



CHICKEN CUT.





REMERCIEMENTS

Nous voudrions exprimer notre reconnaissance à **Thierry SERDANE, Olivia LEVET** ainsi qu'à **Florian COSSART** pour nous avoir apporté le conseil technique et intellectuel tout au long de ce projet.

Nous voulons remercier spécialement à **Capucine NICOLA**, pour avoir pris le temps et la patience pour nous aider à créer des merveilleux bonnets pour notre projet.

L'EQUIPE



NIELISSON MENDONÇA
DA SILVA



GREGORY BALLE



DAVID GARCIA

SUJET ET CONTRAINTES

Contraintes par l'équipe pédagogique

- Proposer un jeu vidéo jouable avec un contrôleur alternatif

Contraintes par l'équipe de projet

- Le FUN factor doit être présente dans la réalisation du projet
- **Créer une réthorique gestuelle au travers d'un contrôleur alternatif**
- Un aspect visuel soigné dans le jeu - Combination de la 2D et 3D
- Pousser le plus possible la présentation visuel du contrôleur alternatif

CONCEPT DU JEU

Dans Chicken Out deux joueurs incarnent des poules. Le but du jeu est de survivre jusqu'à la fin du temps imparti afin d'accéder au niveau suivant. Chicken Out est jouable à deux joueurs·ses. Les participants auront un casque/bonnet avec un dispositif au sol qui permettra l'activation de l'action "picorer" grâce à un bec en peluche. Les autres actions, comme marcher, changer de direction et sauter seront réalisées grâce aux boutons installés sur la plateforme où les joueurs·ses resteront debout activant les boutons avec leurs pieds.

CONTEXTE

Dans Chicken Out les joueurs·ses incarnons une poule. Le but du jeu est de survivre pendant le temps imparti pour chaque niveau. En étant un jeu jouable à deux seulement, Les participants se serviront des deux dispositifs, un bonnet et une plateforme qui permettent l'activation des actions dans les jeu.

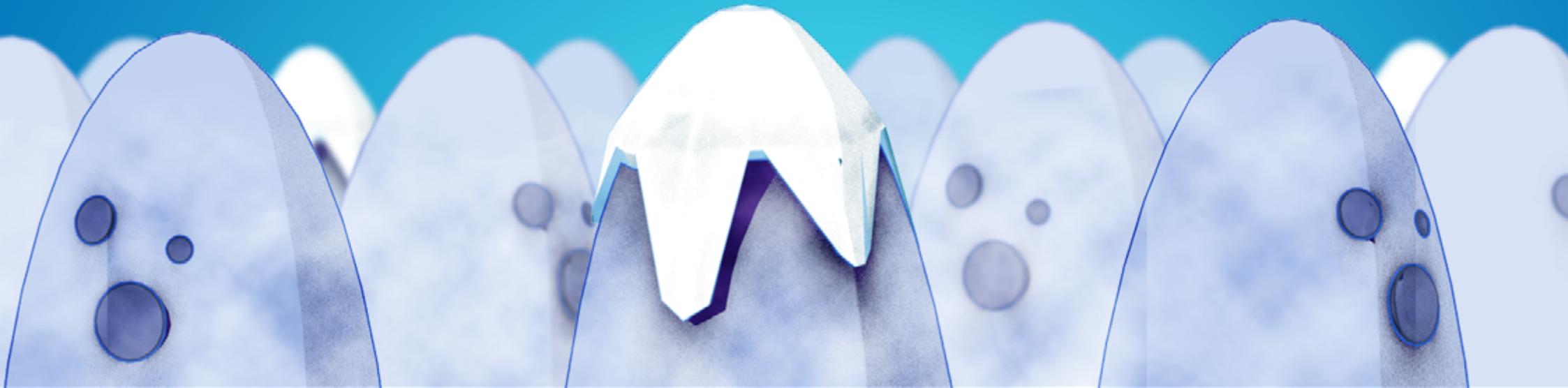


UNIQUE SELLING POINTS

- Le gameplay est simple, mais il est possible d'y rejouer plusieurs fois.
- Chicken Out est un jeu qui met le sollicite l'ensemble du corps corps
- Le contrôleur alternatif permet aux joueurs·ses de simuler les mêmes actions correspondantes dans le jeu.
- Système de récompense qui permet customiser les poules.



