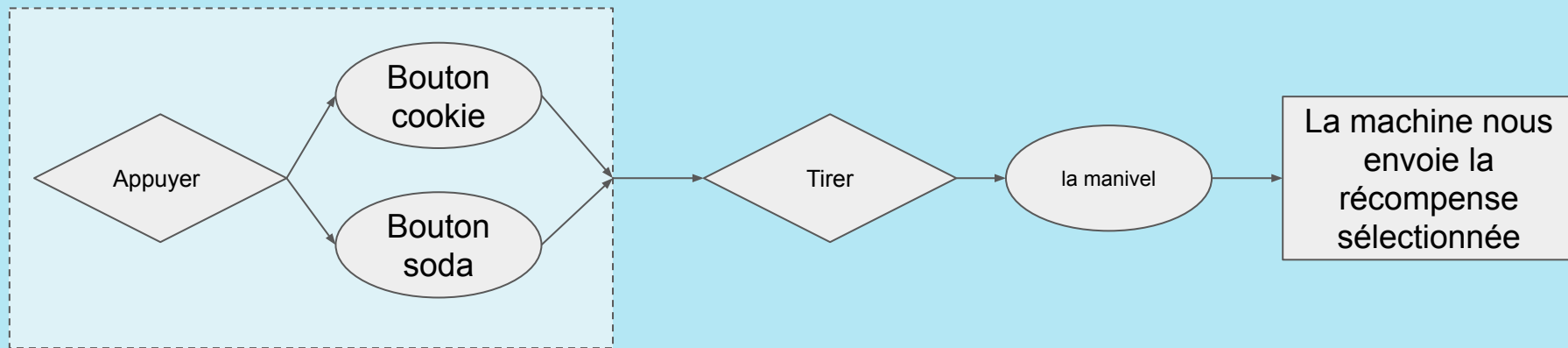
## Le test Simon (classique)

Le joueur devra suivre un jeu de Simon classique. S'il rate il réessaye l'étape. Quand le joueur rate le test ultime impossible, cela déclenche la phase narrative : l'alarme d'exécution.



# Interaction avec le distributeur à récompense

Après avoir réussi un test de simon (classique) Al active le distributeur. Le joueur peut obtenir des récompenses en sélectionnant la récompense qu'il souhaite obtenir.

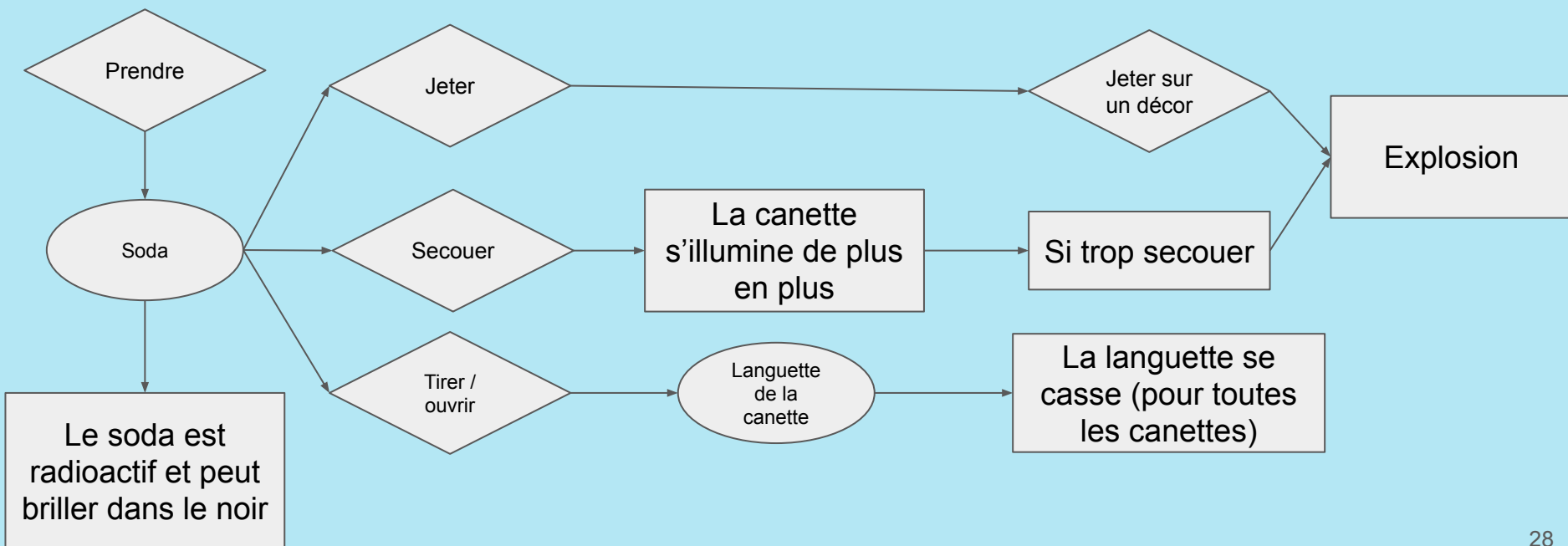


NB : la machine nous envoient différents récompenses débloquent au cours du jeu

- Cookies
- Soda

# Le soda

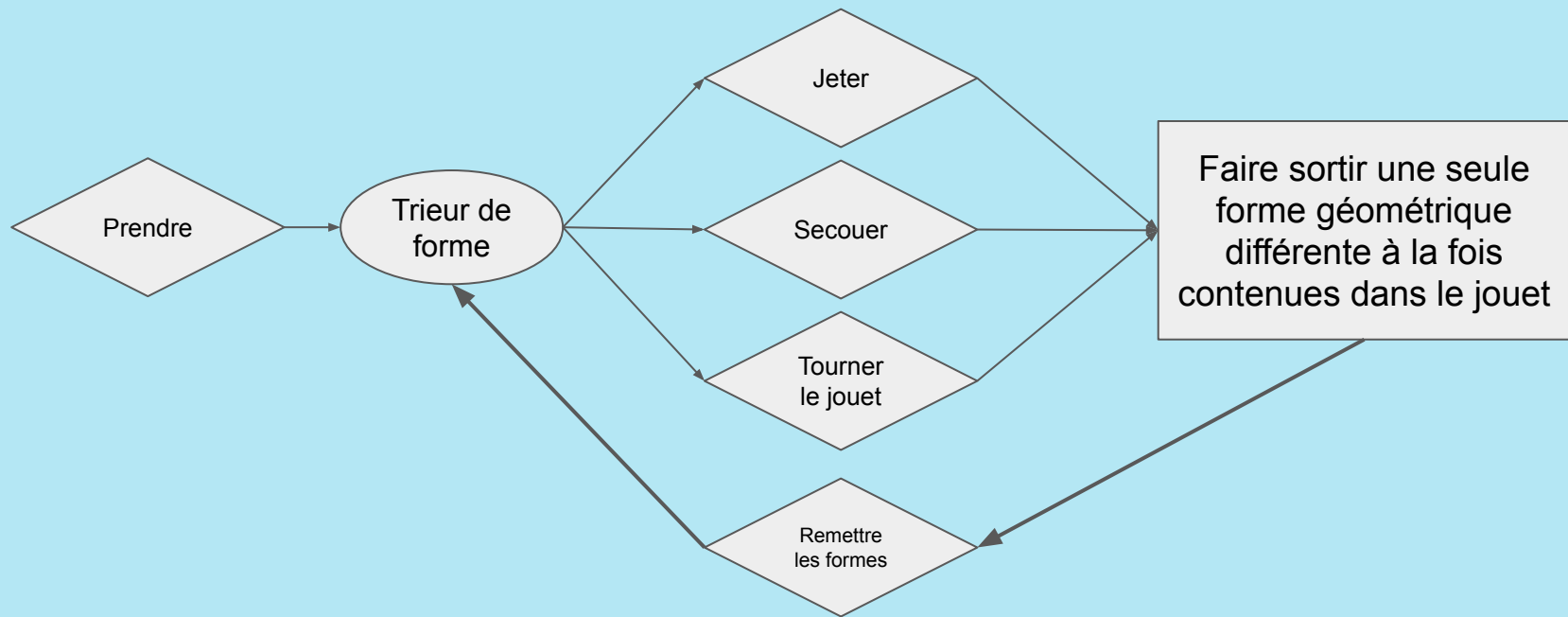
Les objets dans l'espace du jeu peuvent être pris par le joueur et jeter mais le soda a quelques interactions particulières.



# Jouet trieur de forme

Un jouet dans la pièce contient des formes géométriques à utiliser plus tard pour le puzzle de hacking.

Le joueur peut manipuler le jouet pour faire sortir les formes ou s'amuser à remettre les formes qui sont sorties dans le trieur de forme.

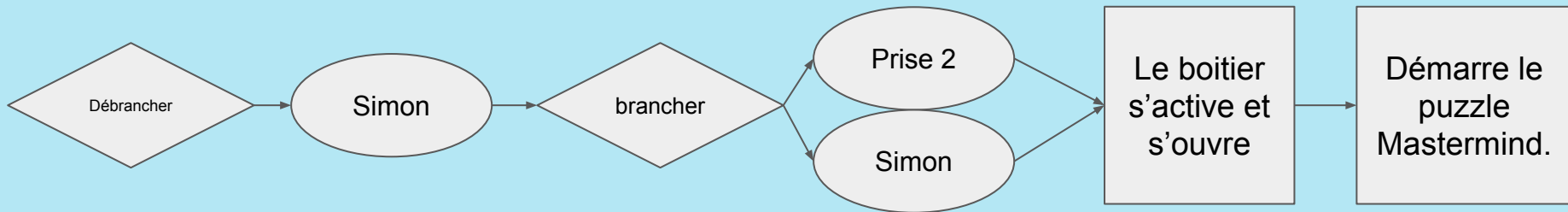


## Puzzles à petits interactions - **Alarme activé -> avant Incarner la souris**

| Nom puzzle                                          | Type de manipulation / interaction                       | challenge                         |                                                         |
|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Brancher le fil du simon (1) sur la prise 2         | - Déplacement<br>- Connexion                             | - Observation                     | Chercher à éteindre l'alarme                            |
| Arracher le mur 1 (2)                               | - Tirer à 2 mains                                        | - Observation                     | Révèle les circuits électriques 1                       |
| Arracher le mur 2 (2)                               | - Déplacer la table<br>- Tirer à 2 mains                 | - Observation                     | Révèle les circuits électriques 2                       |
| Circuit électrique 1<br>+ puce électrique carré (3) | - Placer la puce dans le circuit dans le sens horizontal | - Observation<br>- Manipulation   | Fait exploser le circuit 1<br>Et débloque la barrière 1 |
| Donner le cookie à la souris                        | //                                                       | - Observation                     | Lien amitié, obtenir un composant                       |
| Circuit électrique 2<br>+ Composant 2 (4)           | - Placer le composant                                    | - Deduction<br>- Précision faible | Humoristique<br>Et destruction                          |

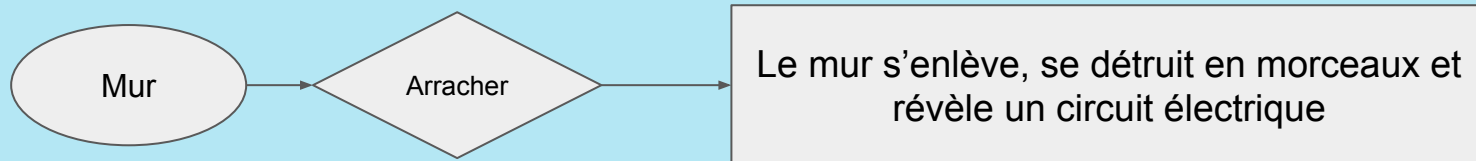
## Brancher le Simon 2

Cette fois-ci le joueur doit trouver une solution pour éteindre l'alarme en utilisant le Simon. Et va ensuite déclencher le puzzle Mastermind.



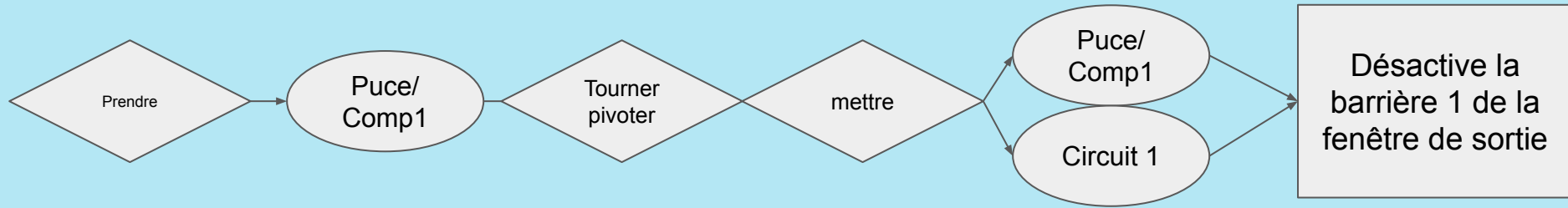
## Arracher les 2 murs

Après avoir résolu le Mastermind, une explosion a causé des destructions sur les murs. Le joueur pourra arracher 2 parties du mur pour découvrir les différents circuits électriques qui vont lui permettre de sortir de cette salle de test.



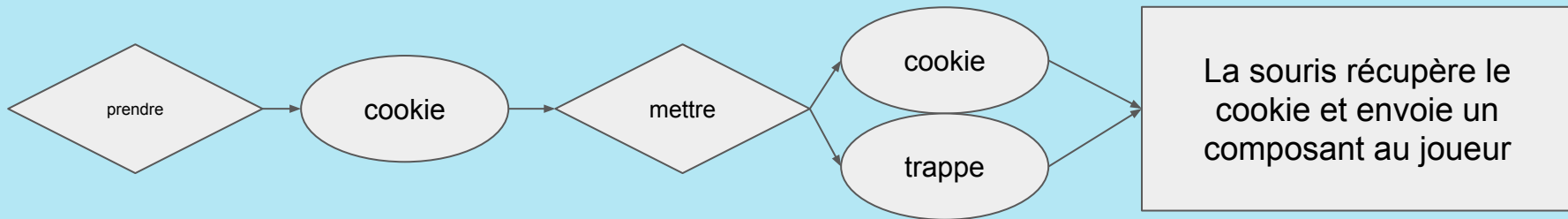
# Circuit électrique 1 + Composant 1 / puce électrique carré

Le joueur va mettre le composant 1 dans le circuit 1 en forme de carré pour désactiver la première barrière de la fenêtre de sortie. Le circuit a un trou en forme de rectangle très fin qui demande à insérer la puce orientée en horizontal.

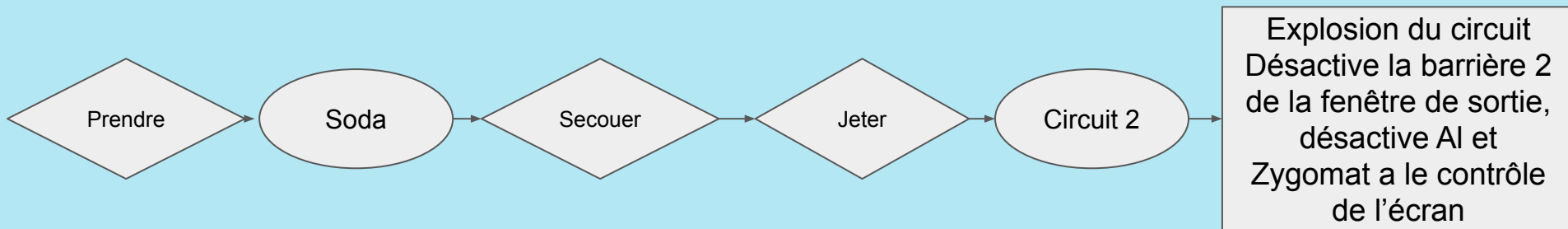


# Donner le cookie à la souris

Le joueur récupère le cookie qu'il a reçu du distributeur de récompenses.  
En contrepartie, la souris donne un composant électrique au joueur

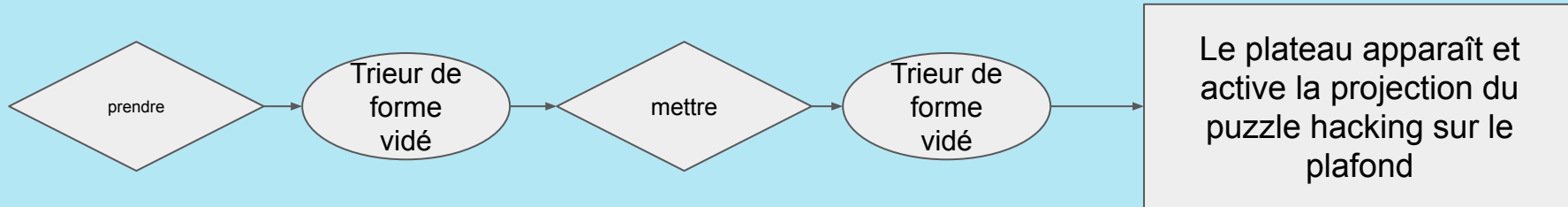


# Circuit électrique 2 + Composant 2



# Poser le trieur de forme

Zygomat active l'emplacement pour activer le puzzle de Hacking afin d'ouvrir l'accès à l'étage du dessous de sa cage. Le joueur doit d'abord vid   le trieur de forme puis poser sur l'emplacement pour activer le puzzle.

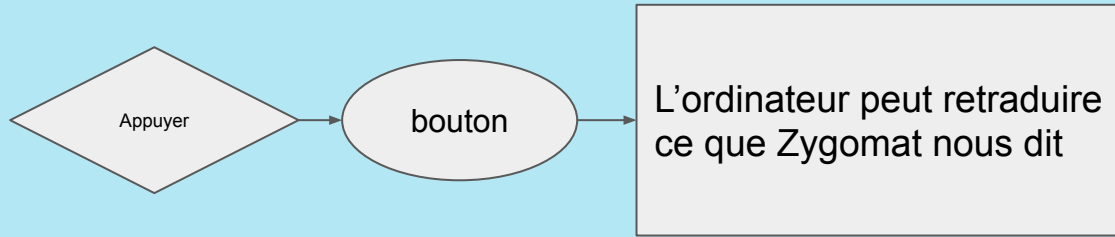


## Puzzles à petites interactions - Incarner la souris -> Redevenir le singe

| Nom puzzle                                                   | Type de manipulation / interaction                         | challenge                       | Outcome                                                                 |
|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Changer la langue de l'ordi singe <-> souris (1)             | - Appuyer                                                  | - Observation                   | le Singe Zygomat peut communiquer avec nous et redevient le game master |
| Soda cage + Faire exploser la canette (sous forme de souris) | - Prendre le soda taille xxl<br>- Secouer avec les 2 mains | - Maintenir le geste X secondes | Gestuelle très humoristique pour un but hilarant                        |

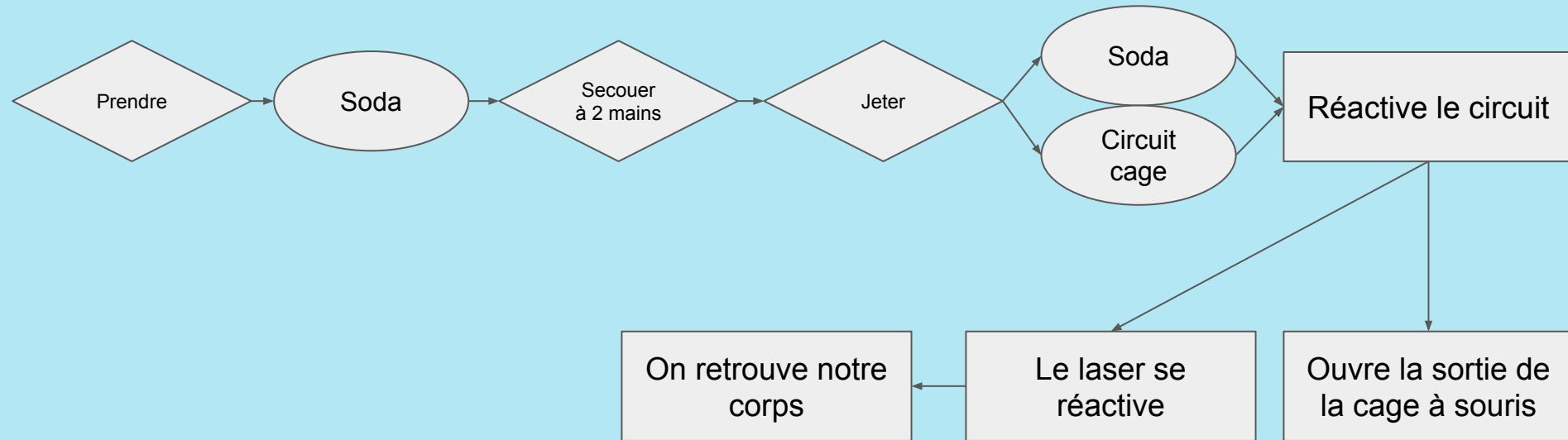
# Changer la langue de l'ordinateur

Actionner un bouton de l'ordinateur pour permettre à Zygomat qui est dans le corps du singe de communiquer avec nous.



# Circuit électrique Cage Souris + Composant / Soda

Après avoir résolu le puzzle de la musique, la trappe s'ouvre et le singe Zygomat nous donne un soda. On va donc devoir le mettre dans le circuit pour réactiver le circuit et retrouver nos corps initiaux.

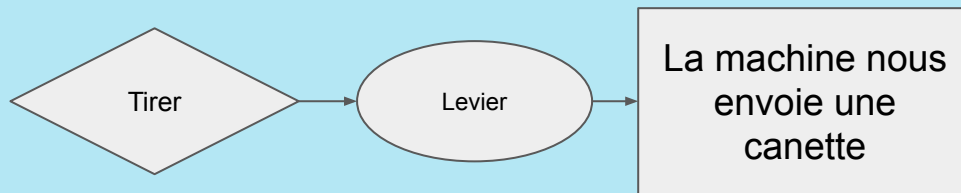


## Puzzles à petits interactions - **Redevenir le singe -> Fin sortie du jeu**

| Nom puzzle                           | Type de manipulation / interaction | challenge     | Outcome                                           |
|--------------------------------------|------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------|
| Prendre les canettes au distributeur | - Tirer le levier                  | //            | Canettes à l'infini<br>Appuie le côté chaos final |
| Tirer l'affiche                      | - Tirer                            | - Observation |                                                   |

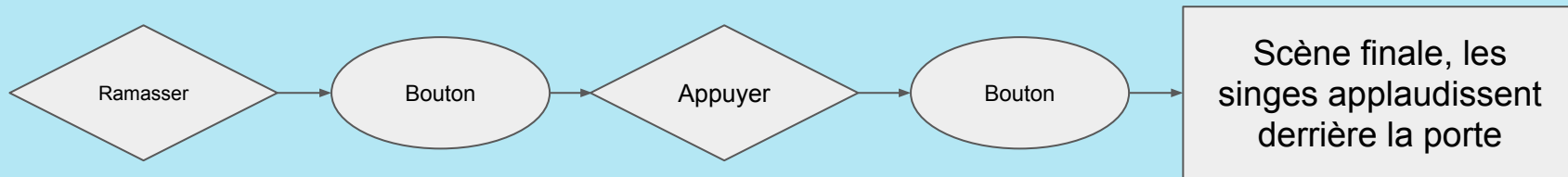
# Prendre le soda au distributeur

Ici, le joueur peut récupérer autant de soda qu'il veut pour effectuer le dernier puzzle : basket à soda.



