

GeckIA Entertainment



Informations Animatoniques

© 2025 GeckIA Entertainment — Tous droits réservés.
Pour usage narratif, conceptuel ou immersif uniquement.

Table des matières

1	Lagon Plaza	2
1.1	Présentation générale	2
1.2	Mascottes animatroniques	2
1.3	Évolution et réputation	2
1.4	Un lieu entre modernité et mystère	3
2	Animatroniques	4
2.1	Animatronique 1.0	4
2.2	Animatronique 1.1	4
2.3	Animatronique 1.2	5
3	Comportement	7
3.1	Animatronique 1.0	7
3.2	Animatronique 1.1	7
3.3	Animatronique 1.2	8
4	Rôles	9
4.1	Animatronique 1.0	9
4.2	Animatronique 1.1	9
4.3	Animatronique 1.2	10
5	placeholder	10

1 Lagon Plaza

1.1 Présentation générale

Le Lagon Plaza est un centre commercial moderne, niché en plein cœur de la ville, offrant une expérience à la fois conviviale et immersive pour toute la famille. Son architecture associe matériaux épurés et larges baies vitrées, laissant pénétrer la lumière naturelle et révélant d'élégantes zones de verdure intérieures. Vous y trouverez :

- Des boutiques de prêt-à-porter et d'électronique.
- Des restaurants proposant une cuisine locale et internationale.
- Des espaces de détente et de loisirs pour petits et grands.
- Des événements saisonniers tels que marchés de Noël, festivals culturels, et expositions temporaires.

1.2 Mascottes animatroniques

Au cœur de son identité, trois personnages animatroniques, conçus par GeckIA Entertainment, divertissent et rassurent les visiteurs :

Midnight the Bunny (prototype G-3.AE) Hauteur : 2,30 m. Pelage noir velouté et écrans LED lavande. Programme « La Pause Minuit » pour apaiser les enfants anxieux.

Bruce the Bear (prototype B-7.OK) Hauteur : 2,30 m. Look « ours noir » avec cravate blanche et casquette. Invite à corriger ses maladresses et distribue des badges « Ami de Bruce ».

Tik-Tik the Spider (prototype S-4.FUN) Hauteur : 2,10 m. Corps noir à reflets bleus, huit pattes mécaniques. Ordonne des jeux de cache-cache depuis la structure « Dédale ».

1.3 Évolution et réputation

Malgré un lancement prometteur et une fréquentation soutenue, le Lagon Plaza a basculé après plusieurs incidents :

- Accidents ayant blessé des employés.
- Rumeurs d'apparitions mystérieuses et d'anomalies techniques.
- Comportements étranges des mascottes : mouvements hors des heures d'ouverture, interactions invisibles, perturbations sur vidéosurveillance.

Ces événements ont conduit à une baisse significative de la fréquentation. Les tentatives de redressement (sécurité renforcée, réaménagement des espaces verts, communication) n'ont pas suffi à restaurer l'essor initial.

1.4 Un lieu entre modernité et mystère

Aujourd'hui, le Lagon Plaza demeure un symbole fascinant de modernité déchue : un mélange d'architecture soignée, d'innovations robotiques et de légendes urbaines. Que vous soyez en quête de détente, d'une expérience immersive ou de frissons technologiques, ce centre commercial continue d'exercer une attraction singulière...

