

La semaine prochaine il y a l'anniversaire de ma chérie qui tombe le soir d'Halloween, nous sommes 20 invités qui ne se connaissent pas tous et j'aimerais organiser un jeu fil rouge le long de la soirée afin que les gens apprennent à se connaître

Vous avez dit :

La première idée est bien, mais j'aurais bien aimé un truc dans l'idée d'Among Us aussi, on est dans une maison

ChatGPT a dit :

Excellent angle 👉 !

Mixer jeu social façon Among Us + soirée d'anniversaire Halloween = ambiance parfaite : intrigues, rires, petits complots et interactions naturelles entre invités.

Voici un concept complet que tu peux adapter facilement à ta maison et à ton nombre d'invités (20) 👉

🎭 Concept : "Meurtre à la Fête d'Halloween" (inspiré d'Among Us)

🎯 Objectif

Faire en sorte que les invités accomplissent des "missions sociales" tout en essayant de démasquer les "saboteurs" infiltrés parmi eux.

⚙️ Mise en place

1. Rôles secrets

Avant la soirée, tu tires au sort les rôles :

3 Saboteurs 🧟 : leur but est de "saboter" des missions sans se faire repérer.

17 Citoyens 🧡 : doivent réussir le maximum de missions et identifier les saboteurs.

Tu glisses les rôles dans des enveloppes remises à l'arrivée (ou via un QR code / message privé si tu veux que ce soit digital).

2. Les "missions sociales"

Chaque invité a une fiche de missions qu'il doit réaliser tout au long de la soirée (5 à 8 missions).

Exemples :

Trouver une personne qui a le même signe astrologique que toi ♊

Complimenter quelqu'un sans qu'il s'en rende compte 💬

Faire deviner un mot en 30 secondes à 3 personnes 📖

Prendre une photo avec 3 invités déguisés en noir 🦋

Lancer un toast ou faire rire la table 🎤

Les saboteurs, eux, ont des missions spéciales :

Saboter une mission sans te faire repérer (ex : "faire échouer la mission d'un autre sans qu'il t'accuse").

Propager une rumeur (inoffensive) sur un invité.

Convaincre quelqu'un qu'il est suspect alors qu'il ne l'est pas.

3. Les "réunions d'urgence" 🧠

À trois moments dans la soirée (par exemple : après l'apéro, après le plat, avant le dessert), tu fais sonner une petite cloche ou tu éteins la musique → réunion !

Tout le monde doit :

Discuter de qui semble suspect.

Voter pour "exclure" quelqu'un (symboliquement, il reste dans le jeu mais perd ses missions).

Le rôle de la personne éliminée est révélé ensuite.

Ça crée des débats hilarants et pousse les gens à interagir avec tout le monde.

4. 🎁 Fin du jeu

Si les saboteurs sont tous démasqués avant la fin → les citoyens gagnent.

Sinon, les saboteurs gagnent.

Tu peux prévoir une petite récompense symbolique (ex : médaille en plastique, "potion d'immunité", bouteille de vin, bonbon géant...).

💡 Astuces d'organisation

Donne des badges prénom / rôle (pour le fun, sans dire le vrai rôle).

Utilise une appli de messagerie (ou une simple feuille) pour envoyer des indices ou mini-missions surprises pendant la soirée.

Prévoyez une musique d'ambiance mystère au moment des votes (genre bande-son d'Among Us ou de film d'horreur).

Souhaites-tu que je te fasse :

1 un kit complet imprimable (fiches missions, fiches rôles, instructions animateur, design Halloween),

ou 2 une version plus immersive "escape game / enquête", avec indices dans les pièces de la maison (toujours façon Among Us) ?

Vous avez dit :

Bonne idée, mais j'ai envie qu'on pousse le concept encore plus loin, tu vas m'aider à créer le truc de A à Z et trouver les idées les plus faisables, en sachant que certaines de tes idées de mission sont un peu nulles je trouve

ChatGPT a dit :

Parfait 😎 — on va faire un vrai jeu d'Halloween/anniversaire immersif, ambiance Among Us + mystère social, qui fonctionne dans une maison, fait interagir tout le monde, et reste fluide sur la soirée.