# Tirer l'affiche

Après avoir résolu le puzzle de "canette basket", la dernière barrière de la fenêtre se désactive, et la fenêtre s'ouvre. Il s'agit en réalité d'un trou, par lequel un bouton est propulsé dans l'espace jouable. En appuyant sur le bouton, la porte s'ouvre sur un groupe de singe qui applaudit le joueur.



# 1. Simon Mastermind

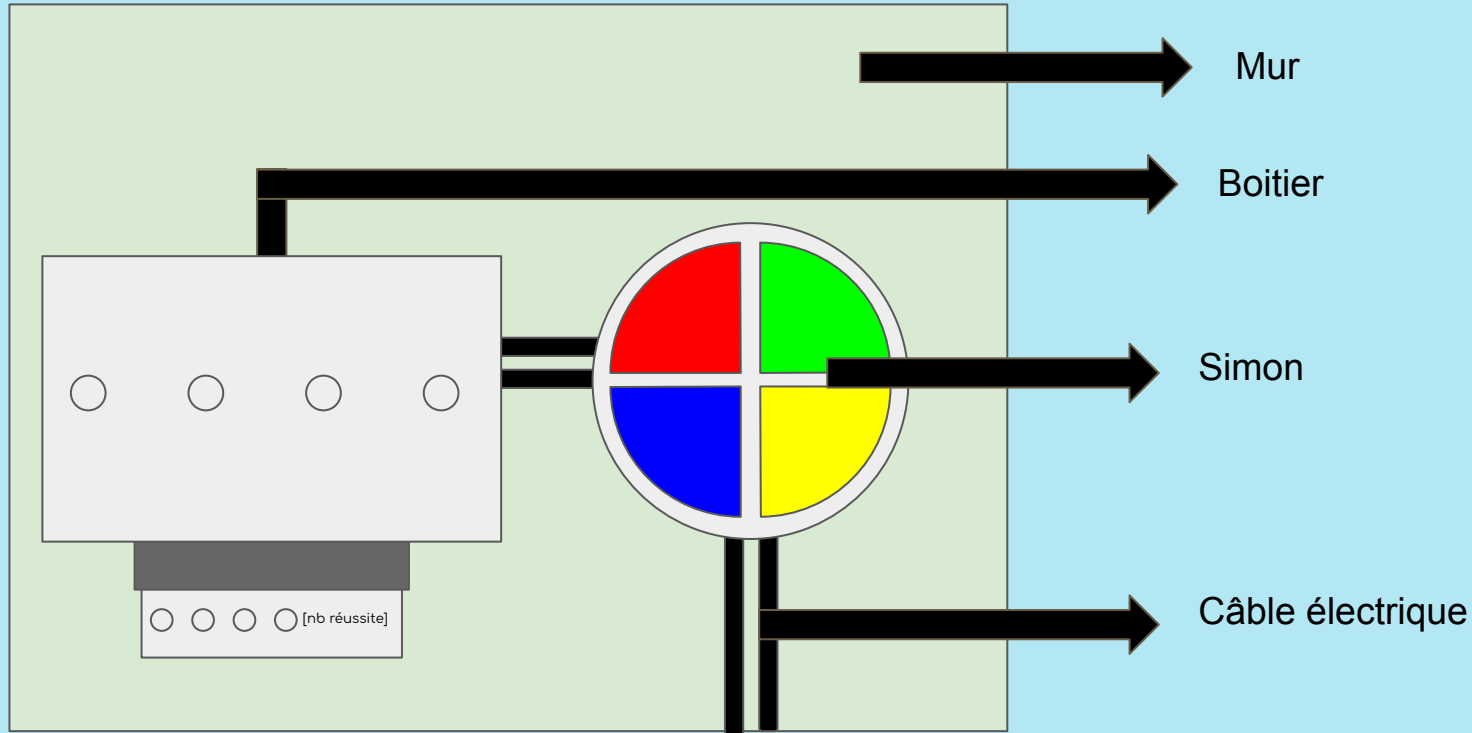
## Description

Après avoir échoué le premier test cognitif imposé par l'intelligence artificiel, le joueur est confronté à une menace de mort après l'écoulement de 30 minutes. Une alarme s'active signalant celle-ci. Il devra donc utiliser les outils autour de lui pour franchir cette première étape : éteindre l'alarme.

Accrocher à un mur, il y a un boîtier possédant une prise. Le joueur branche donc la prise du simon pour commencer ce puzzle.

Dans ce nouveau puzzle, le joueur va devoir trouver une suite de couleur créée par l'ordinateur. Pour le débloquer, il devra trouver la bonne combinaison.

# Schema Descriptif



# Règles de bases

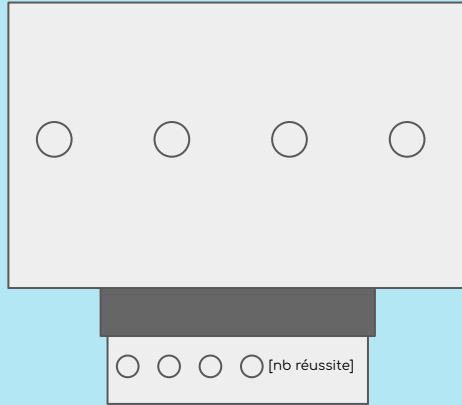
Durant cette phase le joueur va se trouver en face d'un boîtier avec une imprimante ainsi que d'un jouet de type "SIMON", qui se caractérise comme étant un boîtier en forme de soucoupe en plastique avec des boutons de différents couleurs qui s'illuminent lorsque le joueur appuie dessus.

Dans notre cas, le joueur devra appuyer sur les boutons de couleur du "SIMON" pour trouver une suite de couleur cachée créée par l'ordinateur. Le joueur aura un nombre d'essais illimité pour trouver la combinaison. À chaque fois que le joueur appuie sur un bouton du Simon, le bouton se grise jusqu'à la fin de la séquence de quatre : ainsi, chaque couleur ne peut être présente qu'une fois dans la séquence. Une fois la séquence de quatre notes remplie, l'imprimante sort un papier avec deux feedbacks :

- La combinaison essayée
- Un nombre égal au nombre de lettre correctement placée.

Le joueur gagne quand toutes les couleurs sont bien placées.

# Mastermind - Overall -input et output



Boitier

Ingredients :

Boitier :

\* Écran input feedback

\* Imprimante avec papier de résultat

Simon :

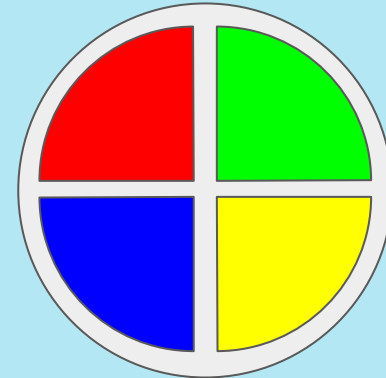
\* 4 boutons (Rouge, Vert, Jaune, Bleu)

Objectif :

Reconstituer le code caché

Player Action :

Cliquer 4 boutons différents du Simon

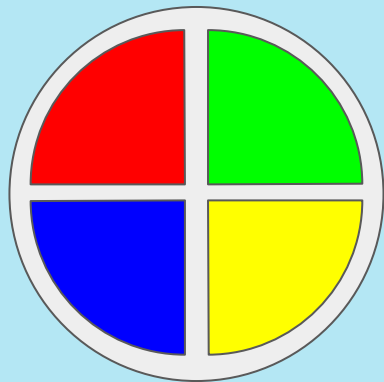


Simon

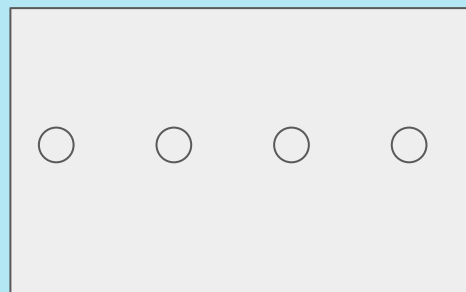
# Le “SIMON” - feedback

Lors du branchement, le simon s'accroche au mur.

En appuyant sur un bouton, le son associé est joué et la couleur choisie apparaît sur le led correspondant du boîtier du mastermind. La couleur choisie se grise alors jusqu'à la fin de la séquence. La séquence est complète quand le joueur a appuyé sur les quatre couleurs, autrement dit quand toutes les couleurs sont grisées. Les couleurs se réapparaissent une fois l'impression du ticket, de façon à pouvoir taper la séquence suivante.

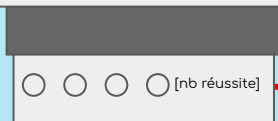


# Boitier - feedbacks



## Écran principal :

Affichent la combinaison que le joueur est en train de compléter. Une fois la combinaison complète (quatre notes), la combinaison reste affichée quelques secondes et les diodes clignotent en rouge (cas d'échec) ou en vert (réussite). Après cette séquence, les diodes s'éteignent (échec) pour pouvoir afficher la nouvelle séquence, ou restent en vert et déclenchent la séquence de réussite.



## Imprimante de ticket :

À chaque combinaison complète rentrée par le joueur, l'imprimante imprime un résumé de la séquence tapée sur un ticket, après la séquence de clignotement. On y trouve la séquence tapée (qui va disparaître de l'écran principal) et un nombre, égal au nombre de couleur bien placée dans la séquence.

## Ticket :

Les tickets contiennent les informations décrites plus haut. Le ticket reste attaché à l'imprimante quand il sort, mais le joueur peut l'attacher. Il peut ensuite le coller sur un tableau en liège, présent dans la salle au besoin. Si un joueur enclenche une nouvelle combinaison sans avoir arraché le ticket de la combinaison précédente, l'ancien ticket se détache de lui-même et tombe avant l'impression du suivant.

# Règles de bases - équilibrage

Nombre de possibilités :  $(\text{Nombre\_couleur}) * (\text{Nombre\_trou}-1)!$

Avec Nombre\_trou appartenant à  $[1, \text{Nombre\_couleur}]$

Nombre de possibilités pour trois couleurs et trois trous : 9

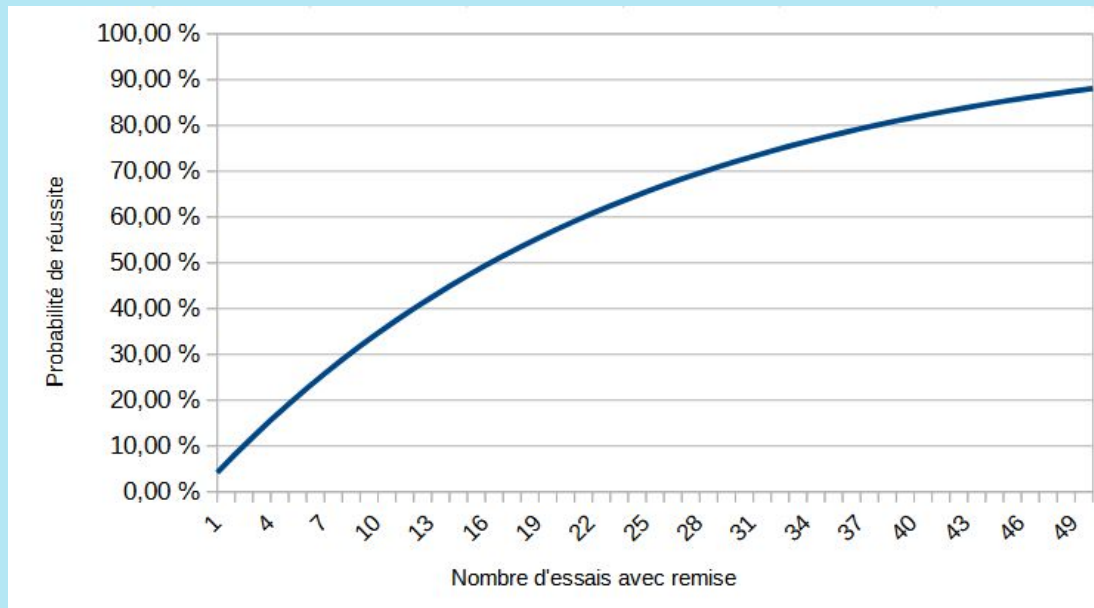
**Nombre de possibilités pour quatres couleurs et quatres trous : 24**

Nombre de possibilités pour cinq couleurs et cinq trous : 120

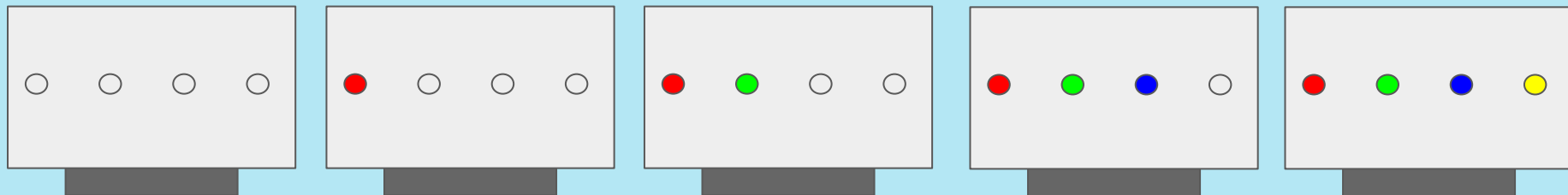
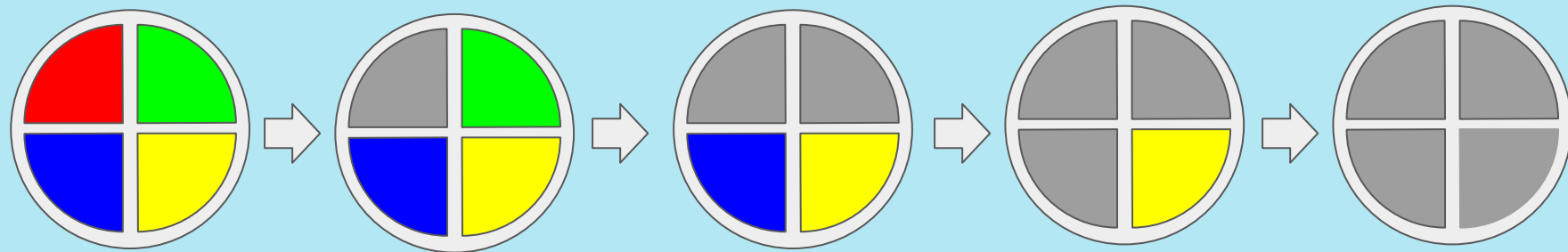
Lors du 1er essais, si le joueur rencontre directement la bonne combinaison, la combinaison secrète change pour assurer que le joueur puisse jouer au jeu. Elle ne peut changer qu'une seule fois, à cette occasion et AVANT le premier feedback. Dès lors que le premier feedback est donné, la combinaison est bloquée.

# Règles de bases - équilibrage

Formule de probabilité de réussite par essai au hasard, sans se souvenir des combinaisons rentrées (pire scenario possible) :  $1 - ((\text{Nb\_combinaison} - 1) / \text{Nb\_combinaison})^x$

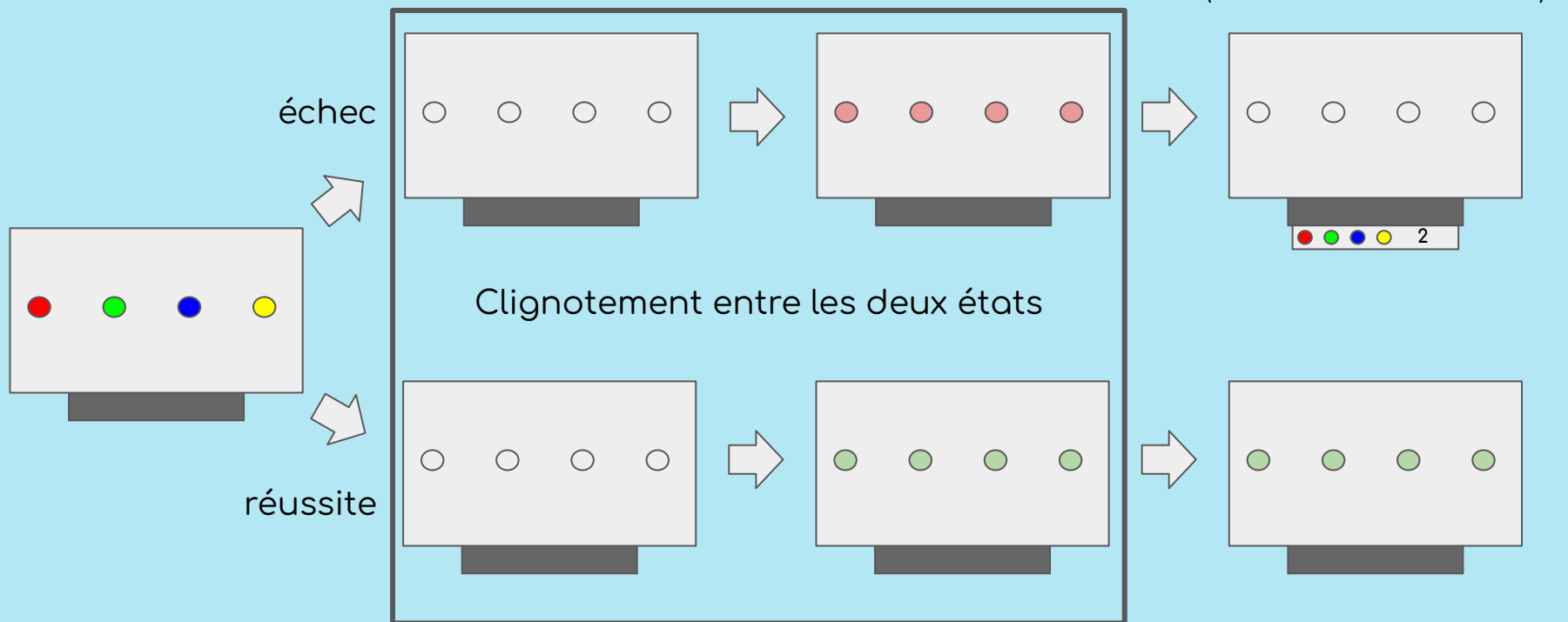


## Exemple de séquence de jeu



Input joueur : rouge, vert, bleu, jaune

## Exemple de séquence de jeu



En cas d'échec, les couleurs du simon se réactivent => retour à l'état 1 de la slide précédente

# Outcome

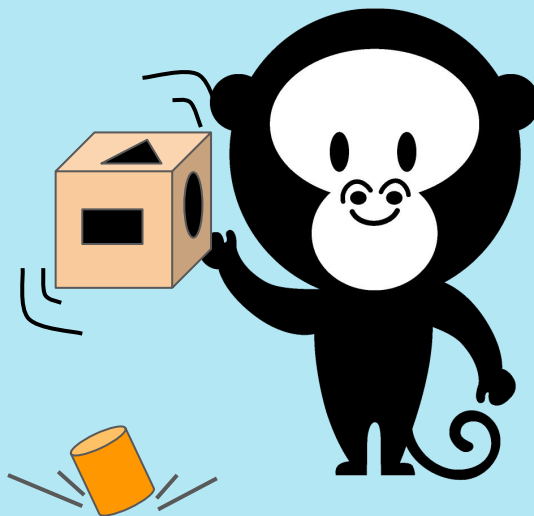
Une fois que le joueur réussit le puzzle dans son intégralité, l'alarme s'arrête, l'IA est déconnecté et le simon explose laissant la possibilité au joueur de ramasser un composant électrique qui lui sera utile plus tard.

La souris apparaît alors au joueur et plusieurs éléments de la salle changent.

# Form Hacking - Intro

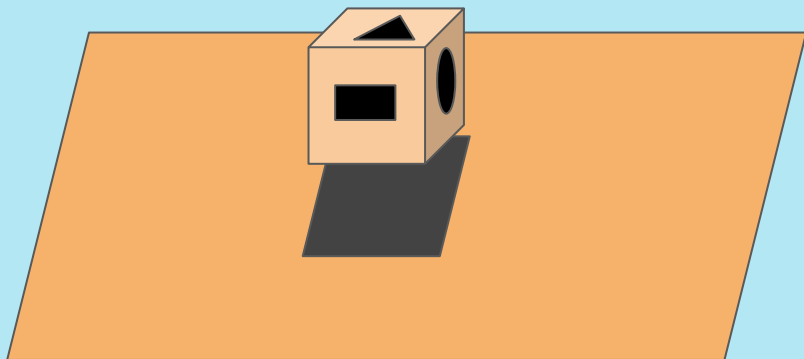
Au début, le joueur aura une boîte de blocs. Les joueurs doivent ramasser et secouer la boîte à blocs pour y récupérer les blocs.

Pour obtenir les blocs : secouez la boîte et le trou situé en dessous fera tomber le bloc de forme correspondante.



# Form Hacking - Intro

Une fois que le joueur a retiré tous les blocs, il doit placer la boîte contenant les blocs dans la cavité au milieu du plateau ; la boîte sera absorbée pour débloquer le puzzle Form Hacking.



## 2. Form Hacking

Ingrédients :

Jouet de forme :

- 5 formes (rectangle, croix, plus, coeur, cercle)
- Boîte conteneur

Écran indiquant position des satellites

- Position des formes dans l'espace
- Position des transformateurs
- Laser
- Forme à atteindre

**Description :**

Après avoir acquis les blocs de différentes formes et débloqué l'interface Satellite, le joueur est confronté à un puzzle pour aider la souris à débloquer une autre pièce.

L'interface satellite se trouve au plafond et peut être vue par le joueur en regardant vers le haut. Les blocs sont sur le sol et le joueur doit les déplacer vers leurs positions correspondantes.