GESTION DE PROJET



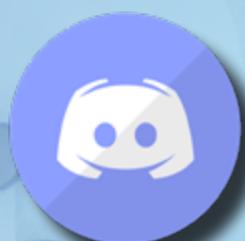
ORGANISATION D'ÉQUIPE



- Organisation des rôles
- Mise en place du backlog et de nos stories
- Gestion des tâches

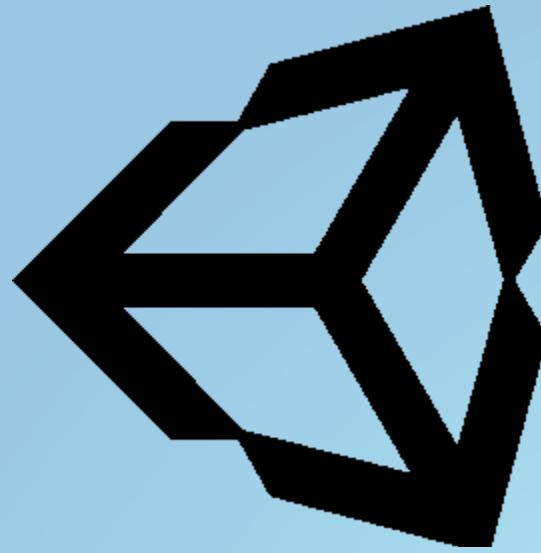


- Partage des documents officiels du projet
- Partage des assets du projet



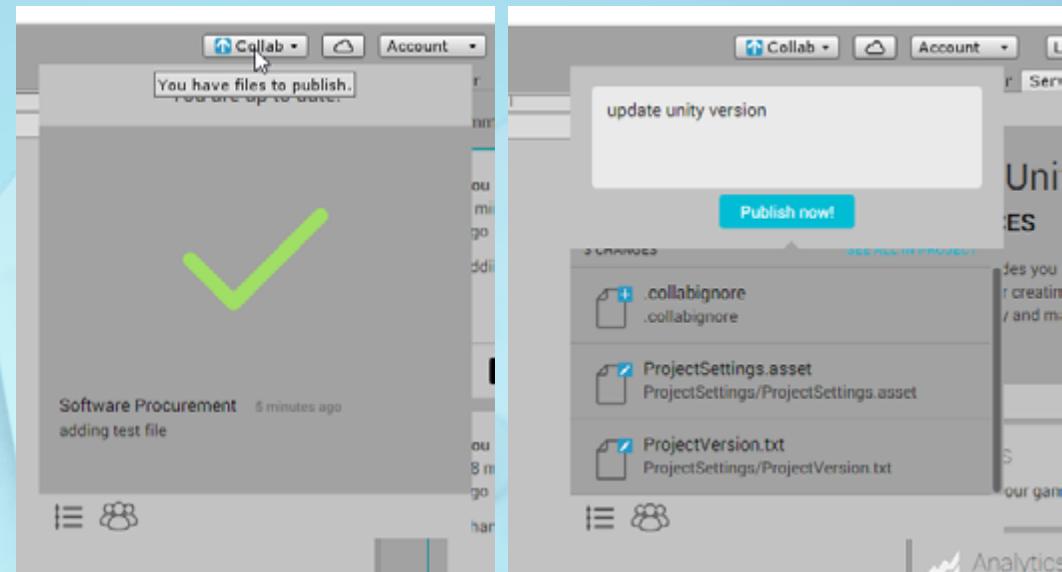
- Communication quotidienne par rapport au projet
- Partage d'information d'intérêt pour le projet

