

# Escaposaurus, documentation

Escaposaurus est un framework permettant de rapidement réaliser une aventure-énigme. Conçu et développé par Stéphanie Mader (<http://smader.interaction-project.net>) en 2020. Le code source est téléchargeable sur GitHub (<https://github.com/RedNaK/escaposaurus/>) sous licence MIT.

Une énigme exemple est fournie, mais les vidéos ont été retirées du git. Une note en fin de document explique le nom et le contenu de ces vidéos.

## Comment concevoir une aventure pour Escaposaurus ?

Quelques éléments importants sont donc à intégrer :

- Un personnage qui demande au joueur d'intervenir pour retrouver quelqu'un d'autre, on appellera ce personnage Alicia dans ce document. Ce personnage propose la mission au joueur, lui donne des informations supplémentaires au départ de l'aventure, peut toujours être appelé pour avoir un indice et remercie la joueuse à la fin quand elle a réussi.
- Quelqu'un d'autre que l'on doit donc retrouver
- Une clé usb contenant des images et vidéo dans une arborescence de dossiers dont certains sont protégés par mot de passe
- Un ou plusieurs contacts que l'on peut appeler pour questionner sur ce qu'on trouve dans la clé usb (attention la liste de contact reste la même à chaque étape)

Cette aventure doit suivre la structure suivante :

- Une première page permettant d'introduire la mission principale du joueur avec une vidéo expliquant la mission
- La page principale du jeu
- Au lancement, Alicia appelle le joueur pour donner des instructions supplémentaires.
- <début énigme 1>
- ...
- <fin énigme X>
- Enchaînement linéaire des énigmes jusqu'à la fin de la dernière énigme
- Obtention d'un nouveau contact, qui peut être la personne disparue ou quelqu'un qui va aider à la retrouver, envoi d'information à quelqu'un (message configurable)
- Dernier appel avec le seul contact de la liste (configurable dans le code)
- Alicia appelle pour remercier

Une séquence ou énigme :

- Il y a des fichiers à consulter qui n'étaient pas accessibles auparavant
- Appel des contacts : soit immédiatement, soit accessibles après avoir un document en particulier, soit pas joignable pour cette énigme (configuration globale à tous les contacts)
- Le joueur appelle tous les contacts pour la même raison / question (indiqué par le prompt)
- Pour résoudre l'énigme, le joueur doit trouver le mot de passe d'un dossier

- Le joueur ne peut pas essayer de déverrouiller un dossier qui n'est pas l'objectif de la séquence en cours
- Lorsque le joueur a trouvé le mot de passe, le contenu du dossier s'affiche et tous le jeux passe à la séquence suivante
- Pour chaque énigme, le joueur peut avoir de l'aide en appelant le personnage Alicia pour avoir un indice, un second personnage peut aussi offrir son aide (optionnel)
- Dans le menu en bas, un bouton permet d'ouvrir une fenêtre qui permet de révéler ce qui doit être fait et / ou la solution

Note :

- La clé USB n'appartient pas forcément au personnage qui a disparu
- Le code actuel permet de lancer des vidéos et des images depuis la clé usb
  - pour du son, le plus simple est de faire une vidéo qui n'a pas d'image
  - pour du texte, le plus simple est de faire une image
  - EXPERT : vous pouvez modifier / étendre le script de lightbox qui se trouve dans `libs/lightbox/NKlightbox.js` pour proposer du son ou d'autres médias
- Le code actuel permet de lancer des vidéos pour les contacts, celles-ci doivent se nommer *seq%numSequence%.mp4* et être dans le dossier du contact.
- Le fichier Escaposaurus\_tableau.xlsx propose un modèle pour concevoir les énigmes (avec un exemple).

## Comment intégrer son aventure dans Escaposaurus ?

Télécharger le code depuis GitHub, le fichier index.html permet de lancer le jeu. (Celui-ci a principalement été testé sous Chrome, mais semble fonctionner sur Firefox, Edge et Safari).

Une aventure est contenue dans un dossier. Ici, le dossier chargé est escaposaurus\_exemplegamedata qui contient l'aventure exemple que vous venez de voir (à l'exception des vidéos des contacts).

Le plus simple est de dupliquer le dossier et de le renommer pour créer votre aventure à partir de celle-ci.

En-dehors de votre dossier aventure, la seule configuration à effectuer est dans le fichier index.html. Aux lignes 30 à 42 se trouve toutes les inclusions de scripts et de données pour charger une aventure qu'il faut modifier pour faire pointer vers le nouveau répertoire.