Avant qu'on entre dans la conception complète (structure, rôles, missions, règles, matériel, design narratif...), j'aimerais caler 5 points pour qu'on parte sur des bases solides :

⚙️ 1. Format de la soirée

→ Peux-tu me dire :

À quelle heure commence la soirée et combien de temps tu veux que le jeu dure (toute la soirée en fil rouge, ou juste un temps fort de 2h) ?

Est-ce qu'il y aura un vrai repas assis (entrée/plat/dessert) ou plutôt un buffet / apéro dînatoire ?

Souhaites-tu que le jeu soit animé par toi (ou un complice), ou que ça tourne tout seul sans "maître du jeu" ?

🧩 2. Ambiance que tu veux

On peut orienter vers :

Mystère / enquête ("Qui a empoisonné la boisson d'Halloween ?")

Science-fiction / Among Us ("Un imposteur s'est infiltré parmi nous !")

Horreur humoristique ("Des démons se cachent parmi nous...")

Party game chic / fun ("Jeu social d'infiltration et de défis personnalisés")

Tu veux qu'on parte sur quelle vibe principale ? (On peut en combiner deux si tu veux — par exemple Among Us + Halloween horreur légère.)

📍 3. Type de missions que tu veux

Je note que tu veux des missions plus originales / fun / marquantes.

Pour te cerner : tu préfères des missions :
Sociales (interagir, faire deviner, séduire, observer)
Physiques (petits défis marrants à faire dans la maison)
Stratégiques (influence, manipulation, bluff)
Ou un mélange équilibré des trois ?

🤖 4. Niveau d'immersion que tu veux

Tu veux que ce soit :
Un vrai scénario (avec intrigue, indices cachés, ambiance sonore, etc.)
Ou un jeu fluide qui se fond naturellement dans la soirée, où tout le monde joue sans que ce soit "un jeu officiel" ?

💀 5. Budget & matériel

Tu veux qu'on reste 100 % fait maison (impressions, objets du quotidien, appli type WhatsApp pour communiquer)
ou tu veux qu'on imagine un setup un peu plus immersif (lumières, effets, objets à fabriquer, QR codes dans la maison, etc.) ?
Dès que tu me réponds à ça, je te crée :
le concept global final (titre, ambiance, intrigue),
les règles claires,
la liste des rôles et des missions,
le fil conducteur de la soirée (à quel moment lancer quoi),
et tout ce qu'il faut pour l'animer sans stress.

👉 Tu veux qu'on parte là-dessus ?

Vous avez dit :

- La soirée commence vers 19h, je souhaite que ça dure toute la soirée en fil rouge, faut que les gens puissent profiter de la soirée aussi.
- Ce sera plutôt un buffet apéro dinatoire

Ca va tourner tout seul il ne faut pas d'animateur même si je serai quand même l'instigateur, il faut que je puisse savoir quand c'est fini

2

- J'aime bien l'idée Among Us Science fiction, horreur, partie game chic, en sachant que je vais décorer la maison façon Stranger Things

3

- J'aime le mélange équilibré des trois, et je veux pas de trucs neuneus

4

ChatGPT a dit :

Parfait 👉 Matthieu, là on a de quoi créer un vrai concept unique, entre Among Us, Stranger Things et un jeu social immersif fil rouge.

Tu veux un jeu qui :
se joue naturellement pendant la soirée,
favorise les interactions entre invités qui ne se connaissent pas,
crée du suspense, du fun et un peu de tension,
sans t'imposer de rôle d'animateur.

Je te propose qu'on parte sur un concept de base que voici, qu'on va ensuite co-construire étape par étape (intrigue, rôles, missions, dénouement, accessoires, etc.).

