

Projet de création d'un jeu d'évasion - 2017-2018

Conception par les élèves des classes de 2^{nde} 7 et 2^{nde} 8

Encadrement par les professeurs d'anglais, lettres et mathématiques

Scénario de départ

Personnages centraux : un détective obsédé par le bien et le mal qui habitent chaque être humain, et notamment les criminels (*Cela nous permettrait de raccrocher des éléments du roman policier, d'introduire du lexique relatif à cet univers*)

Un ami, journaliste scientifique, qui enquête sur des mystères criminels. (*un ami pour justifier le fait qu'il entre en contact avec lui pour partager ses découvertes et aussi le fait qu'ils accèdent à son domicile*).

La quête : Le détective était à la recherche de la recette de la potion de dédoublement confectionnée par „Dr Jekyll“. Persuadé de l'avoir trouvée, il contacte son ami journaliste scientifique pour partager sa découverte.

Les lieux :

1ère pièce : le bureau du détective (21^{ème} siècle) une pièce remplie d'objets témoignant de son obsession – cette pièce est dans une maison qui a été habitée par Dr Jekyll“ ; le détective l'a rachetée dans l'espoir de retrouver le labo et la recette de la potion.

2ème pièce : le laboratoire de „Dr Jekyll“ (pièce cachée et trouvée par le détective où la potion est aussi cachée) – (19^{ème} siècle)

La situation qui déclenche le jeu :

Le détective ne vient pas au RDV convenu et son ami journaliste s'inquiète de ne pas parvenir à le contacter. Il en parle à ses stagiaires journalistes qui se passionnent immédiatement pour ce mystère.

Le rôle des joueurs :

Les joueurs sont les journalistes stagiaires qui mènent l'enquête dans la maison du détective disparu.

Ils doivent trouver des indices qui leur permettront d'accéder à une salle cachée et retrouver la recette de la potion et la détruire pour éviter qu'elle ne tombe en de mauvaises mains.

Synopsis de l'histoire (VF)

Un détective, obsédé par le Bien et le Mal qui cohabitent en l'homme et notamment chez les criminels, fait des recherches sur le Dr Jekyll et ses expériences sur Hyde, son double maléfique qui s'empare de lui quand il absorbe un élixir ayant pour but de séparer le côté maléfique et le côté bienfaisant de toute personne.

Convaincu d'avoir trouvé la recette de cette potion qui exacerbe les penchants les plus obscurs de celui qui la boit, il contacte son ami journaliste scientifique pour partager ses découvertes. Le jour où ils étaient censés se rencontrer, le détective ne vient pas au rendez-vous. Sans nouvelles après plusieurs jours, le journaliste parle de cette histoire bizarre à ses stagiaires qui se passionnent immédiatement pour ce mystère.

Ces joueurs sont les journalistes stagiaires qui décident de comprendre cette histoire. Ils mènent l'enquête pour écrire leur premier scoop et trouver la fameuse fiole d'élixir qui pourrait avoir de terribles effets sur la société si elle tombait entre de mauvaises mains. Ils se rendent au domicile connu du détective, parviennent à entrer et à explorer la maison. Mais ils se trouvent bientôt enfermés dans le bureau du détective en raison du système de sécurité qui s'est déclenché suite à leur intrusion dans la pièce.

Une fois dans la pièce, un message leur est adressé : ayant bu trop de potion avant de disparaître, le détective était sous l'emprise de son côté maléfique et avait décidé que les intrus ne ressortiraient pas avant d'avoir relevé les défis intellectuels qu'il leur a réservés. S'ils y parviennent, ils seront dignes de recevoir la fiole et de partir...

La résolution des énigmes dans la première salle doit permettre de débloquent l'accès à la 2ème salle où d'autres énigmes devront être résolues pour retrouver la fiole.

The plot of the story (VO)

A detective was obsessed with the Good and Evil sides that may be intertwined in Man's soul, especially criminals', and decided to look into Dr Jekyll's experiments on his evil double Mr Hyde who appeared as he would drink a potion aiming to split the good side from the evil one in any human being.

As he was convinced that he had found the proper recipe for this potion which heightened the darkest side of the one who drank it, he contacted a science journalist friend to share his discoveries. But on the day they were meant to meet, the detective did not come. After a couple of days without hearing from his friend, the journalist talked about this strange story to his trainees who immediately got excited about this mystery.

The players in the game are the trainees who want to find out the truth about the story. They investigate in order to write their first scoop and also to find the so-called potion whose discovery could have terrible consequences on our society if it came to fall into the wrong hands.

So they meet at the detective's place, get inside and explore the house. But they end up locked up in the study because the security system was activated as they broke into the room.

Once inside, they got a message saying that the detective drank too much of the potion and died as he was possessed by his evil side and decided that intruders would not get out of there unless they matched the intellectual challenge that he had prepared for them. If they did, they would deserve to get the flask and escape.

The riddles in the first room must be solved to unlock the passage into the second room, in which other riddles will be solved but this time in order to find the potion.