ORGANISATION DE PROJET



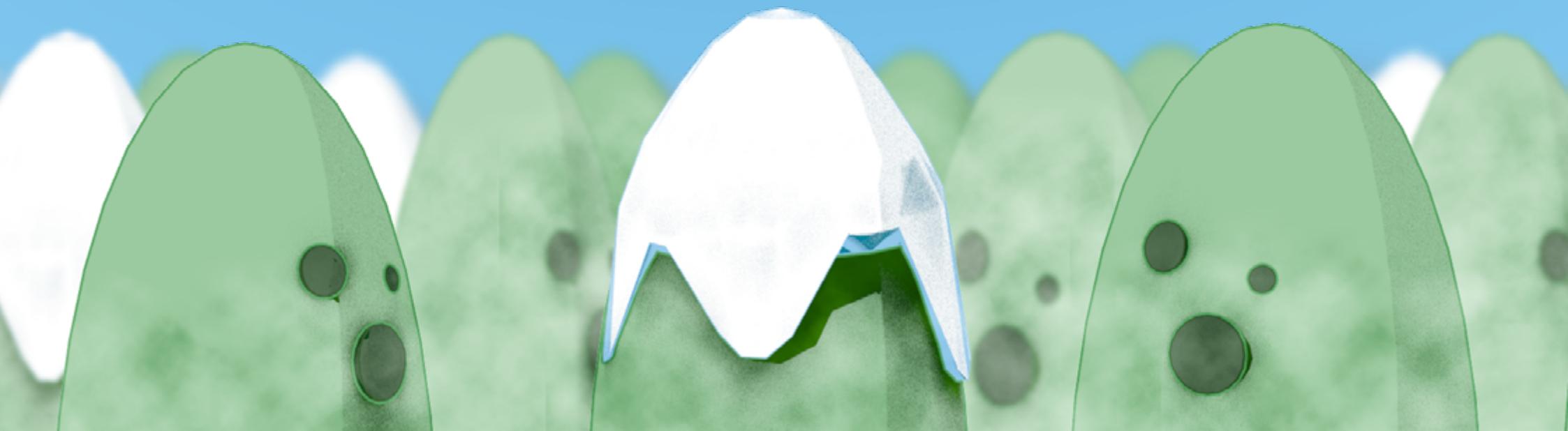
unity

- Jeu vidéo créé avec le moteur de jeu Unity
- Unity collab a été un grand outil de travail à distance
- Trois personnes peuvent travailler au même temps





GAME DESIGN



CIBLE

- PEGI 3
- Joueurs·ses et non joueurs·ses sont tous bienvenue!
- Tous qui aiment les jeux expérimentaux.

TRACE, MESSAGE, VALEUR

TRACE

Amusement - Découverte - Joie - Pression
- sensibilisation à la cause écologique- solidarité/sentiment de camaraderie- Le sens de l'équilibre au travers de la marche.