👁️ TITRE PROVISOIRE : "L'OMBRE DU PORTAIL"

*(inspiré de Stranger Things

Vous avez dit :

- La soirée commence vers 19h, je souhaite que ça dure toute la soirée en fil rouge, faut que les gens puissent profiter de la soirée aussi. - Ce sera plutôt un buffet apéro dinatoire. Ca va tourner tout seul il ne faut pas d'animateur même si je serai quand même l'instigateur, il faut que je puisse savoir quand c'est fini. 2 - J'aime bien l'idée Among Us Science fiction, horreur, partie game chic, en sachant que je vais décorer la maison façon Stranger Things. 3 - J'aime le mélange équilibré des trois, et je veux pas de trucs neuneus. 4 - Je veux que ce soit fluide mais avec si possible un scénario le long de la soirée. 5 - les deux j'ai envie de m'amuser à fabriquer des choses et tout et l'idée des QR codes et sympa, je précise que je suis en formation développeur donc si je peux coder des trucs ou même une application pour le jeu ça pourrait être cool, par exemple des indices avec des QR code, que le jeu s'autoincrémente le long de la soirée avec des indices de photos prises pendant la soirée en fonction des défis pour donner des indices aux gens...

ChatGPT a dit :

Ok... là on tient un projet monstrueusement stylé, Matthieu.

Tu veux créer un jeu social connecté, ambiance Stranger Things x Among Us, qui se déroule en fil rouge toute la soirée, fluide, sans animateur, avec QR codes, missions, indices photo et dénouement scénarisé.

On peut clairement faire un truc mémorable, entre jeu d'enquête, défis sociaux, et intrigue surnaturelle.



CONCEPT GLOBAL – “LE PORTAIL”



Synopsis (ambiance Stranger Things + Among Us)

« Le soir d'Halloween, un portail s'est ouvert dans la maison.

Quelque chose est passé de l'autre côté. Parmi vous se cachent des “altérés” — des invités contaminés par l'Ombre.

Leur mission : saboter la soirée et empêcher les humains de refermer le portail avant minuit.

Les humains, eux, devront accomplir des missions pour accumuler assez d'énergie et refermer le portail à temps. »



Objectifs

Les humains doivent réussir des missions (sociales, physiques, stratégiques).

Chaque mission validée = un QR code qui donne un fragment d'indice.

En scannant ces indices, ils obtiennent petit à petit des éléments sur l'identité des “altérés”.

Les altérés doivent se fondre dans le groupe et faire échouer des missions sans être démasqués.



DÉROULEMENT GÉNÉRAL



19h00 – Arrivée des invités

Tu leur remis à chacun une carte scellée avec leur rôle secret :

3 à 4 Altérés (selon le nombre final de joueurs)

15 à 16 Humains

Chaque carte contient un QR code personnel :

Les humains y découvrent leur première mission individuelle.

Les altérés ont des missions de sabotage.



Tout au long de la soirée

Les invités peuvent :

Scanner des QR codes cachés dans la maison (dans la déco, sous des verres, sur un miroir, etc.) pour obtenir :

Des défis collectifs

Des indices sur les Altérés

Des messages d'ambiance (effets "paranormaux" façon Stranger Things)
Tu peux facilement gérer ça avec un mini-site ou un Google Form dynamique :
Un QR code mène vers une page "Mission X" ou "Indice Y"
Tu stockes la progression dans un tableau (ou fichier JSON si tu veux coder un truc custom)

Certains QR codes ne s'activent que si d'autres ont été validés → effet "jeu qui évolue"

◆ Missions types

💬 Sociales (favorisent la découverte entre invités)

"Trouve quelqu'un qui a un prénom de la même lettre que toi et prenez une photo ensemble."

"Fais deviner une chanson d'Halloween en mimant."

"Fais croire à quelqu'un qu'il est suspect. Observe sa réaction."

⚡ Physiques / mini-défis

"Récupère discrètement un QR code caché dans la salle sans te faire remarquer."

