

# hello\_friend.exe

Jeu vidéo inspiré de l'univers de la série  
*Mr. Robot*

## GAME DESIGN DOCUMENT

JEAN-MICHEL STUDIO // E-ART 4 GAME

GDD  
SOMMAIRE

# SOMMAIRE

## SOMMAIRE

<b>Mécaniques de Gameplay</b> .....	<b>// 4</b>
Mécaniques générales .....	// 5
Déplacement du personnage .....	// 6
Le son et l'image .....	// 7
Jauge de détection .....	// 8
<b>Les Personnages</b> .....	<b>// 9</b>
Personnages jouables .....	// 10
Personnages ennemis .....	// 11
<b>Level Design</b> .....	<b>// 12</b>
Schéma Level 1 .....	// 13
Level 1 // Tutoriel .....	// 14
Schéma Level 2 .....	// 16
Level 2 // Le Hall .....	// 17
Schéma Level 3 .....	// 19
Level 3 // Les bureaux .....	// 20
Schéma Level 4 .....	// 23
Level 4 // Who's the Boss ? .....	// 24

GDD  
MÉCANIQUES DE GAMEPLAY

# MÉCANIQUES DE GAMEPLAY

## MÉCANIQUES GÉNÉRALES

### **COMBINAISON / RÉFLEXION**

*Réfléchir c'est important !*

L'aptitude à bien combiner les éléments sera utile au joueur. Il devra en effet par moment trouver la bonne combinaison d'éléments à activer pour avancer.

### **TIMING**

*Agir au bon moment c'est important !*

À certains passages du jeu, le joueur devra agir au bon moment pour ne pas se faire repérer par les employés du complexe.

### **CHOIX TACTIQUE**

*Faire les bons choix c'est important !*

Le joueur sera obligé de veiller sur sa jauge de détection et donc de faire des choix quant aux éléments qui activera ou désactivera.

# MÉCANIQUES DE GAMEPLAY

## DÉPLACEMENT DU PERSONNAGE

*Faut bien qu'il bouge, le bougre.*

### **Déplacement automatique**

Dans le niveau 1 le personnage bougera de façon automatique, au fil des dialogues.

Dans le niveau 2, 3 et 4, il va falloir dire à ce dernier quand est-ce qu'il peut avancer d'une pièce à une autre en utilisant les petits voyants présents au niveau des portes. Le faire clignoter vert indique qu'il pourra progresser, le rouge indiquera qu'il faudra attendre.

Les lumières n'augmentent pas la jauge de détection HACKING mais peuvent alerter les personnes présentes dans la pièce si ces dernières clignotent avec trop d'insistance.

# MÉCANIQUES DE GAMEPLAY

## LE SON ET L'IMAGE

### **VISION HACKING**

*Se déplacer dans le noir, c'est sympa mais avec la lumière, c'est mieux quand même.*

De base, les pièces se trouvent dans un brouillard de guerre. C'est uniquement en activant une caméra, que ça soit de surveillance d'un smartphone posé sur la table ou d'une webcam d'ordinateur, nous donnera la vision dans la pièce dans laquelle on se trouve.

### **DIALOGUES**

*Bah oui, un peu de son.*

Il sera possible de percevoir les dialogues dans la pièce où sont allumés des micros, mais aussi des pièces adjacentes, d'une façon plus atténuée (texte un peu plus transparent par exemple ?)

# MÉCANIQUES DE GAMEPLAY

## JAUGES DE DÉTECTION

### **JAUGE IRL**

*N'étant pas sensé nous trouver dans les locaux, il est normal que certaines personnes se posent des questions quant à notre présence.*

#### **État neutre :**

Les personnages discutent entre eux ou vaquent à leurs occupations, c'est qu'il n'ont pas encore fait attention à nous.

#### **État suspicieux :**

Une bulle contenant un “?” apparaît au dessus de leur tête. Une jauge à côté montera au fil du temps si vous ne les distrayez pas ou si le personnage ne se décide pas à changer de pièce. Elle redescendra petit à petit. Si celle ci monte à 100%, le personnage changera d'état.