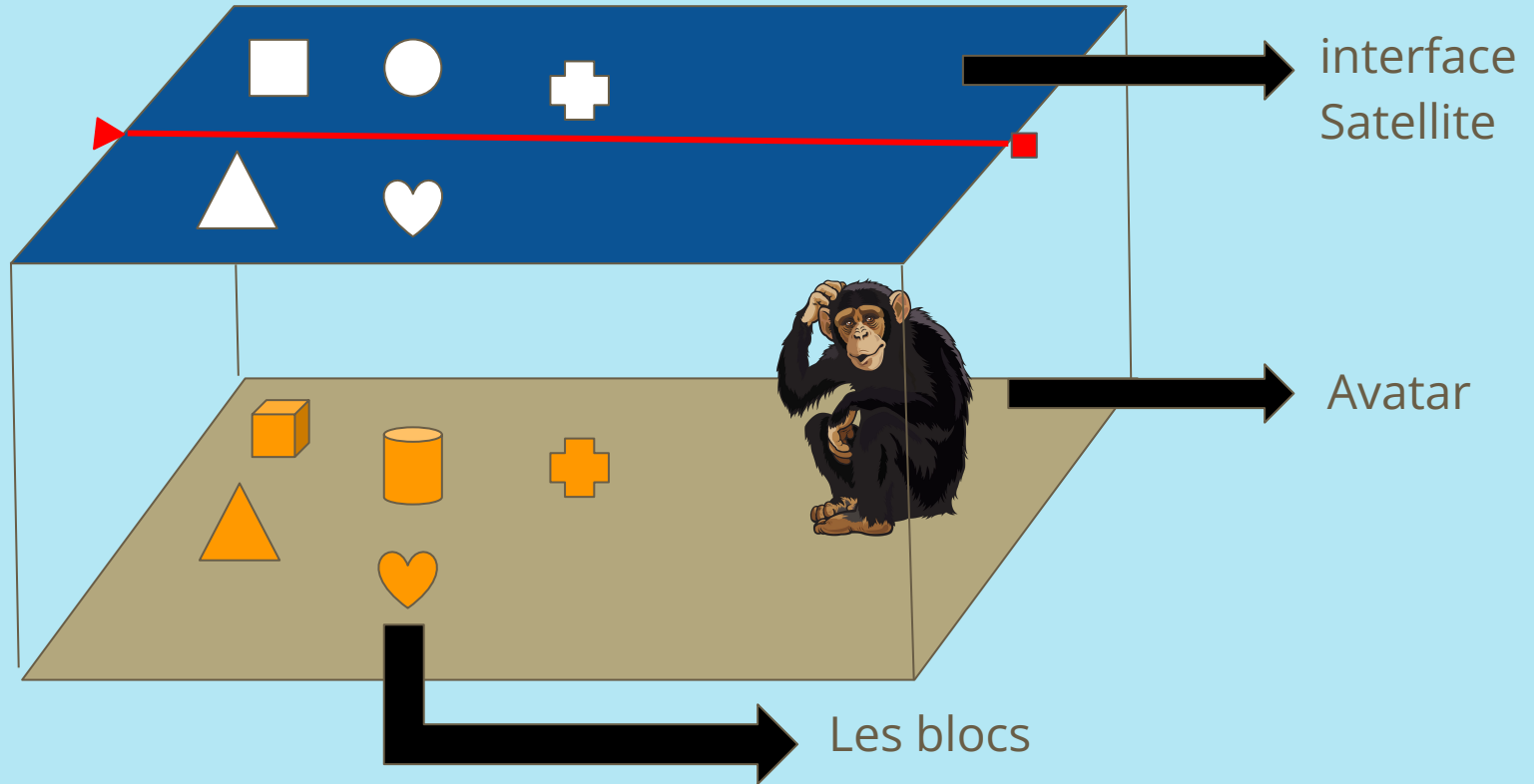
Objectif :

En combinant les formes et les transformateurs, recréer la forme indiquée à l'écran.

Player Action :

Le joueur positionne et oriente les formes sur un espace de 1m x 1m.

# Form Hacking - Schéma de l'espace



# Form Hacking - Plateau Joueur

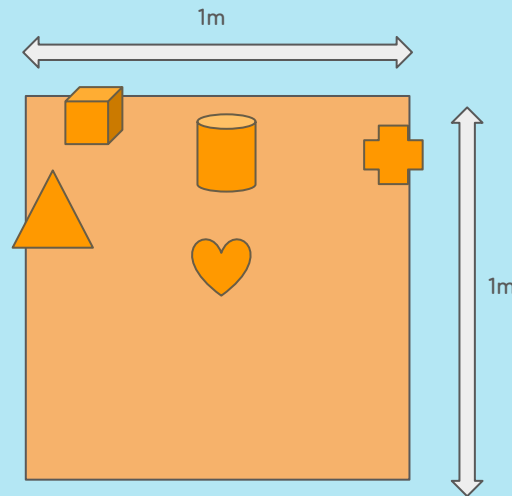
Le joueur interagit avec cette énigme sur une surface nommée "le Plateau". Il a 5 formes à sa disposition qu'il peut orienter et déplacer sur cette surface : rectangle, triangle, cercle, coeur et croix.



Surface du plateau



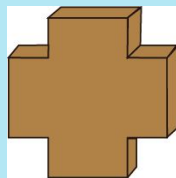
Objets de formes



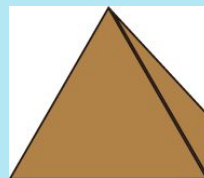
Cercle



Rectangle



Croix



Triangle



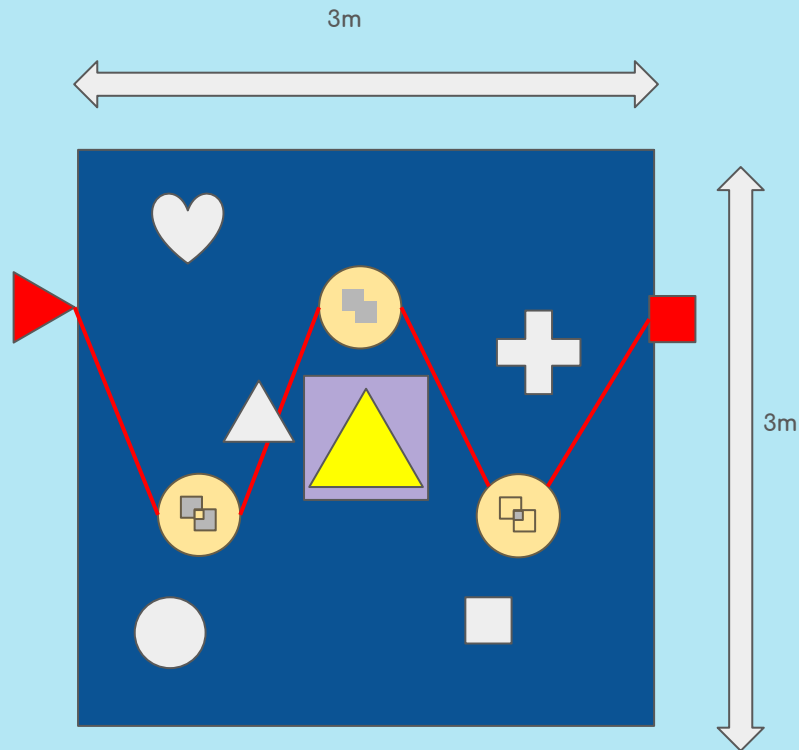
Coeur

# Form Hacking - Affichage de l'écran satellite

L'interface satellite montre une projection plane des objets au sol.

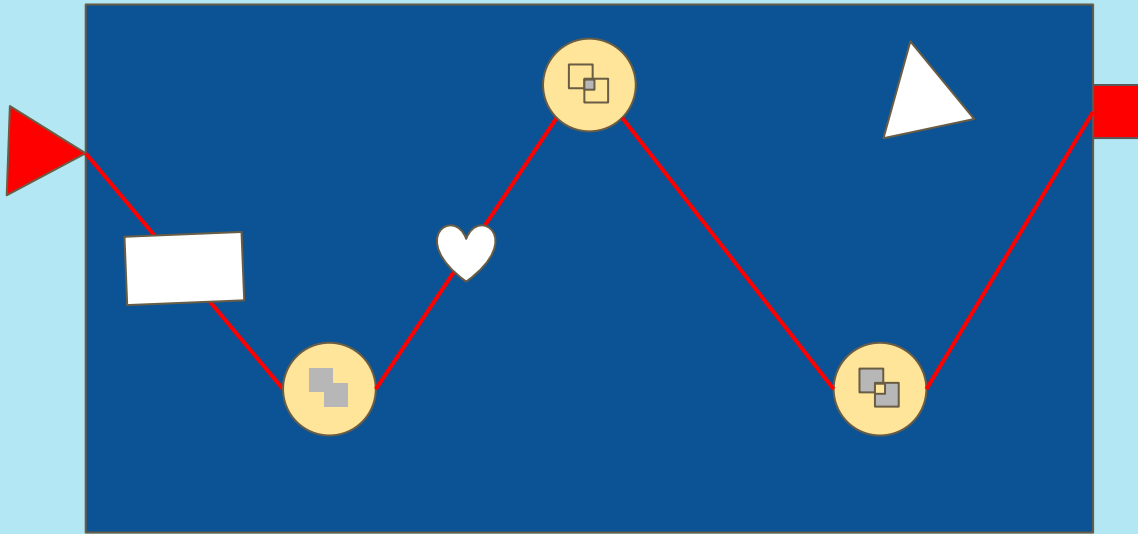
Il y a également un émetteur qui émet le laser et un récepteur qui le reçoit.

Le schéma demandé et le schéma actuel s'affiche au milieu.



# Form Hacking - Règle générale

L'objectif du jeu est que le joueur place les blocs dans la trajectoire du laser pour obtenir le schéma demandé.



**schéma demandé:**

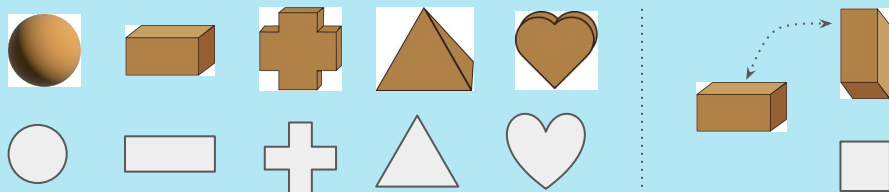


**schéma obtenu:**



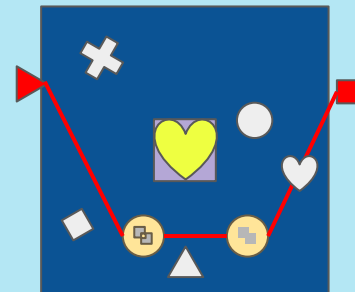
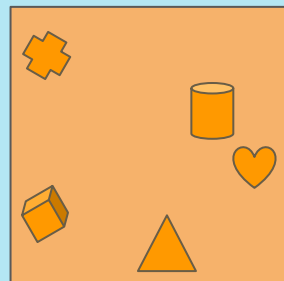
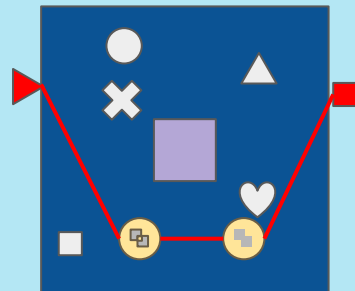
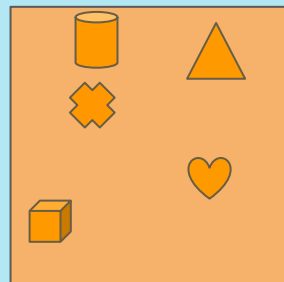
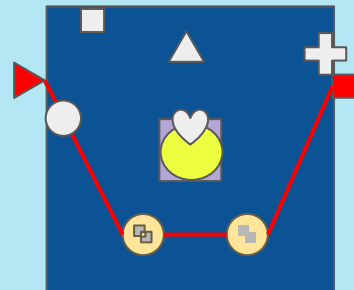
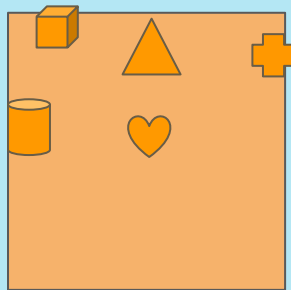
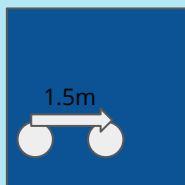
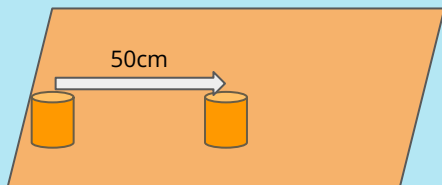
# Form Hacking - règles plateau

La position et l'orientation des objets de formes sur le plateau sont retranscrits et projetés sur l'écran satellite. Chaque forme est liée avec une projection. Les positions sont calculées en temps réel.



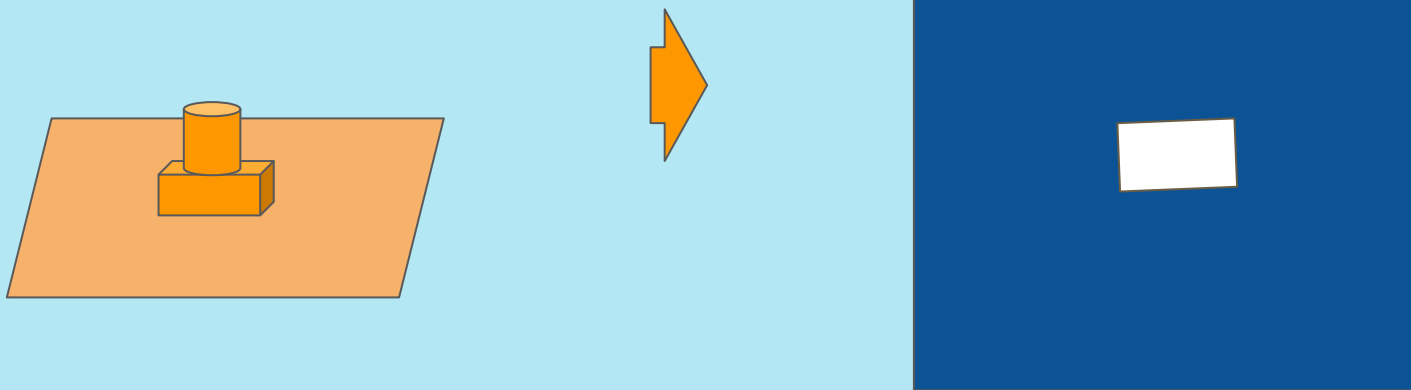
Projection cachée

Les deux surfaces n'étant pas de la même taille demandera une conversion des positions pour s'adapter. Par exemple, si le joueur déplace le cylindre 50 cm dans une direction, le cercle sur l'écran satellite se déplace d'1m50 (écran satellite 3 fois plus grand que le plateau).



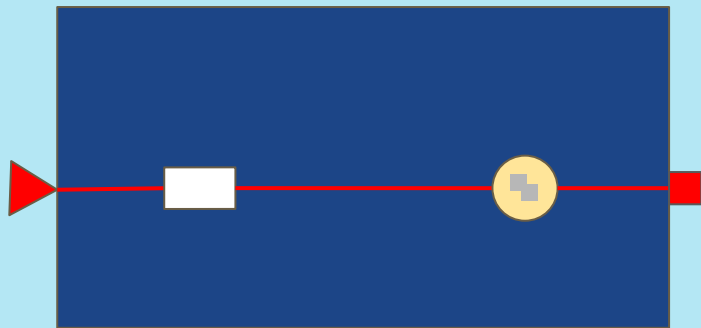
# Form Hacking - Règles Plateau

Les blocs ne sont projetés uniquement lorsqu'ils sont en contact avec le sol ; la forme de la projection est la même que celle en contact direct avec le plateau. (par exemple, lorsque deux blocs sont empilés l'un sur l'autre dans la plateau, seul le bloc situé en dessous affichera la projection).

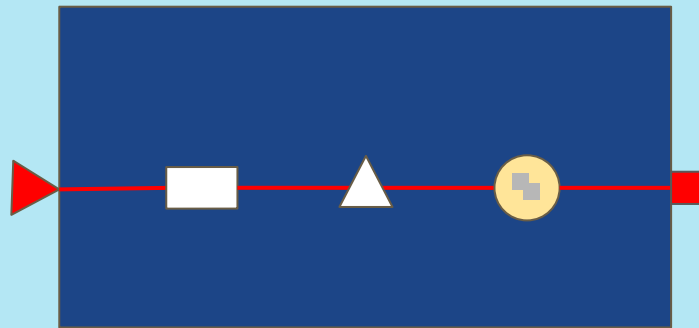
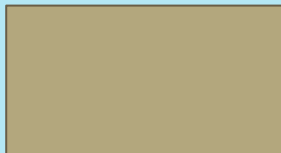


# Form Hacking - Règles écran satellite

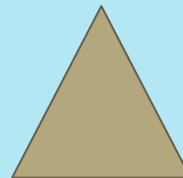
Au début, le laser traverse l'opérateur et se lance vers la sortie. Le joueur doit placer les blocs dans la trajectoire du laser. À ce stade, nous obtiendrons le schéma projeté de ce bloc. Si le laser frappe ensuite un autre bloc, le schéma sera remplacé par la projection de l'autre bloc.



**schéma obtenu :**

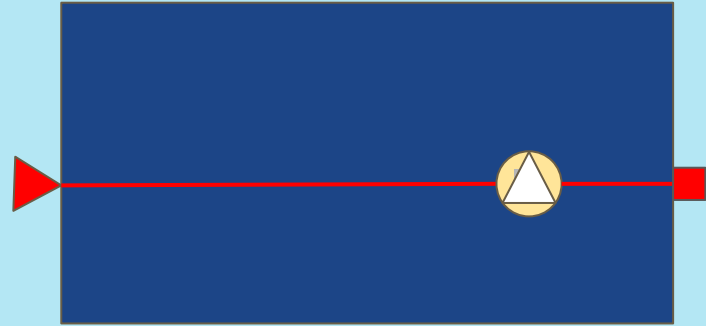
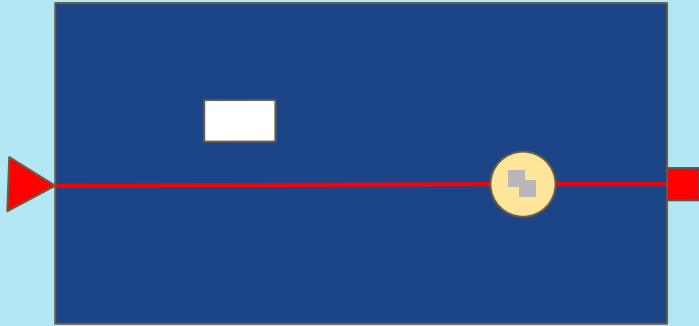


**schéma obtenu :**



# Form Hacking - Règles écran satellite

Si les blocs ne sont pas placés dans la trajectoire du laser, ou s'ils sont placés sur l'opérateur, aucun schéma ne sera affiché.

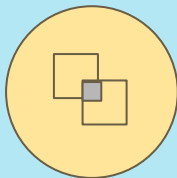


# Form Hacking - règles écran satellite

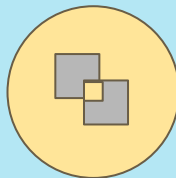
Il y a 3 opérateurs sont présentés dans l'interface Satellite. Leur fonction est de connecter et de traiter deux graphes différents.

Deux formes peuvent être jointes par l'opérateur pour prendre respectivement leurs ensembles d'union, d'intersection et de différence.

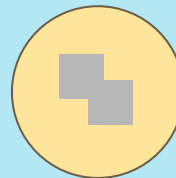
## Les opérateurs :



Intersection



Différence

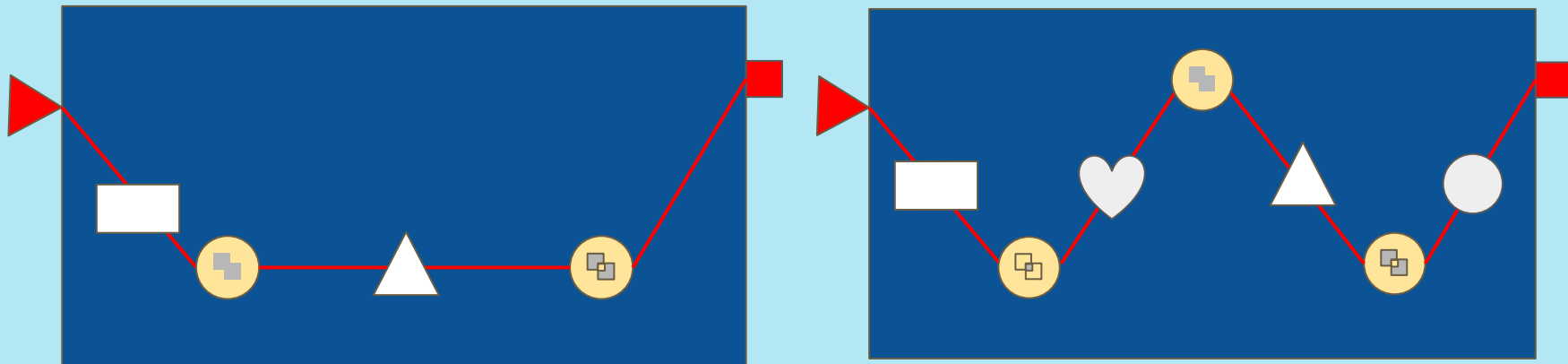


Ensemble d'union

# Form Hacking - Règles Écran Satellite

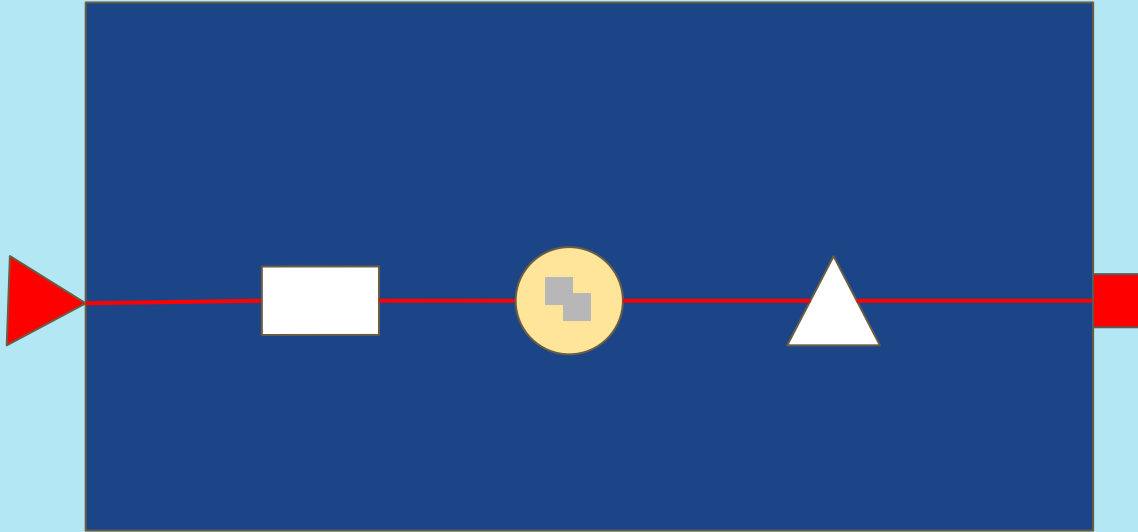
La position des opérateurs sur l'écran est fixe. Au départ, seulement deux opérateurs sont affichés, puis ils passent à trois au fur et à mesure de la progression du niveau.

