Rédaction d'une STORY Utilisateurs type

En tant que … Joueur

Je veux … Game Master

Afin de …

## **Accueil**

En tant que J, je veux Comprendre ce qu'est un Escape Game Afin de m'amuser

Rédiger les explications

Rédiger les consignes /!\ Inviter les joueurs à s'assoir

ETQ Game Master, JV accueillir les joueurs AFIN leur donner les consignes

Synthétiser les explications

Synthétiser les consignes

Imprimer les synthèses

V2 🡺 Plastifier les synthèses

## **Introduction**

ETQ J JV connaître mon cadre de jeu AD d'être immergé

ETQ J JV une ambiance lumineuse AD rester cohérent

ETQ J JV une ambiance Sonore AD rester cohérent

ETQ J JV des décors AD rester cohérent

ETQ J JV que la porte se ferme AD m'échapper

## **Énigme 1 – Ouija**

ETQ J JV savoir que le tableau a bouger AD trouver la table de ouija

ETQ J JV savoir où poser le tableau AD de le poser

ETQ J JV scanner la table de ouija avec la tablette AD connaître le n° de page d'un livre

ETQ J JV une ambiance lumineuse AD rester cohérent

ETQ J JV une ambiance Sonore AD rester cohérent

ETQ J GM un tableau de bord AD lancer les indices

ETQ J GM un tableau de bord AD déclencher les énigmes bugées

## **Énigme 2 – Photo souvenir**

ETQ J JV Trouver le code de l'imprimante 3D AD Lancer l'impression

ETQ J JV voir la vidéo de la pièce qui s'imprime AD récupérer la pièce

ETQ J JV une ambiance lumineuse AD rester cohérent

ETQ J JV une ambiance Sonore AD rester cohérent

ETQ J JV entendre des bruitages AD d'être réaliste (+ mieux)

ETQ J GM un tableau de bord AD lancer les indices

ETQ J GM un tableau de bord AD déclencher les énigmes bugées

## **Énigme 3 – Échiquier**

ETQ J JV placer les pièces au bon endroit sur l'échiquier AD déverrouiller le labyrinthe et le casque VR

ETQ J GM un tableau de bord AD lancer les indices

ETQ J GM un tableau de bord AD déclencher les énigmes bugées

## **Énigme 4 – Le monde parallèle**

Mettre le casque

Trouver hiéroglyphes sur les murs IRL

Convertir hiéroglyphes IRL en chiffres 🡺 Code pour VR

VR : Enfoncer les boutons sur le sarcophage 🡺 Sarcophage s’ouvre

Lire le poème

ETQ J GM un tableau de bord AD lancer les indices

ETQ J GM un tableau de bord AD déclencher les énigmes bugées

## **Énigme 5 – Labyrinthe**

Actionner les interrupteurs dans la bonne position 🡺 trappe avec électro aimant

Maintenir les 2 boutons 🡺 Activer électro aimant

Utiliser l’électro aimant pour récupérer la boite du labyrinthe contenant la clé du livre

ETQ J GM un tableau de bord AD lancer les indices

ETQ J GM un tableau de bord AD déclencher les énigmes bugées

## **Énigme 6 – Anubis**

Ouvrir le cadenas du livre

Appuyer sur les boutons des livres de la bibliothèque dans le même ordre que sur la formule magique 🡺 Fait avancer Anubis

ETQ J GM un tableau de bord AD lancer les indices

ETQ J GM un tableau de bord AD déclencher les énigmes bugées

## **Sortie**

Stratégon les félicite

La porte s’ouvre

ETQ J GM un tableau de bord AD lancer les indices

ETQ J GM un tableau de bord AD déclencher les énigmes bugées