

AN ADVENTURE TOO BIG FOR THE REAL WORLD

Dossier Camp



A STEVEN SPIELBERG FILM

READY PLAYER ONE

Daily 2018

MUSIC BY ALAN SILVESTRI
BASED ON THE NOVEL BY ERNEST CLUNY
WRITTEN BY JOHN DAHLER, DAN FARRAH, AND BRUCE BERMAN
SCREENPLAY BY ERNEST CLUNY, DAN FARRAH, AND ERIC COSSIO
DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG
CASTING BY DONALD DE LINE, p.g.a.
EDITED BY HAISTIE MACOSKO HRIEGER, p.g.a.
EXECUTIVE PRODUCERS STEVEN SPIELBERG, p.g.a. DAN FARRAH, p.g.a.
PRODUCED BY STEVEN SPIELBERG

PRESS START
INSERT A COIN TO CONTINUE



**WELCOME
TO
OASIS**



Introduction:

Bonjour voyageur ! Pour ce camp, nous voici plongé en 2045. La Terre est surpeuplée, il y a des crises politiques et économiques. Bref, le monde va mal. Mais, le marché du jeux vidéo quant à lui, a pris une ampleur folle depuis qu'un homme, James Halliday, a conçu un jeu révolutionnaire utilisant la réalité virtuelle : OASIS. Ce qui devait être un simple jeu en ligne est devenu une réalité parallèle où tout le monde veut aller tellement le monde réel est mauvais. Ce jeu fit de lui l'homme le plus riche du monde tant son succès fut total ! Mais malheureusement, il est mort ! Avant sa mort, il posta une vidéo en ligne dans laquelle il explique avoir caché un "easter egg" dans le jeu. Celui qui le trouve héritera de 500 milliards de dollars ainsi que du contrôle de l'OASIS.

But du camp:

Chaque patrouille se verra attribuer un développeur de jeu connu et le but sera d'être le plus riche et de prendre le contrôle de l'OASIS. Au fur et à mesure du camp il y aura des épreuves qui vous seront soumises et un classement sera fait au terme de la dernière épreuve. Le développeur ayant le plus de points se verra prendre le contrôle de l'OASIS !

Mais, sans plus attendre, passons aux patrouilles/développeurs !

Nb : des codes secrets se cachent dans ce dossier camp et serviront lors du camps (bonne recherche et rdv à la page finale) ¹

Nb2 : Les coordonnées géographiques de la plaine se trouvent aussi dans le dossier camp



Licorne → Ubisoft :

Ubisoft (anciennement Ubi Soft Entertainment) est une entreprise française de développement, d'édition et de distribution de jeux vidéo, créée en mars 1986 par les cinq frères Guillemot, originaires de Carentoir en France.

En 2015, elle se définit comme le troisième plus grand éditeur indépendant du monde, derrière les américains Electronic Arts et Activision Blizzard. Également en 2015, elle est le plus gros éditeur français de jeux vidéo devant Gameloft, une autre société de jeux vidéo créée en 1999 par la famille Guillemot. Ubisoft est détenteur de nombreuses franchises à succès telles que *Rayman*, *Prince of Persia*, *Tom Clancy*, *Assassin's Creed*, *Far Cry*, *Just Dance*, *Watch Dogs*, *Driver*.

Force : Graphisme

Nationalité : France

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

CREMVINY → _ _ _ _ _



Renard → Nintendo :

Nintendo (任天堂株式会社, *Nintendō kabushiki gaisha*) est une entreprise multinationale japonaise fondée en 1889 par Fusajiro Yamauchi près de Kyoto au Japon.

À ses débuts, la société produisait des cartes à jouer japonaises : les *Hanafuda*. C'est à partir des années 1970 que la société a diversifié ses activités en produisant des jouets et des bornes d'arcade. Elle a été l'une des principales sociétés précurseurs du jeu vidéo.

Fin des années 1970, Nintendo s'est lancé dans le marché des consoles et des jeux vidéo.

Actuellement, elle est l'un des leaders de ce marché : en 2008, Nintendo est classé premier éditeur de jeux vidéo au Japon et deuxième aux États-Unis (NPD Group). En novembre 2014, Nintendo a vendu 680 millions de consoles et 4,3 milliards de jeux vidéo dans le monde (pour les jeux, chiffre du 1^{er} décembre 2006).

