

# ChickHorn Panic

Un jeu par Florian Fasmeyer, Deni Gahlinger et Luca Srdjenovic

Type de jeu : Arcade, gestion, mini-jeu  
Vue : 3ème personne, vu de dessus (architecte)  
Graphiques : 3D Cartoon  
Technologies : Unity, Blender

Made with 



## Introduction

Vous êtes un fermier sur la paille. Ayant perdu tous vos animaux et vos espoirs vous recevez soudainement une boîte et une lettre d'un homme mystérieux prétendant être votre cousin de deuxième génération, un auto proclamé aventurier. En ouvrant cette boîte vous faites la découverte de dit chickhorn, des poulet licornes magiques ayant la capacité de se reproduire et de se multiplier à une vitesse extraordinaire. En extase face à cette découverte salvatrice vous commencez les préparatifs à l'élevage de ces bêtes mystiques, mais votre cousin vous prévient « Ces poulets émanent une odeur étrange attirant de nombreux dangers... et ils n'ont pas le moindre instinct de survie ! ».

## Modes de jeu

De manière générale, le but du jeu est de sauver la vie de vos chickhorns. Plus vous avez de chickhorns et plus il sera difficile de tous les gérer. La panique et le manque de temps sont au menu.

### 1. Mode histoire

Une suite de niveaux avec un scénario. Commençant par un tutoriel, amenant de plus en plus de dangers et objets à manipuler, permettant au joueur de progresser tout en apprenant les différentes astuces relatives à l'élevage de chickhorn.

### 2. Mode survie

Un enclos avec deux poulets. Vous perdez après avoir perdu plus de x poulets ou lorsque vous avez moins de deux poulets. La partie s'arrête quand vous perdez. Le but : Avoir le plus de poulets possibles à la fin de la partie. Un système de *scoring* est mis en place.

## Contrôles

Le joueur possède une vue en troisième personne, du dessus, tel une vue d'architecte. Le joueur peut attraper les poulets avec la souris et les déplacer. En fonction du niveau dans lequel se trouve le joueur, celui-ci peut avoir accès à une boîte à graines, permettant de prendre des graines en main et de lâcher celles-ci dans l'enclos, permettant de contrôler les mouvements d'un grand nombre de poules en même temps.

Le jeu se veut simple avec l'usage d'un minimum de touches. Il se peut que le jeu soit porté sur smart phones et autres machines portables.

## Menu

- Jouer mode histoire
- Jouer mode survie
- Options
  - Son : Musiques 0-100%, Effets sonores 0-100%
  - Difficulté : simple, moyen, dur
  - Reset par défaut
- Crédits
- Quitter

## Mobs et dangers

- **ChickHorn** : Les dit poulets à corne. Ils se déplacent de manière chaotique dans vos champs et ont un instinct de survie minimal. Ils se jettent sur les graines et évitent les loups, possiblement en se jetant d'une falaise ou sur des barrières électrifiées.
- **Loup** : Les loups se déplacent en ligne droite d'un bout à l'autre de votre élevage de poulets. Si le poulet n'est pas déjà attiré par des graines, celui-ci va chercher à éviter les loups. Le loup élimine les poulets avec lesquels il entre en contact.
- **Météorite** : Des météorites apparemment attirés par les chickhorns tombent du ciel. Ces météorites sont léthales pour les poulets, les aplatisant à l'impact. L'arrivée des météorites est télégraphiée par une ombre et un son de chute, 3 à 5 secondes avant impacte.
- **Barrières électrifiées** : Afin de protéger vos chickhorns, vous avez entouré votre champ de barrières électrifiées. Ces barrières sont efficaces pour repousser les bêtes lasses comme les ours (qui auraient vite fait de tout manger) mais ont l'inconvénient d'être extrêmement dangereux pour vos chickhorns, les grillant au contact. Miam !
- **Ravin** : il se peut que le terrain soit posé à bord d'un ravin ou ait des trous dans lesquels peuvent tomber les chickhorns... Ainsi va la vie.

## MVP (Minimum viable product)

- Reproduction des chickhorns
- Mouvements des chickhorns et autres mobs
- Sélection et déplacement des chickhorns et autres objets par ray tracing
- Chargement de niveaux
- Génération de dangers aléatoires en fonction d'un niveau de difficulté dynamique
- Création d'un menu avec options
  - Création d'un *game manager* pour gérer les options de jeu.
- Création d'un mode de jeu *survie* avec une condition d'échec et un tableau de scores
- Des modèles, sons, musiques et une skybox
- Pouvoir mettre le jeu en pause

## Produit idéal

- Options de difficulté dans le menu (en plus de la difficulté dynamique)
- Un mode de jeu *histoire* avec des cinématiques
- Animations pour les poulets et mobs
- Port du jeu sur machine portables/tactiles