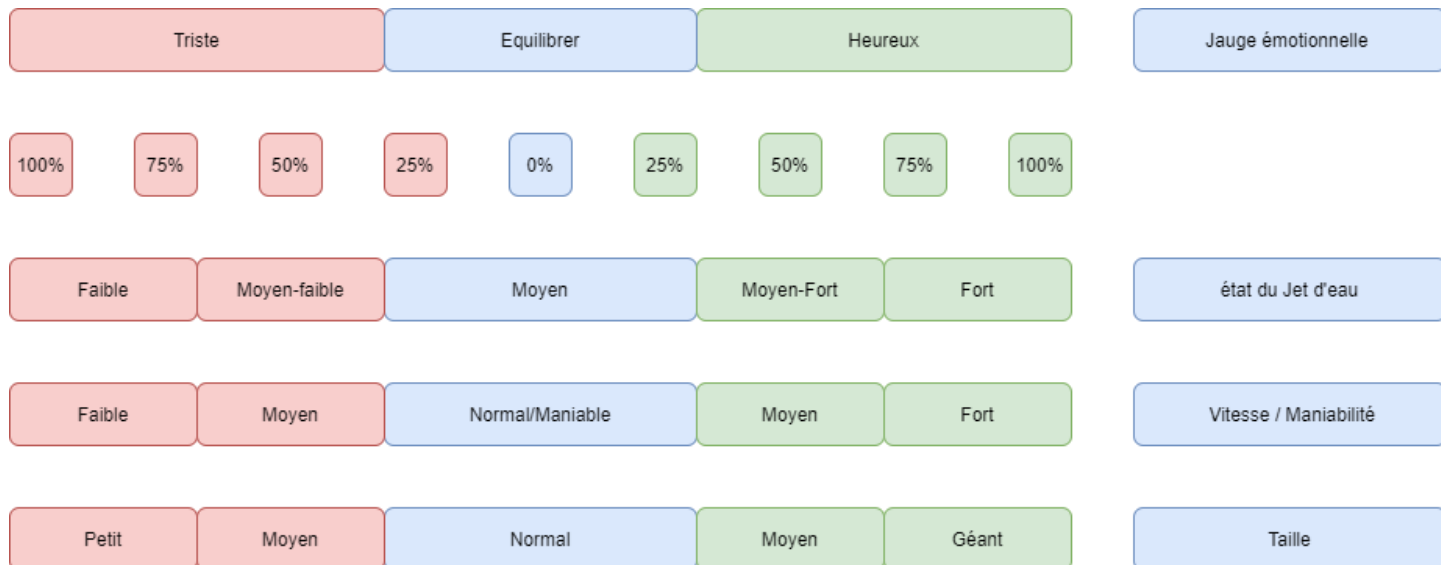


PinPon l'éléphant

Donc la créature c'est un éléphant pompier géant



Le But du jeu:

- Jeux de score ou l'on doit tenir le plus longtemps possible
- Le score augmente au fil du temps
- Pour tenir le plus longtemps possible il faut que la jauge émotionnelle reste **équilibré**
- plus le temps passe plus le rythme/pacing du jeu s'accélère
- Plus la jauge est Heureuse > plus le village augmente > plus le score augmente vite > plus le nombre et la vitesse d'apparition des feux augmentent
- Plus la jauge est Triste > plus le village diminue > le score augmente plus lentement > moins il y aura de feux
- Si La jauge est à 100% Soit heureux soit triste le jeu se termine > **Perdu**
- Si le village a entièrement brûlé le joueur perd aussi > **Perdu**
- Si c'est 100% heureux son euphorie va tout détruire > **Perdu**
- Si c'est 100% triste le village s'en va et pinpon pleure dans un coin en PLS > **Perdu**
-

la jauge émotionnelle :

- La jauge est la principale guide de progression du jeu
- Si Pinpon collisionne avec un villageois ou une maison ça le tue/détruit > sa jauge augmente le côté triste
- Si Pinpon éteint le feu d'une maison > sa jauge augmente le côté heureux
- Si on le nourrit bien sa jauge penche vers Heureux
- Si on le nourrit mal sa jauge penche vers Triste
- Si une maison est entièrement brûlée ça ne change rien à la Jauge

