Storyline SHS

# Idée à la Prison Break/StarWars, mais orienté EPFL

## Intro initiale

Début de l’histoire avec une question type cours d’analyse, de niveau moyen qui fait plutôt jeu « sérieux »  
- Savez-vous résoudre cette équation ?  
Diviserai les participants en 2 groupes (essayer de trouver une équation qui pourrait faire environ du 50-50 pas grave sinon) un anti-matheux et un pro-matheux.

Petit Trailer d’intro à la Star Wars

« Dans une école pas si lointaine que ça, le terrible prof. Mathematicus a pris le pouvoir ! Décidé à faire de l’analyse LA branche la plus importante de l’école, il va utiliser tous les moyens en son pouvoir pour mener son projet à terme. Mais un petit groupe d’étudiants, bien décider à faire revivre les cours de SHS, les TPs et autres jeudi soir à Sat va s’opposer à ce tyran… »

VS

« Dans une école pas si lointaine que ça, rempli d’élèves plus flemmards les uns que les autres, la déchéance des mathématiques est amorcée. De simples équations comme (trouvé des équations BADASS) mettent les élèves à genoux. Bien décidé à changer cela, le prof. Mathematicus à un projet pour changer les choses et compte le mener à terme… »

## 1ère étape

Départ dans une salle de classe

Côté matheux

Afin d’éduquer ces vauriens, le prof. Mathematicus a décidé d’augmenter le nombre d’heure de cours et le nombre d’heures consacrées aux maths

Jeu de labyrinthe « Quel équation va avec quoi comme réponse »

Côté anti-matheux

On est emprisonné dans ce put\*\*\* de campus, ras le bol je veux sortir

Jeu labyrinthe « Comment sortir de la salle de classe »

Si Erreur/touche un bord, lancer de craies/boulettes

## 2ème étape

Retour dans la base secrète du mouvement rebelle/ du mouvement du Prof. Mathematicus, entrainement

Jeu de lancer de craie/boulette, à la PaperToss avec des cibles adaptées (élèves/profs/autres ?)

Si commandes spéciales, ajouter un entrainement ici éventuellement

## 3ème étape (début de la quête principale)

Quête anti-matheux : Aller récupérer à récupérer les plans du terrible prof mathematicus

Quête matheuse : Récupérer les plans des rebelles pour détruire l’esprit mathématique de l’EPFL

A développer

Possibilité de faire des trucs un peu WTF (référence à des films/profs/cours etc.)

**Complétez si vous avez des idées !!!**

# Idée pour Vivapoly

Contrainte : Rester sous/dans(pas sur qu’on est accès)/autour du Rolex

Idée : Créer des salles/lieu imaginaires qu’on verrai en apparaître sur la map en s’en approchant et qu’on pourrait que ouvrir après avoir fait certaines étapes (pourquoi pas pouvoir ouvrir plusieurs portes en simultané et faire modifié l’histoire en fonction…)  
Il pourrait y avoir un minijeu derrière chaque porte

Concept : A la recherche des clés de l’EPFL !

On pourrait essayer de cacher des indices réels dans des stands qui voudraient bien joué le jeu

## Trailer de départ

Pour sa première année en tant que président, Martin Vetterli a voulu s’imiscer dans la plus grande fête étudiante de son campus : BALELEC ! Malheureusement, pour lui, durant ce festival, il a perdu un objet mythique : les CLES de l’EPFL. Aidez-le à les retrouver pour que le semestre puisse se finir de belle manière !

Idée de minijeu (à insérer dans l’histoire) : Paper Toss, QCM trafiqué (j’ai une idée drôle, faites moi pensé à vous en parler mercredi),…

**Complétez si vous avez des idées !!!**