

Part I

Présentation générale

1 Philosophie

Qu'y a t'il de mieux qu'une poule? Plein de poules. Qu'y a t'il de mieux que plein de poules? Plein de poules droguées et aggressive. Pourquoi etre serieux quand on peut déconner? A l'origine il s'agissait d'un délire pour une ludumhare. Il fallait faire un petit jeu utilisant une arme inhabituelle. Bien evidement la premiere idée venu à l'esprit est d'etre un fermier lance du grain sur des zombies qui approchent pour que ses poules les picorent à mort. Le tout avec une musique homemade de cotcotement de poules sur le theme de la chevauchée des valkyrie de Wagner. bref un bon délire qui a donné envie de continuer "la liscence".

2 Questions fréquentes

2.1 Qu'est-ce que ce jeu?

Il s'agit d'un jeu de fuite de type survival. Les protagonistes doivent fuir une menace sans se faire attraper. Avec un style RPG, les protagoniste doivent se déplacer sans bruit pour ne pas attirer les poules.

2.2 Où le jeu se passe t'il?

Le jeu se passe sur Terre. Different enironnement se succederont tels qu'un centre commercial, un aeroport, une gare, une ferme, etc. Il s'agit d'environnement classique mais apres apocalypse.

2.3 Qu'est ce que je contrôle?

Je controle un jeune enfant sur les épaules de son pere.

2.4 De combien de personnage ai-je le contrôle?

Je controle que le pere et l'enfant comme une seule entité.

2.5 Quel est le but du jeu?

Le but est simple: fuir!

2.6 Qu'est-ce qui rend ce jeu different?

L'univers: totalement loufoque et décalé mais avec une vraie histoire. Le principe n'est pas de tirer sur tout ce qui bouge mais simplement de fuir, sans se faire rattraper. La gestion du bruit est très importante.

Part II

Mécaniques de jeu

3 Gameplay

3.1 Description générale

Le personnage se deplace sur un plan en 2D vue de haut, il a ainsi possibilité de se déplacer vers le haut, le bas, la gauche et la droite. Une indication montrera au joueur la source de chaque bruit sous forme d'un cercle coloré dont le centre est la source. Le cerle sera plus ou moins gros et plus ou moins rouge en fonction de la distance et l'intensité du bruit. Il serait interessant également de gerer les obstacles qui attenueront ou amplifieront plus ou moins les sons.

3.2 Les flux du jeu

progression, partie typique, deroulement d'une partie, défis...

3.3 Les éléments du gameplay

Le joueur pourra interagir avec son environnement tel qu'ouvrir des portes, pousser des objets pas trop lourd, porter un objet et le lancer. Il aura la possibilité de se reposer, manger, etc pour regenerer sa vie, sa vigueur.

Le joueur devra gerer bien evidement le bruit qu'il fait mais sa fatigue et sa faim. les phases de recherche de nourriture et les phases de repos seront importantes.

Le joueur pourra lancer des objets au loin pour y attirer les poules avec le bruit. Le joueurs pourra également mettre du grains par terre pour attirer les poules et passer discretement plus loin.

3.4 Données statistiques et physiques

3.4.1 Les statistiques du personnage

- Furtivité: Plus la furtivité est élevée et moins l'on genere de bruit lors des déplacements
- Santé: à 0 on meurt. Plus la santé est basse et moins on se deplace vite et plus la fatigue augmente vite.

- Folie: Plus la folie est élevée et plus on a de chance de faire du bruits (un cri, un pleur, une réaction de peur). La folie augmente quand on attire les poules, quand on fait un gros bruit d'un coup (objet qui tombe par exemple ou un coup de tonnerre, etc). À l'inverse la folie diminue quand on dort, que l'on a pas eu de souci depuis un moment.
- Fatigue: plus la fatigue est élevée, moins on se déplace vite. On diminue la fatigue par le sommeil
- Faim: plus la faim est haute est plus on se fatigue vite et moins on est furtif (possibilité de gargouilli). Quand la faim est au maximum, on perd des pv. Pour reduire la faim, il faut manger...

3.4.2 Les déplacements

Les déplacements se font vers le haut, le bas, la gauche et la droite. Il faut pouvoir gerer la vitesse de déplacements (possible facilement avec un joystick de manette, a voir avec un clavier). Plus on se déplace vite et plus on fait de bruit. On sera ralenti les pieds dans l'eau, dans la boue, etc.

3.5 Description de l'IA

L'IA concerne principalement les poules. Elles se déplaceront en fonction du bruit. Plus un bruit est fort et près et plus elles se précipiteront sur la source. Si un bruit n'est pas intense, il y aura une chance qu'elles ne se déplacent pas tout de suite, si le bruit se repete elles arriveront.

Si aucun bruit ne survient, elles se dirigeront vers de la nourriture ou bougeront de façon aléatoire le cas échéant.