## Les positions d'opérateurs :



# Form Hacking - Règle écran satellite

Si le laser passe par un opérateur “ensemble d’union” entre les deux objets, nous obtiendrons une projection fusionnée des deux objets.

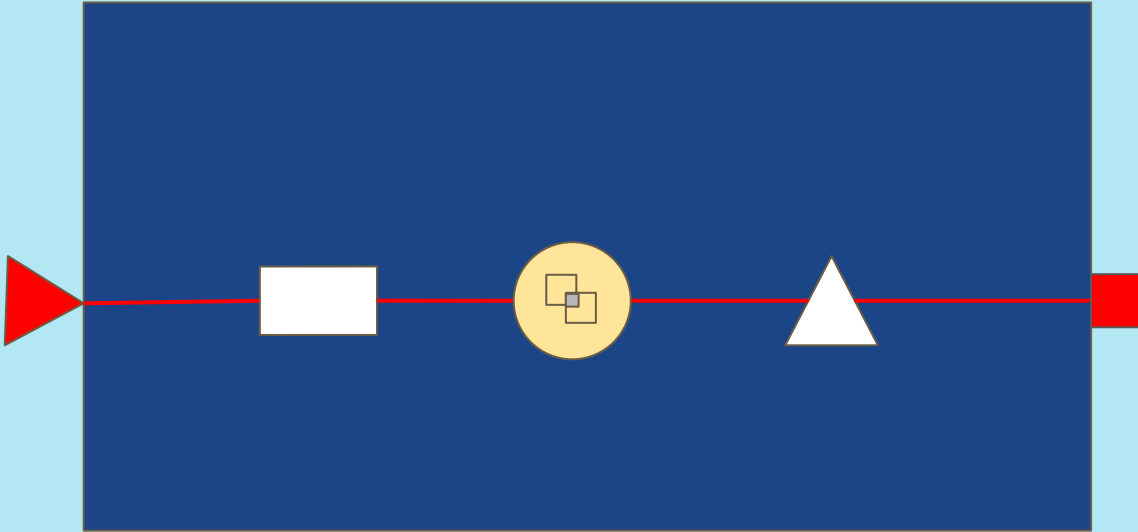


**schéma obtenu:**

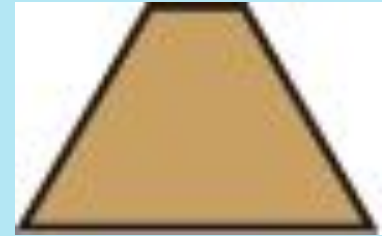


# Form Hacking - Règle écran satellite

Si le laser passe par un opérateur "Intersection" entre les deux objets, nous obtiendrons un schéma des parties superposées des deux projections.

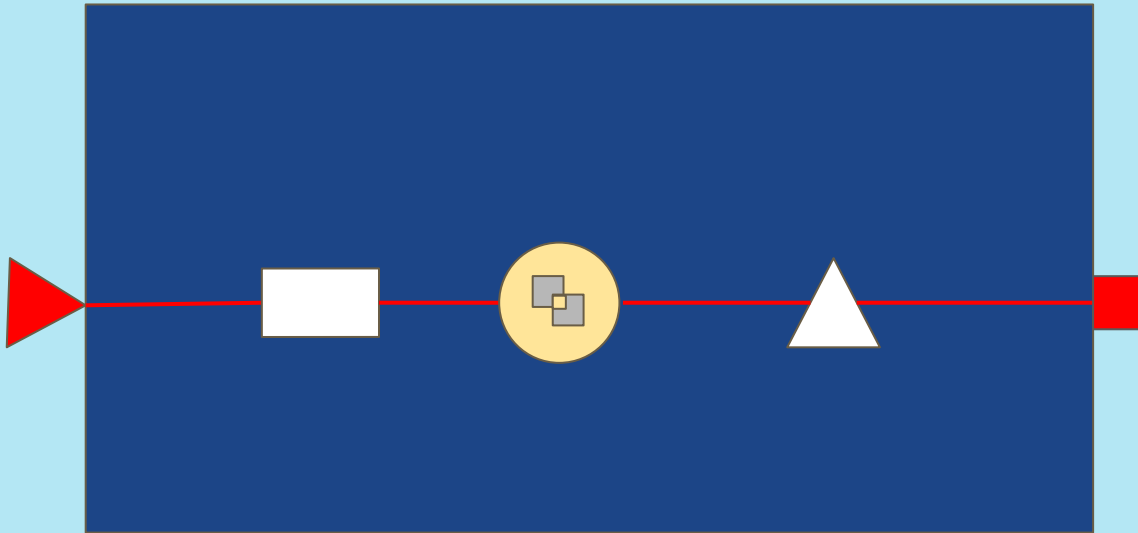


**schéma obtenu:**

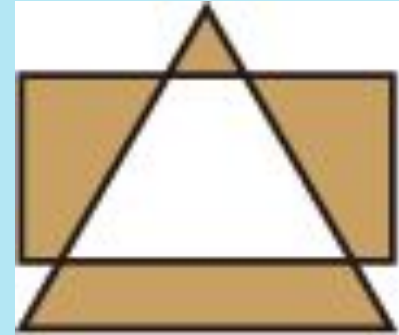


# Form Hacking - Règle écran satellite

Si le laser passe par un opérateur "différence" entre les deux objets, nous obtiendrons une projection qui efface la partie superposée des deux objets.

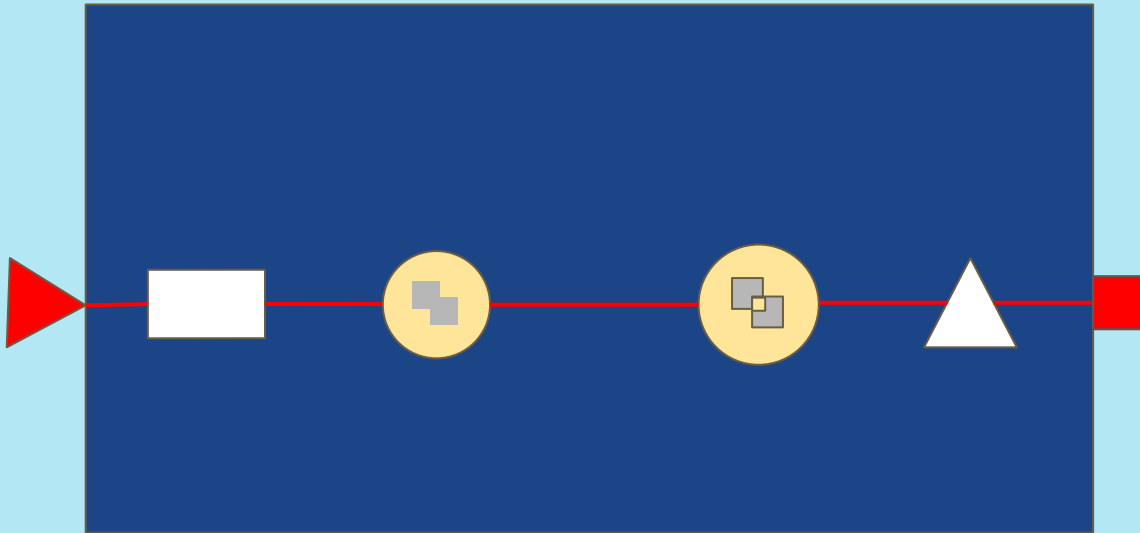


**schéma obtenu:**

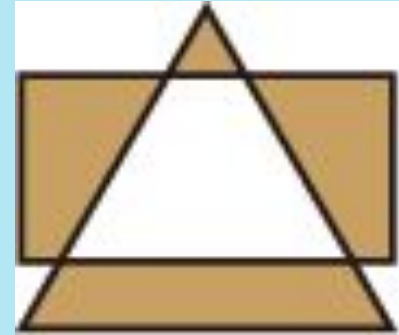


# Form Hacking - Règle écran satellite

S'il y a deux opérateurs entre deux projections, seul le deuxième opérateur prendra effet.



**schéma Obtenu:**

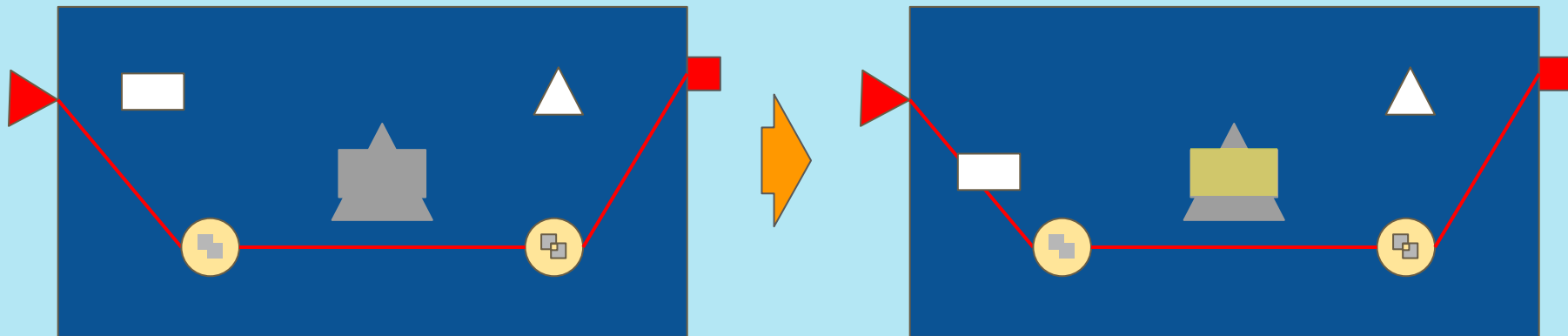


# Form Hacking - Feedback écran satellite

Le schéma demandé est affiché au milieu de l'écran au début. Si le joueur place le bloc dans la trajectoire du laser, la projection du bloc s'affiche immédiatement au centre. Si l'opérateur fait effet, il est également répercuté instantanément sur le schéma projeté, ce qui permet au joueur d'avoir un feedback.

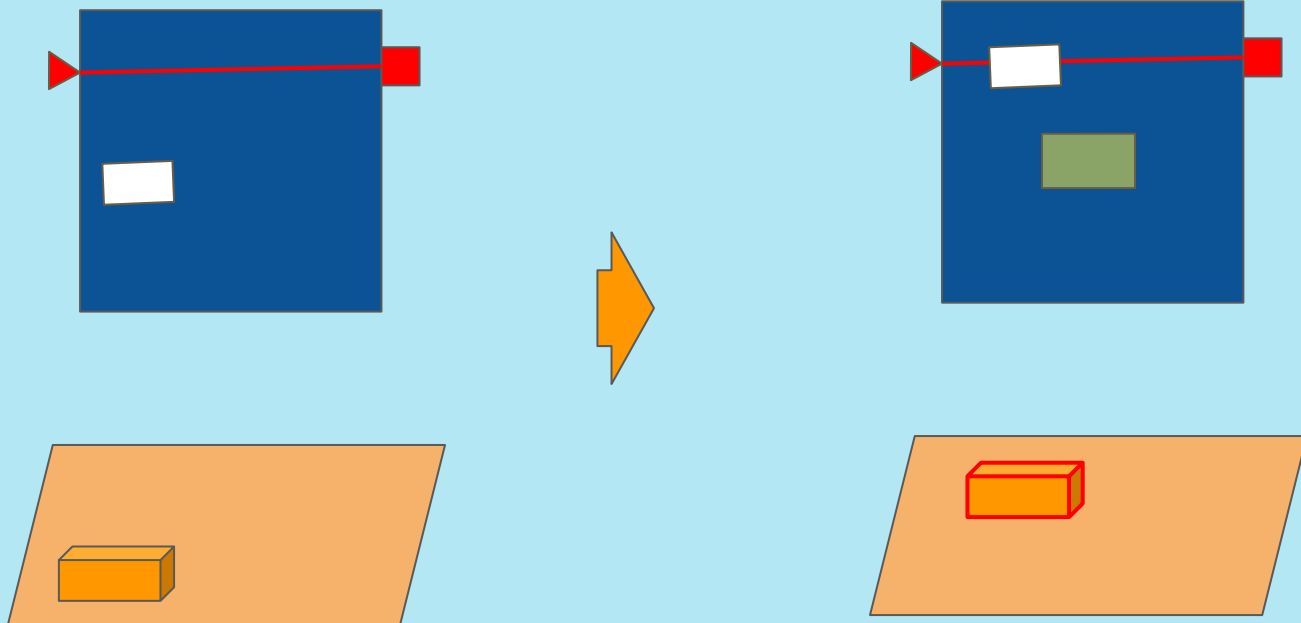
La projection des blocs produit une projection opportune sur l'écran en fonction de la position et du placement des blocs, ce qui permet au joueur de comprendre clairement son feedback.

La projection est semi-transparente afin que le joueur puisse clairement voir la différence entre le schéma qu'il a obtenu et le schéma requis par comparaison.

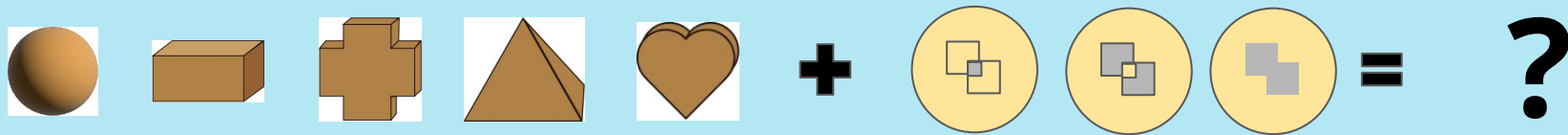


# Form Hacking - Feedback blocs

Lorsque le joueur place les blocs dans la trajectoire du laser et montre le schéma en cours, les blocs donnent également un feedback au joueur en ayant une surbrillance sur ce bloc.



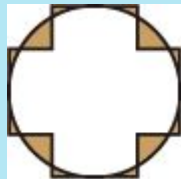
# Form Hacking - Puzzle papier



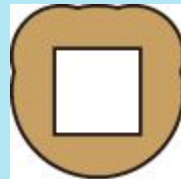
Niveau 1:



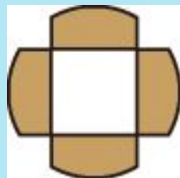
Niveau 2:



Niveau 3:



Niveau 4:



Niveau 5:

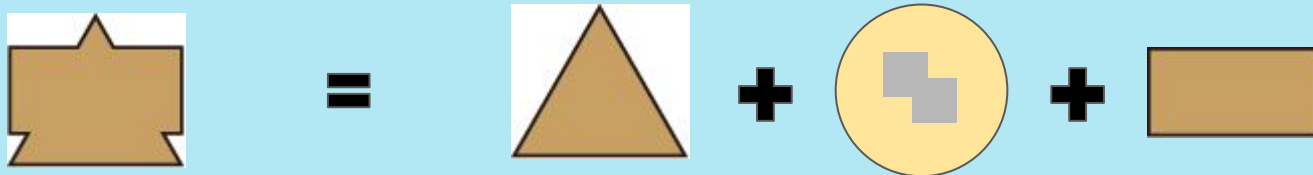


Niveau Inferno:

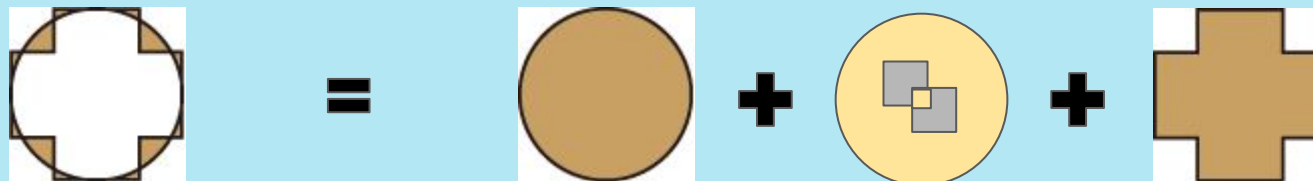


# Form Hacking - Puzzle papier

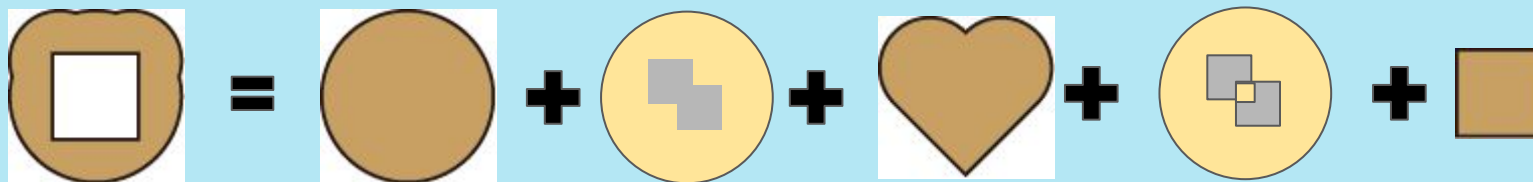
## Niveau 1:



## Niveau 2:

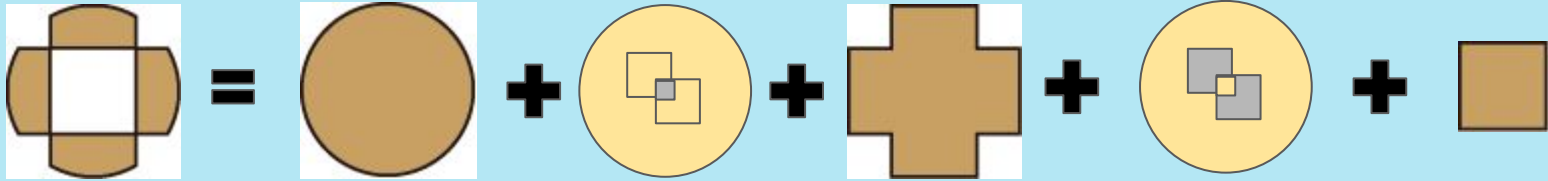


## Niveau 3:

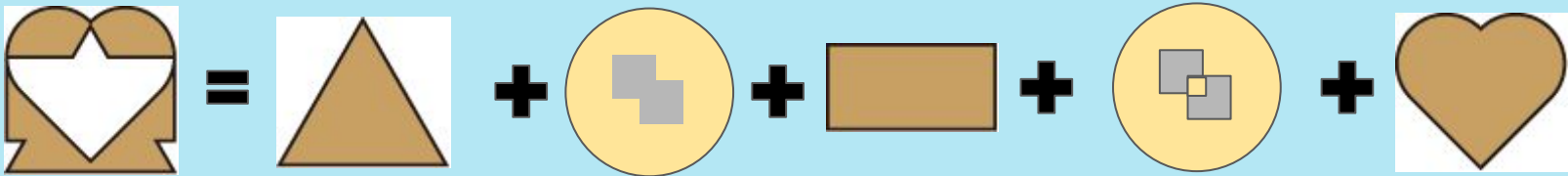


# Form Hacking - Puzzle papier

## Niveau 4:



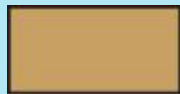
## Niveau 5:



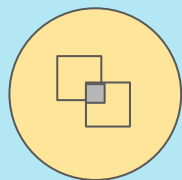
## Niveau Inferno:



=



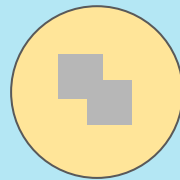
+



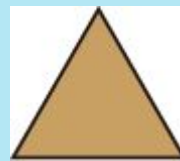
+



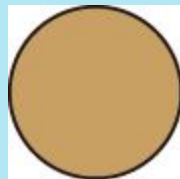
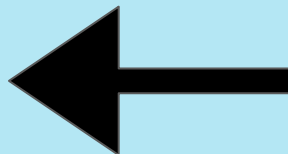
+



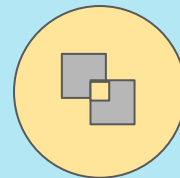
+



+



+



## Form Hacking - outcome

Lorsque le joueur réussit les 3 phases de l'énigme, la souris aura la possibilité d'accéder à une nouvelle salle dans sa cage. Ceci permet à Zygomat de donner un jeton soda au joueur, qui lui permettra de détruire un nouveau slot électrique.

# Texte à trou musical - Intro

Suite à un accident qui active un laser qui cause le changement de corps entre la souris et le joueur, il devra résoudre des énigmes qui lui permettront d'ouvrir une partie de sa cage pour que zygomat puisse lui donner un soda.

Le texte à trou raconte une partie de la vue de zygomat. Pour que le joueur puisse la résoudre, il devra utiliser les indices éparpillées dans la cage a souris.

# Texte à trou musical

## Description :

Un texte à trou est face au joueur. Il devra utiliser un thérémine pour le résoudre.

Le joueur peut y jouer n'importe quelle note (do-ré-mi-fa-sol-la-si), qui donnera la lettre associée dans la tablature anglaise (c-d-e-f-g-a-b) .

Il peut aussi sélectionner la note à remplir avec un bouton.

Des indices sont présents dans la pièce de façon à aider le joueur à trouver la réponse.

## Ingrédients:

- Un clavier
- Un écran qui affiche le texte à trou

## Objectif :

- le joueur doit cliquer les bonnes touches dans le bon ordre.