#### **État d'alerte :**

Le “?” est remplacé par un “!” et les personnages en question alerteront la sécurité, ou l'on se fera tout simplement arrêté.

### **JAUGE DE DÉTECTION HACKING**

*AllSafe est présente sur le réseau et elle ne nous laissera pas le champ libre pour tout détraquer dans l'infrastructure, à nous de nous faire petit !*

#### **Jauge**

Une petite jauge monte lorsque l'on se connecte à un élément après avoir cliquer dessus. Tant que l'on ne se déconnecte pas de celle ci, elle continuera de croître jusqu'à alerter AllSafe, qui mettra fin à la partie.

*/!\ Plus l'on avance dans les niveaux, plus la détection se fera rapidement !*

#### **Plus c'est long, plus ça monte.**

Lorsque l'on se connecte à un élément, en fonction de son importance, une petite jauge de détection va augmenter en fonction du temps. Lorsque l'on se déconnecte, elle va redescendre petit à petit après un petit temps d'attente.

#### **Plus on se connecte, plus ça monte vite..**

Si l'on se connecte à un élément, la détection se fera plus lentement que si l'on s'attaque au bâtiment entier.



GDD  
LES PERSONNAGES

# LES PERSONNAGES

## PERSONNAGES JOUABLES

### **MOI**

*Tu ne seras pas celui que tu crois.*

Cette partie est un peu complexe à appréhender, mais sert au trigger du scénario. Le joueur incarne un personnage qu'on ne voit pas à l'écran. Ce personnage a accès au système de sécurité de l'entreprise et aux devices connectés des employés présents dans l'entreprise. On peut considérer que l'écran de jeu est l'écran auquel a accès ce personnage pour diriger le second personnage.

### **LUI**

*Mais qui est le vrai héros ?*

Le second personnage est donc celui qui est présent à l'écran. Le joueur ne le contrôle pas directement mais il est dirigé par les indications que point le joueur. Pour faciliter la compréhension dans la suite du GDD, nous appellerons ce second personnage Billy.

Billy n'a pas réellement d'identité propre. Il est commun et pourrait être n'importe qui, embrigadé dans une aventure dont il n'a pas toutes les clés.

# LES PERSONNAGES

## PERSONNAGES ENNEMIS

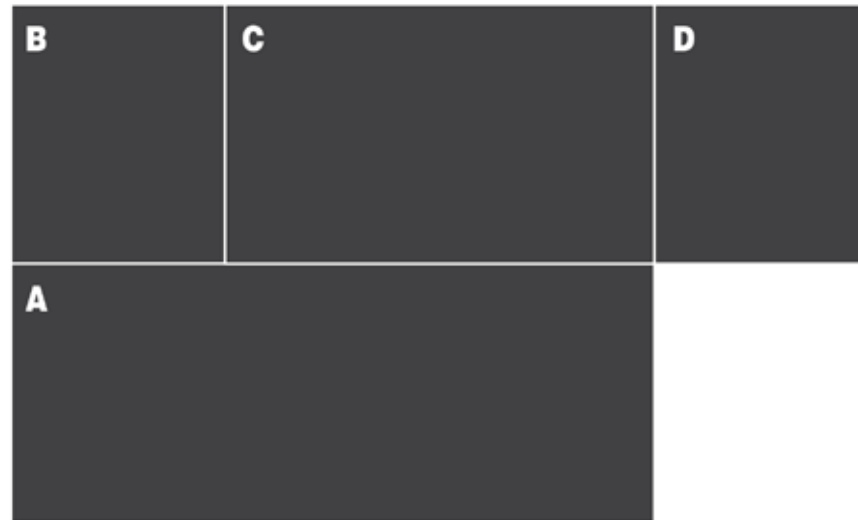
*Ces gens ne cessent-ils jamais de travailler ?!*

Les personnages ennemis n'ont pas de spécificités propres, ce sont pour la plupart des employés du complexe qui sonneront l'alerte si Billy n'est pas assez discret et se fait remarquer.

