

ESCAPE GAME

CAHIER DE CONCEPTION

ÉQUIPE SCÉNARISATION - DCIMN 1

SOMMAIRE

PITCH.....	3
RECOMPENSES.....	3
SCENARIO.....	4
APPLICATION.....	8

NOMBRE DE PARTICIPANT

Entre 150 et 300

EQUIPE

5 joueurs par équipe de plusieurs filières différentes

BUT

Découverte de Télécom et du quartier créatif.

Théo, un étudiant de Télécom St Etienne, a mystérieusement disparu après avoir fait la fête la veille avec ses amis. Ces colocataires inquiets retracent sa journée et tentent de comprendre ce qu'il a fait et surtout où est-ce qu'il se trouve.

RÉCOMPENSES

RÉCOMPENSES POUR TOUS LES PARTICIPANTS

- Bracelets aux couleurs de leur équipe (environ 300 bracelets)
- Eco-cup (environ 300 eco-cup)
- Une photo avec Théo à la borne à selfies (60 photos si une photo par équipe)
- Réduction pour une soirée ? (À VOIR AVEC LE BDE)

RÉCOMPENSES POUR LES GAGNANTS

- Réductions pour le WEI (À VOIR AVEC LE BDE)

Etape 1

DÉPART DE L'ESCAPE GAME

5 couleurs d'équipe : Jaune - Rouge - Vert - Bleu - Noir

Distinction des équipes par des bracelets de couleurs.

5 équipes toutes les 15 minutes OU dans les 15 minutes : 2 équipes (5 min) - 2 équipes (10 min) - 1 équipe (15 min)

OBJETS

- Bracelets
- Plan de Télécom/ Cité du Design
- Livret pour les énigmes

BRIEF DES ÉQUIPES

- Mise en situation
- Consignes
- Parler des récompenses
- Télécharger l'application

AMPHITHÉÂTRE

ÉNIGME : BATAILLE NAVALE

Trouver un code sous les tables de l'amphi à l'aide d'un plan (sous la forme de carte de bataille navale)

SUPPORT DE L'ÉNIGME

L'emplacement des cases sera projeté au tableau ? Ou donner sur la carnet d'énigme ?

RÉSULTAT DE L'ÉNIGME

Profil Facebook de Théo qui amènera à un publication. Cette publication indiquera un livre à trouver dans la BU. Les livres seront différents en fonction de la couleur de l'équipe.

Etape 2

BIBLIOTHÈQUE

ÉNIGME : DANS LE LIVRE

Grâce à une publication sur le mur Facebook de Théo, chaque équipe cherchera un livre à la BU, en fonction de sa couleur. Indiquer le numéro de la page, placer le papier calque sur cette page (des lettres seront entourées).

SUPPORT DE L'ÉNIGME

La/le bibliothécaire donnera un papier calque ou il se trouvera directement dans le livre.

PRÉCAUTIONS

- Veillez à ce que les livres soient mises à leur place
- Veillez à ce que le papier calque reste dans le livre si jamais il n'est pas donné par la/le bibliothécaire

RÉSULTAT DE L'ÉNIGME

Identifiants de Théo pour l'intranet de Télécom qui amènera à son emploi du temps. Emploi du temps qui sera différent en fonction des couleurs pour ne pas que les équipes se retrouvent dans les mêmes salles.

Etape 3

A partir de l'emploi du temps retrouvé dans le livre, les étudiants devront retracer la journée de Théo en fonction des cours et rendez-vous qu'il avait.

Chaque équipe ira dans chacune des salles mais sur un système de roulement. Il y aura donc cinq parcours différents dans Télécom.

Roulement :

Equipe 1 : Newsplex → Salle A → Associations → Foyer → Administration

Equipe 2 : Salle A → Associations → Foyer → Administration → Newsplex

Equipe 3 : Associations → Foyer → Administration → Newsplex → Salle A

Equipe 4 : Foyer → Administration → Newsplex → Salle A → Associations

Equipe 5 : Administration → Newsplex → Salle A → Associations → Foyer

Les équipes se seront vu confier un petit carnet où sera marqué un code à déchiffrer.

Code

: #}%£ -|* =²μ@|£|*

Code déchiffré :

Cour des matieres

A : ²
B : &
C : #
D : -
E : |
F : \
G : ^
H : >
I : @
J :)
K :]
L : °
M : =
N : +
O : }
P : ♂
Q : \$
R : £
S : *
T : μ
U : %
V : ù
W : !
X : §
Y : <
Z : ?

Dans chaque salle se trouveront plusieurs papiers avec un indice sous la forme LETTRE : SYMBOLE. En résolvant toutes les énigmes, les équipes récupéreront ces papiers pour pouvoir le code qui sera dans le carnet, et donc accéder à l'étape suivante : la cour des matières.

