

Explication du concept

Si on devait le résumer à un participant, voilà ce qu'on dirait :

« Call of Travel est un jeu d'aventure sur le terrain, mêlant voyage et compétition. Retrouvez-vous dans une ville inconnue et essayer d'avancer le plus vite. Vous serez en équipe de 4, séparé en 2 binômes. Les deux binômes ne se connaissent pas mais vous allez devoir vite apprendre à vous connaître pour faire équipe. Vous allez à tour de rôle utiliser l'ordinateur portable mis à votre disposition pour faire avancer l'autre binôme, une fois que le binôme est arrivé au prochain checkpoint, c'est à lui de prendre l'ordinateur portable et de réussir le mini jeu ou l'énigme pour pouvoir vous donner la location de votre prochaine étape. Vous allez vous passez la balle pour vous faire avancer petit à petit jusqu'à la ligne d'arrivée.

Attention vous ne serez pas seul, vous serez en compétition avec une autre équipe de 4 sera proche et essayera d'arriver avant vous. Pour vous aider, sur le téléphone que l'on vous a donné, vous avez points, convertissez-les en euros pour pouvoir vous nourrir, dormir (si vous n'arriveriez pas à faire appel à la gentillesse des locaux) ou vous aidez à répondre aux différentes énigmes. Durant votre parcours des défis vont apparaître, essayer de les résoudre pour vous faire gagner du temps et du terrain. L'argent restant sera reversé à l'association de votre choix.

Vous allez devoir travailler en équipe, vous débrouillez et arriver en premier.

Mesdames, Messieurs, à vous de jouer. »

Matériels :

- Équipements de survie : sac à dos, gourde, boussole, couverture de survie...
- Ordinateur portable : avec seulement l'interface de jeux
- Smartphone : avec seulement l'application Call of Travel : l'application comprend 4 menus :
 - Chat : sert de plateforme d'échange entre les deux binômes, ils ne peuvent pas s'écrire, ils reçoivent seulement les infos que débloquent l'autre binôme. Ils n'ont que 1 min de communication vocale par checkpoint.
 - Point : ils peuvent retrouver leur nombre de point restant ainsi que les convertir en euros pour les aider (nourriture, logement et donner la réponse aux énigmes/jeux)
 - Maps : ils ont une carte en direct qui leur montre où ils sont, mais cette carte est floutée au tour d'eux, ils ne peuvent voir que quelques mètres autour d'eux pour visualiser les noms des rues. Il y a une option HUD, qui permet de voir en Réalité Augmentée leur direction, la boussole,

leur avatar et un rada qui indique le prochain checkpoint quand il s'y approche.

- Rapport : ils ont l'opportunité d'ajouter 10 proches dans l'application. Quand ils veulent ils peuvent publier une vidéo que seules leurs proches peuvent voir. Ils ne peuvent pas avoir de conversation entre eux.

En grande ligne

Comme expliquer au-dessus, chaque équipe est répartie en 2 binômes (un binôme étant des amis ou de la famille par exemple) qui ne se connaissent pas. Ils vont devoir à tour de rôle s'entraider pour avancer dans l'aventure en gagnant des jeux vidéo ou en répondant à des énigmes à tour de rôle.

En d'autres termes, un binôme est sur leur ordinateur portable et gagne un mini jeu pour donner le lieu du prochain checkpoint à l'autre binôme, par la suite c'est à ce deuxième binôme de prendre l'ordinateur pour faire avancer le premier binôme au prochain checkpoint.

Ils ont tout l'aspect Back et Front en alternance et les binômes ne se croisent jamais.

Chaque personne possède un ordinateur portable et un téléphone, tous deux donner par Call Of Travel.

Lors de l'achat du billet l'inscription, 150€ est réserver pour le jeu : 50€ convertis en forme de point pour les aider lors de l'aventure + 70€ qui seront reversé à l'association de leur choix. À la fin du jeu, l'argent restant des 50 euros seront également reversée à l'association. La première équipe à arriver donnent l'argent des deux équipes à l'association choisit par l'équipe gagnante.

Déroulement

L'aventure se déroule sur 3 jours et 2 nuits.

Au début de l'aventure, quand on leur débande les yeux, le premier binôme A commence sur l'ordinateur portable, quand il l'ouvre un message apparait leur disant que l'autre binôme B doit se diriger dans une direction (Sud, Nord Est...). Ils doivent communiquer cette direction à l'autre binôme B grâce à leur téléphone. Le binôme B avance dans la direction indiquer pendant que le binôme A résout l'énigme/jeux. Une fois résolu, le binôme B reçoit une notification dans le chat leur montrant une photo et l'adresse du checkpoint à atteindre avec la direction que doit prendre le binôme B.

Le binôme B range leurs ordinateurs portables et se mettent en route. Le binôme A, quand ils arrivent au checkpoint, sortent leurs ordinateurs portables et c'est à leur tour de gagner le mini jeu/énigme pour indiquer le lieu du prochain checkpoint au binôme B.

Quand une équipe est en front, sur le terrain, des défis peuvent apparaître, des défis culturelles ou sportifs, s'ils réussissent ces défis ils obtiennent directement la destination du prochain checkpoint et reçoivent la direction de l'autre binôme, c'est un gain de temps considérable.

Pour se nourrir ils devront faire appel aux locaux, s'il n'y arrive pas ils pourront convertir une partie de leur 50 point pour acheter de la nourriture (à l'aide de PayPal sur l'application). Pour le logement la nuit, ils devront également faire appel à la gentillesse des locaux, mais si à 21h ils n'ont toujours rien trouver ils ont un bouton sur leur application « Trouvez-moi un logement » qui, comme son nom l'indique, désignera l'adresse d'un contact sur place (le plus proche de leur position) qui pourra les loger. Mais ce bouton a un coût et ils perdront des points précieux.

La compétition

Les deux équipes de 4 sont dans la même ville et font le chemin inverse. Elles ont les mêmes checkpoints mais dans le sens opposé, elles ne se croiseront pas.

La première équipe arrivée aux points de départ de l'autre gagne. L'argent restant des points et les 70€ prévu de bases seront reversés à l'association du choix de l'équipe gagnantes.

Schéma explicatif

Équipe 1

Équipe 2