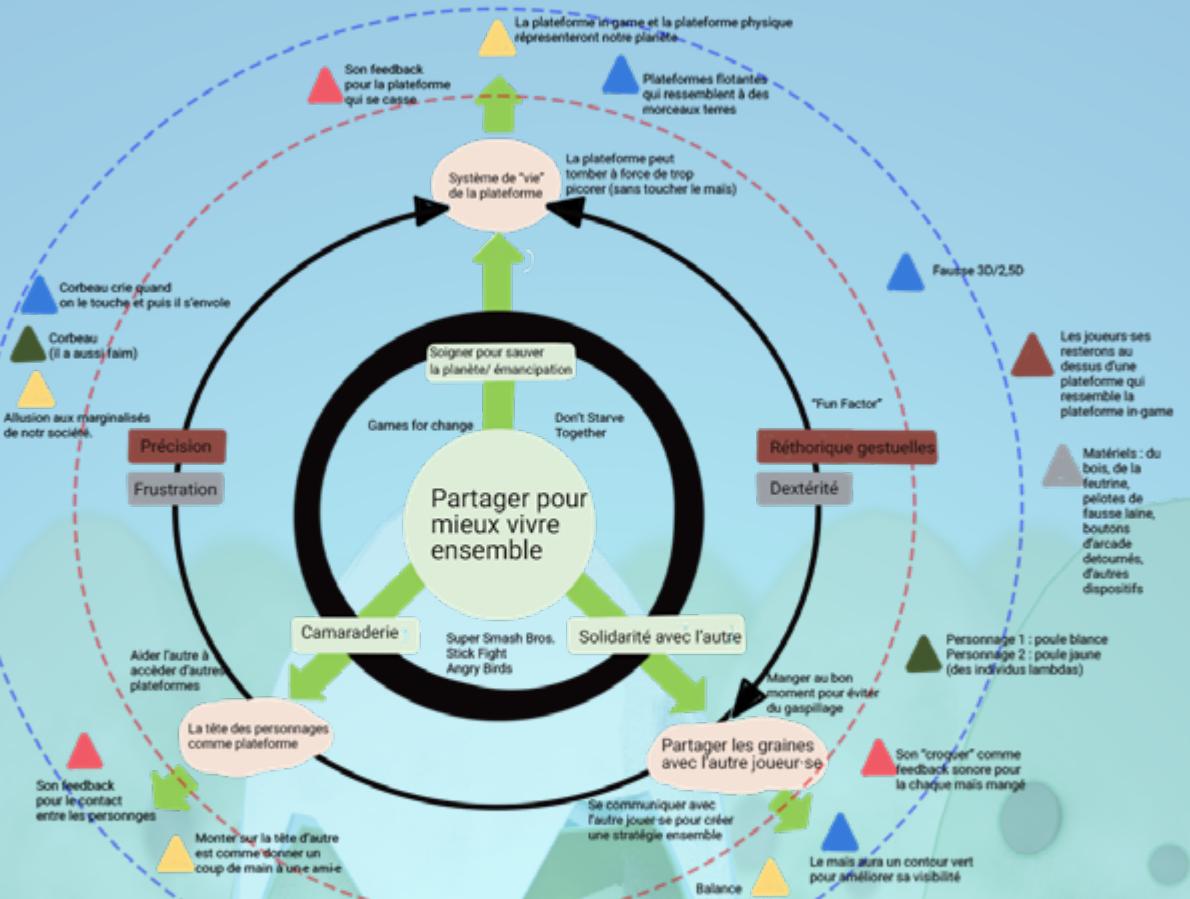
MESSAGE

“Si tu veux aller plus loin, cherche une **Main amicale**, elle t'aidera dans le chemin.”

VALEURS

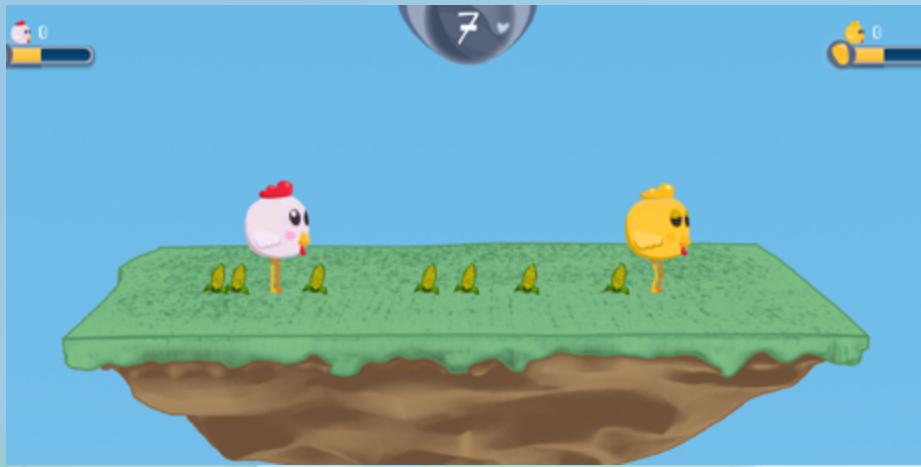
- Solidarité
- Patience
- Travail d'équipe
- Une personne d'action

Boussole rhétorique



GAMEPLAY - 3C

Caméra



- Vue de côté en 2D (Platformer classique)
- La caméra suit les joueurs·ses

Personnages



- Deux poules incarnées par les deux joueurs·ses
- Ils ont faim, nourrissez les!

CONTROLEUR ALTERNATIF



- Picorer



- Marcher/changer de direction



- Sauter

MÉCANOLOGIE

- Détournement boutons d'une borne arcade.
- boutons analogiques placés sur la plateforme qui permet de déplacer les personnages par appuis alternatif.
- deux pièces de cuivre dissimulées dans le bec et la graine envoient un input au moment du contact en ferment le circuit.