"Accomplis une mission à deux sans dire un mot."

"Cherche le mot 'Ombre' caché dans la maison."

🧠 Stratégiques

"Échange discrètement ton QR code avec un autre invité."

"Ment sur ton rôle pendant 15 minutes."

"Convains deux personnes que tu as trouvé un indice capital (même si c'est faux)."

◆ Réunions / moments clés

Tu peux prévoir 3 "signaux du portail" pendant la soirée (par exemple via une lumière rouge, une musique ou un effet son).

À ce moment-là :

Les gens se regroupent 5 min.

Un QR code spécial est révélé : "Votez pour le joueur le plus suspect."

Le plus voté est "éliminé" symboliquement (plus de missions).

S'il s'agissait d'un altéré → un indice bonus se débloquent.

◆ Fin du jeu (vers minuit)

Quand le dernier QR code "Portail Final" est scanné, le jeu calcule :

Si assez de missions humaines ont été validées → portail refermé, victoire des humains.

Sinon → les altérés gagnent, le portail reste ouvert.

Tu pourrais même afficher un écran final dynamique (sur une TV ou un iPad posé sur la table) :

"Le portail s'illumine... l'Ombre a gagné."

ou

"Le portail se referme. Les altérés ont été éradiqués."

🛠️ CÔTÉ TECHNIQUE – tes super-pouvoirs de dev

Voici comment on peut concevoir le système :

Backend simple : Google Sheets ou base JSON hébergée (Firebase ou ton serveur local)

Frontend : pages HTML simples, ou mini PWA

QR codes : générés avec des URLs uniques (/mission?id=7 ou /indice?id=3)

Missions dynamiques :

Les joueurs scannent → la mission s'affiche → ils marquent "mission validée"

Le système débloquent la suivante automatiquement

Indices photo :

Tu peux utiliser un dossier Drive ou un endpoint pour que les gens uploadent leurs photos de mission

Et les meilleures photos déclenchent des indices auto (genre : "Bravo, un nouveau fragment du portail s'ouvre")



Ce qu'on peut faire ensuite

Je peux t'aider à :

Structurer le scénario complet (avec textes immersifs et narration Stranger Things)

Lister toutes les missions (environ 30), équilibrées entre fun, bluff, défis, etc.

Créer la logique du jeu (comment les QR codes se débloquent, conditions de victoire)

Te faire un plan technique clair (arborescence, fichiers, JSON d'exemple, QR à générer)

Imaginer les éléments physiques à fabriquer (cartes, objets, indices, déco intégrée au jeu)

Souhaites-tu qu'on commence maintenant par :



A. Le scénario et la structure des rôles (le lore Stranger Things/Among Us)

ou



B. Le système de jeu concret (missions, QR, conditions de victoire, déroulé de la soirée) ?

Vous avez dit :

Je préfère commencer par B car les missions pour moi c'est le plus important et celles que tu proposes n'ont à mes yeux pas trop d'intérêt et pas trop de rapport avec le fond de l'histoire, les missions ça doit plutôt être des énigmes sur les personnes qui sont invitées ce qui forcera tout le monde à parler avec tout le monde, bien évidemment pas des choses trop deep mais il faut obtenir l'indice pour que la validation de la mission soit effective; parce que faire deviner une chanson à quelqu'un ça n'a aucun intérêt pour l'histoire et pour la partie et on ne peut pas vérifier que ça a bien été réalisé. Pareil pour prendre une photo avec quelqu'un qui a la même première lettre dans de prénom que toi, comment vérifier ? C'est nul et ça n'a aucun intérêt

ChatGPT a dit :

Yes 🔥 — là on est sur exactement le bon raisonnement.

Tu veux un jeu narratif intelligent et socialement interactif, où les missions ont un sens dans l'histoire et servent de levier pour que les gens se découvrent vraiment, sans tomber dans les défis superficiels.

On va donc concevoir un système d'énigmes sociales et d'investigation progressive.