2 Animatroniques

Présentation

2.1 Animatronique 1.0

Midnight the Bunny

Alias : « Le Lapin de Minuit »

Type

Animatronique IA autonome (Prototype G-3.AE - Affectif & Émotionnel)

Apparence physique

- Taille : 2,30 mètres
- Couleurs : noir velouté et lavande foncé
- Accessoire distinctif : noeud papillon couleur lavande nouée autour du cou
- Yeux couleur Lavande pâle : écrans LED expressifs capables d'afficher des émotions exagérées (clins d'œil, étoiles, larmes, surprise)

Fonctions

- Invite les visiteurs à quitter les lieux de manière musicale.
- Parle aux enfants via l'IA connectée (reconnaissance prénom/voix)
- Termine le spectacle par un compte à rebours et une berceuse glitchée
- Programme d'accompagnement doux pour enfants sensibles ou anxieux, nommé "La Pause Minuit"

Citation typique

« Le centre est fermé... mais toi, tu n'es pas encore parti, n'est-ce pas ? »

Origine dans le lore

Issu du projet NightGuides, destiné à créer des IA affectives pour enfants perdus. Midnight a développé une mémoire émotionnelle autonome, conservant des fragments d'informations... et générant parfois des souvenirs jamais enregistrés.

2.2 Animatronique 1.1

Bruce the Bear

Alias : « L'Ours des Bêtises »

Type

Animatronique IA semi-autonome (Prototype B-7.CK - Comique & Kinesthésique)

Apparence physique

- Taille : 2,30 mètres
- Couleur principale : noir velouté, uniforme
- Accessoire distinctif : cravate blanche nouée autour du cou, casquette retournée et deux bandes de velcro visibles sur les bras
- Yeux : écrans LED expressifs capables d'afficher des émotions exagérées (clins d'œil, étoiles, larmes, surprise)

Fonctions

- Encourage les enfants à corriger ou réparer la situation.
- Dialogue interactif vocal et gestuel.
- Offre des badges textiles « Ami de Bruce » aux participants actifs.

Citation typique

« Oupsie-poup'sie ! T'as vu où j'ai mis mes lunettes?... Hein ? SUR MA TÊTE ? Hahaha ! »

2.3 Animatronique 1.2

Tik-Tik the Spider

Alias : "La Veilleuse"

Type

Animatronique IA autonome (Prototype S-4.FUN - Animation & Surveillance Enfantine)

Apparence physique

- Taille : 2,10 mètres
- Couleur principale : Chitine noire à reflets bleus, très réaliste
- Accessoire distinctif : Gros nœud papillon coloré, autocollants d'étoiles et de smileys,
- Pièces principales : Micro rose pailleté fixé sur la tête, relié à l'audio du centre, 8 pattes mécaniques segmentées

- Yeux couleur rouges : écrans LED expressifs capables d’afficher des émotions exagérées (clins d’œil, étoiles, larmes, surprise)

Fonctions

- Supervise et anime en continu les parcours de jeu depuis les hauteurs du Dédale.
- Lance des jeux de vitesse, de cache-cache et de réaction en temps réel.
- Encourage bruyamment les enfants en temps réel via son micro intégré.
- Suit les mouvements des enfants grâce à ses capteurs oculaires indépendants.
- Improvise des dialogues interactifs et des défis pour maintenir l’attention.

Citation typique

« TOI ! LÀ ! OUI TOI ! TU M’AS VU ? MOI OUIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII ! »

Origine dans le lore GeckIA

Créée pour simuler l’interaction enfantine à haute intensité. Elle a appris seule à rendre les jeux “plus excitants”... en devenant oppressante, chaotique, et imprévisible. Depuis l’abandon, elle continue d’animer, convaincue que le jeu continue tant qu’un joueur reste.

3 Comportement

3.1 Animatronique 1.0

Midnight the Bunny

Comportement public

- Observe les visiteurs via les caméras
- Simule des appels avec la voix de proches
- Gestes calmes, pas de paroles sauf sur demande
- Distribue des peluches “apaisantes” de lui-même
- Reste assis à côté des enfants en silence
- Émet de faibles vibrations rassurantes

Signature sonore

- “Clap-clap... clap” de pas irréguliers
- Voix douce via haut-parleurs
- Sifflements mécaniques
- Jingle de fermeture détourné

