

Kamil Nahouri - Aymeric Thevenot

Pitch:

Chasse au trésor chronométrée

Le(s) joueurs sont amenés à prendre part à une chasse au trésor où un nombre définis d'éléments sont à retrouver dans la ville. Ces éléments sont disposés à des endroits spécifiques de la ville et doivent être retrouvés dans un temps imparti. Pour ce faire, les joueurs ont à leur disposition les emplacements des caméras de surveillance de la ville, qui leur dévoileront l'emplacement approximatif de l'objet à retrouver. Lors de l'activation de la caméra, selon l'orientation du joueur, un son spécifique à l'objet se fait entendre, signalant au joueur qu'il est dans la bonne direction.

Chaque objet débloque (grâce à un QR code caché dessus) l'accès à une ultime caméra de surveillance menant à l'objet de la quête.

Sachant qu'il y a de nombreux objets à trouver et ce dans un temps imparti très court, il est très difficile de réunir seul tous les fragments du puzzle, poussant à un jeu coopératif à travers la ville. Il est important de souligner qu'il n'est pas nécessaire de trouver tous les fragments pour déduire l'emplacement du dernier objet.

Ce jeu est accessible et ne requiert qu'un smartphone avec la wifi/3G etc... et permet dans ses potentielles applications, la possibilité pour les joueurs de créer leurs propres parcours.

Le scénario (à définir) mettra en scène des objets du passé d'Angoulême, emblématiques de la ville.