Je te propose qu'on parte sur une base de structure de jeu (le squelette de fonctionnement), puis on remplira ensuite avec les énigmes personnalisées sur tes invités.



STRUCTURE DE JEU – Le Portail

1. Organisation générale

20 invités = 4 groupes secrets (5 joueurs chacun).

Dans chaque groupe, 1 personne est "altérée" sans le savoir au début.

Chaque groupe reçoit une tablette / téléphone de jeu (ou un QR code d'accès à leur interface de mission).

Les missions débloquent progressivement des fragments d'un code final pour refermer le portail.

→ Chaque mission a un lien direct avec les invités présents : leur personnalité, un trait, une anecdote, ou une photo que tu fournis au jeu.

2. Type de missions (tes trois axes : sociales, physiques, stratégiques)



Type 1 – Énigmes sociales sur les invités

Exemples :

"Le portail vibre à la fréquence d'une personne ayant déjà vécu à l'étranger. Découvre qui c'est et scanne son QR code personnel."

"L'énergie du portail s'aligne sur un invité qui déteste la coriandre. Trouve-le."

“Un des invités a un lien étrange avec le chiffre 7 (date, tatouage, anecdote, etc.). Identifie-le avant que l’Ombre ne s’en empare.”



But : aller discuter, poser des questions, recouper les indices.



Validation : chaque invité a un QR code personnel unique que les autres doivent scanner quand ils pensent avoir trouvé la bonne personne.

(→ tu peux créer une fiche ou badge prénom avec le QR code intégré, design thématique)



Type 2 – Missions d’enquête collaborative

Exemples :

“Un fragment de la faille est dissimulé quelque part dans la maison.

Indice : ‘Là où les reflets mentent’. Quand vous le trouvez, scannez-le.”

→ QR code caché derrière un miroir.

“Une photographie du portail a été prise plus tôt dans la soirée.

Trouvez qui l’a prise et montrez-lui ce message : ‘La lumière inverse les ombres’.”

→ La personne ciblée doit montrer la photo sur son téléphone, et le groupe débloquent un nouvel indice.



Type 3 – Missions de sabotage (Altérés)

Les Altérés reçoivent d’autres consignes :

“Fais croire à ton groupe qu’un invité innocent est suspect.”

“Donne délibérément une mauvaise information pendant une mission.”

“Sabote une recherche de QR code en remplaçant un code trouvé par un faux (tu peux en créer un avec ton téléphone).”

Le but : créer du doute permanent, façon Among Us, sans briser la fluidité du jeu.

3. Validation automatique

Chaque mission validée (via QR code scanné ou code à entrer) débloquent :

Soit un fragment d’indice sur les Altérés (“L’un d’eux porte du noir ce soir...”)

Soit un fragment du code final du portail (ex : “3”, “E”, “7”, “K”)

Soit un événement global (“Une vibration parcourt la maison... un signal du portail retentit.”)

→ Cela rend la progression mesurable, immersive et vérifiable, sans animateur.

4. Fin de jeu

À la fin de la soirée :

Si les groupes ont trouvé tous les fragments du code → portail refermé, victoire des humains.

Sinon → les Altérés gagnent, et tu affiches un message sur écran ou via QR final (“Le portail reste ouvert... L’Ombre a gagné.”).

Tu peux automatiser ça très simplement :

Chaque mission validée = incrément d’un compteur en base.

À partir d’un certain seuil → page finale “victoire”, sinon “échec”.

5. Ce que tu peux coder

Je te suggère un système simple, mais ultra immersif :

Page d’accueil : identification du joueur ou du groupe.

Liste des missions : 1 visible à la fois.

Validation par QR code (scan natif ou upload photo de l’indice trouvé).

