

Le but serait de recréer la situation classique dans le cinéma de la cabine téléphonique qui sonne dans la rue, attirant un passant dans une situation dangereuse à laquelle il n'est pas préparé. En s'inspirant d'un jeu comme Keep talking and nobody explodes, cette expérience vise à faire collaborer à distance les participants au jeu et les passants des rues d'Angoulême.

Déroulé d'une partie :

On donne aux participants un lieu isolé auquel se rendre dans la ville.

Il doit s'y rendre par lui même.

Une fois sur place, il découvre un dispositif, comportant des informations et un micro.

La situation lui est expliquée : la ville est située au dessus d'un volcan et celui-ci va entrer en éruption.

Il doit utiliser le micro pour partager ses instructions avec un partenaire afin d'activer un dispositif scientifique de "déséruption" d'urgence.

L'enregistrement du micro est transmis dans une rue fréquentée, le joueur doit donc demander de l'aide à des passants (qui auront aussi leur set d'instructions).

Cordialement,
François Rivoire