Il existe différents ennemis :

- les employés, souvent à leur bureau ou en salle de réunion,
- les secrétaires, présents dans les espaces ouverts qui servent à l'accueil des visiteurs,
- les techniciens de surface, situés dans différentes pièces,
- et les employés de sécurité, présents dans les poste de sécurité et montant la garde dans diverses parties du complexe.

GDD  
LEVEL DESIGN



# GDD

# LEVEL DESIGN

## LEVEL 1 // TUTORIEL

### DÉROULEMENT DU NIVEAU

*Première étape : apprendre les bases.*

#### Description des pièces (voir schéma) :

- A // Hall d'entrée
- B // Chambre
- C // Salon
- D // Balcon

#### Déroulement du niveau :

**Étape 1 [Cinématique]** : Billy se trouve en **D**, son téléphone sonne et lui indique d'aller à son ordinateur. Billy traverse la pièce **C** et se rend à son ordinateur en pièce **B**. On le distingue mal. On entend le son d'un ordinateur qui s'allume.

**Étape 2** : Le jeu se met alors en pause et le jeu indique au joueur qu'il peut passer en vision hacking en appuyant sur la touche espace. L'affichage change alors, on voit le réseau apparaître et les objets avec lesquels le joueur peut interagir. Au niveau de l'icône Ordinateur, une légère sur-brillance fait comprendre au joueur qu'il doit cliquer dessus. La "roue" des actions apparaît et l'icône "caméra" est mise en évidence. Le jeu indique donc au joueur qu'il doit cliquer dessus. Le hack se fait et le studio de Billy est maintenant visible par le joueur.

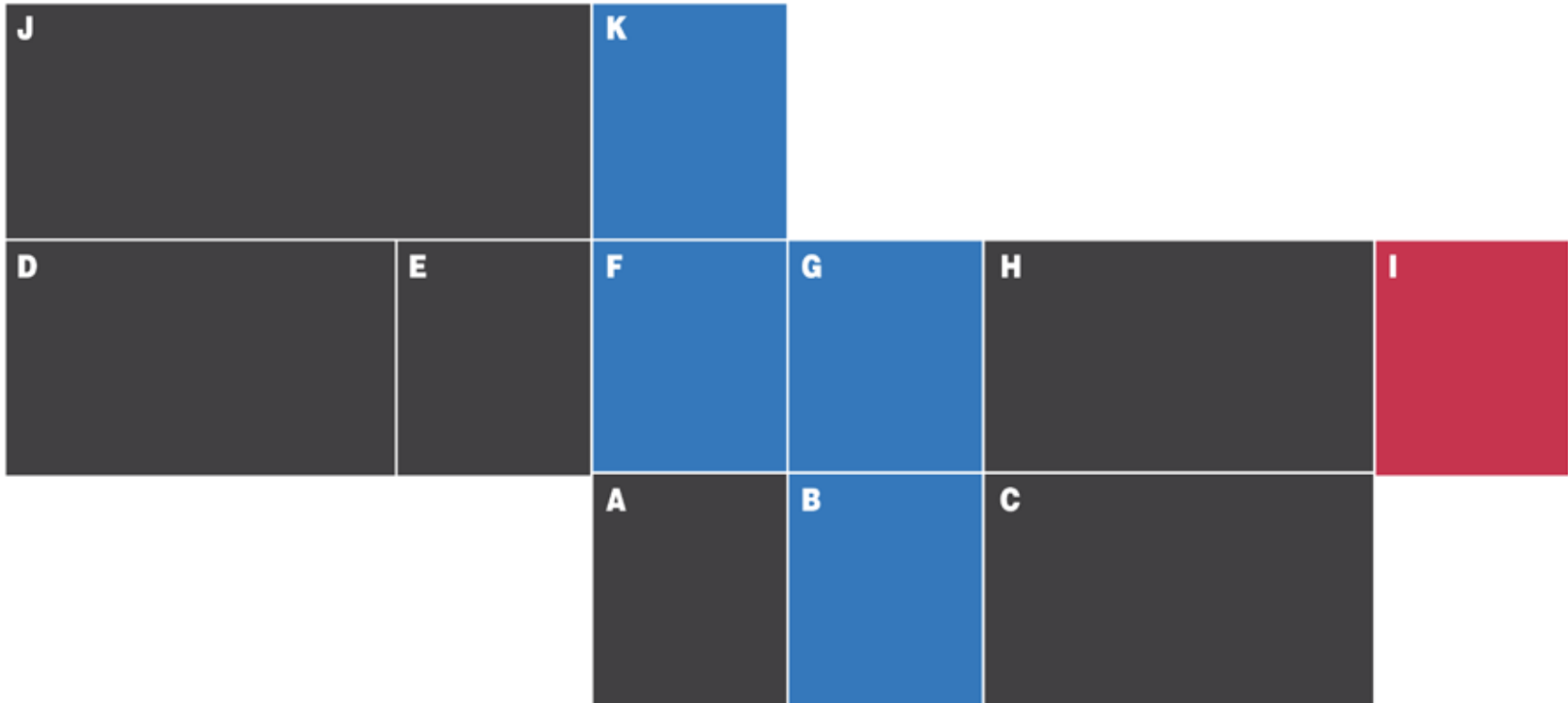
**Étape 3** : Le joueur est invité à de nouveau hacker l'ordinateur pour entrer en communication avec Billy. Un message apparaît sur l'ordinateur de Billy "hello\_friend".