SALLE NEWSPLEX

- **Énigme visuelle** : par la fenêtre on voit des chiffres qui indiquent le numéro du casier dans l'IRAM dans lequel Théo a laissé des documents (peut-être plusieurs casiers différents pour que les équipes ne trichent pas sur les autres).
- Nombre de papier : 5
- Lettres à trouver : A : ² / S : * / B : & / F : \ / V : ù

COULOIR DES ASSOCIATIONS

- Chaque association doit créer une énigme où sera donné une lettre.
- Association : BDE / BDA / BDS / Inspire / Projet Tech
- Nombre de papier : 5
- Lettres à trouver (attribué dans l'ordre à chaque association) : O : } / R : £ / E : | / M : = / T : μ

BÂTIMENT A

- Enigme par les étudiants en optique
- Nombre de papier : 5
- Lettre à trouver : U : % / G : ^ / Y : < / L : ° / P : ⱥ

FOYER

- Trouver des indices cachés dans la salle (sous les joueurs du baby-foot, réglage de l'horloge, au milieu des affiches...)
- Nombre de papier : 5
- Lettres à trouver : D : - / W : ! / Q : \$ / N : + / J :)

ADMINISTRATION

- Des lettres sur les portes avec un symbole, l'équipe doit retrouver les bonnes lettres en fonction d'une suite de symbole et les mettre dans l'ordre.
- Enigme par les membres de l'administration
- Nombre de papier : 6
- Lettres à trouver : C : # / I : @ / X : § / Z : ? / H : > / K :]

Après avoir récupéré tous les indices, les équipes peuvent déchiffrer le code et donc se rendre à la cour des matières.

Etape 4

COUR DES MATIÈRES

Arrivées à la Cour des matières, les équipes doivent résoudre une énigme (**! ÉNIGME À TROUVER !**) qui donnera un code. Ce code permettra de déverrouiller une vidéo sur l'application.

LA VIDÉO

Dans cette vidéo on verra Théo filmé par ses amis lors de sa soirée déambulant dans les différents lieux du quartier créatif. Dans la description seront listés ces 5 lieux. Les équipes sauront donc quels endroits inspecter afin de trouver de nouveaux indices.

Etape 5

Arrivés à la cité du Design, les joueurs devront se procurer le numéro de téléphone de Théo pour accéder à sa messagerie. Chaque solution d'énigme des lieux visités sera donc un bout de ce numéro.

SERRE

IDÉES D'ÉNIGMES

- Panneau avec une question
- Numéros sur les boîtes qui répondent à la question
- Boîtes à toucher: Objets à toucher avec des numéros sur les boîtes
- Panneau avec l'ordre des objets pour avoir les numéros dans l'ordre

PRÉCAUTIONS

Prévoir 10 boîtes (1 pour chaque numéro possible).

1 game master validera les réponses et veillera à ce que l'environnement ne soit pas dégradé.

PARVIS/TECH LAB

! ÉNIGME À TROUVER !

TOUR

Des capteurs de distance sont installés au pied de la tour. Pour savoir à quelle distance il faut se mettre, il faut monter en haut de la tour. Il faut que les 3 (ou plus ?) capteurs soient activés en même temps. La solution s'affiche alors.

HANGAR

! ÉNIGME À TROUVER !

MIXEUR

Carré magique

NUMÉRO

Une fois tous les numéros trouvés, il faudra les remettre dans l'ordre. Le numéro sera à composer sur l'application pour tomber sur la messagerie.

IDÉE

Numéroter les différents papiers trouvés afin de les mettre dans l'ordre.

ARRIVÉE

Le message vocale leur indique que Théo se trouve vers la Cour des sciences/incubateur. Là-bas chaque équipe donne son temps de jeu, reçoit ses récompenses et peut rencontrer les différentes associations de l'école et de prévention invitées pour l'occasion.

APPLICATION

Une application mobile qui permet aux joueurs de l'Escape Game d'être chronométrés et d'obtenir de l'aide tout au long de leur parcours. Elle permettra aussi d'établir un dialogue entre les joueurs et les Games Master et entre les Game Master entre eux.

MATÉRIEL

Téléphone portable

PUBLIC CIBLE

- Les joueurs de l'Escape game
- Les Game Master

FONCTIONNALITÉS PRINCIPALES

1. CHRONOMÈTRE / TIMER

Chronométrer les joueurs dès leur départ sans possibilité d'arrêter le chronomètre.