Nintendo est l'une des rares entreprises de jeu vidéo à avoir su faire entrer certaines de ses licences, en particulier *Mario* ou *Pokémon*, dans la culture commune, au même titre que des personnages iconiques d'autres sociétés de divertissement comme Mickey Mouse de Disney.

Force : Tout public

Nationalité : Japon

BILZARD®

ENTERTAINMENT



Tigre → Blizzard :

Blizzard Entertainment est une société américaine de développement et d'édition de jeux vidéo siégeant à Irvine en Californie. La société a été fondée en 1991 par Allen Adham, Michael Morhaime et Frank Pearce sous le nom de Silicon & Synapse. Renommée Chaos Studios en 1994 puis Blizzard Entertainment la même année, elle est à l'origine des séries à succès *Warcraft*, *Diablo*, *StarCraft*, et surtout *World of Warcraft* ainsi que, plus récemment, *Hearthstone: Heroes of Warcraft*, *Heroes of the Storm* et *Overwatch*. Le studio a été une filiale du groupe français Vivendi (initialement au sein de Vivendi Universal Games, puis de l'éditeur Activision Blizzard, à la suite de la fusion opérée en juillet 2008) jusqu'à la cession de 49 % de ses actions en octobre 2013 où Activision Blizzard devient indépendant.

Force : Créativité

Nationalité : USA

ACTIVISION®



Panthère → Activision :

Activision, Inc. est une entreprise américaine de développement et d'édition de jeux vidéo, créée en 1979. À partir de 2007, la société constitue avec Blizzard Entertainment l'éditeur Activision Blizzard, qui appartient au conglomérat français Vivendi avant de devenir indépendant en 2013.

Activision est le premier éditeur de jeux vidéo pour consoles aux États-Unis. Ses premiers produits sont des cartouches pour l'Atari 2600. En 2005, Activision est le deuxième éditeur de jeux vidéo au monde, derrière Electronic Arts. Le 2 décembre 2007, Vivendi rachète Activision et engage une fusion avec Blizzard Entertainment pour donner naissance à Activision Blizzard, le plus gros éditeur mondial. L'éditeur conforte sa place de géant mondial du jeu vidéo en rachetant l'entreprise "King" pour 6 milliards de dollars.

Activision édite notamment les jeux vidéo à succès Tony Hawk's, Guitar Hero, Call of Duty ou encore Destiny.

Force : Populaire
Nationalité : USA

B	SECRET	🔒
H	???????	(2) 🔑
6	_____	(3)



Jaguard → Valve :

Valve Corporation est un studio américain de développement de jeux vidéo basé à Bellevue, dans l'État de Washington. Valve est devenu célèbre après la sortie de son premier jeu, *Half-Life*, en novembre 1998. Le studio a prolongé le succès d'*Half-Life* en développant des mods, des spin-off et des jeux, parmi lesquels on compte *Half-Life 2*. Valve a été créée en 1996 par Gabe Newell et Mike Harrington, deux informaticiens qui ont respectivement passé 13 et 9 ans chez Microsoft. Gabe Newell et Mike Harrington décidèrent de recruter une équipe composée de jeunes moddeurs et d'amateurs doués dans leurs domaines. En partenariat avec l'éditeur Sierra On-Line, le développeur se lance dans la conception de son premier jeu *Half-Life*. Le jeu sort le 19 novembre 1998. Le 12 septembre 2003 marque le lancement de la plateforme de distribution de jeux Steam. Le 10 janvier 2008, Valve a annoncé le rachat de Turtle Rock Studios.

Force : Jeux Multi-joueurs

Nationalité : USA

Microsoft game studios™



Écureuil → Microsoft game studios :

Microsoft Studios, créé en 2002 sous la dénomination Microsoft Game Studios (aussi appelé Microsoft Game Division), est une société détenue par Microsoft qui développe et édite des jeux vidéo pour les plates-formes estampillées Microsoft Windows ou les consoles Xbox, Xbox 360 et Xbox One. La société publie notamment les jeux des studios de développement internes comme 343 Industries ou Rare Ltd., mais aussi des studios de développement tiers comme BioWare ou Bizarre Creations.