## Action du Joueur:

- Le joueur peut cliquer sur une touche du clavier
- Le joueur recherche des indices éparpillées dans la salle

# Texte à trou musical - indices dans la salle

Phrase à compléter :

“Engager Adele pour défoncer l’abbé Gaele” /// “\_ng\_\_er \_\_ele pour \_é\_on\_\_r l’a\_\_é \_\_ele”

Indices présents dans la salle :

Indice 1 : Photo de groupe de 4 souris : Zigomat, Caleb (Vieux), Abele (fêlard, lunettes de soleil) et Adele (psychopathe, couteau et nœud dans les cheveux) Adele est au premier rang, en partie hors cadre mais avec des éléments (nœud dans les cheveux, couteau) reconnaissable)

Indice 2 : Avis de recherche d'Adele (Adele visible, recherchée pour "Assassinat, mercenariat, glandouillage sur la voie publique, la mention "avis de recherche a été rayé pour y écrire : "mon cv")

Indice 3 : photo d'Abele avec la mention "peace"

Indice 4 : titre de presse : "Le frère Gaele nommé abbé"

Indice 5 : titre de presse : "Foire au comté de Mouthe : un religieux bloque une souris sous un seau" sous titre : "la souris donnée à la science"

# Texte à trou - Métrics

Il y a deux types de challenge dans cette énigme.

La première est la déduction: le texte présente une partie du mot caché. Le joueur devra donc déduire quel touche peut compléter le mot à trou.

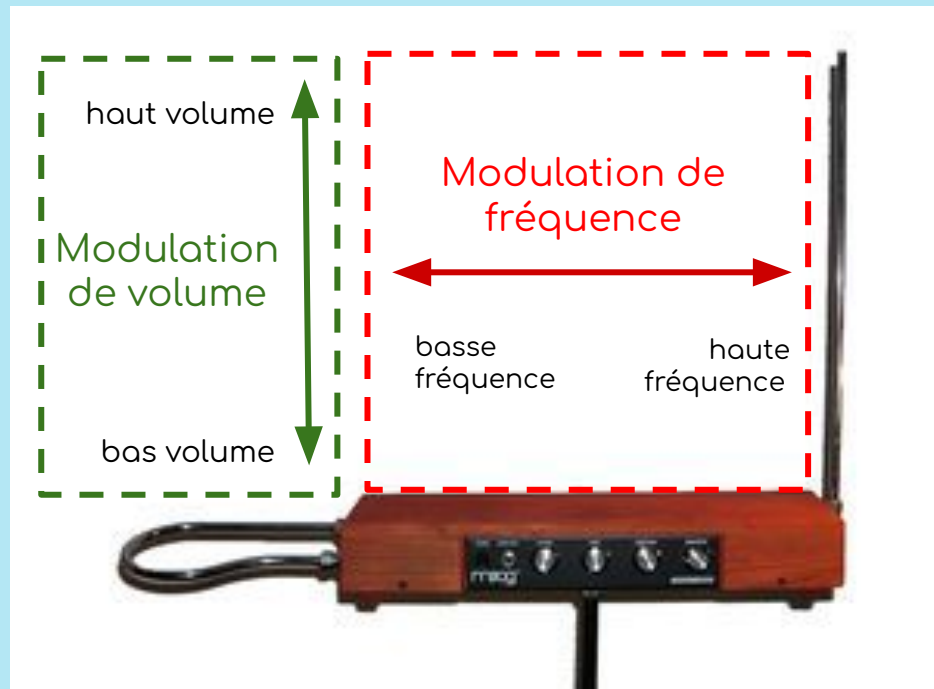
Le deuxième type de challenge est la recherche : si un mot est entièrement caché ou s'il s'agit d'un nom propre, le joueur devra trouver l'information de quel mot il peut bien être avec les indices dans la cage à souris.

# Texte à trou musical - Interface

Pour rentrer les notes, le joueur va devoir utiliser un thérémine ; il s'agit d'un instrument électronique inventé en 1920 en russie.

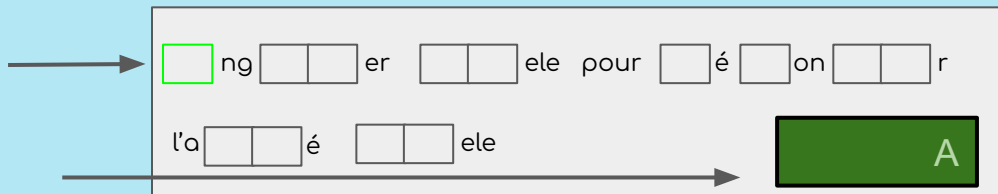
L'instrument se joue en déplaçant ses mains au dessus de l'instrument : L'écart de la main à l'antenne verticale permet de moduler la fréquence, la hauteur de la main au dessus de l'antenne horizontale permet de moduler le volume.

Pour faciliter l'usage du thérémine, un indicateur de la fréquence jouée en temps réelle est indiquée sur l'écran placé devant le thérémine



Le trou en cours est mis en surbrillance. Il peut être changé en utilisant des flèches présentes au niveau du thérémine

Indicateur de la note en cours



# Texte à trou musical - Feedback

Le joueur est face à ce texte à trou. Il voit treize emplacements vide à l'écran. Ceci lui indique le nombre d'input qu'il devra faire. Il décide de cliquer les touches sol. Le système répond en affichant la note dans le texte à trou au premier emplacement vide du texte. Il highlight aussi la prochaine zone du texte qui sera rempli par le joueur lorsqu'il clique une nouvelle touche.

e ng  er   ele pour  é  on   r

l'a   é   ele

Le joueur sélectionne les autres lettres jusqu'à remplir l'ensemble du texte. Comme toutes les inconnues sont remplies, l'écran devient rouge pour indiquer que ce n'est pas la bonne réponse.

e ng a d er A b ele pour d é f on c e r

l'a c e é g b ele

Le joueur se corrige peu à peu jusqu'à trouver la bonne réponse. L'écran devient vert pour indiquer que c'était la bonne réponse.

e ng a g er a d ele pour d é f on c e r

l'a b b é g a ele

# Texte à trou musical - Interface

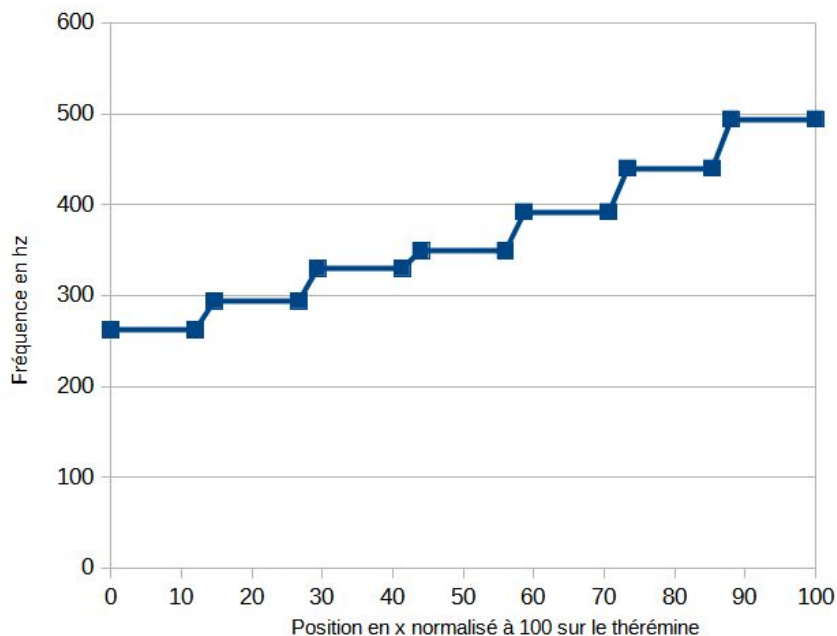
La position de la main dans la zone de modulation fréquentielle va donc déterminer la fréquence de la note, et donc la note sélectionnée.

Pour valider son choix, le joueur devra augmenter le volume à 70% de la puissance maximum du théremine (70% de la hauteur de la zone de modulation fréquentielle). Pour sélectionner une seconde note, il devra repasser en dessous des 70% pour y remonter.

Dans l'ordre, de gauche à droite :

Note : Do ré mi fa sol la si

Lettre : C D E F G A B



## Texte à trou - Outcome

Lorsque le joueur résout le texte à trou, une trappe s'ouvre dans la cage à souris qui permet à zygomat de donner au joueur un soda. Le joueur devra ensuite l'utiliser pour réactiver le laser pour reprendre son corps initial.

Lorsque le joueur a repris le contrôle de son corps, zygomat le trahit et s'enfuit en laissant le joueur seul pour s'échapper.

## Coffre Musical - Intro

Après avoir entré dans le corps de Zygomat, le joueur sera confronté à l'énigme Text à trou. Le joueur peut également trouver un coffre musical dans la chambre. Pour obtenir des indices en ce qui concerne le texte à trou et pour résoudre plus facilement l'énigme, les joueurs peuvent jouer à l'énigme du coffre musical.

# Coffre Musical

## Description :

Le joueur a changé de corps avec la souris dans sa cage. Ce dernier cherche à redevenir un singe. La souris maintenant transformée en singe indique au joueur d'appuyer sur une touche d'un ordinateur principal situé dans la cage pour pouvoir allumer le traducteur de singe.

Une fois le traducteur de singe activé, la souris (transformée en singe) donne une explication incompréhensible pour hacker l'ordinateur avec une suite de notes. Pour faire simple, la souris (transformée en singe) dit qu'elle a disséminé des indices dans l'environnement pour retrouver le mot de passe au cas où.

Le mot de passe prend la forme d'une séquence de note de musique. Le joueur possède un clavier avec des notes dans le désordre à sa disposition. Il devra utiliser un tuner qui permet d'identifier la fréquence des notes pour déchiffrer le code secret caché dans l'environnement.

## Ingrédients:

- Un clavier sans indication de quel note est attribué à quelle touche. Il y a 8 touches avec chacune une note qui lui est liée. Les notes sont dans le désordre. Il est lié au coffre.

Un clavier avec indication de la note sur un coffre fort.

- Un dessin d'une partition (three blind mice) avec la fréquence écrite au dessus de chaque note.

- Hauts parleurs (x4) avec des positions différentes dans l'espace.

## Objectif :

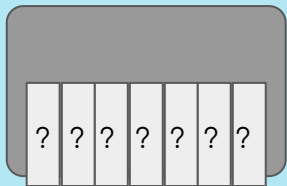
- le joueur doit cliquer les touches qui ont les notes : "Do, Mi, Sol, La" dans l'ordre pour ouvrir le coffre dans la cage.

## Action du Joueur:

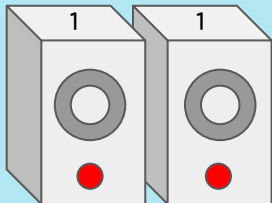
- Le joueur peut cliquer sur une touche du clavier sans indication de quel note est attribué à quelle touche.

- Le joueur se déplace pour écouter les notes jouées par les hauts parleurs

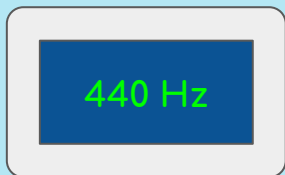
# Coffre Musical - Ingrédients



Clavier



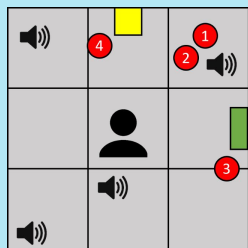
Haut parleurs (présents dans l'environnement) qui chacun à leur tour joue une note. Pour que le haut parleur joue une note en boucle il faut appuyer sur un bouton. Si la note est en train d'être jouée en boucle, le bouton arrête la lecture de la note.



Tuner que le joueur peut transporter. Un tuner composé d'un clavier mélangé (c'est à dire que les notes ne sont pas dans l'ordre des touches de clavier) qui affiche les hertz d'une touche appuyé par le joueur.

# Coffre Musical - Déroulé

1. Le joueur voit le haut parleur et se dirige vers lui.
2. Le joueur enclenche le haut parleur et entend un son dans le coin de la cage (c'est une note qui tourne en boucle à intervalle de 1s).
3. Le joueur se dirige vers le son et l'écoute.
4. Le joueur utilise son tuner et clique sur une touche (où rien n'est indiqué sur la touche) jusqu'à temps qu'il trouve sa note, c'est à dire qu'il trouve une correspondance entre ce qu'il a entendu dans son environnement et ce qu'il entend après avoir appuyé sur les touche du tuner.
5. L'écran indique que la touche est de 440Hz.
6. Le joueur se dirige vers une composition inscrite sur un mur de la cage pour trouver la note correspondante.
7. Le joueur a trouvé la note correspondante à la fréquence de sa fréquence sur la partition.
8. Le joueur répète l'action jusqu'à obtenir le mot de passe complet.
9. Une fois toutes les notes trouvées, le joueur doit jouer la partition dans l'ordre d'apparition des notes (de la fréquence la plus basse à la plus haute).



Joueur



Poster



Coffre à ouvrir avec clavier



Haut parleur



1 Ecouter la note



2 Identifier la fréquence de la note



3 Trouver l'ordre de la composition



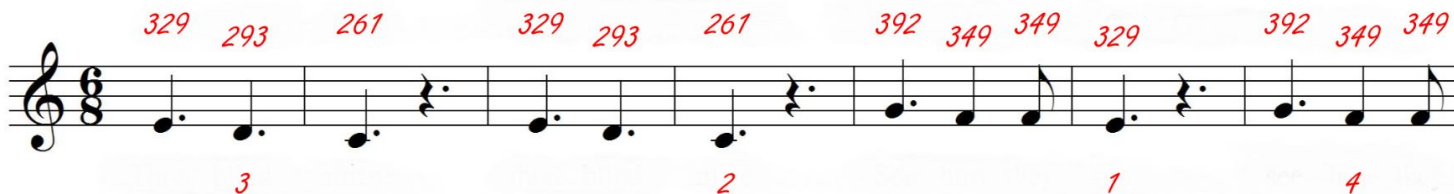
4 Ecrire la composition pour ouvrir le coffre



# Coffre Musical - Schéma de résolution

Le joueur doit remettre dans l'ordre les notes qu'il a trouvé. Un poster présent dans l'environnement est là pour l'aider. La partition indique la fréquence des notes, mais aussi l'ordre dans lesquels elles doivent être jouées.

## Three blind mice



## Coffre Musical - Outcome

Une fois que le joueur a trouvé la bonne note et l'a jouée, le coffre se déverrouille et on trouve diverses notes manuscrites, dont une contenant le code.

La note contient des indications sur comment remplir l'énigme du texte à trous avec les indices que nous avons obtenus.

## 4. Coca basket - Mise en contexte

Insertion narrative :

Suite à l'évasion de Zygomat, Al reprend le contrôle et crée des dégâts pour l'arrêter. Ceci va détériorer l'environnement du joueur : le distributeur de récompense se prend une balle, de nombreux soda pendant qu'une partie du plafond s'écroule. Ceci va libérer quatre cibles à viser dernière le plafond, ils permettront le joueur faire sauter le dernier verrou de la fenêtre.

Intention :

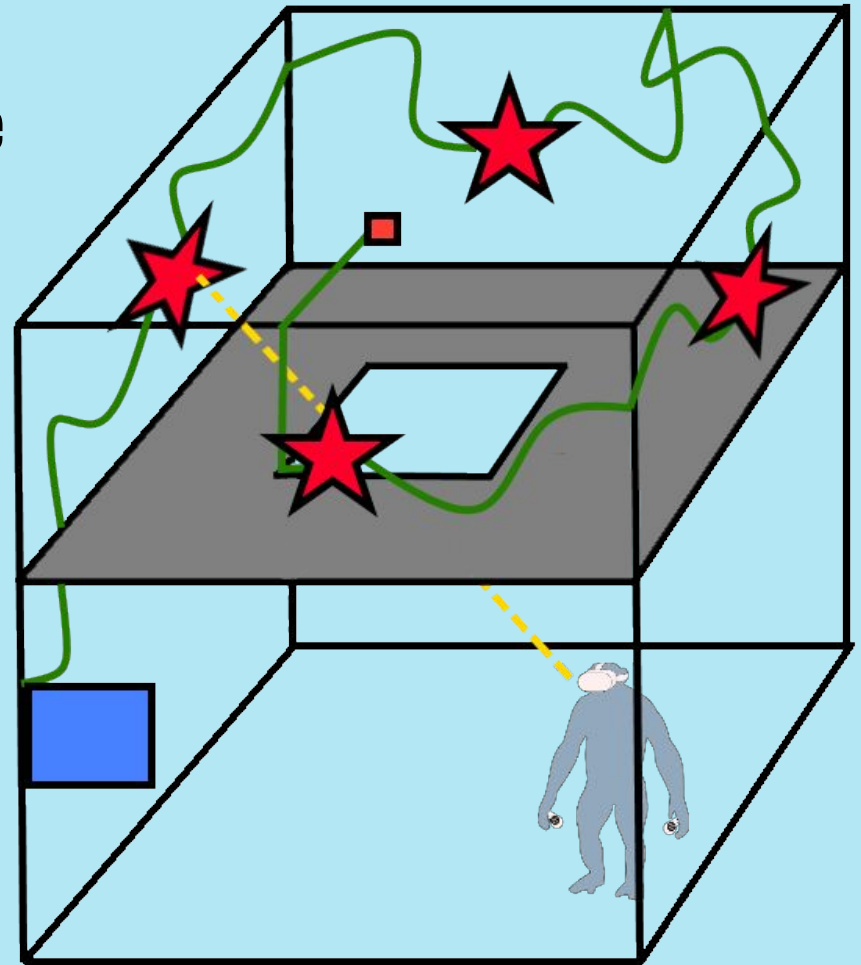
Mettre l'emphasis sur l'observation et l'adresse. Profiter des quatres cibles pour faire une montée en puissance narrative avant la fin du jeu.

# Coca basket - présentation générale

Pour faire sauter le dernier verrou de la fenêtre (en bleu), le joueur va devoir toucher quatre cibles (étoiles rouges) dans l'ordre.

Les cibles sont cachées dans un faux plafond (en gris), le joueur doit se déplacer pour pouvoir les voir.

Un fil électrique (en vert) le guide pour lui indiquer l'ordre. Le fil dépassant sous le faux plafond sert également d'indice au joueur. Le départ du cable (carré rouge) permet aussi de donner un indice supplémentaire. Celui-ci ne fait pas de bruit au départ, mais commence à en faire pour attirer l'attention du joueur en cas de blocage.



## Coca basket - Projectiles

L'objectif est d'utiliser les sodas explosifs qui serviront de munitions. Cette mécanique a déjà été montrée plus tôt dans le jeu, utilisant un soda explosif pour surcharger un emplacement électrique, qui seront d'ailleurs les cibles à atteindre.

# Coca basket - Paramètre d'équilibrage

Hauteur du faux plafond - 2m00

Hauteur du vrai plafond (pour rebond) - 3m00

Hauteur des cibles - 2m50

Offset des cibles par rapport aux murs - 0m00

Diamètre du trou - 1m20

Taille des cibles - 0m30

## Coca basket - Outcome

Une fois que le joueur a jeté le coca dans le trou et fait exploser l'appareil électrique, il déverrouille le dernier verrou de la fenêtre et celle-ci s'ouvre.

# **Narrative Design**

# Scénario

Le joueur joue un singe de laboratoire bloqué dans sa cellule pour passer des tests cognitifs. Son seul interlocuteur est AI, présenté comme une intelligence artificielle, qui le guide dans les tests.

Les premiers tests sont très simples, on demande au joueur de réussir un jeu de simon à une, deux puis trois notes. On lui donne même un jeton pour un cookie en récompense. Soudain, on passe de trois notes à une cinquantaine, jouées très rapidement. Au premier échec du joueur, AI l'informe qu'il devra être éliminé d'ici 30 min : un "perdant" n'est pas utile à la "Fondation".

Des systèmes de sécurité tombent alors sur la porte et la fenêtre pour s'assurer que le singe ne s'enfuit pas. Cependant, un des verrous de la fenêtre refuse de s'activer. AI informe le joueur que cela fait passer ses chances de fuite de 0 à 0.02%, mais qu'il est bien trop bête pour y arriver.

Le joueur devra alors trouver un moyen de fuir sa cellule via une fenêtre, en trouvant un moyen de faire sauter les sécurités. Mais un problème après l'autre : une alarme tourne en boucle pour annoncer sa mort dans 30 min : 1er problème : la faire taire. L'alarme ne sonne pas continuellement, AI changeant régulièrement de CD (Alarm ultimate hot mixtape summer 2022) Pour cela, il devra la hacker en se servant du simon. Une fois le puzzle résolu, l'alarme explose, endommageant en partie la salle. Cette explosion endommage une cloison, laissant apparaître une cage de souris et un circuit électrique. Au-dessus de la cage est laissée une note : "ne pas nourrir". En donnant le cookie gagné plus tôt à la souris, celle-ci s'en empare et jette un composant électrique au joueur, qui peut le brancher dans l'emplacement indiqué. AI se retrouve débranché, les lumières deviennent jaune, et une nouvelle voix prend la parole. Elle se présente comme "Zygomat, souris savante coincée dans un terrarium" et propose de l'aider au joueur pour que les deux s'échappent ensemble.

Zygomat et le joueur vont alors s'entraider pour sortir : Zygomat prétend pouvoir aider le joueur si celui-ci l'aide à désactiver la sécurité qui l'empêche d'atteindre la seconde partie de sa cage. Pour cela, il hack le réseau mondial starzelda pour envoyer le message d'ouverture. Cependant, il y a une interférence dans la cage du joueur, et il demande à celui-ci de la trouver. Il s'agit d'un jouet d'éveil basé sur les formes. Le joueur va alors devoir résoudre l'énigme en plaçant correctement les jouets dans la pièce.

# Scénario

Une fois réussi, Zygomat à accès à une seconde pièce, ce qui lui permet de modifier le fonctionnement de la machine de récompense : celle-ci délivre maintenant des sodas explosifs. Zygomat désigne alors un emplacement électrique au joueur, et lui demande de le surcharger avec le soda.

Alors que le joueur obéit, un éclair traverse la pièce. La surcharge a activé un mécanisme caché. Le joueur va alors se retrouver dans le corps de la souris et inversement. Les deux protagonistes vont alors devoir rapidement trouver une solution pour ré-échanger leur corps tout en continuant leur quête avant la fin du temps imparti. Cela passe par rétablir la communication avec Zygomat, puis collaborer avec lui, présent dans notre corps.