2. GUIDER

- Orienter les joueurs tout au long de l'Escape game en débloquent des indices
- Permettre au joueur d'entrer des codes
- Établir le contact entre les Game Master et les joueurs
- Établir le contact entre les Game Master eux-même.

3. APPLICATION MOBILE

- Téléchargeable par les joueurs et les Game Master

OU

- Développée sur un serveur annexe pour éviter le téléchargement (nécessite internet?)

4. SUPPORT POUR LES ÉNIGMES

- Possibilité après l'entrée d'un code de débloquent une vidéo montrant Théo aux différents lieux de la cité du Design pour permettre au joueur de continuer le parcours.
- Possibilité d'écouter d'un message vocal envoyant les joueurs au stand de fin du jeu.

EXIGENCES FONCTIONNELLES, JOUEURS

Pour utiliser l'application, les joueurs devront s'identifier, indiquer la couleur de l'équipe à laquelle ils appartiennent et renseigner un nom pour leur équipe. Pour cela, les joueurs auront accès à la création d'un formulaire de renseignement qui permettra à la fin de leur parcours de noter le temps qu'ils ont fait et de vérifier leur identité.

- Formulaire de création de compte:

Les informations sur les joueurs => Filière d'étude et nom/prénom la couleur de l'équipe à laquelle ils appartiennent

Le nom donné à leur équipe

- Message d'alerte à la fin de la création de compte.
- Message d'alerte permettant aux joueurs de revenir en arrière si des informations sont manquantes dans le formulaire d'inscription.
- Démarrage du chronomètre.
- Décompte de temps avant le démarrage du chronomètre avec possibilité de retour en arrière.
- Après le lancement, les joueurs n'auront pas la possibilité de l'arrêter, il marque le début du jeu.
- Arrêt du chronomètre à l'arrivée au stand après la validation de la dernière étape.