Listes Personnages :

- PinPon l'éléphant pompier géant
- Les villageois / Village

Les villageois/village :

- Il se génère au fur et à mesure du temps
- Ils se déplacent de façon random, il sautille sur place de temps en temps lol

- Le village spawn de façon aléatoire au début de la partie > avec un certains nombre de maisons
- Si la jauge émotionnelle penche sur le côté heureux alors le village augmente
- Si la jauge émotionnelle penche sur le côté triste alors le village diminue
- Les maisons prennent feu de temps en temps, (les villageois sont mauvais en cuisine)
- Après qu'un feu soit éteint les maisons se réparent

Pinpon L'éléphant :

- Son but premier est d'éteindre les maisons en feu
- Il est le personnage que l'on déplace dans le jeu
- Il a une jauge de stock d'eau
- Si le stock d'eau est vide il faut le remplir en cliquant sur un étang
- La pression du jet d'eau dépend de sa jauge émotionnelle et du joueur
- La pression du jet d'eau est plus forte si Pinpon est heureux
- La pression du jet d'eau est moins forte si Pinpon est triste
- Quand il doit éteindre des maisons Pinpon doit esquiver les maisons et les villageois sinon la jauge ira vers triste
- S'il est heureux il grandit/grossit mais s'il est triste il maigrit/rétrécit
- Plus il est heureux plus il va avancer vite et donc sera moins maniable et écrasera plus vite des villageois et des maisons
- Plus il est triste plus il va avancer lentement et donc atteindra moins vite les maisons en feu

Le Jet d'eau :

- Il a plusieurs état : **Faible**, Moyen-Faible, **Moyen**, Moyen-Fort, **Fort**
- Il a un certains stock d'eau (jauge de munitions/stock d'eau)
- La pression du jet d'eau est plus forte si Pinpon est heureux
- La pression du jet d'eau est moins forte si Pinpon est triste
- Plus il est heureux plus le stock grandit
- Plus il est triste plus le stock rétrécit
- Si le stock est vide, il n'y a plus de jet d'eau tout court
- La baisse du stock n'influe pas sur l'état/puissance du jeu d'eau
- Pour activer le jet il suffit d'appuyer sur la touche "**espace**"
- Plus la **touche** reste appuyé longtemps plus la pression augmente
- Si on **relâche** la touche alors la pression diminue

La caméra :

- La caméra se déplace avec **Z,Q,S,D**
- La caméra est en vue Top Down Plongé

Le déplacement :

- Il suffit de faire un **clique souris** quelques part sur la map et Pinpon va en ligne droite vers ce point
- Si on fait **Shift** clique alors cela met un point de passage/flag

La jauge de nourriture : (c'est le dernier moyen pour équilibrer la jauge émotionnelle)