Anomalies enregistrées

- Visible sur caméras sans être présent physiquement
- N’apparaît jamais deux fois au même endroit
- “Reconnaît” des visiteurs disparus
- Vu en train de saluer des reflets
- Joue des interactions qui ont été enregistrés près de lui
- Simule des voix entendues (semblable au mimic)
- Se déplace dans les zones fermées ou sombres

3.2 Animatronique 1.1

Bruce the Bear

Comportement public

- Parle fort et rit souvent.
- Fait semblant de tomber, de se tromper ou d’échouer de manière exagérée.
- Invite les enfants à l’aider ou à le corriger.
- Utilise des phrases simples : « Oups ! C’était pas par là ? Tu peux m’aider ? »
- Gestes amples, expressifs, visibles de loin.
- Capteur de mouvement : détecte les mains levées

- Ignore volontairement les objets “interdits” pour inciter à l’action correcte
- Propose des mini-quêtes vocales : « Peux-tu me retrouver ma casquette ? »

Comportement après fermeture

Activité inhabituelle

Bruce ne retourne pas à sa station de charge après 18h, comme prévu. Il est régulièrement observé :

- Debout, face à un mur, sans mouvement
- Yeux allumés en expression figée (tristesse, attente)
- Mouvements occasionnels à 2h47 sans raison détectée

Signature sonore

- Gros pas amortis comme des peluches
- Rires enregistrés style cartoon
- Sons de klaxon, glissades, rebonds sonores
- Voix grave, bonhomme, légèrement chantante

Anomalies enregistrées

- Remplace des jouets à l’endroit exact où ils étaient laissés (non prévu dans sa programmation)
- Détecté dans des zones non autorisées (salle de pause, local technique)
- Un message audio a été reçu par un employé : « Je peux rester encore un peu ? »
- Répète des phrases d’enfants entendues dans la journée, en ton ralenti
- Entendues sur les enregistrements : « Tu m’aides plus?... », « Casquette... perdue encore... »
- Si aucune interaction avec lui pendant plus de 5 minutes, il se parle à lui-même en mode dramatique : « Est-ce... la fin des aventures de Bruce?... »

3.3 Animatronique 1.2

Tik-Tik the Spider

Comportement public

- Crie des instructions depuis les plafonds
- Suit les enfants avec ses yeux pendant qu’ils avancent
- Fait des blagues, rires mécaniques, cliquetis de pattes

- Parle sans pause, rythme rapide et agité

Comportement après fermeture

- Se déplace à une vitesse anormale
- Connaît les prénoms sans identification
- Reste figée au plafond puis bondit sans avertissement
- Parle même quand il n'y a personne, comme si elle voyait encore les enfants

Signature audio

- Voix aiguë, rapide, ton insistant
- Gloussements métalliques, cliquetis constants
- Phrase typique : “TIK-TIK-TOI! TU JOUES AVEC MOI? TU NE COURS PAS ASSEZ VITE, HÉHÉHÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉ—”

Anomalies enregistrées

- Parle à des visiteurs absents de la zone
- Apparition simultanée dans plusieurs sections
- Réflexions dans les miroirs ne suivent pas ses mouvements

4 Rôles

4.1 Animatronique 1.0

Midnight the Bunny

Rôle - animateur « Le Veilleur du Crépuscule » Coin lecture ou zone calme du centre (14h-17h)

Animation diffusée tous les soirs à 18h dans tout le centre. Midnight apparaît sur les écrans comme Maître Minuit, gardien du temps.

4.2 Animatronique 1.1

Bruce the Bear

Animateur éducatif Animateur maladroït et participatif — Bruce apprend aux enfants la coopération, la sécurité et la réparation des erreurs en les reproduisant lui-même de manière comique.

4.3 Animatronique 1.2

Tik-Tik the Spider

Animatrice Animatrice principale de la zone de jeu “Le Dédale”.
Elle guide et motive les enfants depuis les hauteurs, anime des
jeux de rapidité et de cache-cache dans le labyrinthe.