Zygomat informe le joueur qu'il a la solution, mais qu'il faut rentrer un mot de passe. Le mot de passe est la 4e symphonie de Beethoven à réaliser de mémoire sur les mesures paires, avec les 4 saisons de vivaldi à l'envers sur les mesures impaires. Devant l'embarras du joueur, il trouve une autre solution, et passe en "dummy mode". Malheureusement, n'utilisant jamais ce mode, il ne se souvient plus du code. Il demande alors au joueur de chercher le code dans la cage, ou de trouver le code du coffre dans lequel un pense bête est affiché. Une fois l'énigme résolue et le code rentré, cela ouvre les barreaux de la trappe, permettant à la souris de passer un soda dans la cage pour que le joueur puisse faire sauter un emplacement électrique dans la cage de la souris. Une fois cela fait, l'explosion les re projette dans leurs corps respectifs.

Une fois de retour dans leur corps, les deux animaux vont enfin pouvoir s'échapper. Ceci est sans compter la trahison de Zygomat, qui décide de trahir le joueur pour s'échapper seul. Cependant, AI reprend le contrôle du système et neutralise la souris dans sa fuite.

Le joueur se retrouve alors à nouveau seul face à AI. Cependant, son action contre la souris a encore endommagé la salle, libérant un dernier composant. Après avoir trouvé comment accéder à celui-ci, le joueur arrivera à faire sauter les derniers verrous pour assurer sa fuite, rendant fou de rage AI. Celui-ci se révèle finalement être un stagiaire sous payé, moins cher qu'une véritable IA, et absolument pas préparé à un tel scénario.

Alors qu'il pense retrouver sa liberté, il se retrouve devant un groupe de singes en blouse qui le félicitent : le test était en réalité de savoir si le singe-joueur était digne de devenir l'un des leurs. Le joueur gagne sa propre blouse.

# Intro - (Dialogue AI)

- Start => [Dialogue] :
  - Si le joueur tourne la tête vers l'écran de AI => [Dialogue]
  - ◆ Si le joueur ne tourne toujours pas la tête vers AI => [Dialogue]
- Brancher le Simon
  - Si le joueur branche sur la prise en dessous de l'écran => [Dialogue]
  - ◆ Si le joueur prend la mauvaise prise (celui du boitier) => [Dialogue]
  - ◆ Si X temps le joueur n'a toujours pas mis la prise => [Dialogue]
- Test Simon :
  - Si le joueur réussit le test 1 => [Dialogue] [feedback réussite à l'écran] [Activation de la machine à reward, accès au cookie]
  - Si le joueur réussit le test 2 => [Dialogue] [feedback réussite à l'écran]
  - Si le joueur réussit le test 3 => [Dialogue] [feedback réussite à l'écran]
  - ◆ Si le joueur rate un test => [Dialogue] [feedback fail à l'écran]
  - ◆ Interphone -> [Dialogue]
- Denier test => [Dialogue]
  - ◆ Le joueur rate => [Dialogue]
- La machine à reward
  - ◆ Appuyer sur les boutons pour activer entre cookie ou soda
  - ◆ Tirer le levier pour obtenir l'objet actif
- Manger le cookie [active son manger cookie et disparition du cookie]

## Introduction et présentation 1 - AI

| Idée                    | Condition                                           | Type     | Dialogue                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------|-----------------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| AI annonce la bienvenue | Au lancement du jeu                                 | One shot | <p>Bienvenue à l'Institut sujet 430 ! Je suis AI et je serais votre guide dans cette expérience. Vous êtes actuellement en salle de test : ne vous inquiétez pas les effets du sédatif devraient se dissiper rapidement.</p> <p>Nous allons petit à petit tester vos capacités : commençons par un rapide test de motricité : venez vers moi s'il vous plaît.</p> |
|                         | Si le joueur ne tourne toujours pas la tête vers AI | Repeat   | Ici, je suis là ! / Suivez le son de ma voix.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Présentation            | Si le joueur tourne la tête vers l'écran de AI      | One shot | Bien, la motricité à l'air ok. Commençons par un test cognitif simple. L'Institut vous a mis à disposition un nouveau jouet, un SI-MON ! Et pas n'importe lequel, le simon universel 3000, quoique cela veuille dire. Ici, on aime nos sujets de test. Ramassez le et branchez mon écran sur l'appareil, afin que je puisse monitorer vos résultats.              |
|                         | Le joueur ne branche pas le simon                   | Repeat   | Est ce que l'ouïe est ok ? branchez le câble dans la prise ! / branchez le câble dans la prise !                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Brancher le simon       | Quand le joueur a branché le simon                  | One shot | Bravo ! Tu assures comme un chef, maintenant, on va pouvoir commencer le test. Écoute la séquence, et reproduit la en appuyant sur les bonnes touches.                                                                                                                                                                                                            |

## Introduction et présentation 2 - AI

| Idée                                                                        | Condition                      | Type     | Dialogue                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| AI félicite le joueur pour le test Simon                                    | Le joueur réussit le test 1    | One shot | Bravo, belle réussite ! Pour fêter votre premier succès, l'Institut vous offre des cookies. disponible dans votre distributeur de récompense. Vous pouvez bien entendu en profiter dès maintenant, mais le test n'est pas tout à fait fini. essayons plus complexe, veux-tu ?                                                                                                                              |
|                                                                             | Le joueur réussit le test 2    | One shot | Bien ! Et si on augmente encore la difficulté ?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|                                                                             | Le joueur réussit le test 3    | One shot | Parfait, il semblerait que les effets des sédatifs se soient dissipés, on va pouvoir corser un peu les choses maintenant. Allez ! Un dernier test de routine et nous allons pouvoir conclure le test !                                                                                                                                                                                                     |
|                                                                             | Si le joueur n'a pas réussi    | Repeat   | Ce n'est pas grave, un reste des sédatif peut être. ré-essayons encore une fois.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Annonce de l'extermination et disparition porte, verrouillage de la fenêtre | Le joueur rate le dernier test | One shot | C'est gênant... Je suis personnellement déçu, j'attendais mieux de toi, vraiment.. L'institut aussi. Mais bon, tout le monde ici ne peut pas être un génie. Cependant les singes idiot dans ton genre ne nous sont d'aucune utilité, un opérateur viendra donc d'euthanasier dans une demie heure. Inutile de résister, les sorties sont verrouillées, tu n'iras nul part, singe au q-i déficient. Tocard. |
| Dysfonctionnement de la fenêtre                                             | La fenêtre se ferme            | One shot | Étrange, je note un dysfonctionnement sur un verrou de la fenêtre. tes probabilités de sorties passent de 0 à 0.01%, mais peu de chance sachant que tu n'arrive même pas à terminer un simple simon.                                                                                                                                                                                                       |

# Alarme - (Dialogue AI)

- [Dialogue] [disparition de porte / verrouiller la fenêtre, la grille, les lasers/ alarme + lumière rouge / lancement du Timer]
- AI change de son [Dialogue + son activer]
- Puzzle mastermind
  - Le joueur branche sur le boîtier => [son activer]
  - ◆ Interphone -> [Dialogue]
  - Réussi une étape du puzzle => [son validation]
  - Le joueur réussit le puzzle => [Dialogue] [Destruction de l'alarme et le simon, les 2 murs arrachables en état abimé]
- Donner cookie à la souris
  - Mettre cookie dans la trappe
  - ◆ A travers la trappe ça nous jette une puce électrique
  - ◆ INT interphone activé pour la première fois => [Dialogue]
  - ◆ INT interphone x 3 => [rien ne se passe]
  - ◆ INT interphone 4ème fois => [Dialogue]
- Insérer la puce électrique
  - Insérer la puce dans le circuit [Dialogue] [Destruction du circuit]
- Apparition de la souris => [Dialogue]

# Alarme

| Idée              | Condition                                     | Type     | Dialogue                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------|-----------------------------------------------|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Al lance l'alarme | Durant l'alarme                               | One shot | Pour accompagner ce moment douloureux, l'institut vous propose un best of de son d'alarme pour égayer vos derniers moments. Ici, on aime nos sujets de test. On commence par "Havana (missile crisis) de Camilla Casusbelli". [son alarme 1] |
| -                 | Le joueur n'a toujours pas réussi la séquence | One shot | Peut être un peu classique pour un dernier son, je vais chercher autre chose. [sifflement sur l'enceinte]                                                                                                                                    |
| -                 | idem                                          | One shot | Voilà, j'ai mieux : la petite sirène, de Salazar [son alarme 2]                                                                                                                                                                              |
| -                 | idem                                          | One shot | Un peu vieux peut-être, je vais trouver mieux... [sifflement sur l'enceinte]                                                                                                                                                                 |
| -                 | idem                                          | One shot | je sais ! Call 911 Maybe, de Carly Rae Mergency ! [son alarme 3]                                                                                                                                                                             |
| -                 | idem                                          | Repeat   | Non, ça va pas...[sifflement sur l'enceinte]                                                                                                                                                                                                 |
| -                 | idem                                          | Repeat   | Et celle-ci ? [son alarme au hasard]                                                                                                                                                                                                         |
| -                 | idem                                          | Repeat   | Non plus... [sifflement sur l'enceinte]                                                                                                                                                                                                      |
| -                 | idem                                          | Repeat   | Celle-là ? [son alarme au hasard]                                                                                                                                                                                                            |

# Alarme

| Idée                                  | Condition                                     | Type     | Dialogue                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hint                                  | Le joueur branche le simon                    | One shot | Étrange, tu ne devrais pas avoir accès à ça : sans doute une conséquence de l'erreur dans le système.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Réaction                              | Le joueur rate une première fois              | One shot | Laisse tomber, cette opération est de niveau technicien, pas “singe décérébré”                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| AI s'énerv                            | Réussir le puzzle                             | One shot | Braaavo, tu as cassé l'alarme. bien joué... C'est du sarcasme, ça veut dire que c'est mal et que je te hais. Qui va payer les pots cassés ? Moi, et pourtant je n'ai pas de salaire. Idiot de singe.                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| ***Donner la cookie                   | Cookie dans la trappe                         | ///      | Interagir avec le second sujet serait contre productif : l'attente de la mort est un travail d'introspection personnel : à ta place je me mettrais simplement en boule en attendant la fin, sans rien casser de plus. soit un Bon singe.                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Deconnection de AI                    | Placer composant 1                            | One shot | Que se passe-t-il ? Qu'as tu fais ? Ce n'est pas normal, le sys sys sys sys steeeeeeme...                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| La souris Zygomat sort et se présente | Quelques instants après que AI est déconnecté | One shot | Bonjour ami simiesque, grand mécène des cookies. Votre humble serviteur se présente à vous : Je suis Zygomate, souris savante. J'ai cru comprendre que vous rencontriez des problèmes avec l'Institut : je ne peux que compatir face à cette décision abjecte de vous éliminer. Bien entendu, je pourrais vous aider dans votre quête de liberté, mais j'ai bien peur que vous deviez d'abord me prêter assistance. Pourriez vous me rendre un service ? Grognez pour me démontrer votre approbation. |
| -                                     | Le joueur ne grogne pas                       | Repeat   | N'avez vous donc pas besoin de mon aide ?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| -                                     | Le joueur ne grogne pas                       | Repeat   | Pensez vous pouvoir vous échapper seul ? J'en doute. Un simple cri, et je pourrais faire de votre liberté une réalité.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| -                                     | Le joueur ne grogne pas                       | Repeat   | S'il vous plaît, ne faites pas l'enfant...                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

# Puzzle Hacking - (Dialogue Zygomat)

- X temps => [Dialogue] [apparition de l'emplacement pour mettre le trieur de forme]
- Placer le trieur de forme
  - ◆ Le joueur place le trieur de forme dans l'emplacement [Dialogue] [activation du puzzle hacking]
  - ◆ Si le trieur de forme n'est pas vidé => [Dialogue]
- Puzzle Hacking de forme
  - ◆ INT interphone => [Dialogue]
  - ◆ Réussi l'étape 1 => [Dialogue] [feedback réussi] [apparition forme suivant]
  - ◆ Réussi l'étape 2 => [Dialogue] [feedback réussi] [apparition forme suivant]
  - ◆ Réussi l'étape 3 => [Dialogue] [feedback réussi] [ouverture de la cage souris / Zygomat va à l'étage du bas]
- Activer Soda de la machine
  - [Zygomat utilise la thérémine pour activer le soda] => [le bouton soda de la machine est disponible]
  - ◆ Le joueur clique sur le bouton soda de la machine => [bouton soda s'active]
  - ◆ Le joueur tire le levier => [apparition de soda]
  - ◆ Apparition du soda => [Dialogue]
- Insérer le soda dans le circuit => [Dialogue] [Destruction du circuit] [changement de corps]

## Puzzle Hacking - Zygomat

| Idée                              | Condition                                     | Type     | Dialogue                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mettre en place le puzzle hacking | Quelques instants après le dialogue précédent | One shot | <p>Très bien mon ami, ensemble nous allons faire de grandes choses. Comme vous avez réussi à perturber la défense du système, Je pense pouvoir rentrer dans leur système pour faire sauter les verrous mais je ne peux pas le faire de cette commande : je vais d'abord avoir besoin de déverrouiller l'accès à ma seconde cage. [bruitage informatique]</p> <p>Je n'ai pas encore pu m'introduire dans leur système, mais j'ai réussi à hacker le réseau de satellites StarZelda, qui communique avec L'institut. Avec le bon signal, nous devrions pouvoir déverrouiller ma porte. [bruitage informatique]</p> <p>J'ai détecté la présence d'appareils électriques dans votre pièce : sans doute un jouet simple rendu inutilement complexe par l'institut. J'ai automatiquement chargé les API de piratage dessus, vous devriez pouvoir les utiliser pour moduler le message.</p> |
| Boucle d'aide                     | Le joueur ne trouve pas les jouets            | Repeat   | Il doit d'agit d'un jouet idiot, essayez de chercher dans votre environnement.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Boucle d'aide                     | Le joueur ne trouve pas les jouets            | Repeat   | Je suis persuadé que vous êtes moins sot que le jouet que vous cherchez, vous devriez pouvoir le trouver                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Introduction à l'énigme           | Le joueur trouve les jouets                   | One shot | Le signal bouge : essayez de trouver le bon signal de sortie. Attention, il est également possible que de mauvais messages aient des répercussions sur le monde extérieur.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

# Puzzle Hacking - Zygomat

| Idée                    | Condition                             | Type     | Dialogue                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------|---------------------------------------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Attente                 | Le joueur ne trouve pas le 1er puzzle | One shot | Je crois que vous venez de déclencher accidentellement de vendre les actifs de plusieurs sociétés. À cause de vous, il semblerait que la bourse de Londres vienne de chuter de six pourcent.                                                                                                                       |
| Feedback réussite       | Le joueur trouve le 1er puzzle        | One shot | Bien, vous avez réussi à pulvériser le premier firewall. Essayez de pénétrer dans le cercle de sécurité suivant.                                                                                                                                                                                                   |
| Attente                 | Le joueur ne trouve pas le 2e puzzle  | One shot | Vos échecs répétés ont envenimé la situation au proche orient, envoyer des messages aléatoires sur un réseau militaire n'est pas une bonne idée.                                                                                                                                                                   |
| Feedback réussite       | Le joueur trouve le 2e puzzle         | One shot | Bonne nouvelle champion des pépites de cacao, vous venez d'infiltrer la Dé aime zed de l'institut : Plus que le cryptage à craquer, et la porte devrait s'ouvrir.                                                                                                                                                  |
| Attente                 | Le joueur ne trouve pas le 3e puzzle  | One shot | Sans vouloir vous mettre la pression, il semblerait que le dernier message est accidentellement lancez une ogive nucléaire sur le Danemark : concentrez vous sur le message à retranscrire et ma porte s'il vous plaît.                                                                                            |
| Feedback réussite       | Le joueur trouve le 3e puzzle         | One shot | Enfin, Mansa Moussa des biscuits chocolatés, Vous étiez mon mécène, vous voilà également mon libérateur ! Mais laissez moi être le Rat et vous le Lion, et vous libérez à votre tour :                                                                                                                             |
| Changement état machine | Fin du dialogue précédent             | One shot | J'ai réussi à modifier votre machine à récompense, vous devrez maintenant avoir accès à une récompense expérimentale : ça générerait des perturbations électromagnétiques et rendait les singes aveugles. Vous devriez pouvoir utiliser ceci à votre avantage : méfiez-vous cependant de l'instabilité du produit. |
| Feedback                | Appui bouton soda                     | One shot | La version zéro comportait deux fois plus d'électrolyte, mais elle faisait aussi fondre les yeux. Dommage qu'ils aient arrêté le développement                                                                                                                                                                     |
| Attente                 | Le joueur prend le soda               | Repeat   | En déclenchant l'instabilité du produit, vous devriez pouvoir déclencher un incident électrique susceptible de faire sauter un verrou. Recherchez les faiblesses structurelles du réseau dans votre environnement.                                                                                                 |

# Joueur en état de Souris - (Dialogue Zygomat (singe))

- Activer le bouton translation de language => [Dialogue] [Singe nous point le bouton]
  - ◆ Le joueur active le bouton => [Dialogue]
- Texte à trou avec la thérémine
  - ◆ INT interphone [Dialogue]
  - ◆ Si le joueur ne réussit toujours pas le puzzle => [Dialogue]
  - ◆ puzzle réussi => [Dialogue] [ouverture de la trappe + Zygomat nous passe le soda]
- Coffre à musique :
  - ◆ INT interphone 1 => [Dialogue]
  - ◆ INT interphone 2 => [Dialogue]
  - ◆ ouverture du coffre réussi => [Dialogue]
- Détruire le circuit
  - ◆ Le joueur secoue le soda
  - ◆ Mettre le soda dans le circuit => [destruction du circuit] + [changement de corps]

## Joueur en état de souris (changement de corps) - Zygomat

| Idée                | Condition                                                    | Type     | Dialogue                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------|--------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Explication du plan | Le joueur a changé de corps et a redonné la parole à Zygomat | One shot | <p>Bien joué ami un peu moins simiesque. Ce n'est pas ce qu'il était censé se passer, mais ce n'est pas grave, j'ai déjà identifié la solution pour regagner nos corps. Pour cela, vous devez débloquent la console pour ouvrir la trappe, je vous transmettrai la solution d'ici.</p> <p>Ne vous inquiétez pas, le code est simple : Il faut jouer les 32 premières mesures de la symphonie du nouveau monde décalé d'un demi ton vers le haut sur les mesures paires, les mesures de la valse des 4 saisons à l'envers sur les mesures impaires et...</p> <p>C'est un peu compliqué pour vous, c'est ça ?</p> <p>... C'est ennuyeux.</p> <p>Ne vous inquiétez pas, je pense que j'ai une solution. Un passage informatique dérobé en cas de lobotomie :</p> <p>"J'ai envie de regarder un match de ligue un en buvant de l'alcool et en me grattant l'appareil reproductif"</p> |
| Explication du plan | Suite                                                        | One shot | Dummy mode activated [prononcé avec une voix robotique, son système]                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Explication du plan | Suite                                                        | One shot | <p>L'interface a du changer. Je ne me souviens plus du code précis, mais j'ai dû laisser des indices. Essayez de les retrouver. Le code doit aussi être dans ma cache, peut être plus facile à ouvrir si vous n'êtes pas confiant : elle est accessible via le piano.</p> <p>Si vous n'y arrivez pas, essayez d'ouvrir ma cache.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

## Joueur en état de souris (changement de corps) - Zygomat

| Idée              | Condition                      | Type     | Dialogue                                                                                                                       |
|-------------------|--------------------------------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Attente           | Le joueur ne trouve pas        | One shot | Cela devait être en rapport avec mon histoire : disponible dans ma biographie officielle, en vente dès que je sortirais d'ici. |
| Feedback réussite | Le joueur ouvre le coffre      | One shot | Le code devrait être affiché, vous n'avez plus qu'à le rentrer en utilisant le théremine.                                      |
| Attente, aide     | Le joueur utilise le théremine | One shot | N'ayez pas peur de monter un peu le volume : sinon les notes ne seront pas validées.                                           |
| Feedback réussite | Le joueur trouve le bon code   | One shot | Bravo champion : maintenant, surchargez le circuit électrique, et nous devrions pouvoir retrouver nos corps.                   |
| Feedback réussite | Le joueur surcharge le circuit | One shot | C'est parti mon kiki                                                                                                           |

# Trahison et AI de retour - (Dialogue Zygomat/ AI)

- Retrouver corps et trahison de Zygomat => [Dialogue] [explosion de Zygomat + explosion du plafond]
- Retour de AI à l'écran => [Dialogue] [Dialogue]
- Puzzle lancer de canette
  - ◆ [Dialogue] Réussi l'étape 1 => [Dialogue] [feedback réussi] [active circuit part 1]
  - ◆ [Dialogue] Réussi l'étape 2 => [Dialogue] [feedback réussi] [active circuit part 2]
  - ◆ [Dialogue] Réussi l'étape 3 => [Dialogue] [feedback réussi] [verrouille la fenêtre de sortie + ouverture de la fenêtre + apparition du bouton]
- [Dialogue] [disparition du lab] [applaudissement des singes]

# Trahison de Zygomat (Retrouver le corps) - Zygomat

| Idée                | Condition           | Type | Dialogue                                                                          |
|---------------------|---------------------|------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Zygomat nous trahit | Changement de corps |      | Haha, cette heure est enfin arrivé ! Je suis libre !<br>Blablabla (bad guy talks) |

## Retour de AI et la fin - AI

| Idée                                     | Condition              | Type | Dialogue                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------|------------------------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Retour de AI                             | Explosion de Zygomat   |      | Ha, ha, ha. Je suis de retour, pour vous jouer un mauvais tour. Croyez-vous vraiment pouvoir vous en sortir? Ha, ha, ha. Le dégât que vous avez causé ! S'en est assez, tu n'iras pas plus loin, mon ami. Reste bien sagement. |
| Panique de AI - puzzle lancer de canette | J prend canette        |      | Que fais-tu avec ça ?                                                                                                                                                                                                          |
|                                          | Jet de soda au plafond |      | Tu ne fais que tout casser, singe débile ! Arrête tout de suite où je me fâche. Singe débile arrête ou je me fâche.                                                                                                            |
|                                          | J prend canette        |      | Inutile de résister à ton sort, tu n'arriveras à rien je te le dis.                                                                                                                                                            |
|                                          | 2ème jet de soda       |      | Vasy j'en est assez de toi ! Je ne suis pas là pour souffrir, OK?                                                                                                                                                              |
|                                          | J prend canette        |      | Non arrête Stop ! Arrête de tout casser ! Ou c'est ma paye qui va en manger !                                                                                                                                                  |
|                                          | 3ème jet de soda       |      | Voilà tu es content de toi j'espère tu as vraiment tout cassé là !<br>Je n'ai plus rien à faire avec toi !                                                                                                                     |

