

Doriane RICHARD, Lilian OURAHA et Mossab SADIKI  
vous présentent :

# TRIVIAL PURSUIT REMASTER

## FICHE SIGNALÉTIQUE

- **Titre** : Trivial poursuit remaster
- **Genre** : Culture générale
- **Support** : Ordinateur
- **Cible** : 10 ans et plus

## INTENTION

C'est un jeu de culture générale où le joueur doit répondre aux questions posées en faisant marcher ses méninges.

## CONCEPT

Un (ou plusieurs) joueur(s) met(tent) à l'épreuve sa (leur) culture générale à travers ce jeu.

## CONDITIONS DE VICTOIRE / DÉFAITE

### OBJECTIF

Chaque joueur dispose d'un camembert vide où il manque six parts.

Lors d'une partie individuelle, l'objectif est de répondre aux questions posées pour gagner des morceaux de camembert. Ces morceaux permettront de reconstituer l'intégralité du camembert que possède le joueur. Chaque thème étant représenté par une couleur différente.

Lorsqu'il y a plusieurs joueurs, l'objectif reste le même, mais cette fois-ci, il faut être le premier à remplir son camembert avec un morceau de chaque couleur.

## DÉFAITE

Lors d'une partie individuelle, il est impossible de perdre.

Cependant, lorsqu'il y a plusieurs joueurs, ceux qui ne remplissent pas leur camembert ont perdu.

## CORE GAMEPLAY

### CONTRÔLES DU JEU

Le déroulement d'une partie se déroule sur le même écran.

Le jeu dispose de quatre vues différentes : une vue de configuration de la partie, une vue du plateau de jeu, une vue de sélection et de réponse aux questions, et une vue de fin de partie. Chaque vue est indépendante et n'affiche que son propre visuel.

Pour interagir, il faut utiliser les flèches du clavier afin de déplacer le personnage du joueur vers le choix qu'il décide de faire (choix de la catégorie de la question, du niveau de difficulté et de la réponse à la question).

### EN VUE DE CONFIGURATION DE LA PARTIE

Pour commencer une partie il faut d'abord la configurer en indiquant le nombre de joueurs, leur noms ainsi que le pion qu'ils ont choisi. Le tableau des scores précédents sera également renseigné.

### EN VUE DU PLATEAU DE JEU

Vue du plateau du jeu actif. Elle affiche le nombre de morceaux de camembert que possède chaque joueur, ainsi que les jokers en leur possession (avec un maximum de trois) et la position de tous les joueurs sur le plateau. Chaque tour commence par un lancer de dé à six faces. Le joueur avancera du nombre de case indiqué par le dé.

### EN VUE DE SÉLECTION ET RÉPONSE AUX QUESTIONS

Il est possible de choisir le thème de la question qui va être posée, ainsi que la difficulté de celle-ci. Une fois la sélection faite, l'ordinateur pioche une question au hasard pour la poser au joueur.

De plus, pendant cette action, le joueur doit répondre en déplaçant son pion sur la réponse qu'il choisit. Si la réponse est correcte, le joueur gagne un camembert.

### **EN VUE DE FIN DE PARTIE**

Un joueur gagne lorsque son camembert est plein et qu'il comporte six couleurs différentes (en référence aux thèmes). Lorsqu'un joueur a gagné, le tableau des scores s'affiche.

### **UNIQUE SELLING POINTS (USP)**

- Une version dématérialisée de votre jeu de culture générale préféré.
- Des règles traditionnelles, mais également revisitées.
- Des questions sur de nouvelles thématiques intéressantes, comme la zythologie (l'art de la bière).