Eliot story / jquery

Lexique

L’histoire tourne autour d’Eliot. Il ne dispose que de 5 pilules de Morphine, ces pilules lui font descendre son niveau de stress de 10.

S = Stress level

**Les div**

* **Reveil brutal :** Eliot se réveille, il ne sait ni le jour, ni l’heure. Il a mal à la tête, et transpire.
* **MDP\_Oublier :** Il s’assoit sur sa chaise de bureau et se retrouve face à l’écran de son ordinateur, où son MDP de connexion lui est demandé. Mais il ne s’en souvient plus, son mal de tête l’empêche de se concentrer. S+10
* **Reveil\_etrange :** Eliot est réveillé par un bruit sourd. Quelqu’un est en train de frapper sa porte très violemment. Cependant la personne ne dit rien, que des coups sourds. Eliot crie au mystérieux individu de s’en aller, et de le laisser tranquille. Les coups continuent un petit peu, puis cesse. Eliot se précipite alors sur la porte, et en l’ouvrant brusquement, il remarque au sol une photographie. C’est une photo de sa famille, un souvenir de vacances. Il remarque soudainement que le visage de Darlene est recouvert de sang… S+15
* **DarkArmy Infiltration Serveur:** Choqué par ce qu’il vient d’apprendre, Eliot ne sait pas quoi faire. Il n’arrête pas d’appeler Darlene qui ne répond pas. Qu’est-ce que la DarkArmy a vu ? Pourquoi s’en prendre à sa soeur ? Il remarque qu’un message est en attente de réception. C’est surement eux.
* **Message\_DA :** Le message qui s’ouvre est une énigme, il doit la résoudre, elle doit lui donner une adresse. (jquery puzzle drag and drop)
* **4x4\_Surveillance:** En arrivant sur le pas de sa porte, il remarque qu’un 4x4 noir est garé devant chez lui. Il a un mauvais presentiment. Il doit partir, et vite. Il doit définir sa destination, où va-t-il chercher Darlene ? Il arrête le premier taxi qui passe.
* **FSociety:** Eliot se rend à l’entrepôt où il se réunit avec les membres de FSociety. Une fois sur place, il n’y a personne. Que faire ?
* **Appart\_intrusion\_Darlene:** Eliot se rend à l’appartement de sa soeur. Il découvre qu’il a été visité et que quelqu’un s’est introduit ici (bazard). Il entend soudainement un téléphone sonner. Il reconnait le portable de Darlene, et s’en saisit. L’auteur de l’appel est anonyme.
* **PC\_hacker:** Eliot se dirige vers un des ordinateurs de la FSociety, en essayant de se connecter à leur réseau, il remarque que l’ordinateur a lui aussi été piraté, et qu’il n’est pas possible de l’utiliser.
* **Papier\_adresse:** Eliot découvre une lettre cachée à l’intérieur de la machine à pop-corn. Il l’ouvre et découvre une adresse. A-t-elle un lien avec la disparition de Darlene ?
* **Epreuve\_Puzzle:** Le message qui s’ouvre est une énigme, il doit la résoudre, reconstituer l’image pour obtenir l’information.
* **Troll\_GameOver:** Cette section apparaît lorsque l’utilisateur a fait un mauvais choix, il le ramène vers la section d’introduction (cf : reveil brutal).
* **Trouve\_Darlène:** Eliot arrive à l'adresse, c'est un hangar. Dedans, il voit qu'il y a seulement au centre une table(+chaise) avec un pc; et suspendu au-dessus, une télé où il voit sa sœur ligoter sur une chaise(...) avec un compteur(45s). A l'écran il y a également écrit : "Souhaites-tu la sauver ? Pour cela tu dois hacker tout les comptes bancaires d'E Corp et nous transmettre les identifiants et mdp.Tu trouveras l'@mail d'envoi sur le pc. Bonne chance ! :)". (la jauge stress augmente pendant que les secondes défilent.)