**Étape 4** : Un dialogue se lance :  
> I know everything  
< What ?  
> Everything  
> Go check your letterbox "

**Étape 5 [Cinématique]** : Billy se lève, sort de son appartement et regarde dans la boîte aux lettres pour trouver une clé usb.

**Le tutoriel prend fin.**

-  ASCENSEURS
-  ESCALIERS



## LEVEL DESIGN

## LEVEL 2 // LE HALL

**DÉROULEMENT DU NIVEAU**

*Il semblerait que tu sois dans un complexe... compliqué.*

**Description des pièces (voir schéma) :**

- A // Placard
- B // Ascenseur montant
- C // Poste de sécurité
- D // Entrée
- E // Allée extérieure
- F // Escalier montant
- G // Escalier descendant
- H // Bureau de la réception
- I // Ascenseur fin de niveau
- J // Terrasse
- K // Escalier descendant

**Déroulement du niveau :**

**Étape 1** : Passer dans la pièce **D** sans rien faire. Le garde dort.

**Étape 2** : Une fois dans la pièce **E** il faut repérer la pièce **F** qui dispose de détecteurs de fumée. Il faut donc hacker le système d'aération.

**Étape 3** : Bloquer le gros ventilateur de la pièce **D** et inverser l'aspiration. La fumée de cigarette de l'homme sur la terrasse **J** ira dans la ventilation et la fumée se reprendra dans la salle **F**. Attention si le gros ventilateur n'est pas bloqué alors le garde de la première salle se réveillera et passera en état suspicieux.

**Étape 4** : Une fois la fumée rependue dans la pièce le système de détection de fumée se mettra en marche et le garde montera sur la terrasse **J**, libérant le passage.

**Étape 5** : On peut hacker le téléphone de la secrétaire en salle **H** pour qu'elle aille prendre l'appel dans une pièce à droite de l'ascenseur **I** (elle disparaît).

**Étape 6** : Si le joueur envoie Billy à l'ascenseur cela ne fonctionnera pas. Billy aura une bulle de dialogue indiquant qu'il ne peut pas accéder à l'ascenseur et qu'il doit trouver un moyen.