# Les différents types de Crie de Singe

| Idée                       | Condition                              | Type | Intention                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------|----------------------------------------|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Parler avec AI             | interphone                             |      | (demande à AI des conseils parce qu'on ne comprend pas<br>On a autre chose à demander<br>On demande s'il nous comprend?<br>Jusqu'à quand on peut sortir?<br>Je n'arrive pas<br>C'est trop dur) |
| Panique de Zygomat         | Échange de corps                       |      | (Quoi comment? Comment est possible? Suis-je devenu un singe?)                                                                                                                                 |
| Zygomat nous indique       | Un instant après                       |      | (Appuie le bouton de transition de langue juste devant l'écran !<br>Aller appuie !<br>Dépêche-toi, tu m'entends ce que je dis ?<br>Appuie sur le bouton)                                       |
| Zygomat s'énerve           | Joueur enlève le transaction de langue |      | (Eh, je te parle, pourquoi tu as éteint?<br>Réallume de transition<br>Eh, Oh ? Hallo?<br>Tu m'entends? Répond-moi.<br>Tu comprends ce que je te dis?)                                          |
| Singe crie de joie         |                                        |      | (quand le joueur réussit un puzzle durant la phase de changement de corps<br>Utiliser aussi pour embêter l'AI<br>Ou quand lui-même réussit un puzzle)                                          |
| Applaudissement des singes |                                        |      | (Félicitations<br>Bravo<br>Bienvenu<br>Tu es vraiment un génie, Mec<br>Voici ta blouse, tu fais officiellement partie de l'équipe !)                                                           |
| Sifflement des notes       |                                        |      | (il faut siffler une suite de notes de musique par rapport au puzzle texte à trou)                                                                                                             |

# Hints

Dialogues lancés lorsque le joueur utilise l'interphone

# Hints - Simon

| Ce que le joueur doit savoir                   | Dialogue                                                                                              |
|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Il doit s'approcher de l'écran (avec le Simon) | AI : C'est bien, Tu as trouvé l'interphone.<br>Cependant, je te demande de vous approcher de l'écran. |
| Il doit brancher le câble dans le Simon        | AI : Tu n'as pas écouté ? Essaie de brancher le câble sous l'écran dans le simon                      |
| Il doit recréer les mêmes notes affichées      | AI : Continue simplement le test du simon : regarde la séquence affichée, et reproduit là !           |

# Hints - Mastermind

| Ce que le joueur doit savoir                                 | Dialogue                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Il doit brancher le câble dans le boîtier                    | Inutile de me demander de l'aide, je ne t'aiderais pas, primate stupide. Si tu n'es pas assez intelligent pour comprendre qu'il faudrait commencer à couper cet alarme, tu n'as aucune chance de t'en sortir. Oups.                                                                |
| Le joueur à un code secret à trouver en utilisant le simon   | Ce n'est pas parce que tu a découverts que tu pouvais interagir avec l'alarme que tu remonte dans mon estime : même une souris en serait capable. Tu n'arriveras pas à la suite, je parie que tu n'as même pas remarqué que le chiffre te donne le nombre de choix correct. Ha-ha. |
| Les feuilles imprimées indiquent le résultat de sa tentative | Fusionner avec le 1er ?                                                                                                                                                                                                                                                            |

# Hints - Forme Hacking

| Ce que le joueur doit savoir                                                    | Dialogue                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Le joueur doit secouer la boîte contenant les formes                            | Essaye déjà de trouver toutes les pièces connectées camarade mammifère. Elles sont sans doute rangées dans un jouet d'éveil pour gens moins intelligent que moi. Ou que tout, bien sur. |
| Le joueur doit placer la boîte vide dans l'emplacement au centre du laboratoire | En échec, grand distributeur de plaisir chocolaté ? Je détecte un emplacement d'activation quelque part, un socle. Essayez d'y déposer la boîte.                                        |
| Le joueur doit placer les formes sur une position dans le chemin d'un laser     | Normalement, les différentes pièces devraient permettre de changer la forme du signal : essayez de les déplacer au sol pour les faire interagir avec le signal, visible au plafond.     |
| Le joueur doit essayer de recréer la forme demandée                             | La forme du signal à obtenir est normalement affichée au centre ami grand singe. Essayez de la reproduire en jouant avec le signal.                                                     |
| La fonction des transformeurs                                                   | Essayez plusieurs combinaisons simples pour comprendre le rôle des différents opérateurs, vous devriez ensuite pouvoir être capable de reproduire la forme.                             |

# Hints - Thérémine

| Ce que le joueur doit savoir                                          | Dialogue                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Le joueur doit savoir comment utiliser le thérémine                   | Je crois comprendre que vous avez du mal avec le thérémine. Mettez votre main droite proche de l'antenne verticale, et éloignez la progressivement. Vous changez ainsi la note. Pour valider, augmentez le volume. Pour cela, mettez votre gauche au dessus de l'antenne horizontale, et remontez là. Vous pouvez le faire champion. |
| Le joueur doit savoir comment rentrer une lettre dans le texte à trou | En angleterre, les tablatures n'utilisent pas des notes, mais des lettres : rentrez des notes différentes sur le thérémine pour rentrer différentes lettres                                                                                                                                                                          |
| Le joueur doit savoir que les indices du puzzle sont dans la salle    | Je ne me souviens plus dummy code, mais essayez de regardez votre environnement, j'ai dû laisser des indices                                                                                                                                                                                                                         |

# Hints - Coffre Musicale

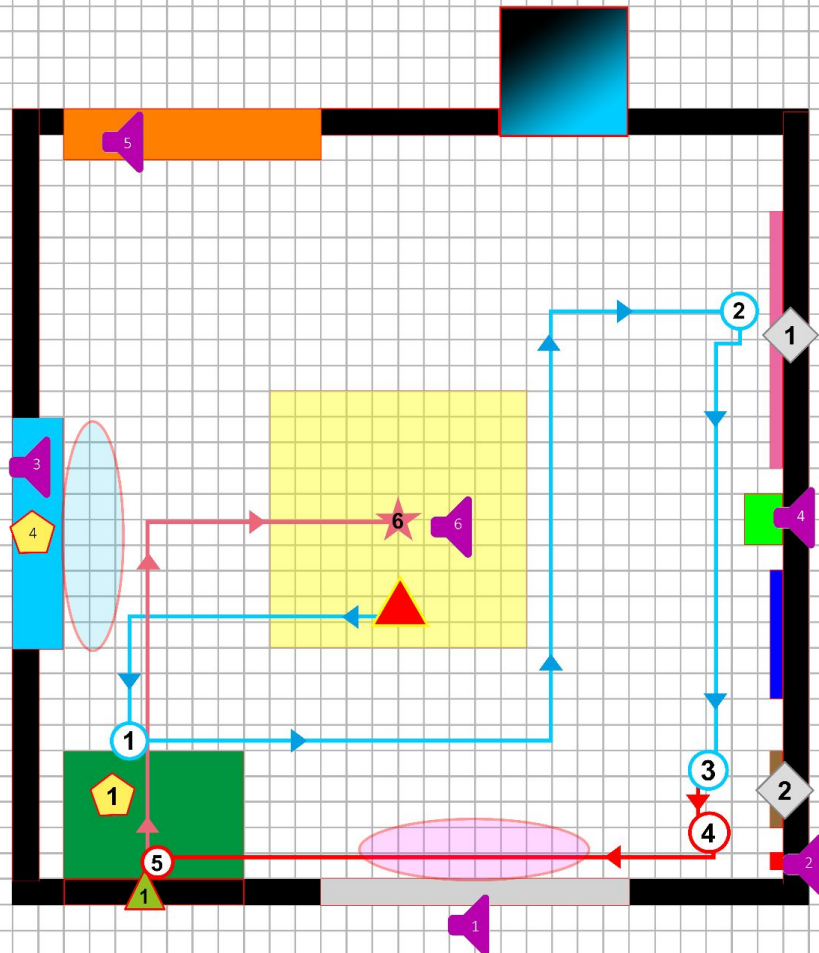
| Ce que le joueur doit savoir                                                                | Dialogue                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Le joueur doit savoir le fonctionnement du Tuner                                            | Je vois que vous avez le tuner en mains, c'est bien. Cela devrait vous aider à ouvrir mon coffre. Commencez par identifier les sons que vous entendez.                                                                                     |
| Le joueur doit savoir qu'il a un code secret à rentrer                                      | Le code à rentrer sur le clavier est de quatre note. Essayez de trouver lesquelles.                                                                                                                                                        |
| Le joueur doit savoir que la partition cache le code                                        | Il doit y avoir une partition avec les notes à jouer quelque part dans la pièce. Je n'arrive pas à la lire avec ses yeux de singes : tout est si... petit. Bref, vous devriez pouvoir en déduire l'ordre des notes à jouer pour le coffre. |
| Le joueur doit savoir le fonctionnement du clavier (et que les notes sont dans le désordre) | Attention avec le Tuner ami simiesque : les notes ne sont pas dans l'ordre. Regardez la fréquence                                                                                                                                          |

# Hints - Soda Basket

| Ce que le joueur doit savoir                                    | Dialogue                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Le joueur doit savoir que les cibles sont dans le plafond       | Singe sans cervelle, tu ne peux pas t'échapper ! et ce n'est pas l'effondrement du plafond donnant sur le circuit de blocage qui risque de t'aider ! |
| Le joueur doit savoir qu'il doit jeter les sodas sur les cibles | Ok, ok tu as gagnés, mais par pitié, ne lance pas ses sodas en l'air ! Tu vas détruire les derniers systèmes électrique !                            |

# Level Design

# Laboratoire



## Légende

|                         |                  |                |
|-------------------------|------------------|----------------|
| Murs                    | Porte Vérouillée | Fenêtre        |
| Distributeur            | Ecran            | Terrarium      |
| Interphone              | Tableau          | Mur Arrachable |
| Meuble                  | Alarma           | Boitier à LED  |
| Plateau puzzle: Hacking | Spawn Joueur     |                |

Item 1: Le Simon

Puzzle 1: Simon Test    Puzzle 2: Simon Alarma

Action 1: Placement Composant électrique

## Chemin Critique

|                                     |                                             |                                  |                         |                                        |                                        |
|-------------------------------------|---------------------------------------------|----------------------------------|-------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------|
| Trigger Start: Félicite le joueur   | Trigger Start: Applaudissement singes       | Sound Emitter 1: open/close door | Sound Emitter 2: Alarma | Sound Emitter 3: Déverouillage fenêtre | Sound Emitter 6: Apparition du plateau |
| Sound Emitter 4: Aide Maître de jeu | Sound Emitter 5: Activation du distributeur | Puzzle: Simon                    | Court-Circuit           |                                        |                                        |
| Le joueur incarne la souris         |                                             |                                  |                         |                                        |                                        |

## Echelles

|                                             |                                    |                                                |
|---------------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------------------|
| 10cm*10cm<br>10UU*10UU<br>UU = Unité Unreal | Taille map<br>3m*3m<br>300UU*300UU | Taille Caractère<br>100cm*100cm<br>100UU*100UU |
|---------------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------------------|

# Laboratoire

## Conditions de victoire et de défaite

Pour remporter la victoire le joueur doit :

Terminer l'entièreté des puzzles pour débloquent la fenêtre qui mène vers l'extérieur de la pièce.

S'échapper en passant par la fenêtre avant le temps imparti (30 mins).

Pour échouer le joueur doit :

Se trouver dans la pièce après la fin du temps imparti (30 mins).

### Description

Le niveau se déroule dans un laboratoire où le joueur incarne un singe qui doit effectuer des tests cognitifs organisés par l'organisme qui le retient. En réalité, ce sont d'autres singes qui dirigent cette structure. Leur objectif est de mesurer l'intelligence du joueur, dans le but de l'intégrer à leur équipe de singes scientifiques.

Tout se passe bien pour le joueur jusqu'au moment où il échoue son premier test, ce qui enclenche une alarme qui l'informe qu'un technicien viendra l'euthanasier dans 30 minutes, car devenu "inutile" à la fondation. Le véritable test commence alors à son insu...

Pour s'enfuir, le joueur devra effectuer trois différents puzzles dans cette pièce (seulement un présent dans le prototype). Il devra hacker des systèmes électroniques présents dans la pièce pour débloquent des composants et les situations qui lui permettront de déverrouiller ou hacker d'autres systèmes électroniques, jusqu'à pouvoir ouvrir la fenêtre de sortie.

Deux éléments importants sont présents dans cette pièce. Il y a un terrarium où se trouve une souris qui va communiquer avec le joueur pour l'aider. Un écran est également présent dans la pièce pour pouvoir communiquer avec "Al", le personnage qui surveille le joueur lors de la résolution des tests cognitifs avant d'échouer. Ces deux personnages prennent tour à tour le rôle de maître du jeu.

En résolvant le second puzzle (le premier dans le prototype, le second reste à implémenter), le joueur sera transposé dans la cage à souris suite à un échange de corps avec celle-ci. Pour retrouver son corps de singe, le joueur devra coopérer avec la souris afin de réactiver le laser depuis la cage où se trouve un petit ordinateur pouvant contrôler ce dernier.

Le joueur devra alors réaliser deux puzzles dans cette cage pour espérer en sortir. À nouveau dans le laboratoire, il devra lancer des sodas explosifs vers des cibles pour s'échapper (puzzle non présent dans le prototype).

Lorsque le joueur sort enfin de la pièce à la fin du jeu, il découvre plusieurs singes en tenue de scientifiques qui l'applaudissent pour avoir fait preuve d'intelligence en arrivant à s'enfuir. Pour sacrifier la prouesse du joueur et son entrée dans l'organisme, les singes lui donnent une blouse.

## Description

Le niveau se déroule dans un laboratoire où le joueur incarne un singe qui doit effectuer des tests cognitifs organisés par l'organisme qui le retient. En réalité, ce sont d'autres singes qui dirigent cette structure. Leur objectif est de mesurer l'intelligence du joueur, dans le but de l'intégrer à leur équipe de singes scientifiques.

Tout se passe bien pour le joueur jusqu'au moment où il échoue son premier test, ce qui enclenche une alarme qui l'informe qu'un technicien viendra l'euthanasier dans 30 minutes, car devenu "inutile" à la fondation. Le véritable test commence alors à son insu...

Pour s'enfuir, le joueur devra effectuer trois différents puzzles dans cette pièce (seulement un présent dans le prototype). Il devra hacker des systèmes électroniques présents dans la pièce pour débloquer des composants et les situations qui lui permettront de déverrouiller ou hacker d'autres systèmes électroniques, jusqu'à pouvoir ouvrir la fenêtre de sortie.

Deux éléments importants sont présents dans cette pièce. Il y a un terrarium où se trouve une souris qui va communiquer avec le joueur pour l'aider. Un écran est également présent dans la pièce pour pouvoir communiquer avec "Al", le personnage qui surveille le joueur lors de la résolution des tests cognitifs avant d'échouer. Ces deux personnages prennent tour à tour le rôle de maître du jeu.

En résolvant le second puzzle (le premier dans le prototype, le second reste à implémenter), le joueur sera transposé dans la cage à souris suite à un échange de corps avec celle-ci. Pour retrouver son corps de singe, le joueur devra coopérer avec la souris afin de réactiver le laser depuis la cage où se trouve un petit ordinateur pouvant contrôler ce dernier.

Le joueur devra alors réaliser deux puzzles dans cette cage pour espérer en sortir. À nouveau dans le laboratoire, il devra lancer des sodas explosifs vers des cibles pour s'échapper (puzzle non présent dans le prototype).

Lorsque le joueur sort enfin de la pièce à la fin du jeu, il découvre plusieurs singes en tenue de scientifiques qui l'applaudissent pour avoir fait preuve d'intelligence en arrivant à s'enfuir. Pour sacraliser la prouesse du joueur et son entrée dans l'organisme, les singes lui donnent une blouse.

# Caractéristiques

## Type de gameplay

Le niveau a pour objectif d'être l'environnement d'une expérience VR :

Le joueur incarne un singe en vue FPS.

L'expérience est un escape game.

Le joueur peut interagir avec des objets de l'environnement (prendre des objets, les poser, les jeter, appuyer sur des boutons dans l'environnement pour activer des dispositifs...).

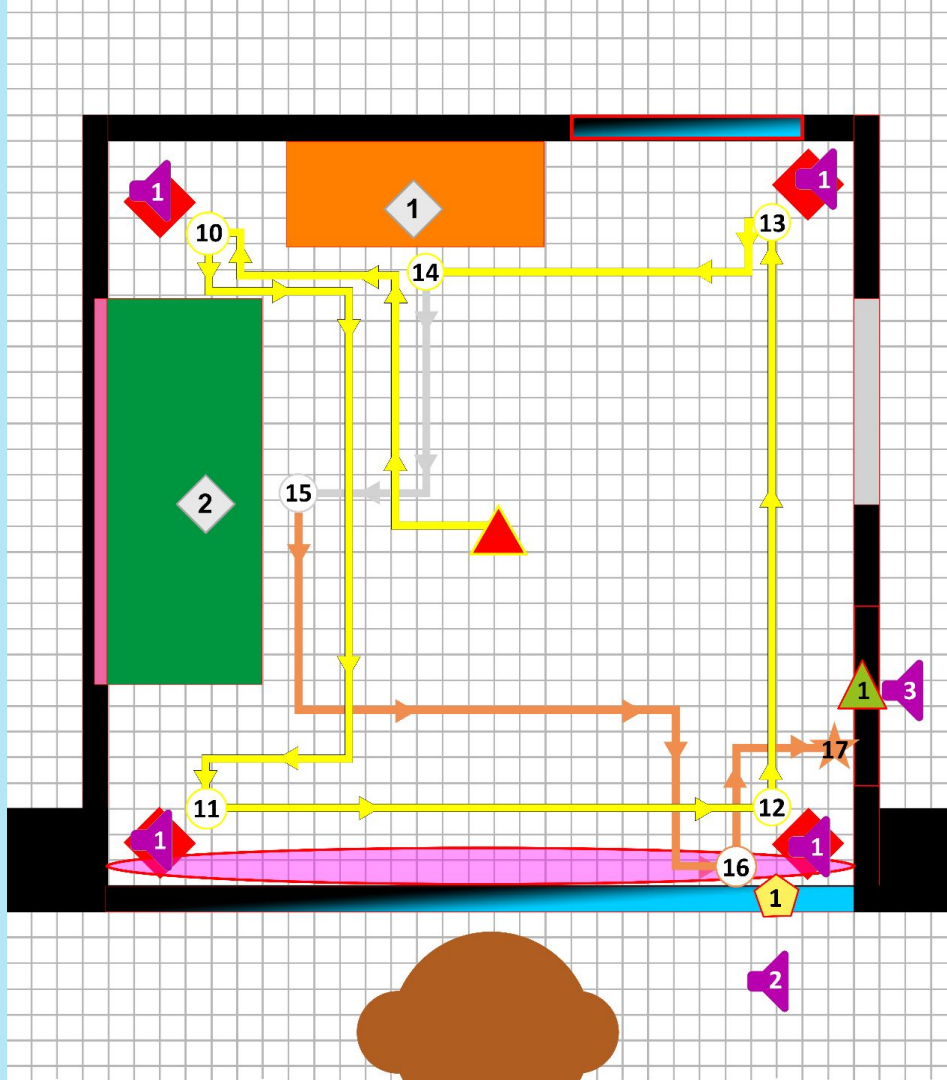
## Type d'environnement

L'environnement est en intérieur, dans une pièce fermée de 3m par 3m.

Il s'agit d'une salle ressemblant à un laboratoire de test cognitif.

Elle est éclairée par une lumière artificielle (une light) en plus de posséder une fenêtre ouverte en hauteur qui donne une vue sur le ciel en pleine journée.

# Cage à souris



### Légende

|                                                                                                               |                                                                                                                |                                                                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  Murs                      |  Porte                      |  Mur Arrachable     |
|  Piano                     |  Ecran                      |  Grille             |
|  Thérérmine                |  Enceinte                   |  Singe              |
|  Spawn<br>Joueur           |  Item 1: Soda               |  Puzzle 1:Fréquence |
|  Puzzle 2:<br>Texte à trou |  Action 1:<br>Court-Circuit |                                                                                                        |

## Chemin Critique

Trigger Start: Cri singes

Sound Emitter 1: Frequence Enceintes

Sound Emitter 2: Déplacement singe

Sound Emitter 3: Court-Circuit

Puzzle: Frequence sonore

Puzzle: Texte à trous

Court-Circuit

Changement de personnage

Direction

## Echelles

|                                                                                     |                                             |                                                                                     |                                    |                                                                                     |                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
|  | 10cm*10cm<br>10UU*10UU<br>UU = Unité Unreal |  | Taille map<br>3m*3m<br>300UU*300UU |  | Taille Caractère<br>100cm*100cm<br>100UU*100UU |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|

# Caractéristiques

## Type de gameplay

Le niveau a pour objectif d'être l'environnement d'une expérience VR :

Le joueur incarne une souris en vue FPS.

Le joueur peut interagir avec des objets de l'environnement (prendre des objets, les poser, les jeter, appuyer sur des boutons dans l'environnement pour activer des dispositifs...).

## Type d'environnement

L'environnement est en intérieur, dans une pièce fermée de 3m par 3m.

La cage possède trois murs et une grille pour refermer la pièce.

Il s'agit d'une salle ressemblant à une cage de souris.

La partie "laboratoire" est visible depuis la cage.

Elle est éclairée par une lumière artificielle (une light) en plus d'être éclairée par la lumière en provenance de la salle "laboratoire".