**Les boutons**

**\_Reveil brutal**

***prendre\_tel :*** *Il décide de prendre son téléphone, l’allume et reçoit beaucoup de message de sa soeur. Elle a l’air paniquée, elle l’a appelé plus de 6 fois. Eliot comprend que la situation est grave (taux de stress augmente), et se rue sur son ordinateur. S+20*

***sommeil :*** *Eliot est mal, il n’a pas la force de bouger. Il décide de ressayer de se rendormir, il espère aller mieux en se réveillant.*

***morphine\_lit :*** *Malgré son mal être, Eliot sait qu’il n’y qu’une chose qui pourra le soulager. Son addiction à la morphine l’oblige à se lever pour en prendre un cachet. Il n’en reste que 5, il doit se ménager. Il avale sa pilule et remarque un clignotement inhabituel sur son ordi.*

**\_Forget\_MDP**

***chercher MDP :*** *Il décide de se forcer à se souvenir de son mot de passe. Eliot est quelqu’un de méfiant, il se dit qu’il a du crypter le mot de passe. Il recherche dans ses livres des mots qui lui permettraient de remonter jusqu’au code.*

*=> POP\_UP TROUVER MDP ELIOT : Référence Épisode 1 (lien pour le voir) + formulaire envoi mdp (code = leavemehere). 3 essais. Si trouvé, pilules + 2. Sinon S+10*

***morphine\_ordi :*** *Il sait qu’il doit se calmer, il décide de prendre une pilule de morphine, pour faire passer son mal. Cependant la charge est trop forte, il s’endort. S-10*

**\_Reveil\_etrange**

***connexion\_server :*** *Il se rue sur son portable pour essayer d’appeler en vain sa soeur, il se dirige vers son ordinateur pour essayer de la contacter sur le réseau fsociety.*

***leave\_appart :*** *Eliot ne réfléchit pas et se rue hors de son appartement.*

**\_Infiltration DarkArmy**

***lire :*** *Il décide d’ouvrir le message.*

***leave\_appart :*** *Eliot ne réfléchit pas et se rue hors de son appartement.*

**\_Message\_DA**

***follow\_adress :*** *Il décide de se fier à l’adresse.*

***Unfollow\_adress :*** *Il décide de ne pas se fier à l’adresse, quitte son appartement.*

**\_4x4\_Surveillance**

***fsociety :*** *Eliot choisi d’aller voir le hangar de society*

***appart\_Darlene :*** *Eliot choisi d’aller voir l’appart de Darlene*

**\_FSociety**

***chercher\_lieux :*** *Eliot**Inspecter les lieux pour obtenir des indices, des traces.*

***connect\_pc :*** *Eliot se connecte à un des pc fixes présents dans l’entrepôt, pour sur le réseau.*

**\_Appart\_intrusion\_Darlene**

***repondre :*** *Repondre a l’appel*

***ignore :*** *ignorer l’appel, et donc perdre*

**\_PCHacker**

***chercher\_lieux :*** *Eliot**Inspecter les lieux pour obtenir des indices, des traces.*

***appart\_Darlene :*** *Eliot choisi d’aller voir l’appart de Darlene*

**\_EpreuvePuzzle**

***follow\_adress :*** *Il décide de se fier à l’adresse.*

***unfollow\_adress :*** *Il ne suit pas l’adresse, et perd*

**\_PapierAdresse**

***follow\_adress :*** *Il décide de se fier à l’adresse.*

***throw\_adress :*** *Il ne suit pas l’adresse, et perd*

**\_Trouve\_Darlène**

***suivre\_instructions\_télé :*** *Jeu où il doit reconstituer un algo.*

***contourner\_instructions :*** *Il décide de leur faire croire qu'il a hacker les comptes bancaires, mais pour cela il doit résoudre un algo plus long (dans le même temps imparti --> presque impossible). (Pour ce choix on peut aussi imaginé que lorsque le compteur arrive à 2 ou 3 secondes de la fin, un nouveau cachet apparaît à côté du cacher Morphine qui va booster ses capacités (genre limitless ou Lucy). Après avoir pris cette pilule, soit l'algo se résout tout seul à l'écran soit le temps se déroule au ralenti, ce qui laissera plus de temps "réelle" pour résoudre l'algo.*

*--> Pour ces deux choix: si l'algo est résolu, il sauva sa sœur, sur l'écran télé il y aura "Bravo et merci pour cette collaboration, ce fut un plaisir. Ta sœur est libérée." et le jeu est terminé. Sinon il voit sa sœur mourir à l'écran : Game\_Over.*