TYPE DE GAME PLAY

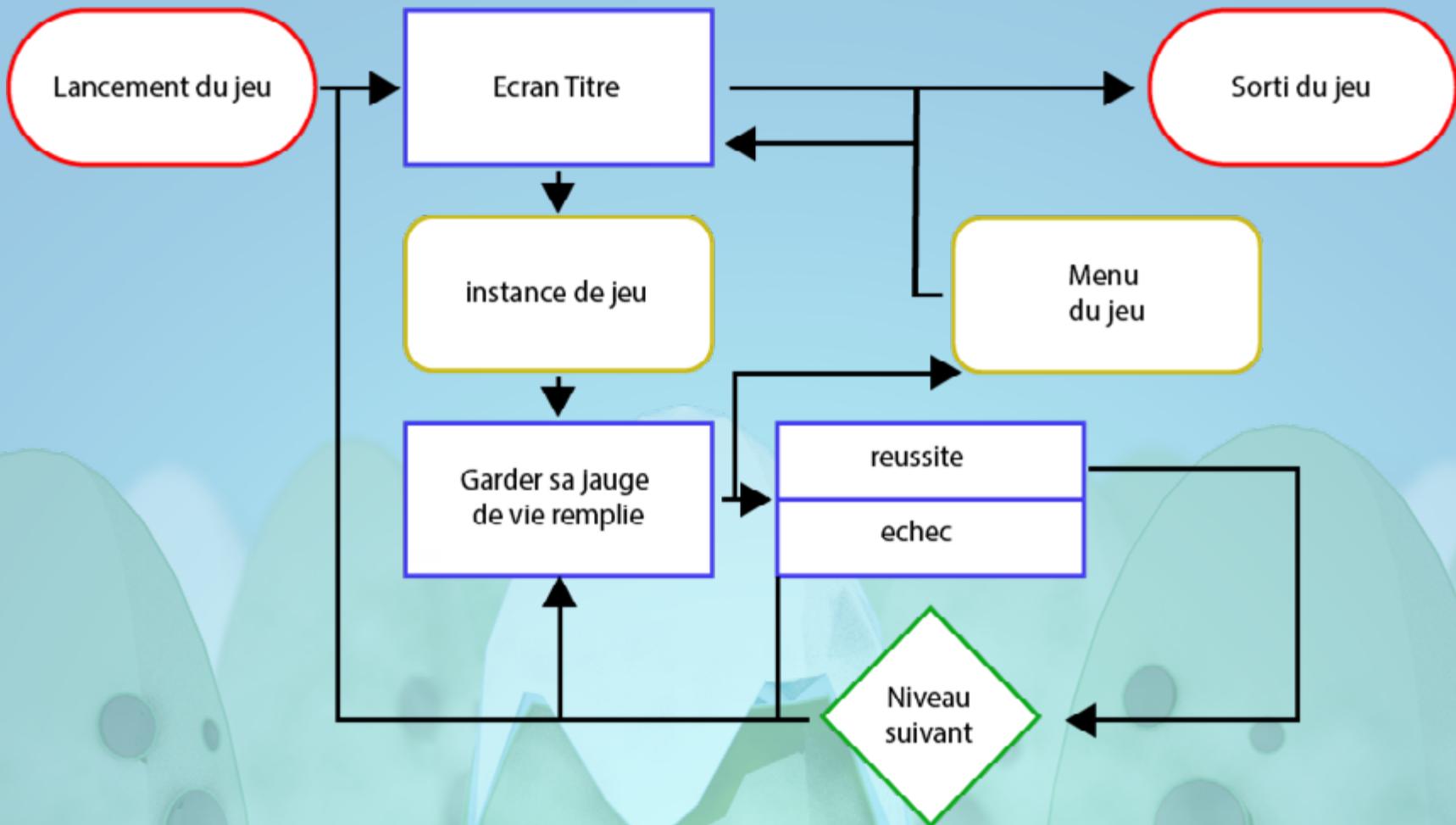
Survie - Cooperatif

- Partager le grain (gestion des ressources)
- Aider l'autre à atteindre une autre plateforme
- Atteindre d'autres plateformes grâce à des actions coopératives

Combat - Plateformes

- Manger toutes les graines au détriment de l'autre joueur·se
- Pousser l'autre joueur·se hors de la plateforme
- Casser une plateforme pour empêcher le mouvement de l'autre joueur·se