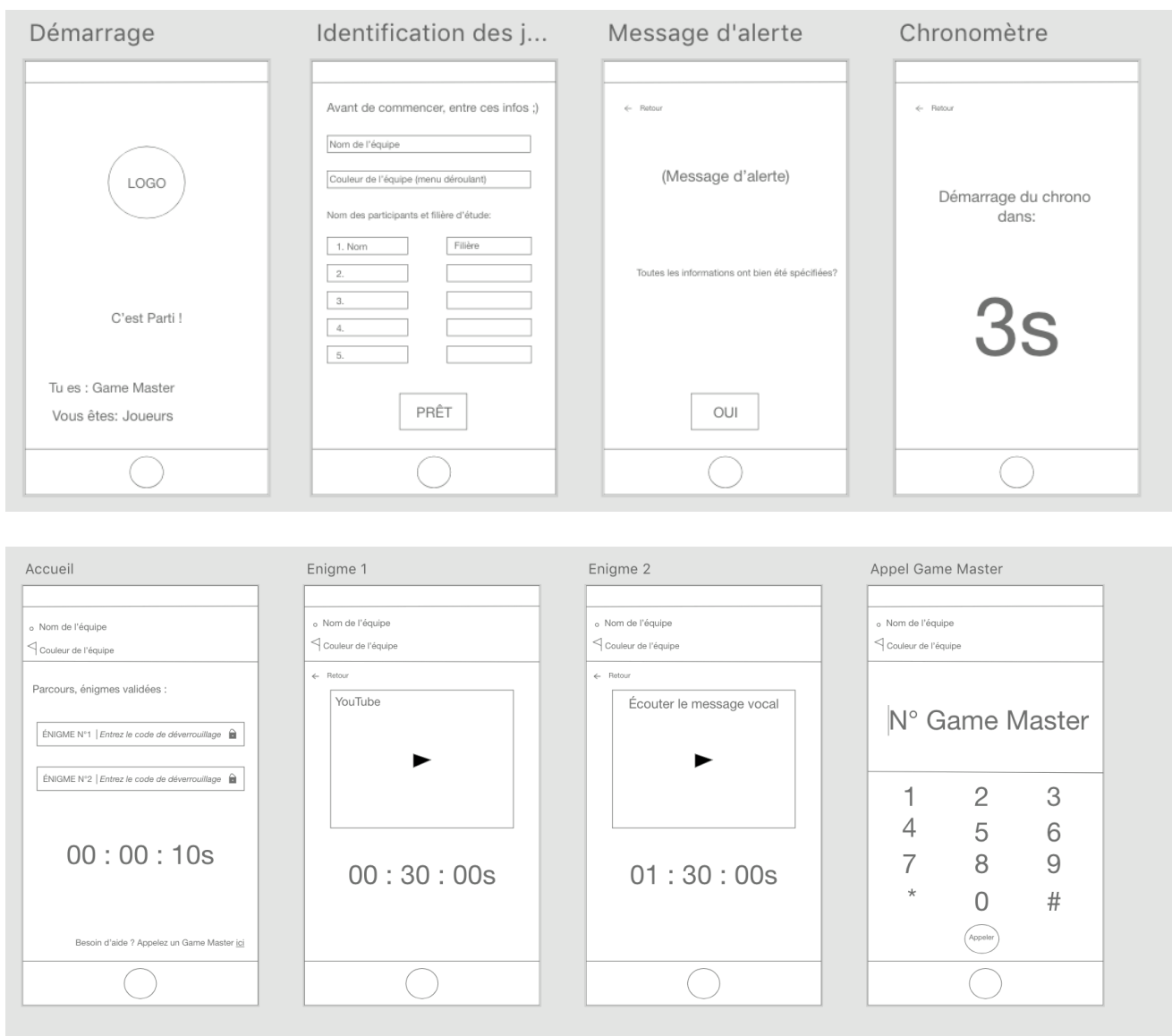
PAGE D'ACCUEIL

Les joueurs auront plusieurs possibilités sur cette page.

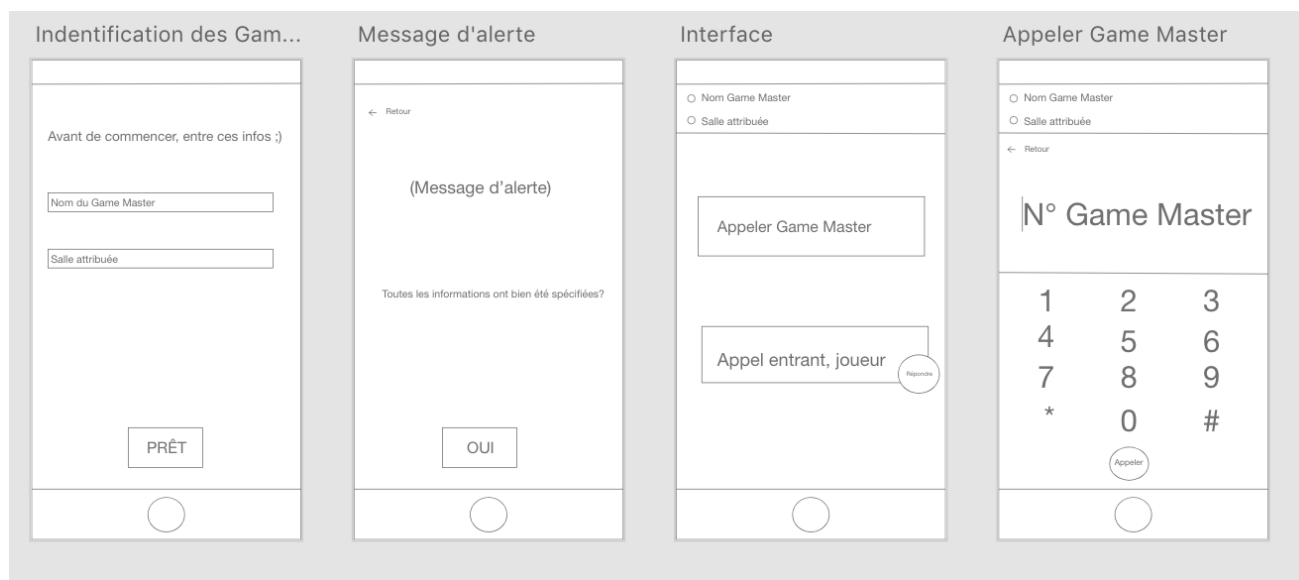
- Demander de l'aide à un Game Master s'ils sont perdus
- Voir le chrono qui défile et le temps qui s'écoule
- Voir le nom de leur équipe et la couleur à laquelle ils appartiennent
- Entrez le code de déverrouillage de l'énigme dans la cour des matières.
- Demander de l'aide aux Game Master
- Option d'appel / Envoi d'un message
- Bouton de retour à l'accueil
- Entrez le code de déverrouillage: Le code débloquent l'url d'une vidéo YouTube privée.

PRÉCONISATIONS GÉNÉRALES

Maquette de l'application, pour les joueurs



Maquette de l'application, Game Master



INFORMATIONS TECHNIQUES

Charte Graphique et navigation: Voir avec le groupe

Ergonomie de l'interface: Voir avec le groupe

Gamme de couleur: Fond : sombre (noir/gris) et couleurs typo des couleurs de Télécom (bleu/vert/rouge), voir avec le groupe.

Typographie: Sobre pour ne pas perturber le regard, voir avec le groupe

Matériel et compétences: Voir avec le groupe