**Étape 7** : Il faut donc se rendre au sous-sol où se trouve le poste de surveillance **C**. Pour faire sortir le garde de la pièce **C** il faut faire clignoter les lumières de son bureau jusqu'à ce qu'il



# GDD

# LEVEL DESIGN

## LEVEL 2 // LE HALL

pense à un problème de fusible et qu'il sorte pour aller au rez-de-chaussé dans la pièce **E**.

**Étape 8** : Pendant ce temps, Billy peut se cacher dans la pièce **A**.

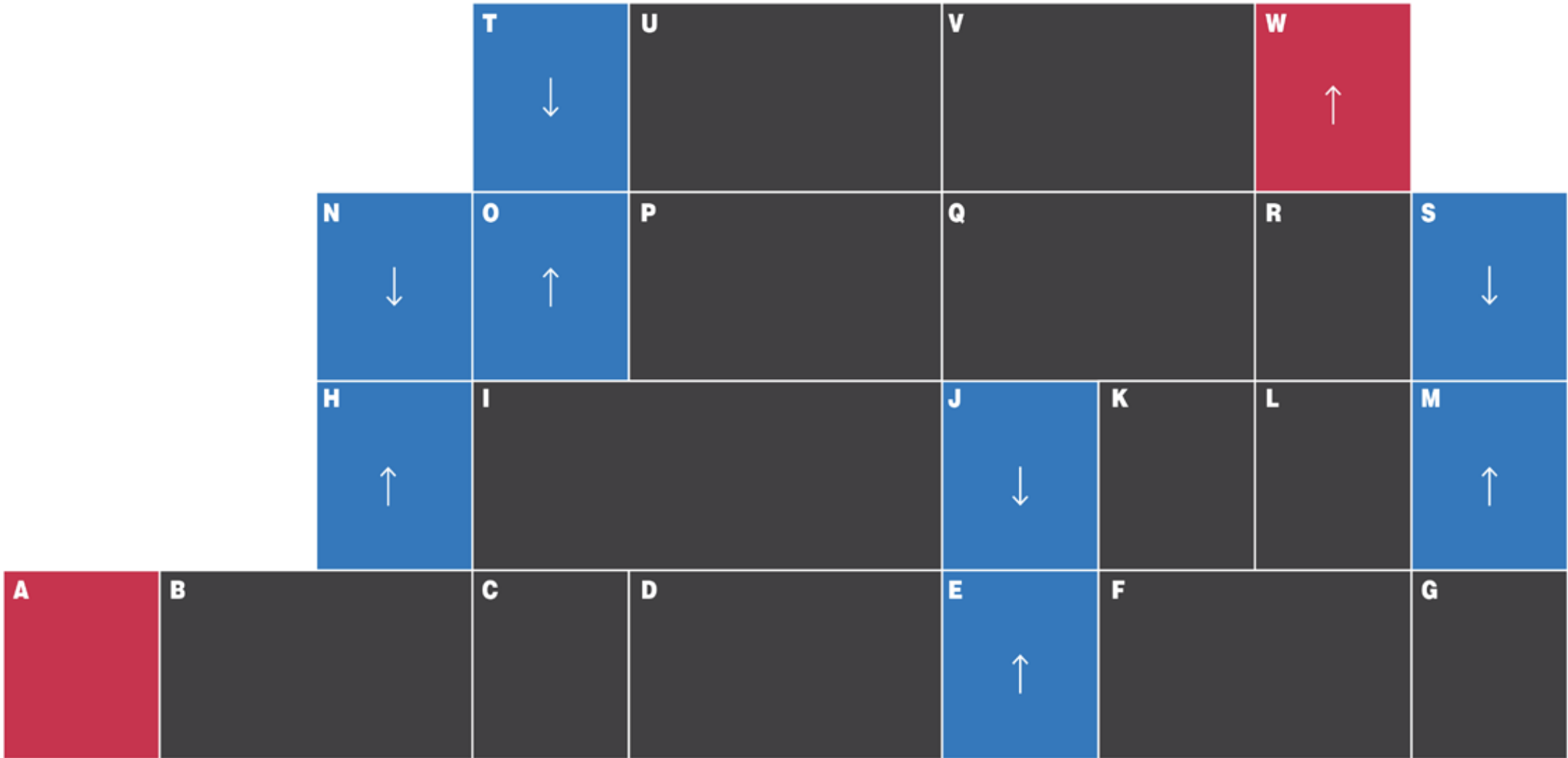
**Étape 9** : Une fois que la voie est libre, Billy peut sortir. Il accèdera ensuite au poste de surveillance **C** où il pourra se donner accès à l'ascenseur.

