

One Way Out

Membres du groupe : CHIBANI BAHY Mohammed & BENLAADAM Ylan & DIALLO Mamadou Lamine

Résumé du projet

Nous souhaitons réaliser un **jeu collectif projeté sur grand écran**, conçu pour être joué par un **petit comme un très grand nombre de participants (de 2 à plus de 200)**, tous réunis dans une même salle, comme un amphithéâtre ou une salle de cours.

Le principe du jeu est volontairement **simple, lisible et accessible**. Une **entité unique** une voiture ou un vaisseau spatial - avance automatiquement sur un parcours visible par tous. Durant cette progression, sa **barre de vie diminue progressivement**, ce qui impose une pression constante sur les joueurs.

À certains moments clés du parcours, l'entité arrive à un **embranchement**. Le jeu se met alors brièvement en pause et un **vote collectif** est lancé. Les participants disposent d'un temps limité pour choisir la direction à adopter : **aller à gauche, continuer tout droit ou aller à droite**.

Chaque joueur vote à l'aide de son **téléphone**, utilisé uniquement comme **manette** à trois boutons. Le téléphone ne sert jamais d'écran d'information : **toutes les informations importantes (vie, votes, chronomètre, progression)** sont affichées sur le grand écran commun.

Le temps de vote est initialement fixé à **10 secondes**, puis **diminue progressivement au fil de la partie**, afin d'augmenter le dynamisme et la difficulté du jeu, sans jamais descendre en dessous de **3 secondes**. À la fin du compte à rebours, le **choix majoritaire** est appliqué et l'entité reprend immédiatement sa progression.

Si la direction choisie est la bonne, le groupe est récompensé par un **gain de vie** ou un bonus. En cas de mauvais choix, la **barre de vie diminue**. Une règle supplémentaire peut être ajoutée : les joueurs ayant voté pour la mauvaise direction sont **éliminés des votes suivants**, ce qui renforce la notion de responsabilité individuelle au sein de la décision collective.

Le but du jeu **est de terminer le niveau sans perdre toute la barre de vie**, tout en obtenant le meilleur score, basé sur la distance parcourue et les bons choix effectués.

Le jeu repose ainsi sur la **prise de décision collective**, la **coordination du groupe** et la **gestion du risque**. Il est conçu pour rester **fluide, compréhensible et jouable**, quel que soit le nombre de participants.

Objectifs du projet

- Proposer un jeu réellement adapté à un **contexte de salle de cours ou d'amphithéâtre**
- Permettre la participation simultanée d'un **grand nombre de joueurs**
- Favoriser l'**interaction collective**, les échanges et la coordination
- Garantir une **prise en main immédiate**, sans règles complexes
- Assurer la compatibilité avec **tous les téléphones**, sans installation d'application
- Mettre en avant la **réflexion collective**, en exploitant des indices pour identifier le bon chemin

Originalité du projet

Ce projet s'inspire des jeux de parcours et de prise de décision, tout en les adaptant à un **contexte massif colocalisé**, rarement exploré dans le jeu vidéo. Contrairement aux jeux classiques où chaque joueur contrôle un personnage distinct, ici **l'ensemble du groupe contrôle une seule entité**.

Ce choix de conception permet d'éliminer les problèmes de lisibilité et de repérage liés à un grand nombre de joueurs à l'écran, tout en conservant un **fort dynamisme** grâce au temps de vote limité et à la pression exercée par la barre de vie.

Le jeu transforme ainsi un groupe de joueurs en un **acteur collectif unique**, où chaque décision résulte d'un consensus ou d'un désaccord du groupe.

Illustration :

