

## Jouet vidéo : La coopération

Nombre d'utilisateurs possible : autant que voulu. La configuration du jouet (taille, nombre de poignées) peut s'adapter à la quantité d'utilisateurs simultanés.

### Principe :

- Un rectangle représente **l'aire de jeu**. Cette aire de jeu est traversée de part en part par des **barres verticales et/ou horizontales** qui la quadrillent.
- Des **poignées** qui ressortent de l'aire de jeu permettent à chaque utilisateur de manipuler l'une de ces barres, à la façon d'un baby-foot.
- À la différence du baby-foot, les poignées peuvent aussi être utilisées pour translater la barre sur le côté, au lieu de simplement la faire avancer et reculer.
- Sur l'aire de jeu, sont disposées, dans chacune des « cases » formées par le croisement des barres, **des balles qui bougent** en ligne droite à vitesse constante **et qui rebondissent** à angle droit sur le premier obstacle venu (barre ou rebord de l'aire de jeu).

### Conséquence :

- L'utilisateur, en translatant sa barre, peut offrir **plus ou moins de place** à une balle pour rebondir, ce qui va **augmenter ou diminuer la cadence** à laquelle elle va rebondir.
- En reculant sa barre, il peut créer un petit espace pour permettre à une balle de passer **d'un compartiment à un autre**.

### Commandes :

- Chaque joueur dispose d'une **manette**, pour diriger la poignée de sa barre au **joystick**.
- Sous Flash, ce système est difficile à mettre en place. C'est pourquoi le premier prototype ne supportera que **trois joueurs** : un qui joue avec ZQSD, un avec les flèches directionnelles, et un à la souris (drag'n'drop).

### Accroître l'effet ludique :

- Sons, lumières et couleurs !
- On peut, par exemple, donner à chaque balle un **effet sonore différent...**
- ...Ou assigner un **effet lumineux de couleur différente** à chaque barre.