**Étape 10** : Billy peut retourner à l'ascenseur et passer au niveau suivant.

**Le niveau est terminé.**

 ASCENSEURS

 ESCALIERS



## LEVEL DESIGN

## LEVEL 3 // LES BUREAUX

**DÉROULEMENT DU NIVEAU**

*Patience et réflexion sont de mise.*

**Description des pièces (voir schéma) :**

A // Ascenseur  
B // Entrée  
C // Couloir  
D // Bureau  
E // Escalier montant  
F // Bureau  
G // Placard  
H // Escalier montant  
I // Bureau  
J // Escalier descendant  
K // Bureau  
L // Salle de repos  
M // Escalier montant  
N // Escalier descendant  
O // Escalier montant  
P // Salle canapé  
Q // Poste de sécurité  
R // Toilettes  
S // Escalier descendant  
T // Escalier descendant  
U // Couloir  
V // Baie vitrée  
W // Ascenseur fin de niveau

**Déroulement du niveau :**

(Certaines étapes peuvent être interverties, selon les désirs du joueur. Les étapes «non fixes» seront signalées par \*.)

**Étape 1** : Le joueur avance Billy jusqu'à la salle C. Pour passer cette salle, il doit chercher dans les pièces le personnage qui parle dans un téléphone. Il se trouve en pièce U. L'ennemi en pièce C donnera une indication textuelle pour que le joueur cherche l'ennemi au téléphone.

**Étape 2** : Le joueur doit enregistrer la conversation de l'ennemi en pièce U et la transmettre au personnage en pièce C. Cela aura pour effet de faire sortir l'ennemi de la pièce C. Billy peut avancer.

**\*Étape 3** : Arrivé en pièce J le joueur peut passer en pièce I, il

# GDD

# LEVEL DESIGN

## LEVEL 3 // LES BUREAUX

suffit de ne pas déranger les employés y travaillant.

**Étape 4** : Arrivé en pièce **P**, le joueur ne peut pas ouvrir la porte menant à la salle **Q**, et l'ascenseur **W** un étage plus haut est lui aussi inutilisable. Pour activer ce dernier, le joueur doit enclencher les trois bornes situées en **U**, **P** et **F** PUIS activer le bouton du poste de surveillance **Q**. Le joueur doit donc faire redescendre Billy en pièce **J**.

**\*Étape 5** : Pour libérer le passage en pièce **K**, le joueur doit réaliser une série d'actions. L'employé signale par une bulle de texte qu'il aimerait bien un café. Il faut déclencher la machine à café pour que l'ennemi se lève. Cependant, il faut aussi allumer 3 fois la chauffeuse à tasse à côté de son ordinateur pour que l'ennemi se brûle en buvant son café. Il va alors aux toilettes en **R** et libère le passage.