Force : Richesse
Nationalité : USA



Poney → electronic Arts :

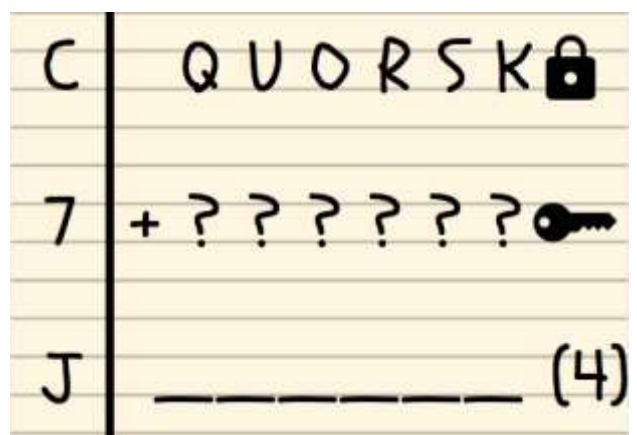
Electronic Arts ou EA est une société américaine fondée le 28 mai 1982 et dont le siège se situe à Redwood City en Californie. EA est l'un des principaux développeurs et producteurs mondiaux de jeux vidéo.

La société occupe la place de leader sur le marché jusqu'en 2008, notamment grâce à des rachats de sociétés et de franchises de jeux, mais aussi en acquérant les droits de licences sportives, comme celles de la FIFA, la NBA, la NFL, ou encore celle de la LNH.

Electronic Arts est, en 2013, la troisième plus grande société commercialisant des jeux vidéo, par chiffre d'affaires, après avoir été la 4e en 2012 et 2014.

Force : E-sport
Nationalité : USA

Clefs : sortie du film (RPO) en France (JJ/MM/AA)



SEGA



Okapi → SEGA :

Sega Corporation (株式会社セガ, Kabushiki kaisha Sega?, abréviation de Service Games, couramment stylisé SEGA), est une société japonaise de développement et d'édition de jeux vidéo, ainsi que fabricant de bornes et de systèmes d'arcade.

Sega est également un fabricant de consoles de jeux vidéo, mais à la suite de l'échec commercial de la console de salon Saturn ainsi qu'à l'indifférence du public envers la Dreamcast, la société se retire de ce marché à la date du 31 janvier 2001 pour se consacrer exclusivement au développement de jeux et à l'arcade.

Le 1^{er} novembre 2000, Sega Enterprises, Ltd change son nom en Sega Corporation. En France, la devise de Sega est « Sega, c'est plus fort que toi ! ».

Force : Expérience, retrogaming

Nationalité : Japon

Informations pratiques:

Adresse propriétaire (pour le courrier) :

95 rue de cerfontaine,
Boussu-en-fagne 5660
Guy Dromelet

Attention mettre Troupe de l'étoile dessus ainsi que le nom/totem de votre enfants !

Départ et retour:

13 juillet 2018 : Départ des CP/SP et 4^{ème} – rendez-vous à 8h30 à Bruxelles Nord

15 juillet 2018 : Départ de la troupe – rendez-vous à 8h30 à Bruxelles Nord

31 juillet 2018 : Retour pour tous en covoiturage – rendez-vous à 14h sur la plaine

Participation financière:

Prix camp CP/SP, 4^{ème}: 180 euros

Prix camp autres éclaireurs : 170 euros

Compte : BE 6973 1044 9698 78

Communication : « Camp2018 – NOM Prénom (Totem) »

A payer avant le 5 juillet dernière date !

Sachez que l'argent ne peut pas empêcher votre enfant de partir en camp, en cas de problèmes financiers, contactez la trésorière d'unité : SOTALIA. L'anonymat est bien sûr garanti.

Nom de code : Cassis ou Formule1

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 10 13 15 16 9 26 → _____5

Règlement électronique:

Il est strictement interdit de prendre son GSM, sauf pour les CP/SP, qui devront le remettre aux animateurs dès le premier jour (éteint et chargé).

Les appareils de type MP3 (auront pour **unique** fonction de jouer de la musique, PAS DE SMARTPHONE ni aucun autre GSM pouvant contenir une carte SIM !!!!!) seront acceptés sur le camp.

Toute communication avec votre enfant se fera par lettre via la poste. Le courrier sera distribué quotidiennement dans la mesure du possible. Nous pensons que cela permettra à vos enfants de se détacher un maximum de leur téléphone et ainsi que la vie sur le camp se passe au mieux.



