Projet Host - Scénario

# Participants

Différents rôles ont été identifiés pour les scénarios présentés dans ce document.

Figurants

* **Patient** : Polytraumatisé. Perfusé, sondé, intubé.

Formateurs

* **Médecin remettant le patient à l’équipe pour l’opération** : Informe les joueurs sur leur mission et observe la prestation des joueurs.

Participants (Minimum 4 patients avec/sans casque)

* **Passagers avec casque**: Minimum 2 participants
* **Passagers sans casque**: Autant que nécessaire

# Matériel

* Une salle avec un lit au milieu
* Ecriteau avec le numéro de la salle
* Des décorations ayant les clés de cryptages décrites plus loin
* Panneau au sol avec des chiffres
* Armoire fermée par un code avec un aspirateur (pour opération) dedans
* Boite fermée par un cadenas à chiffres contenant une pince à clamper. Un calcul mental ou les chiffres sont des éléments du tableau périodique des éléments doit être sur cette boite
* Papiers pointillés et stylos
* Des seringues avec des inscriptions dessus (voir énigmes de l’antibiotique)

# Déroulement du jeu

## Pitch de début

Vous êtes déployé en zone de catastrophe naturelle. Les équipements sont en piteux états, mais il faudra faire avec.

On vous amène un blessé, qui a reçu les premiers secours mais dont la vie est toujours en danger. Par de médecin, vous êtes seuls. À vous de lui sauver la vie.

Tout ce dont vous aurez besoin se trouve dans cette pièce. Ne tardez pas, ou le patient risque de mourir.

# Scénario à 3 énigmes

## 1. Mettre un garrot au patient

Une image contenant verrouiller, objets en métal, cadenas, mur

Description générée automatiquementUne image contenant symbole, trousse de secours

Description générée automatiquementLe garrot se trouve dans la boite de secours virtuelle accrochée au mur. Elle est verrouillée par un cadenas à 3 chiffres.

Figure 1 Cadenas agrandi lorsqu'on clique dessus

Figure 2 Boite de secours avec le cadenas

Le code de ce cadenas est le numéro de salle, visible au-dessus de la porte dans le monde réel.

Une image contenant meubles, intérieur, sol, Draps

Description générée automatiquementUne fois code entré (dans le virtuel), la boite s’ouvre et les participants avec casque doivent prendre le garrot pour l’amener vers le lit du patient.

Figure 3 Lit du patient

Une image contenant Rectangle, boîte, Propriété matérielle, conception

Description générée automatiquement

Figure 4 Boite ouverte avec les bandages

Aides en cours de simulation :

1. « Le code n’est pas sécurisé ».
2. « Le numéro de la salle a son importance. »
3. « Amener les bandages au patient ! »

## 2. Message crypté de l’allergie

Dans le monde virtuel, on entendra quelqu’un toquer à la porte puis un message sera glissé sous celle-ci. Le message sera codé, et les participants devront trouver un moyen de le déchiffrer. Ce message mentionnera que le patient est allergique à la céphalosporine.

Certaines parties de la clé de déchiffrement sont réelles. L’idée étant de les inclure subtilement dans le décor.

Une image contenant croquis, Dessin d’enfant, dessin, art

Description générée automatiquementUne image contenant croquis, typographie, calligraphie, conception

Description générée automatiquement

Figure 5 Clé virtuelle dissimulée dans le jeu

Figure 6 Clé réelle e = c

|  |  |
| --- | --- |
| Crypté | Décrypté |
| E | C |
| I | U |
| T | D |
| R | I |
| A | M |
| P | V |

Le reste des clés est généré aléatoirement par le programme. Elles sont dissimulées un peu partout dans la pièce.

Une image contenant texte, Police, capture d’écran, ligne

Description générée automatiquement

Figure 7 Exemple de déchiffrement

Une image contenant écriture manuscrite, Rectangle, sol, en bois

Description générée automatiquementUne image contenant texte, capture d’écran, journal, sol

Description générée automatiquementLe message codé se trouvera au dos d’une tablette. Cette tablette sera glissé (virtuellement) sous la porte lorsque les joueurs entendront quelqu’un toqué.

Figure 8 Message codé sous la tablette

Figure 9 Face avant de la tablette d'allergies

Une fois le message décodé, les joueurs trouveront l’allergie du patient et devront cocher la bonne case sur la face avant de la tablette.

Lorsque la case est cochée, il faut alors repasser la tablette sous la porte.

Aides en cours de simulation :

1. « Quelqu’un a toqué à la porte. Regardez dans les alentours. »
2. Image de la tablette.
3. Flèches qui montrent la tablette.
4. « Vérifiez ce qui est écrit sur la tablette »
5. Image montrant un exemple de décodage
6. Halo de lumière à tous les emplacements des clés virtuelles

## 3. Opérer le patient

Cette énigme requiert plusieurs choses qui peuvent être réalisé en parallèle.

### 3.1 Monitoring

Cette partie n’est pas à résoudre, mais apporte une contrainte. En effet, il faudra qu’un participant s’assure en permanence de l’état de santé du patient. Pour cela, il devra regarder le monitoring. Une image contenant machine, horloge, intérieur

Description générée automatiquementL’appareil étant en piteux état, il faudra le recalibrer toutes les 10 secondes, sans quoi il risque de communiquer de mauvaises informations qui guideront vers la mort du patient.