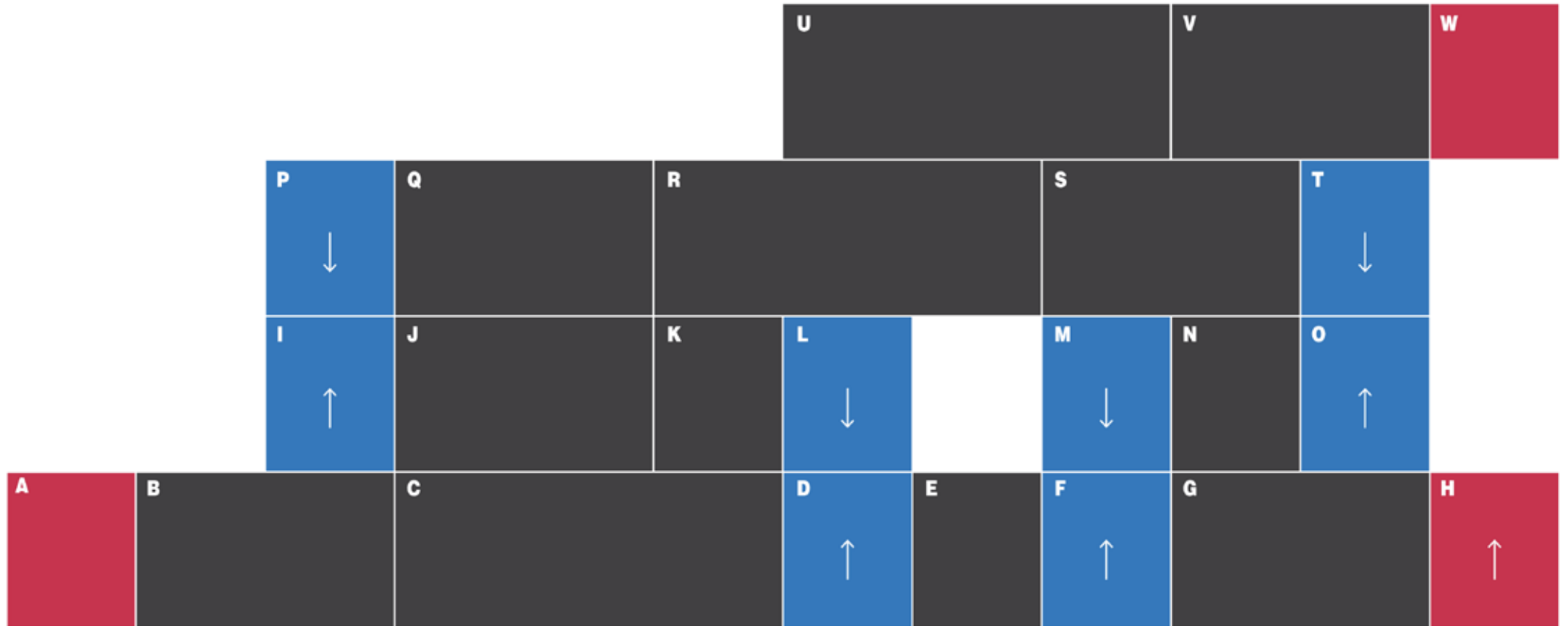
**Étape 6** : Un fois que le joueur aura allumer les 3 displays en **U**, **P** et **F**, il peu activer le bouton en salle **Q**. Si il l'active avant d'avoir allumer un ou plusieurs displays, les displays allumés s'éteindront et le joueur devra recommencer.

**Étape 7** : Une fois l'ascenseur débloqué, le joueur peut passer au niveau suivant.

**Le niveau est terminé.**

ASCENSEURS  
ESCALIERS

# LEVEL 4 - FIN



# LEVEL DESIGN

## LEVEL 4 // WHO'S THE BOSS ?

### DÉROULEMENT DU NIVEAU

*Y a-t-il réellement quelqu'un qui tire les ficelles ?*

### Description des pièces (voir schéma) :

- A // Ascenseur
- B // Entrée
- C // Bureau
- D // Escalier montant
- E // Couloir
- F // Escalier montant
- G // Couloir
- H // Ascenseur fin de niveau
- I // Escalier montant
- J // Salle de repos
- K // Placard
- L // Escalier descendant
- M // Escalier descendant
- N // Bureau
- O // Escalier montant
- P // Escalier descendant
- Q // Bureau
- R // Passerelle
- S // Salle de réunion
- T // Escalier descendant
- U // Bureau du Boss
- V // Bureau de la secrétaire
- W // Ascenseur du bureau du Boss

### Déroulement du niveau :

**Étape 1** : En entrant dans le niveau, un ennemi arrive directement vers le joueur, celui-ci doit alors réagir rapidement et faire sonner le téléphone du garde pour le détourner de Billy.

