

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 blouclée 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 (jaune) 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 apparaître)  
"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 apparaître)  
"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

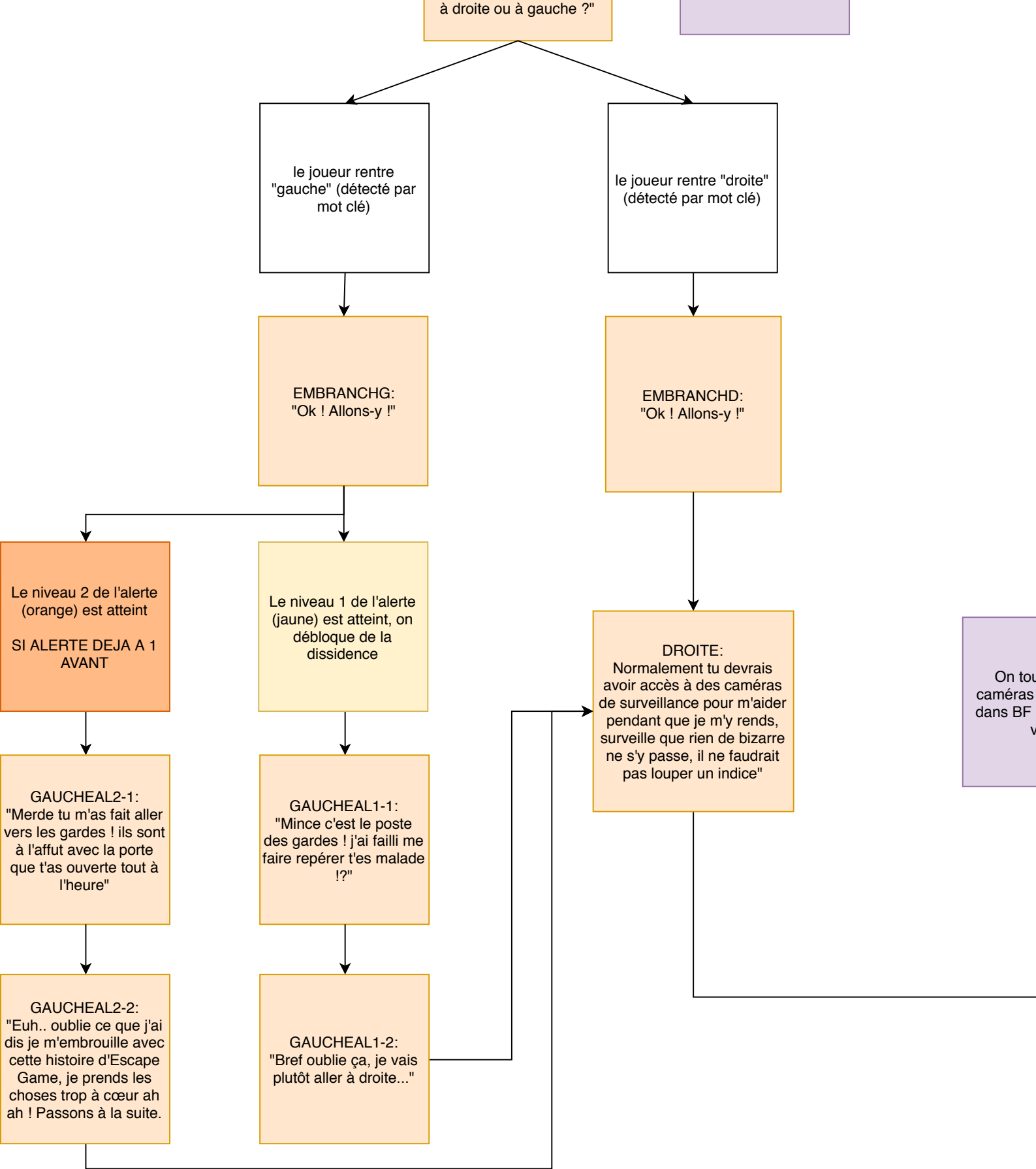
Tant que ces conditions ne sont pas remplies, rien ne se passe peu importe ce que le joueur rentre.

**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, on  
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'écriteau. 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): Écriteau 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

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

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

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"

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 tranférer 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







FIN n°1