Figure 10 Monitoring a recalibré

L’interface de monitoring sera faite virtuellement. Certains indices s’afficheront à proximité du monitoring. De ce fait, le participant pourra tout de même participer à la réflexion sur les autres énigmes. Ces indices-ci ne nécessiteront pas d’être envoyé par le maitre du jeu.

Plus concrètement, des boutons s’allumeront sur le monitoring. Un joueur sera chargé d’interagir avec celui-ci afin d’obtenir une séquence de flèches. Le nombre de flèches affichées dépend de la suite de boutons corrects appuyés.

Lors que 10 boutons corrects de suite ont été appuyé, une image de tableau périodique s’affiche pour donner un indice de résolution d’une autre énigme.

### 3.2 Aspirateur

L’aspirateur étant bouché, il faudra le changer. Pour se faire, il faudra le changer. Cependant l’aspirateur en état de marche est bloqué par un code. L’idée ici est de mettre en avant le travail d’équipe, et donc d’effectuer des actions de manière synchronisées.

Une image contenant Rectangle, capture d’écran

Description générée automatiquementUne personne devrait se déplacer sur un sol avec des chiffres, guidée par un autre participant qui voit la séquence de flèches sur l’écran du monitoring.

Figure 11 Sol avec des chiffres

Figure 12 Séquence de flèches sur le monitoring

Le chiffre sur lesquels se sera déplacé le joueur représente le code qui permet d’obtenir le nouvel aspirateur.

### 3.3 Pince à clamper

L'artère saigne encore malgré le garrot, il faut clamper. Pour cela, il est nécessaire de trouver une pince à clamper. La pince se trouve dans une boite qui est fermé avec un code.

Dans le monde réel, on trouvera sur la boite un calcul, mais en ayant remplacé les chiffres par des éléments du tableau périodique des éléments. Le résultat du calcul est le code du cadenas.

Une image contenant funérailles, boîte

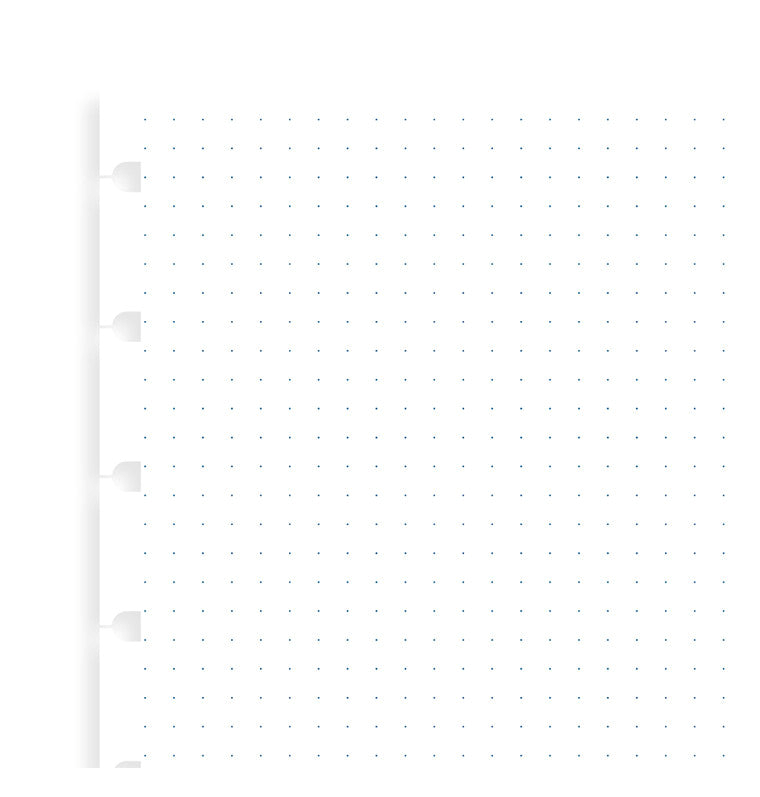
Description générée automatiquement

Figure 13 Exemple de calcul

Le tableau périodique apparaitra dans le virtuel sur le monitoring après un certain temps.

### Suture

Des labyrinthes seront dissimulés virtuellement dans la pièce. Les chemins des labyrinthes représenteront des chiffres qui permettront d’ouvrir une boite cadenassée contenant les outils nécessaires à la suture. Le cadenas s’ouvre avec un code à 4 chiffres. Il y aura donc 4 labyrinthes dissimulés.

Une image contenant Police, capture d’écran, texte, diagramme

Description générée automatiquementLes participants auront à disposition des feuilles pointillées et un stylo pour dessiner le chemin.

Figure 14 Feuille à points

Figure 15 Exemple de labyrinthe avec résolution

### Antibiotique

Les antibiotiques sont enfermés dans une armoire par un cadenas. Le code du cadenas sera trouvable en rassemblant des seringues ayant d’un côté des lettres, et de l’autre côté un chiffre.

Toutes les lettres des seringues mises ensemble formeront le mot « antibiotique ». Une seringue virtuelle sera également trouvable avec d’un côté écrit « code » et de l’autre « xxxx » (autant de x qu’il y a de seringue).

Une image contenant texte, ligne, croquis

Description générée automatiquement

Figure 16 Seringues avec le mot "Operation"

Aides en cours de simulation :

1. Flèche sur le monitoring
2. Image du tableau périodique des éléments
3. Image de la résolution des labyrinthes
4. Flèche sur la seringue
5. Image de la séquence de flèches