**Étape 2** : Le joueur peut déplacer Billy en pièce D avant de remarquer des ennemis en pièce E. Il n'y a aucun moyen de les faire sortir. Billy doit alors monter.

**Étape 3** : En J, un technicien de surface attend devant la machine à café. Le joueur doit appuyer deux fois sur la machine pour la faire déborder. L'ennemi va alors nettoyer. Le joueur va aussi remarquer, en passant en vision hacking que cet ennemi écoute de la musique, que le joueur pourra entendre. Il s'agira alors d'augmenter la musique en rythme jusqu'au volume maximum pour que l'homme ne s'en aperçoive pas et que Billy

# GDD

# LEVEL DESIGN

## LEVEL 4 // WHO'S THE BOSS ?

puisse passer sans être remarqué.

**Étape 4** : Pour faire sortir le premier employé de la salle **Q**, il suffit de déclencher son téléphone pour qu'il aille prendre un appel dehors. Après ça, il ira dans la salle de réunion **S**.

**Étape 5** : Il reste un ennemi en salle **Q**. Pour le distraire, le joueur doit lancer une vidéo. Contre toute attente, la vidéo qui se lance est un fil pornographique. L'ennemi est surpris et n'arrive pas à l'éteindre. Le joueur doit alors faire entrer Billy dans la pièce. L'ennemi se croyant pris en flag, propose à Billy de ne pas dire qu'il a rien à faire ici si il ne parle à personne du film. Billy peut avancer.

**Étape 5** : On peut voir qu'il y a beaucoup d'ennemis dans la pièce **S**. Un panneau de sécurité se situe sur la passerelle et permet de bloquer la porte menant à la pièce **S**. Le joueur doit donc la bloquer.

**Étape 6** : Pour faire sortir les employés de la salle de réunion **S**, le joueur devra effectuer plusieurs actions. Dans un premier temps il devra allumer les deux radiateurs pour rendre la chaleur de la salle à peine supportable. Après la réaction des ennemis qui restent tout de même dans la salle, le joueur doit faire disjoncter l'écran pour pousser les ennemis à bout. Ils tenteront d'abord de sortir par la porte bloquée (ou non) par le joueur, puis sortiront par l'autre porte si la première est bloquée. Ils partiront ensuite hors du bâtiment. Le joueur peut désormais débloquer la porte et passer.

**Étape 7** : Pour faire sortir les deux ennemis de la pièce **G**, il faut remarquer le tuyau d'aération allant de la pièce **J** à la pièce **G**. Il faut le bloquer au niveau de la passerelle pour faire aller la fumée de la pièce **J** à la pièce **G** et déclencher les extincteurs d'incendie au plafond. Les deux ennemis sortiront alors de la pièce.

**Étape 8** : Pour pouvoir activer l'ascenseur, le joueur devra envoyer Billy activer les deux dispositifs des salles **N** et **C** dans cet ordre. Si le joueur allume le deuxième dispositif avant le premier, il ne s'enclenchera pas. Une fois l'ascenseur allumé, le joueur peut le prendre et le niveau est terminé.

**Le niveau est terminé.**

**Étape 9 [Cinématique]** : Le joueur entre dans le bureau de la secrétaire qui se trouve être Trenton, il s'enclenche un dialogue

# GDD

# LEVEL DESIGN

## LEVEL 4 // WHO'S THE BOSS ?

qui mène le personnage au bureau du boss.  
Le boss est en réalité une boss, qui se trouve être Darlene, la soeur d'Elliot dans la série. Elle révèle que la mission de Billy n'était qu'en fait un test de recrutement pour le faire entrer dans la F Society, et qu'il a réussi ce test.

**Le jeu est fini.**