

Membres du groupe : CHIBANI BAHI 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 :