GAME FLOW



GAME FLOW

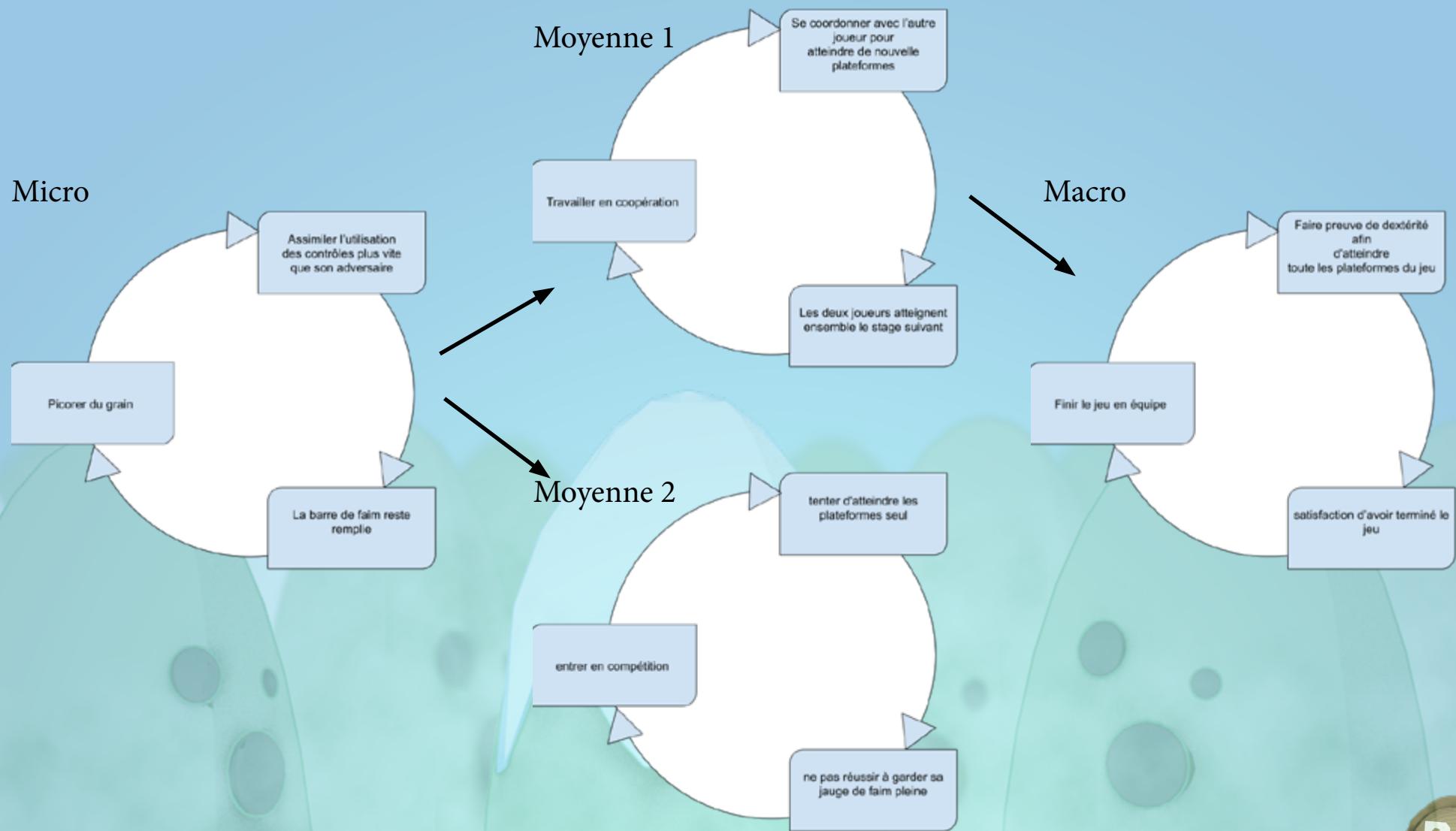
Accessibilité, narration

Le joueur accède au stage suivant en gardant la jauge de vie rempli. Au fur et à mesure du jeu, les ressources deviennent insuffisante pour nourrir deux poules, l'accès à de nouvelles ressources finit par nécessiter de la coopération entre les joueurs.

Le cœur de jeu

Les gallinacés peuvent se déplacer de gauche à droite, sauter ou picorer. Leurs jauge de vie diminue constamment. Pour survivre les joueurs évitent qu'elles ne se vident entièrement en consommant du grain. Si un joueur rate les grains il fragilise la plateforme sur laquelle il se tient.

BOUCLES DE JEU



MÉCANIQUES

Mecanique: sauter	Pas de défi	facile	standard	difficile	impossible
Distance entre plateformes (en pixel?)	jointe	1	2	3	4
Position du joueur	Au centre d'une large plateforme	À plus de deux saut des bords	À moins de deux saut des bords	À une extrémité d'une plateforme, à moins d'un saut de l'autre bord	Au centre d'une Plateforme de la taille de la poule
Fenêtre d'opportunité	Pas de plateforme	Plateforme fixe et accessible	Plateforme fixe et distante	Plateforme éloigné, travail d'équipe nécessaire	Plateforme inaccessible

