

Message envoyé par l'ESP au jeu	Acquittement	Description
card	Aucun	Envoyé lorsque le joueur présente le badge sur le lecteur. Envoyé à répétition tant que le badge est présent sur le lecteur. Le jeu a la possibilité d'ignorer ces messages dans certaines configurations.
init:ok	Aucun	Message d'acquittement après réception du message « init ». Indique au jeu que la partie ESP a été initialisée correctement.
write:ok	Aucun	Message d'acquittement après réception du message « write ». Indique au jeu que le badge a été reconfiguré avec succès.

Message envoyé par le jeu à l'ESP	Acquittement	Description
init	init:ok	Envoyé à l'ESP au lancement du niveau avec les terminaux. Permet d'initialiser le badge avec des données connues (pas utilisé). Le jeu bloque tant qu'il n'a pas reçu l'acquittement « init:ok », et que le joueur ne décide pas de quitter (cf « init:cancel »).
init:cancel	Aucun	Si le joueur n'a pas de badge, ou de lecteur, il ne peut pas lancer le niveau. Il ne peut que retourner au menu principal, auquel cas le jeu envoie ce message à l'ESP.
terminal:<terminal_number>	Aucun	Le jeu envoie à l'ESP le numéro d'un terminal (en entier naturel). Envoyé lorsque le personnage est devant un terminal dans le jeu. Permet d'afficher le numéro du terminal sur l'écran LCD.
terminal:none	Aucun	Envoyé lorsque le personnage n'est plus devant un terminal. Permet d'effacer l'affichage sur le LCD (rien à afficher).
id:<employee_id>	Aucun	Le jeu envoie le numéro d'employé (une suite de 6 entiers naturels) censé être stocké sur le badge (impossible pour des raisons techniques). Permet au joueur de consulter l'identifiant stocké sur son badge.
card:ok	Aucun	Envoyé quand le joueur présente son badge pour activer un terminal, et que l'identifiant sur le badge correspond à l'identifiant nécessaire pour activer le terminal. Envoyé uniquement après réception d'un message « card ».
card:ko	Aucun	Même chose que « card:ok » dans le cas où l'identifiant sur le badge est incorrect.
hacked	Aucun	Envoyé lorsque le joueur pirate un terminal.
write	write:ok	Envoyé lorsque le joueur souhaite reconfigurer son badge (y écrire un nouvel identifiant d'employé). Le jeu bloque jusqu'à ce que « write:ok » soit reçu, ou que le joueur annule l'opération de réécriture du badge (cf. « write:cancel »).
write:cancel	Aucun	Indique à l'ESP d'annuler toute opération d'écriture sur le badge.