

LEGENDE

CHEMIN LOGIQUE PRINCIPAL

IDEE A DEVELOPPER

Se pencher dessus une fois que la partie principale est fonctionnelle

INTERACTION AVEC L'INDIVIDU (mail puis messagerie intranet)

INDICATION TECHNIQUE

INTERACTION AVEC LE DIRECTEUR

ALERTE NIVEAU 1

INTERACTION AVEC LE GARDE

ALERTE NIVEAU 2
Si niveau 1 déjà atteint

FIN

ALERTE NIVEAU 3
Si niveau 1 et 2 déjà atteints
CAPTURE d'Edouard

Salles de l'asile

Cellule d'isolement

Couloir

Vestiaires

Cantine

Infirmierie

Bureau administration

Intranet

Video-surveillance

Agenda

Plan et accès

(Niveau d'alerte)

Lien vers retour sur le site officiel

Messagerie interne

Gestion des résidents



Lien sur site
SI28

Point d'entrée
(mail ou site pour rentrer
mail)
Site simple avec juste un
champ de saisie et un
message explicatif du jeu
(sans le plot twist)

MAIL1

Rentre adresse
@etu.utc.fr
(message
personnalisé)

Rentre adresse
@gmail ou autre
(message
général)

Lien vers l'intranet de
l'Escape Game (créé
de toute pièce) qui est
en fait l'intranet de
l'hôpital psychiatrique
(qui sera le thème de
l'escape game pour
justifier)

ENIGME 1:
Demande de
login et mot
de passe

cliquer sur
"mot de
passe oublié"

Champ pour reentrer le
mail
+
Question de sécurité:
"Quel est votre film préféré
?"
Indication: Stanley Kubrick (en petit)

Récupération
du mot de
passe par
mail

Accès à
l'intranet

Voir onglet
disponibles
plus haut à
gauche

Evasion à plusieurs,
niveau d'alerte qui
augmente
ANNEXE 1

Idées Caméras de Surveillance:

- Filmer à BF le soir quand il n'y a plus personne dans des endroits peu reconnaissable
- Filmer avec FISHEYE en caméra d'angle (puis bloquée artificiellement par HTML)
- Prendre une blouse pour représenter l'individu déambulant dans les couloirs

PLANS:

ANNEXE 1

Accès au plan de l'asile (onglet par défaut)
2 cellules d'isolement peuvent être ouvertes.

Plan interactif avec plusieurs portes
Numéro de salle + Noms des individus

Salle 1 : "Alain"
Salle 2 : "Martin"

ENIGME 2:
Trouver la bonne porte à ouvrir (le nom est dans le mail de début)

Le joueur déverrouille la mauvaise porte

Le joueur déverrouille la bonne porte

Le niveau 1 de l'alerte (aune) est atteint, on débloque de la dissidence

Le joueur n'a plus qu'un choix pour déverrouiller la cellule d'isolement

L'individu recontacte le joueur par la messagerie de l'intranet en ayant trouvé un terminal en sortant:
DEBUT MESSAGERIE

Evasion à plusieurs, niveau d'alerte qui augmente
ANNEXE 1

Au départ, deux choix possibles (OUI/NON) pour interagir, puis si possible améliorer avec la reconnaissance de mots clés

PORTE1-1:
(met 5 secondes à apparaitre)
"La porte s'est ouverte !! ça y est je suis sorti. Je suis allé dans la salle info pour trouver un moyen de te parler directement ici. Je crois que ce terminal mobile fera l'affaire. Par contre fais gaffe t'as ouvert une mauvaise porte juste avant..."

PORTE2-1
(met 5 secondes à apparaitre)
"La porte s'est ouverte !! ça y est je suis sorti. Je suis allé dans la salle info pour trouver un moyen de te parler directement ici. Je crois que ce terminal mobile fera l'affaire."

PORTE1-2:
"Tu peux refermer les portes ? ça nous évitera des soucis. Dis moi OK quand c'est bon".