Contact:

En cas d'urgence, vous pouvez nous contacter sur nos GSM pendant le camp :

Fennec - Maxime Jacobs (Chef responsable) : 0473/57.91.88

Lokai - Xavier Dekeme (Contact parents/Comptable) : 0471/21.76.96

Saki - Nathan Thelen (Responsable matériel) : 0491/36.42.90

Cotinga - Delphine André (Infirmière) : 0470/ 55.21.54

Si vous ne parvenez pas à nous contacter, vous pouvez contacter les animateurs d'unité :

Sotalia - Christel Brion : 0475/20.12.96

Civette - Didier Debelder : 0473/50.17.47



Dans ton sac:

- Matériel de couchage
 - Sac de couchage
 - Matelas pneumatique (!!! **pas de lit de camp**)
 - (Couverture)
 - (Oreiller)
- Vêtements
 - Shorts (minimum 4)
 - Pantalons (minimum 2)
 - Pulls (et pull chaud pour le soir)
 - T-shirts
 - Sous-vêtements
 - Chaussettes (et chaussettes de marche pour dans les bottines)
 - Maillot et bonnet de bain
 - Veste imperméable
 - Casquette / bob / Chapeau (obligatoire)
 - Lunettes de soleil
 - Déguisement
 - (Gants de travail)
- Chaussures :
 - Chaussures de marche
 - Chaussures confortables / baskets
 - Chaussures d'eau (ou vieilles chaussures qui peuvent aller dans l'eau)
 - (Sandales / Tongue)
 - (Bottes)
- Divers
 - Boussole
 - Gamelle
 - Gourde
 - Essuie de vaisselle
 - Couteau
 - Lampe de poche
 - Bics
 - Enveloppe + papier
 - Petit sac à dos pour le hike (il faut savoir prendre des habits pour 3 jours, une gourde, une gamelle, des affaires de toilette et un sac de couchage)

- Trousse de toilette
 - o 1 ou 2 essuies
 - o Gant de toilette
 - o Brosse à dents et dentifrice
 - o Shampoing/Savon **ÉCOLOGIQUE**
 - o (Brosse à cheveux)
 - o Crème solaire (**Obligatoire**) et Après solaire
 - o Mouchoirs
 - o Lingettes hygiéniques pour les filles
 - o Anti-moustiques

Sur soi le jour du départ:

- Uniforme impeccable : chemise, foulard, short
- Bonnes chaussures
- Pique-nique et boisson pour le midi
- Autorisation parentale
- Fiche médicale
- Carte d'identité

CP/ SP

- Trousse de soins (De quoi soigner une cloche, un désinfectant, des pansements, ...)
- Recettes pour le concours plat

Petit calcul :

$$((5 - 4) \times 6 + 12 - 7)^2 + (3 + 4 \times 6) + 9 \times 3 - 8 = \underline{\quad} 6$$



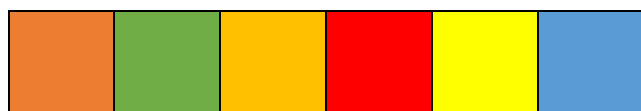
PL34678AA0QDMRUKGDLU
KH000NQ9NVM990XWNVN
87INB<ÙMKWE457T79K<DNB
MD467B%M467WKBNMÙK12
3WNIWBN°PIRM*°ÇIXKB50°
03'46"N4°26'26"EENÙMX<NJB
MKXWN3455678645VMKXL
MKDÙLCRMOYFIUÈ(§ÈÀÇ67
SVQTNPIVE,GL%K*YHSME0
Y'%IE£LMLPLAKSM*PAZERT
Y2IOPQSDFGHJKWXC VBN°7
09670°UFDYFIUGUG66GDUG
HJ2KJKUGK,;LIHLILKYYYEE
MP:^ÙÉ&@RR@56821((ÇÇ!?

CODE de démarrage :

Code du dossier :

1	Orange									
2								Green		
3				Blue						
4						Yellow				
5	Red									
6			Yellow							

Code final :



- Si vous avez trouvé , bien joué voyageur ! Envoie « J'ai trouvé » suivi de ton code et de ton totem par SMS au 0473579188
- Le plus rapide se verra attribuer un bonus secret pendant le camp (attention le code doit rester secret et l'identité du vainqueur aussi !)