

Le sauvetage

Bonjour et bienvenue dans l'équipe de test de l'Escape Game Star Wars : le Sauvetage.

Le jeu est prévu pour des élèves de 8 à 11 ans. Ils devront secourir Sol Moonrider, prisonnier de l'Empire galactique à bord du vaisseau Artemis.

Le jeu est composé de plusieurs fichiers qui regroupent tout le matériel nécessaire pour faire jouer les élèves.

- Le fichier **ESCAPE.pptx** est le fichier PowerPoint support de la mission. C'est une sorte de film interactif qui présentera les énigmes et l'histoire aux élèves. **Pour l'utiliser, il faut lancer le mode présentation de PowerPoint.** Cependant, sans les autres fichiers, ils ne pourront pas les résoudre.
- Le fichier **Annexe ESCAPE.docx (ou .PDF si problèmes de mise en page)** regroupe tous les éléments cachés au préalable dans la salle où se déroulera le jeu. Ce sont les indices ainsi que les supports de travail nécessaires à la résolution des énigmes. Il faut impérativement les consulter pour pouvoir avancer dans l'histoire.
- Le fichier **Droidelabyrinthe.sjr** est nécessaire à la 4^{ème} énigme. Il est à ouvrir avec l'app ScratchJr disponible sur Android et iOS.

Le jeu est composé de 4 énigmes pour amener les élèves à la fin de l'histoire, ainsi que d'une énigme bonus très simple qui leur permettra d'accéder à la récompense.

Merci de faire remonter d'éventuels bugs ou les difficultés rencontrées lors de la résolution des énigmes.

QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS !

Thomas Hénart, Maître à l'académie Jedi de Calmont

Matériel nécessaire :

- 1 ordinateur ou mac équipé d'une version à jour de PowerPoint
- 1 vidéo projecteur
- Au moins 1 appareil permettant de lire les QR codes
- Au moins 1 ipad équipé de l'application Scratch Jr
- Les cartes imprimées dissimulées dans la zone de jeu
- Une connexion internet

Bugs connus :

- Les animations 3D de ESCAPE.pptx ne sont pas compatibles avec PowerPoint sur iOS ou Android.
- ATTENTION : Le fichier ESCAPE.pptx **doit être téléchargé** sur un ordinateur. S'il est lancé en streaming depuis un navigateur, la latence liée à la connexion empêche certaines scènes de se jouer jusqu'au bout.

Déroulement

Le déroulement du jeu est linéaire : il faut résoudre les énigmes dans l'ordre pour avancer dans le scénario. Un maitre de jeu est nécessaire pour arbitrer certaines énigmes, fournir des indices en cas de besoin et faire avancer la présentation de l'histoire.

A LIRE UNIQUEMENT EN CAS DE BLOQUAGE

- **Enigme 1 : Réinitialiser le générateur.**

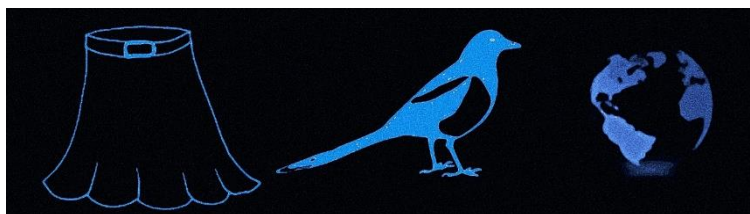
Le code est à entrer en cliquant sur les boutons de couleur directement dans PowerPoint

- **Enigme 2 : Décoder le message du wookiee**

Une fois le message décodé, il suffit de passer à la diapositive suivante à l'aide du clavier.

- **Enigme 3 : Trouver le nom de la planète où se trouve l'Artemis.**

Il faut colorier les cases manquantes dans le QR Code. Une fois le QR Code flashé, il amène à un fichier qui donne le nom de la planète en rébus.



- **Enigme 4 : Saboter le rayon tracteur à l'aide du droïde**

Une fois le droïde amené à la salle de contrôle à l'aide d'une ligne de code, il suffit de passer à la diapo suivante à l'aide du clavier.

- **Enigme bonus : décoder le dernier message de l'Artemis.**

A l'aide du code utilisé pour la 2^{ème} énigme, il est possible de décoder le message qui donne la combinaison du coffre qui contient une partie de la cargaison de l'Artemis (caché dans la cour de récréation)