

Concept de jeu (résumé partageable)

Titre

"MA'AT ou asphyxie" — Évasion coopérative dans une pyramide

Pitch (3 lignes)

Deux jeunes archéologues s'éveillent dans une pyramide de l'Ancien Empire. Un message du bâtisseur menace : « *Un seul pourra sortir.* » En réalité, si les joueurs comprennent et appliquent **Ma'at** (vérité/équilibre) et coopèrent, **les deux survivent**. Boucle par salle : **apprendre** → **coopérer** → **conséquence**.

Public & format

- **Âge** : 15-18 ans (lycée)
- **Joueurs** : 2 (coop asynchrone/temps réel)
- **Durée** : 20-30 min
- **Plateforme** : navigateur (PC/tablette), commandes simples

Objectifs pédagogiques

- Géographie : **Haut/Bas-Égypte**, delta/cataractes, orientation nord.
- Techniques : **coudée royale**, corde à nœuds (3-4-5), nivellement par l'eau.
- Culture/écriture : **hiéroglyphes** (phonétique/déterminatif), **cartouche**.
- Société/économie : **Nilomètre**, crue, calendrier (levée de **Sirius**), fiscalité.
- Éthique : **Ma'at** (vérité/justice) vs pillage des tombes.

Rôles joueurs

- **Surveyor** (arpenteur) : géométrie, mesures, mécanismes.
- **Scribe** : symboles, chronologie, pratiques funéraires.

Mécanique clé "enseigner puis jouer"

- 1) **Mini-leçon** courte, visuelle et guidée (1-2 min).
- 2) **Défi coop** : chaque joueur détient **la moitié** des infos.
- 3) **Conséquence** : succès = objet + **ralentit** légèrement le timer d'air ; échec = on progresse quand même mais avec un coût (temps/perte de raccourci).

Progression (6 salles)

1) **Antechambre – Haut/Bas-Égypte** : orienter un disque-compass (nord, couronnes rouge/blanche). → **Objet** : **Disque stellaire**. 2) **Galerie des arpenteurs – Corde 3-4-5** : reconstruire un angle droit pour réaligner un couloir. → **Objet** : **Règle-coudée**. 3) **Bibliothèque du scribe – Hiéroglyphes** : composer le **cartouche** du bâtisseur (sens de lecture). → **Objet** : **Sceau-cartouche**. 4) **Salle du Nilomètre – Crue/Calendrier** : régler des vannes pour atteindre la **bonne hauteur** pendant la levée de **Sirius**. → **Objet** : **Clé des eaux**. 5) **Suite funéraire – Ma'at** : balances séparées (vrai/faux + protocole respectueux).

Branche : Ma'at (ventilation partagée) vs non-Ma'at (chemin "un seul sort"). 6) **Passage ascendant – Contrepoids & étoiles** : synchroniser contrepoids + viser étoiles circumpolaires avec le Disque. → **Sortie**.

Inventaire (récompenses qui incarnent l'apprentissage)

- **Disque stellaire** : orientation/astronomie (réoriente des salles).
- **Règle-coudée** : retours haptiques/visuels sur les mesures (accélère).
- **Sceau-cartouche** : authentifie l'accès respectueux (portes secondaires).
- **Clé des eaux** : ouvre des **conduits d'air partagés** (coop > compèt).

Fins possibles

- **Fin Ma'at (coop)** : les deux s'échappent ; épilogue sur la préservation.
- **Fin Seth (compétitive)** : un seul sort ; débrief éthique clair.

Accessibilité & UX

- Tutoriels clairs, pictos + audio, **palette sûre daltonisme**, gros sous-titres.
- **Échelle d'indices** (30s : picto ; 60s : surlignage).
- Timer visible mais **ralenti** par les réussites (tension sans punir).

Tech & ops (MVP)

- **Coop en ligne** : WebSocket (code de salle), état serveur, **reconnexion** & sauvegarde après chaque salle.
- **Sécurité** : HTTPS/TLS, **aucune donnée perso**, avatars anonymes, logs minimaux.
- **Fiabilité** : endpoints idempotents, heartbeats, bouton "reprenre partie".

Contenu & IA (plus tard)

- Banque de contenus **data-driven** (JSON) pour varier questions et salles.
- **Option IA** future : générer variantes pédagogiques depuis des fiches validées.

Livrables (Semaine 1 → 3)

- **S1** : scénario détaillé (6 salles), prototypes UI fil de fer, table de contenus (leçon → défi → récompense).
- **S2** : puzzle 1–3 jouables, serveur de session, sauvegarde.
- **S3** : puzzle 4–6, débrief pédagogique, QA accessibilité, doc d'exploitation.

Backlog "à faire" (checklist rapide)

- [] Écrire 6 mini-leçons (texte + images).
- [] Designer 6 puzzles coop (infos complémentaires).
- [] Implémenter inventaire & timer "air".
- [] Débrief final (ce que j'ai appris / mes choix).
- [] Multijoueur (création/salon, reprise, logs minimes).
- [] Tests accessibilité & temps réel.