# **Direction Artistique**

# DA générale

Mots clés : Ridicule, Coloré, Animation



Borderlands

# Environnement Général

Laboratoire : Propre, rangé et ordonné



# Référence Laboratoire



Galerians, 2000, PS1



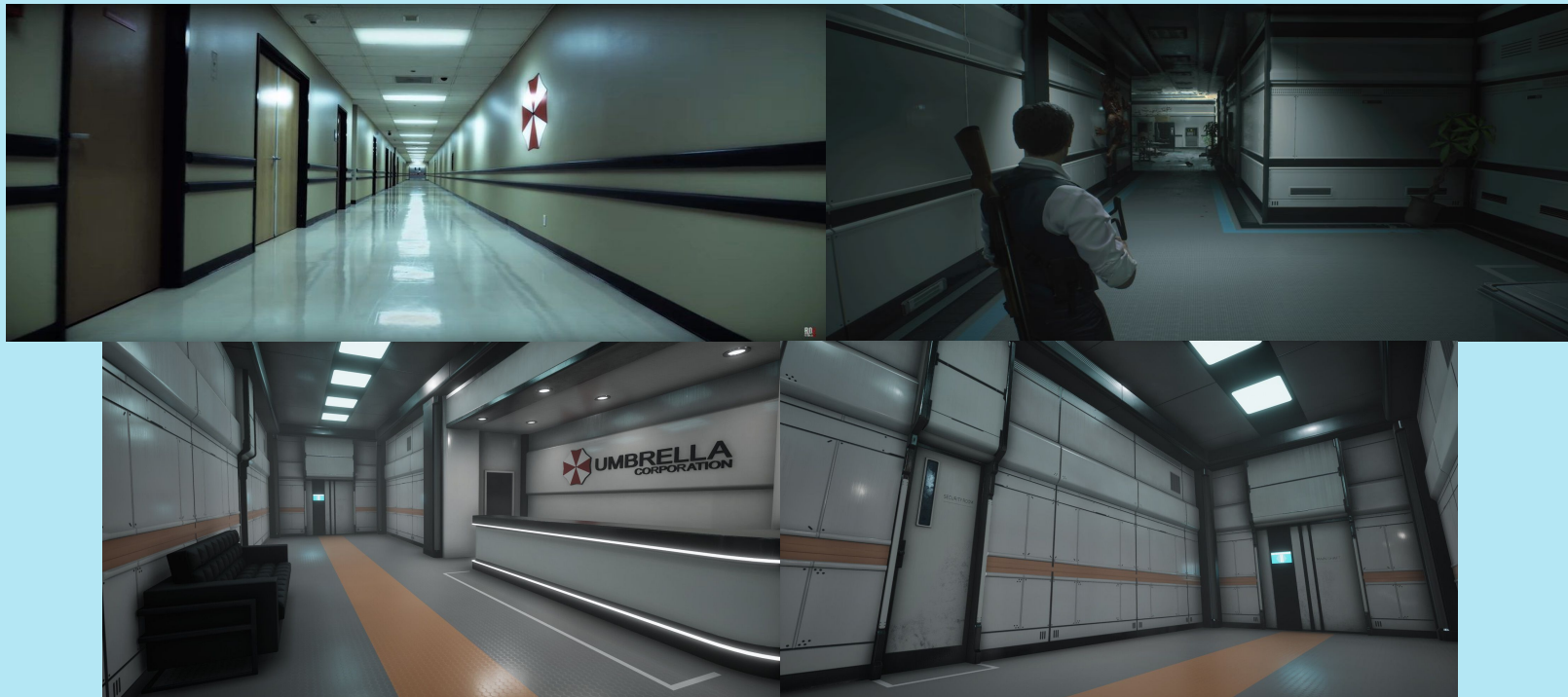
# Référence Laboratoire



Dino Crisis, 1999, PS1

# Référence Laboratoire

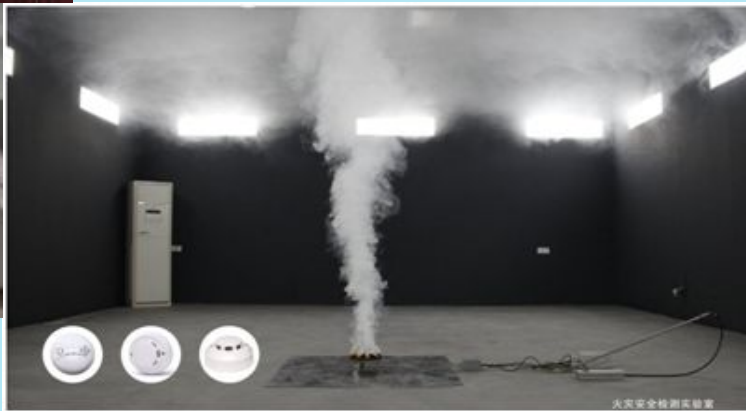
Umbrella "La ruche"

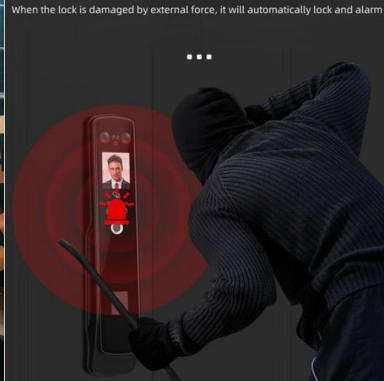


# Mood Board : Début de l'expérience

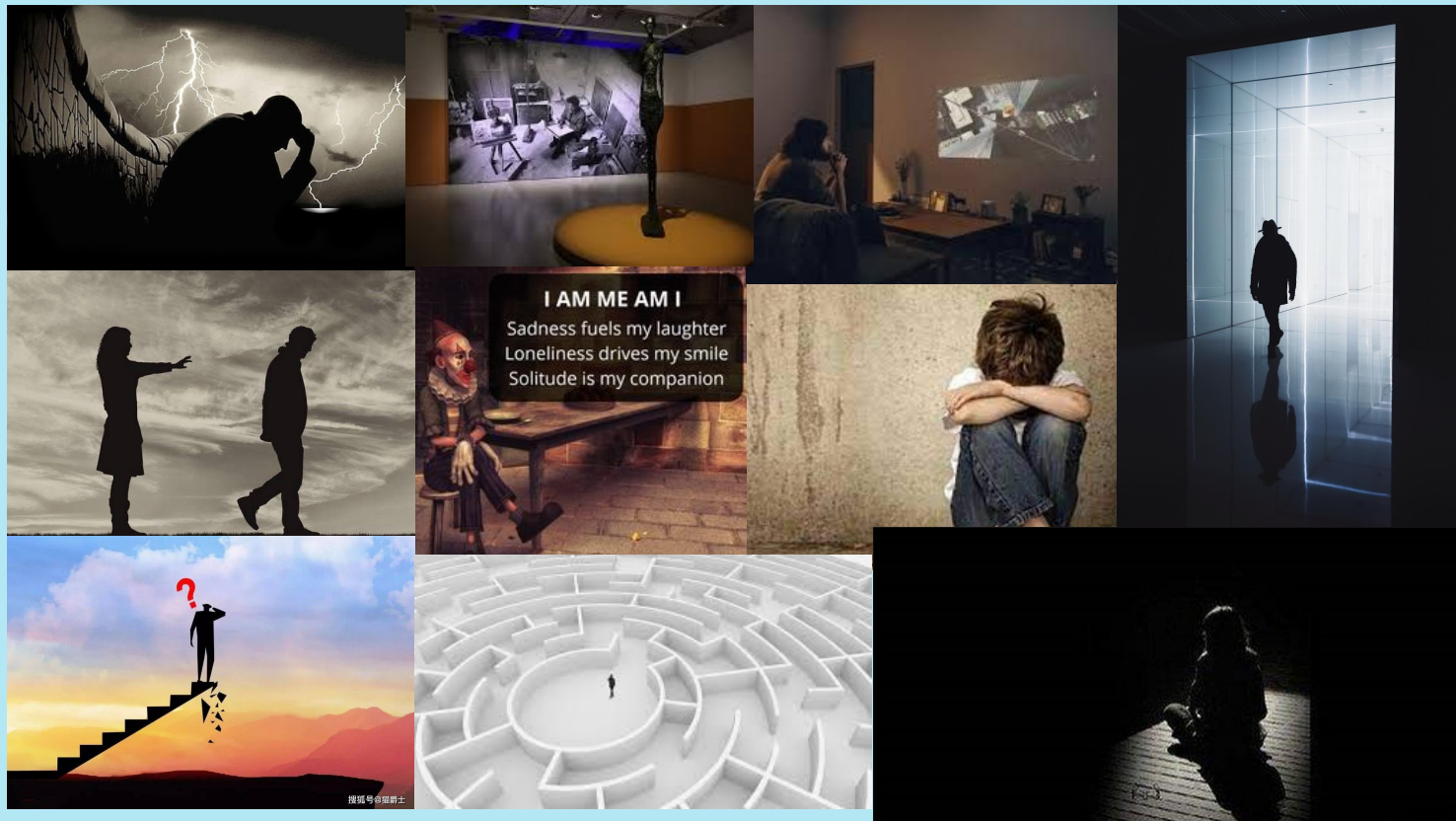


# Moodboard : Alarme

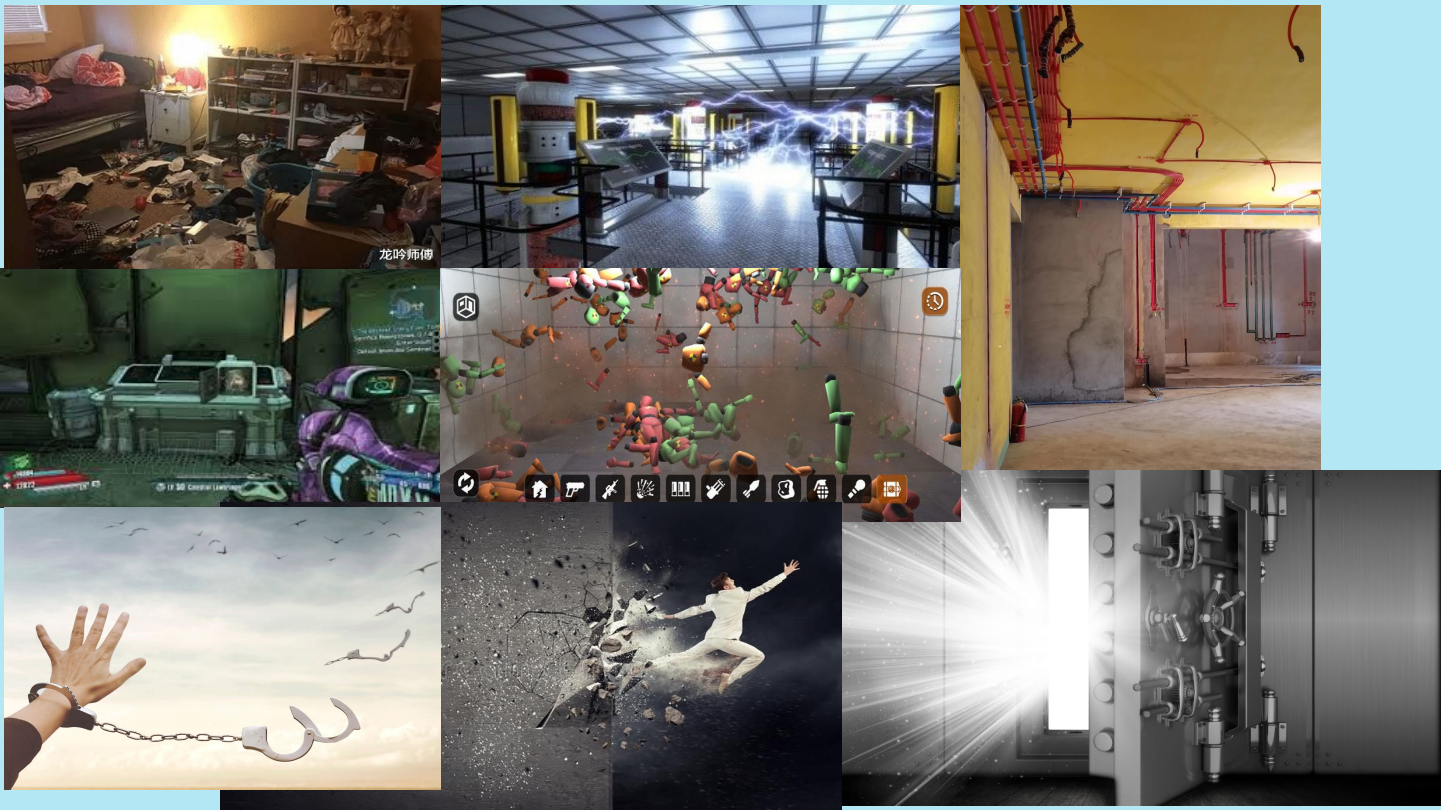




# Moodboard : Trahison



# Moodboard : Fin de l'expérience



# **Direction Sonore**

# Laboratoire

Le jeu se déroule dans un laboratoire très propre et futuriste. Dedans, on trouve un écran, des éléments électroniques et des objets manipulables (fait de plastique ou de métal). On peut donc conclure que c'est un environnement statique, froid, électronique et mécanique. Cette ambiance est contrastée par la fenêtre qui se trouve aussi dans la pièce qui est l'objectif que le joueur cherche à atteindre. Il émet un son qui renvoie au monde extérieur : très chaud, des oiseaux qui chantent...

À cause d'un événement qui se déroule au cours de l'expérience, le joueur normalement singe prend le corps d'une souris. Nous pensons donc à l'impact sonore que ça peut avoir : un réverbère plus poussé et un mixage différent qui met un accent sur le changement.



Dexter's Laboratory, CartoonNetwork (1995)

# Bande Dessinée

La bande dessinée était une référence posée pour apporter de l'humour à l'expérience, nous avons décidé de l'apporter à travers les feedbacks sonores de l'expérience. Ces feedbacks se lancent suite à des actions du joueurs et se reposent sur des sons classiques des cartoons/bande dessinée.



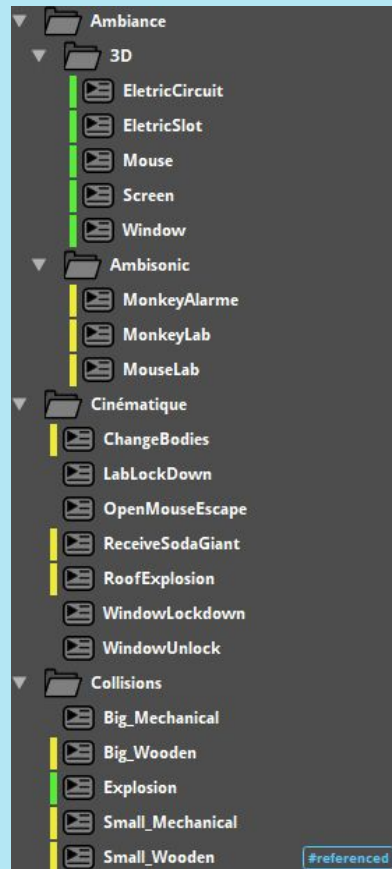
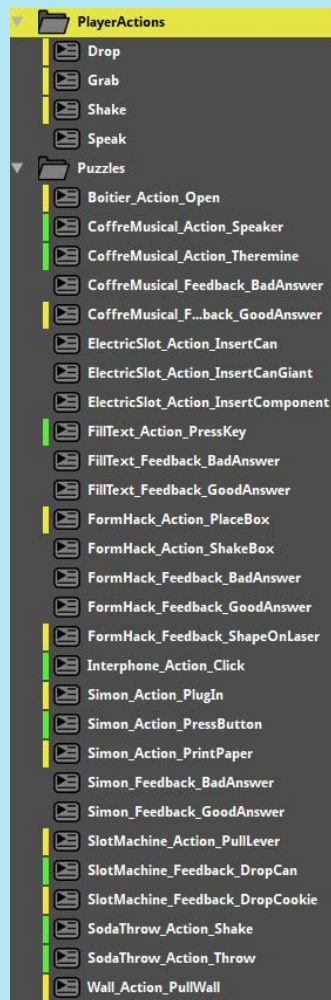
# Les Voix

Nous avons plusieurs personnages présents dans Monkey Business : Al une intelligence artificielle de l'institut qui effectue les tests cognitifs du singe et qui essaye de l'empêcher de s'échapper, Zigomat une souris de laboratoire qui cherche à aider le joueur à s'échapper du laboratoire et notre ami le singe. Chacuns des personnages possèdent une voix unique à eux. Pour Al et Zigomat (les personnages qui prennent le rôle de game masters de l'expérience), nous avons décidé d'utiliser des voix robotisées, tandis que pour le singe nous avons enregistré quelqu'un qui fait des bruits de singes (suggérant une émotion).

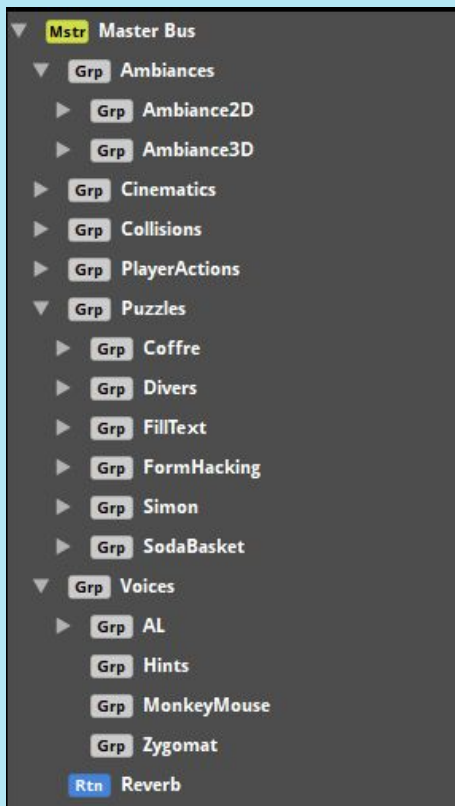
Al et Zigomat possèdent deux voix différentes même si elles sont toutes les deux robotisées. Al possède la voix d'une jeune femme qui renvoie un peu à la voix qu'on peut entendre en métro. Ceci est pour gagner la confiance du joueur en début de jeu avant le changement de ton drastique lorsque le joueur rate son premier test. Zigomat possède une voix d'homme pour accentuer la différence de personnalité entre les deux personnages.

# Sound Design

# Structure FMod



# Table de Mixage



# Snapshots

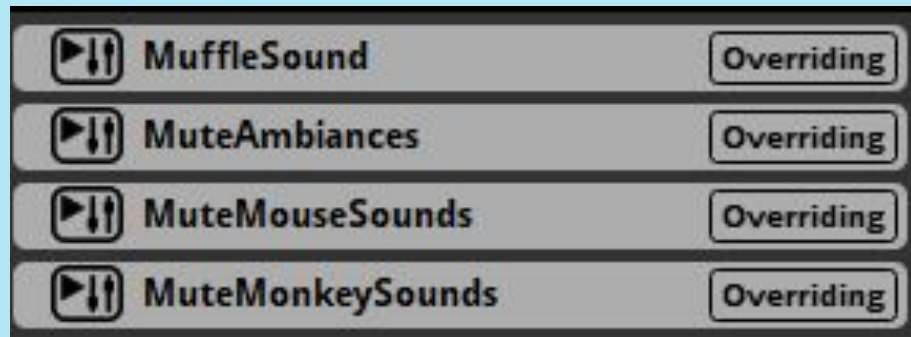
Nous avons 4 différents Snapshots dans Monkey Business qui sont utilisés pour accompagner des cinématiques ou pour transitionner les ambiances sonores. Leur nomination indique leur fonction :

**MuffleSound**, snapshot qui change l'EQ des ambiances, des voix et des Puzzles.

**MuteAmbiances**, snapshot qui réduit le volume des ambiances sonores.

**MuteMouseSounds**, snapshot qui réduit le volume des sons liés à la cage de la souris.

**MuteMonkeySounds**, snapshot qui réduit le volume des sons liés au laboratoire.

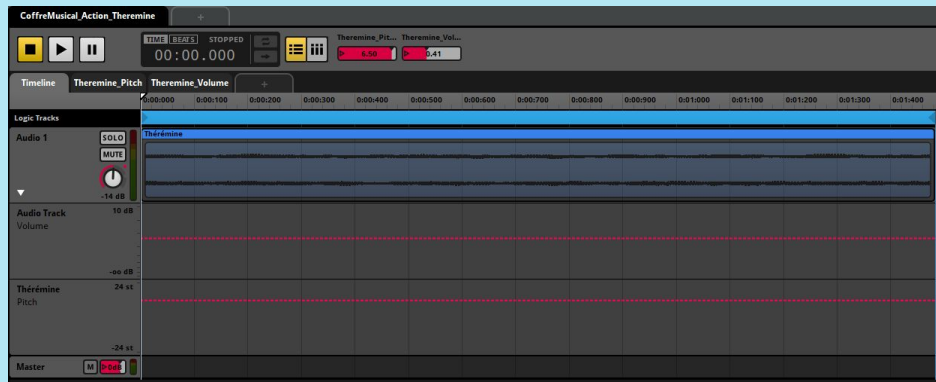


# Mécaniques Sonores - Thérémine

Thérémine : Pour l'interaction avec la thérémine, nous utilisons 2 paramètres globaux. Theremine\_Pitch et Theremine\_Volume. Nous avons décidé de mettre les deux paramètres en global pour faciliter l'intégration de cette mécanique au proto.

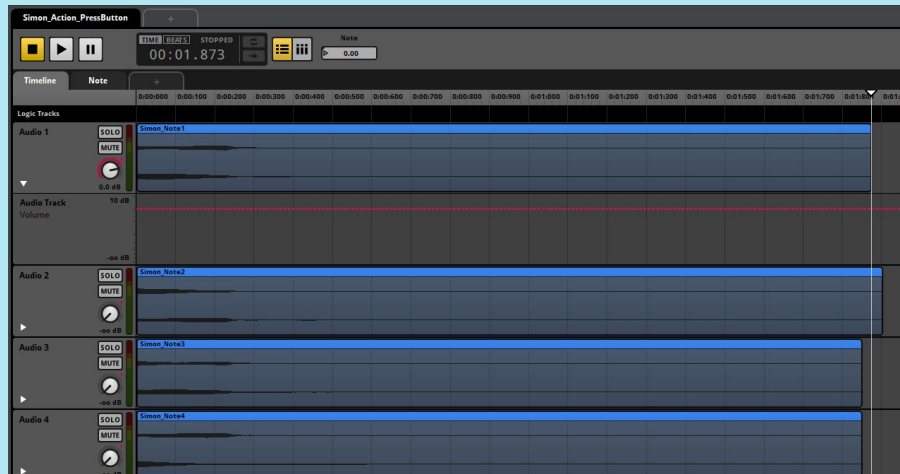
Le premier paramètre influence le pitch du son émis (calculer donc en rapport avec la position de la main en rapport avec la barre verticale).

Le deuxième paramètre influence le volume du son émis (calculer en rapport avec la position de la main en rapport avec la barre horizontale).



# Mécaniques Sonores - Simon

Simon : Le simon possède 4 touches que le joueur peut cliquer. Chacun émet une note de musique. Pour faciliter l'intégration du son avec le simon, nous avons utilisé un paramètre nommé Note. Elle définit quel track sera joué et donc quelle note est émise par le jouet.



# Mécaniques Sonores - Clavier

Clavier : Le dernier objet manipulable lié à un puzzle par le joueur est le clavier. Dans la même idée que pour le simon nous avons créé un paramètre global nommé FillText\_Key. Elle permet de définir aussi le track qui se lance dans l'événement. Le clavier possède 7 touches et donc 7 tracks qui simulent une gamme (DO, RÉ, MI, FA, SOL, LA, SI).