Back-end JSON ou Firebase avec :

```
{
```

```
  "players": [  
    {"name": "Alice", "role": "human", "qr": "alice123"},
```

```
{ "name": "Bob", "role": "altéré", "qr": "bob666" }  
],  
"missions": [  
  { "id": 1, "text": "Trouve qui a déjà fait un semi-marathon", "answer_qr": "matthieu" },  
  { "id": 2, "text": "Trouve celui qui a peur des clowns", "answer_qr": "julie" }  
],  
"progress": { "group1": [1, 3, 5] }  
}
```

Tu peux ensuite générer automatiquement les QR codes correspondants.

6. Exemple de flow d'une mission réussie

Le groupe scanne un QR code mural → mission “Trouve la personne qui a déjà nagé dans la mer la nuit.”

Ils discutent, trouvent la bonne personne.

Ils scannent son QR code personnel.

La page affiche :

“Bonne réponse. Vous venez de refermer une brèche mineure.

Fragment débloqué : symbole ‘Δ’. Continuez, les ombres approchent...”

Une nouvelle mission s’affiche automatiquement.

7. Ce qu’on fait maintenant

Si tu valides ce système global de fonctionnement, je te propose l’étape suivante :

👉 Je te prépare une liste de missions cohérentes et personnalisables, toutes basées sur ce principe :

Intrigues sociales → indices sur les invités.

Liens avec la thématique “portail / ombre / altération”.

Validables via QR codes / interactions réelles.

Souhaites-tu que je te fasse :

une trentaine de missions-type classées par difficulté et ambiance,

ou

un pack de 10 premières missions calibrées pour ton groupe, que tu pourras tester et adapter à tes invités ?

Vous avez dit :

Je veux bien la trentaine de mission mais poses moi les questions nécessaires pour parvenir à des missions les plus personnalisée à la soirée et mes invités que possible

ChatGPT a dit :

Parfait 🙌 — c’est exactement la bonne démarche.

On va construire un système de missions ultra-personnalisé, où les énigmes s’appuient sur les vraies caractéristiques, anecdotes et dynamiques sociales de ton groupe.

Pour ça, j’ai besoin de dresser un portrait détaillé de ton cercle d’invités et de ta soirée.

Je vais te poser les questions en 6 blocs simples — tu peux me répondre librement ou sous forme de liste.

Ensuite je t’écris une trentaine de missions calibrées, équilibrées entre fun, tension et immersion.

◆ 1. La base

Peux-tu me donner les prénoms (ou pseudos) des 20 invités ?

Quelle est la proportion hommes/femmes ?

Parmi eux, combien se connaissent déjà (et en quels sous-groupes) ?

As-tu quelques anecdotes légères ou amusantes sur certains (ex : “Lucie déteste les clowns”, “Paul a toujours peur des araignées”, “Sarah parle tout le temps de son chat”, etc.) ?

◆ 2. Liens et dynamique

Y a-t-il des couples parmi les invités ?

Certains ont-ils des liens familiaux, professionnels ou amicaux particuliers ?

Y aura-t-il une différence d'âge notable entre les participants (ex : groupe homogène 25-30 ans, ou mélange générationnel) ?

◆ 3. La soirée et les lieux

Peux-tu me décrire brièvement les espaces de la maison accessibles pendant la soirée (ex : salon, cuisine, jardin, sous-sol, etc.) ?

Comptes-tu décorer des zones avec des éléments spécifiques Stranger Things (lumières, lettres au mur, portail, etc.) ?

Souhaites-tu que certaines zones physiques servent à cacher des indices / QR codes ? (et si oui, combien environ ?)

◆ 4. Le ton et les limites

Tu veux que les missions restent soft et drôles, ou qu'on pousse un peu vers le mystère / malaise léger façon Stranger Things (sans jamais dépasser le bon goût évidemment) ?

Est-ce que les invités savent qu'il y aura un jeu ou ce sera une surprise totale ?

Tu veux que les missions fassent parler, rire et intriguer, ou qu'il y ait aussi un petit côté compétition / logique / déduction ?

◆ 5. Les Altérés

Combien de saboteurs / "altérés" veux-tu environ ? (3 ? 4 ?)