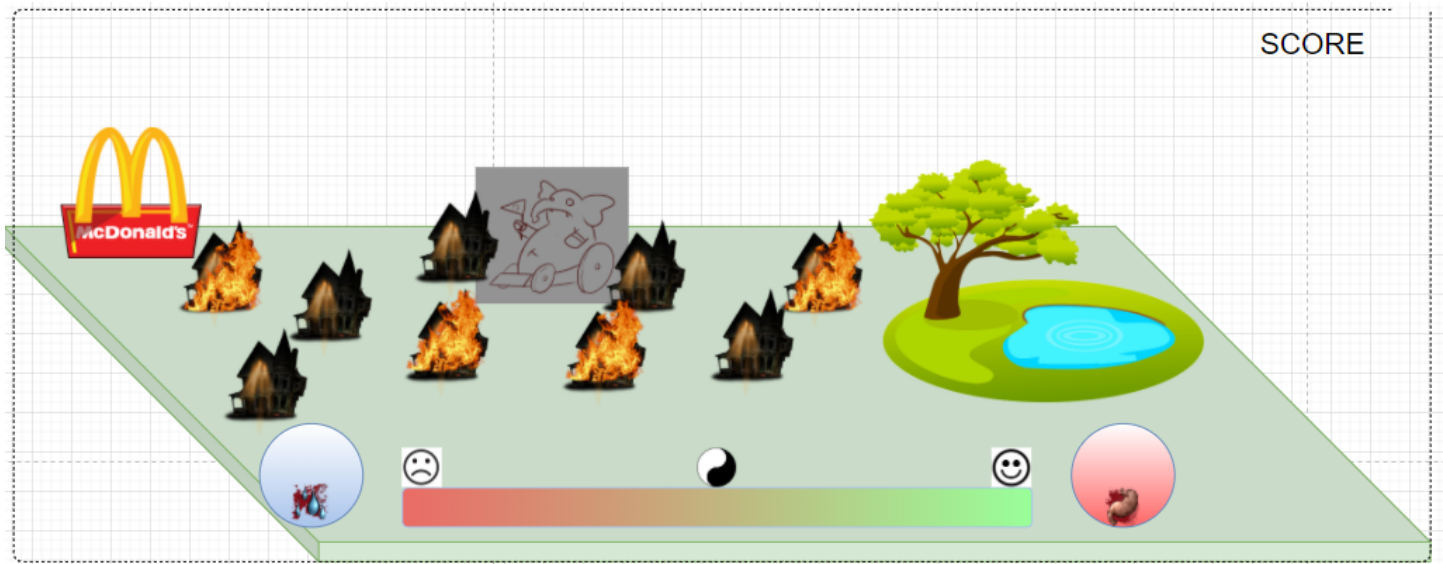
- Il a une jauge de faim car tout effort, mérite du réconfort et il aime manger
- Quand Pinpon n'est pas en train de sauver le monde il a faim
- Si on le nourrit quand il a faim la jauge penche vers le côté heureux
- Si on ne le nourrit pas quand il a faim la jauge penche vers le côté triste
- Pour nourrir Pinpon il suffit de cliquer sur la réserve de nourriture et il mangera tant qu'il y sera

Attention ! :

- Durant une partie il faut faire attention à toujours être équilibré vis à vis de la jauge émotionnelle.

- Si la jauge progresse trop vers le heureux il faudra tout de même penser à le rendre triste au risque de perdre la partie car il deviendra incontrôlable, donc en écrasant des maisons ou en laissant sa jauge de faim vide.
- Si au contraire la jauge progresse trop vers la tristesse alors il faudra arrêter d'écraser des maisons/villageois (c'est pas bien sa !) et il faudra bien le nourrir pour le rendre heureux
- la difficulté réelle du jeux c'est le rythme /pacing qui s'accélère au fur et à mesure du temps = le nombre de fois que la probabilité qu'un feu se déclare augmente > donc plus le temps passe plus y aura de feu en toute logique
-

exemple dégueulasse d'UI



Liste des animations :

plus il est heureux plus il est euphorique et rapide / plus il est triste plus il est déprimé et lent

- animation de déplacement version super heureux
- animation de déplacement version Normal
- animation de déplacement version super triste

Il ne peut pas utiliser le jet d'eau quand il se déplace

- animation de jet d'eau version super heureux ?
- animation de jet d'eau version Normal
- animation de jet d'eau version super triste ?
- animation choquée quand il écrase une maison/villageois ?
- animation de fierté quand il a fini d'éteindre une maison ?
- animation de récupération d'eau
- animation de récupération de bouffe (peut être la même que pour l'eau)
- animation de défaite heureuse complètement euphorique voir débile ?
- animation de défaite triste il pleure a chaude larme comme un bébé ?

Liste D'UI :

- Jauge de stock d'eau avec icône d'eau
- Jauge de stock d'eau avec icône d'eau version qui est vide (qui clignote)

- Jauge de faim avec icône de faim
- Jauge de faim avec icône de faim version qui est vide (qui clignote)
- Jauge émotionnelle
- icône d'équilibre
- icône heureux
- icône triste
- score

Menu

- Boutton Play
- Boutton credit
- Boutton Options
- slider sound global
- slider musique ?
- slider SFX ?

Liste de sound :

- Jet d'eau puissant
- Jet d'eau normal
- Jet d'eau faible
- sound déplacement rapide sur roulette
- sound déplacement lent sur roulette
- sound déplacement normal
- villageois qui crie
- villageois qui se fait écraser
- maison qui se fait détruire
- maisons qui brûle
- maisons détruite
- maisons sauver
- bruit de quand Pinpon de quand il mange
- bruit de Pinpon de quand il se remplit d'eau