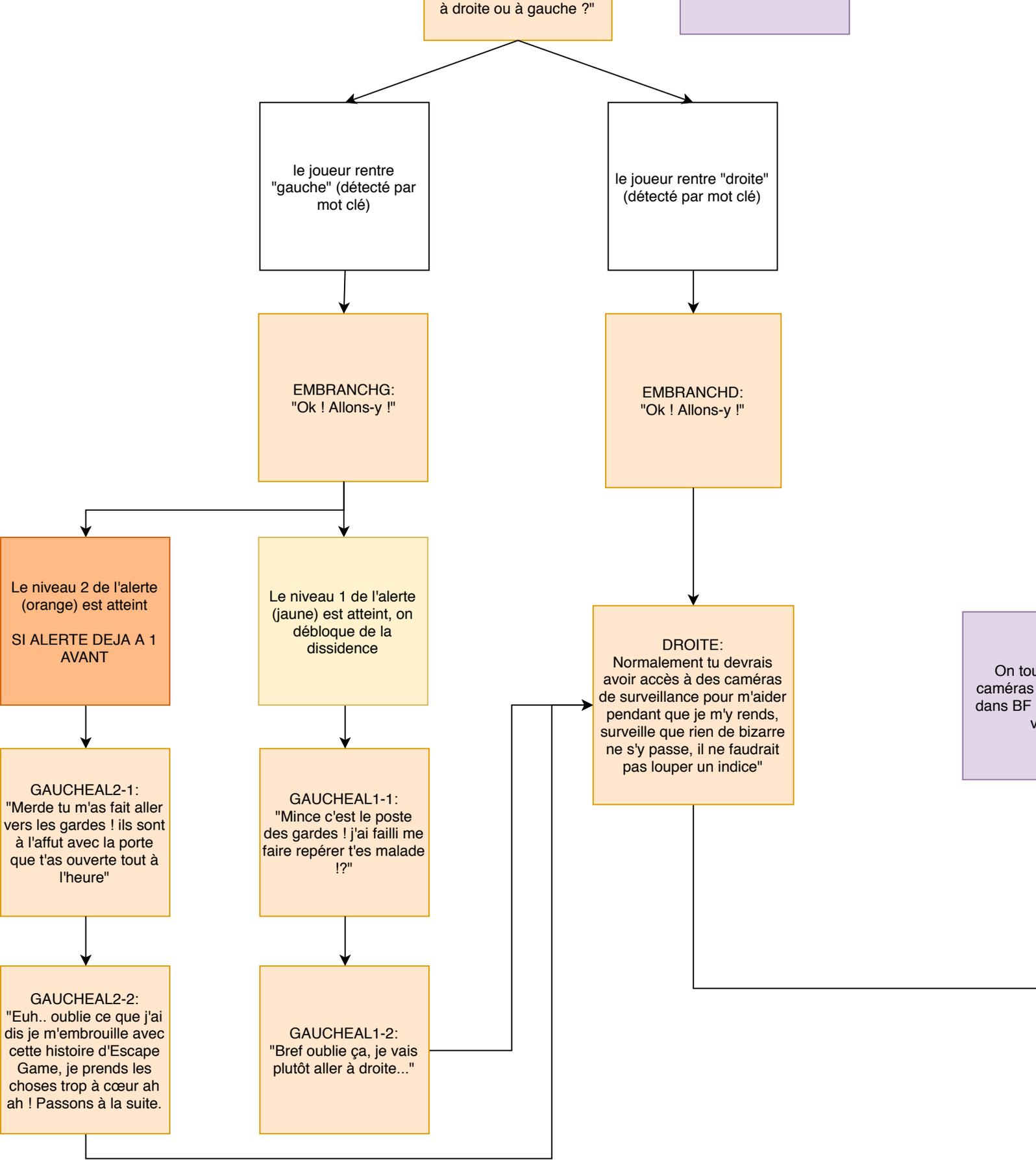
PORTE2-2:
"Tu peux refermer la porte de la cellule derrière moi ? on en a plus besoin. Dis moi OK quand c'est bon"

Le joueur referme la porte en cliquant dessus sur la map interactive, et dis "ok" dans le tchat

Tant que ces conditions ne sont pas remplies, rien ne se passe peu importe ce que le joueur rentre.

EMBRANCH:
"Par contre j'ai déjà un embranchement je suis complètement paumé, je crois que j'ai les autres cellules devant moi. Tu penses que je devrai aller

à gauche: Poste de sécurité
à droite: porte avec digicode



urnera les
nous même
(coin reculé,
vide)

Plusieurs enigmes
intermédiaires peuvent être
mises ici pour faire durer
l'expérience (l'individu a
besoin de reprendre ses
affaires, de trouver un outil
utile pour s'échapper...)
On se limite à ce choix simple
pour tester si tout marche

Il faut développer les idées de
dissidence pour apprendre la
vérité et les niveaux d'alarmes
supplémentaires !!

Le joueur surveille les
caméras de surveillances
brièvement

L'individu recontacte le

Le niveau 1 de l'alerte
(jaune) est atteint, or
débloque de la
dissidence

ADMIN2:
(après 1 minute si aucune
réponse donnée pour aide)
"Je viens d'y penser, ça
ressemble au login que
t'avais passé non ? Tu n'
pas une archive de
conversations à laquelle
pourrais avoir accès pour
trouver une info ?