Ensuite, dans votre dossier de données de jeux, seuls deux fichiers du code source sont à modifier :

- escaposaurus\_exempledata.js : les données du jeu (titre, textes, répertoire de contenus, etc...), l'ensemble est commenté. Il y a aussi plus d'infos plus bas au sujet du JSON.
- escaposaurus\_style.css : les styles de la page web (principalement pour modifier les couleurs et les fonts)

*Note : Vous pouvez renommer ces fichiers, tant que vous modifiez les inclusions dans le fichier index.html*

Les vidéos et images du scénario sont à placer dans votre dossier de données :

- videos
  - contactVideo
    - un répertoire par contact contenant
      - les vidéos, à nommer seq0.mp4, seq1.mp4, etc.. selon le nombre d'énigmes
      - leur avatar
    - un répertoire missing avec une vidéo final.mp4 (le call avec la personne disparu à la fin du jeu)
  - epilogueVideo
    - contient la vidéo d'épilogue (Alicia qui appelle à la toute fin)
  - introVideo
    - contient les deux vidéos d'introduction (toujours par Alicia)
- uDisk
  - l'arborescence que vous voulez pour la clé usb, peut contenir des dossiers, des images et des vidéos

Les images de l'interface sont dans img, il y a notamment les favicons, les avatars spéciaux des deux personnages qui aident le joueur, les petites icônes pour l'affichage du contenu de la clé usb, les polices, et le fond.

#### *Mise en production sur un serveur*

Concernant les vidéos, ceci est pour une version en local, en-ligne le chargement des vidéos sera lent et variable sur un serveur normal, donc l'utilisation d'un serveur VOD est préférable. Un serveur VOD implique moins de contrôle sur l'arborescence des vidéos, mais permet de charger directement un json généré pour le contenu du répertoire udisk. Le code permet facilement le passage en-ligne, mais la documentation reste à écrire.

#### **TIPS :**

- Sous Chrome, vous pouvez ouvrir les outils de développement et voir la console avec ctrl+shift+j ou F12.
- Vous pouvez aussi faire un clic droit dans la page pour "inspecter un élément", ceci vous permet de voir l'html et les styles css qui concerne cet élément, mais aussi de tester rapidement des modifications de styles css (ensuite il faut porter les modifications dans le fichier de style css).

#### **EXPERT :**

- Pour les dev ayant un serveur php (local easyphp ou autre), dans helper\_scripts se trouve generateJSON\_udisk.php qui peut vous permettre de créer le fichier udisk.json automatiquement (le script parse le contenu du répertoire udisk). Ceci vous permet copier le contenu du fichier udisk.json dans la variable *udiskData* (fichier escaposaurus\_data.js). A définir pour vous si c'est plus rapide et simple de mettre ceci en place ou d'éditer le contenu de la variable à la main.

## **CONTENUS VIDÉO DE L'EXEMPLE**

Pour finir l'énigme exemple, il faudrait tourner les vidéos suivantes avec les contenus indiqués.

Dans le répertoire videos :

- introVideo/intro1.mp4 : introduction de l'énigme, Sabine est injoignable et en montagne en Valais, il y a une clé usb avec des dossiers protégées qui pourraient permettre de connaître son itinéraire.
- introVideo/intro2.mp4 : remerciement d'accepter la mission, et explication des contacts qu'on peut appeler
- Natalie/seq0.mp4 : premier contact avec Nathalie lors de la première énigme, elle confirme avoir fait de la montagne avec Sabine l'an dernier, on lui demande son surnom
- Denise/seq0.mp4 : premier contact avec Denise lors de la première énigme, elle a fait de la montagne avec Sabine, mais il y a plusieurs années.
- Natalie/seq3.mp4 : pour la dernière énigme, Natalie explique que pour protéger un dossier d'infos gps, elle a conseillé à Sabine de mettre le nom du sommet qu'elle va faire en mot de passe.
- Denise/seq3.mp4 : pour la dernière énigme, Denise explique que la carte indique un sommet qui plairait à Sabine, ça doit être le bon itinéraire
- missing/final.mp4 : Natalie a pu discuter avec les secours, Sabine a été retrouvée, elle boite et été héliportée à l'hôpital.
- epilogueVideo/epilogueCredit.mp4 : Remerciement pour avoir aidé à sauver Sabine.