Tu veux qu'ils aient des missions cachées personnalisées aussi ? (par exemple : "Fais échouer une mission liée à X sans te faire remarquer.")

◆ 6. Tes ressources techniques

Tu préfères coder le système toi-même (HTML/JS/Firebase par ex.) ou tu veux que je te fournisse une structure prête à remplir (genre JSON ou Google Sheet avec QR codes générables) ?

As-tu du matériel disponible pour le décor et les indices (imprimante, LED, enceintes Bluetooth, TV, projecteur, etc.) ?

Dès que tu m'as répondu à tout ça (même partiellement), je te crée :

Une trentaine de missions concrètes, crédibles, validables, intégrées à l'histoire.

Des variantes Altérés / Humains.

Un plan d'intégration technique cohérent avec ce que tu veux coder ou fabriquer.

👉 Vas-y, décris-moi ton groupe et ta maison, et on construit la soirée la plus immersive que tes invités aient jamais vécue.

Vous avez dit :

Peux-tu me reformuler toutes les questions au format Numbers d'Apple comme ça je te renvoie un fichier Numbers avec les réponses attendues et ce sera beaucoup plus clair pour toi

ChatGPT a dit :

Excellente idée 👉 — un fichier Numbers structuré me permettra de tout calibrer proprement pour les missions personnalisées.

Voici le format parfait à reproduire dans ton fichier : chaque section correspond à un onglet ou tableau, et chaque colonne contient ce que je dois savoir.

🧩 ONGLET 1 : Invités

Prénom Sexe Âge Connus de (liste des autres invités) Anecdote ou trait marquant (phobie, manie, passion, etc.) Profession ou hobby marquant

(➡ Exemple : Lucie | F | 28 | Paul, Julie | Déteste les clowns, adore les films d'horreur | Architecte)

🧠 ONGLET 2 : Liens & Dynamiques

Type de lien Personne 1 Personne 2 Nature du lien Détails éventuels
(Couple, amis proches, collègues, frères/sœurs, ex, etc.)

(➡ Exemple : Couple | Matthieu | Léa | En couple depuis 3 ans | ...)

🏠 ONGLET 3 : Lieux & Ambiance

Pièce / zone accessible Description rapide Élément de décor prévu QR code /
indice caché (oui/non) Idée d'emplacement possible

*(➡ Exemple : Salon grande pièce centrale guirlandes lumineuses + lettres au
mur Oui sous le canapé, derrière un cadre...)*

🎭 ONGLET 4 : Style & Ton

Élément Réponse / Détail

Niveau d'intensité souhaité (soft / mystérieux / immersif fort)

Les invités savent-ils qu'il y aura un jeu ? (Oui/Non)

Objectif principal : social / déduction / mix des deux ?

Type d'ambiance souhaitée (fun, mystère, tension légère...)

👁️ ONGLET 5 : Les Altérés

Nombre prévu d'altérés Type de missions souhaitées pour eux (saboter, mentir,
influencer...) Souhaites-tu des objectifs personnalisés par altéré ? (Oui/Non)

💻 ONGLET 6 : Technique & Matériel

Élément Détail

Comptes-tu coder le système toi-même ? (Oui/Non + précisions langage/stack)

As-tu une imprimante pour les éléments physiques ?

As-tu des LED / TV / enceintes pour effets spéciaux ?

Veux-tu que je te prépare un modèle JSON ou tableur de missions à importer ?

💡 Nom du fichier recommandé :

Projet_LePortail_Infos_Invités_MatthieuRouls.numbers

Dès que tu me renvoies ce fichier rempli (même partiellement !), je te ferai :

une trentaine de missions cohérentes avec ton casting,

une répartition Altérés / Humains,

et un flux de jeu entièrement scénarisé adapté à ta maison.

Souhaites-tu que je te crée un modèle Numbers vierge (.numbers) à remplir, que je te
dépose ici ?

Vous avez dit :