Plus le graphe part sur la
gauche, et plus on éveille les
soupçons !

Le joueur peut rentrer
volontairement la
mauvaise date pour
exprimer de la
dissidence

Le niveau 3 de l'alerte
(ROUGE) est atteint
CAPTURE

Le niveau 2 de l'alerte
(orange) est atteint
**SI ALERTE DEJA A 1
AVANT**

ADMINALERT3-1:
"Merde ! y a une alarme qui
s'est déclenchée, je vais me
faire cramer !! qu'est ce que
t'as fait putain !? les gardes
vont pas tarder à rappliquer
!"

ADMINALERT2:
"Mince ! le truc sonne et
bippe en rouge, ça craint !
Sois sur de rentrer le bon
code cette fois. Le mec
s'appelle Christian Burgi, le
code est à 4 chiffres réfléchit
bon sang !

L'individu recontacte le joueur, après avoir atteint en réalité le bureau du directeur, afin d'ouvrir la porte pour s'échapper [ceci sera inconnu au joueur]

ADMIN1:
"Il faudrait que j'accède à la salle du fond, mais elle est bloquée par un digicode... Christian BURGI, c'est le nom qu'il y a marqué sur l'écrêteau. Tu as peut-être accès à des informations sur l'intranet, il y a peut-être une info sur le code quelque part !

Escape Game (en faux):
Post-it
Asile (en vrai): Écrêteau sur le porte

ne
(er)
a
je
as
tu
ur

ENIGME 3:
Le joueur cherche le nom sur internet et trouve la date de naissance

Le joueur rentre la mauvaise date (mauvais code), le digicode émet un bruit d'erreur

Le joueur rentre la bonne date ()

Le niveau 1 de l'alerte (jaune) est atteint, on débloque de la dissidence
SI PREMIERE ERREUR

ADMINOK1:
"C'est bon la porte s'ouvre !! bien joué je savais que je pouvais compter sur toi"

ADMINALERT1:
"Mince ! le truc a sonné et bippé en rouge, t'es sur d'avoir rentré le bon code ? réessaye encore.

ADMINOK2:
"Je vais reprendre la main si tu veux bien, tu m'as été d'une grande aide ! à moi la liberté !!"

Le mot "asile" est lâché, permettant de comprendre un peu plus la supercherie

ADMINALERT3-2:
"ça y est ils arrivent, tout ça c'est de ta faute !! tu avais un job putain, je peux compter sur personne dans cet asile de merde !"

L'individu se fait capturer !

Un garde nous envoie un message par la messagerie de l'intranet (nouvelle fenêtre

GARDE1:
"Le patient LAMARE a été appréhendé avec succès Monsieur le Directeur. Plus aucune crainte à avoir, nous le renvoyons dans sa cellule".

Un message s'écrit à notre place sans que nous puissions rien faire (le directeur écrit)

DIRECTEUR1:
"Mon accès intranet a l'air d'avoir été usurpé de l'extérieur, je vais changer les accès du serveur afin de m'assurer qu'il n'y ait pas d'autres risques d'évasion de la sorte.

Bien Cordialement,
[Nom du directeur pour la date de naissance]

Affichage du message: "Vous avez été déconnecté"

```
graph TD; A[ ] --> B["L'intranet se brouille, une fausse première de magazine s'affiche dévoilant le titre suivant: 'Un patient de l'EPSM de St Venant s'est évadé grâce à une aide extérieur' Et le sous titre: 'La police cherche actuellement le fugitif et son complice'"]; B --> C["L'individu reçoit un faux mail de la police par la suite sur sa boîte mail (par surprise), avec un message de remerciement à la fin pour avoir à jouer au jeu A REASON ALIVE (A REAL EVASION) et la proposition d'entrer transférer le mail à un de ses amis pour qu'il vive l'aventure lui aussi."]; C --> D["Il sera impossible au même individu de revivre l'expérience une 2ème fois. (vérification du mail)"]; D --> E[FIN n°2];
```

L'intranet se brouille, une fausse première de magazine s'affiche dévoilant le titre suivant:
"Un patient de l'EPSM de St Venant s'est évadé grâce à une aide extérieur"
Et le sous titre:
"La police cherche actuellement le fugitif et son complice"

L'individu reçoit un faux mail de la police par la suite sur sa boîte mail (par surprise), avec un message de remerciement à la fin pour avoir à jouer au jeu A REASON ALIVE (A REAL EVASION) et la proposition d'entrer transférer le mail à un de ses amis pour qu'il vive l'aventure lui aussi.

Il sera impossible au même individu de revivre l'expérience une 2ème fois. (vérification du mail)

FIN n°2