MÉCANIQUES

Mecanique: Se déplacer	Pas de défi	facile	standard	difficile	impossible
Taille de la plateforme	Sans <u>bords</u>	Plateforme large	Plateforme standar (définir)	Plateforme de petite taille (définir)	Plateforme de la taille d'une poule
Position du joueur	Au centre d'une large plateforme	Éloigné des bords d'une plateforme	Proche des bords d'une plateforme	Au bord d'une plateforme étroquée	Touche les deux bords d'une plateforme

MÉCANIQUES

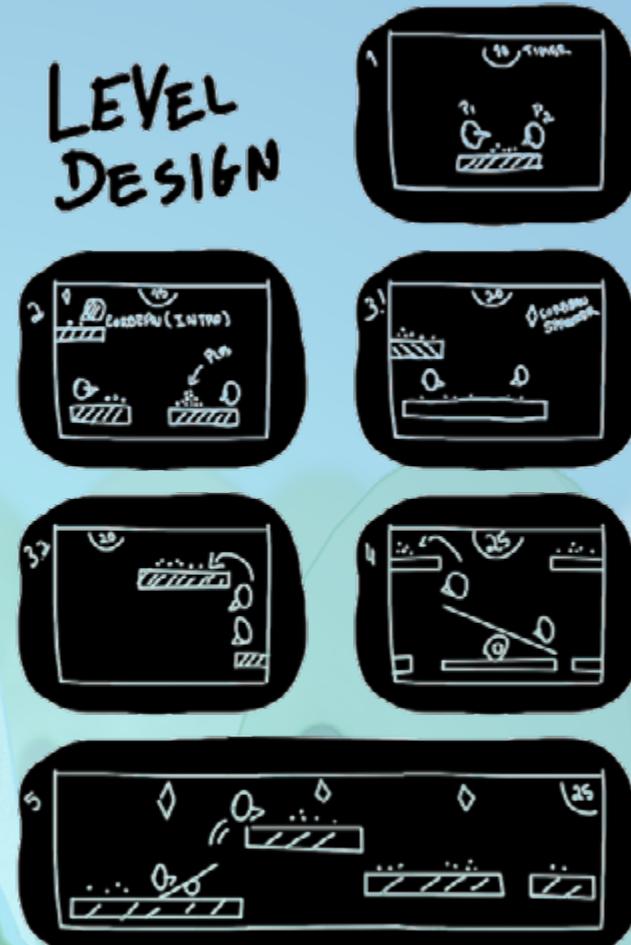
Mecanique: Picorer	Pas de défi	facile	standard	difficile	impossible
Fenêtre d'opportunité (espace de déplacement)	Aucun risques de chutes	Plateforme large	Extrémité d'une plateforme	Plateforme étriqué	Au dessus du vide
Stabilité de la plateforme	Plateforme indestructible	Plateforme en bon état	Plateforme ayant subit des dégâts	Plateforme proche de la destruction	Plateforme à un coup de la destruction

MÉCANIQUES

Mecanique: Gestion de graines	Pas de défi	Facile	Standard	Difficile	Impossible
Cooldown du spawning du Corbeau	Pas de spawner	Un corbeau toute les minutes	Un corbeau toute les 30 seconde	Deux corbeaux Toute les 30 secondes	Spawn en continu
Nombre de graines par m ²	infinie	trois	une	Une graine pour tout le niveau	aucune
Distance entre les graines	Coller les un au autres	Séparer de quelque pas	Une demi douzaine par plateforme	Une graine à l'autre bout du niveau	Aucunes graines
Taille de la plateforme	Même taille de la poule	Plateforme deux fois plus grande qu'une poule	Taille standard	Grande plateforme	Plateforme infinie

LEVEL DESIGN

Le premier niveau sera le plus simple possible, afin de voir la réaction des joueurs-ses et comment ils vont se comporter face à un jeu qui semble être compétitif. À partir du niveau 3, les plateformes seront plus complexes. Ainsi, les joueurs comprendront que la coopération et le partage des ressources constituent leurs seule stratégie de survie.



CONDITIONS ÉCHEC / RÉUSSITE

Condition de réussite

Le joueur gagne si à la fin du timer il possède encore une jauge de vie remplie.

Condition d'échec

Le joueur perd la partie si son personnage tombe dans le vide, ou si par le fait du deuxième joueur (ou du corbeau) il ne parvient pas à obtenir assez de grain pour rester en vie.

SIGNES ET FEEDBACK

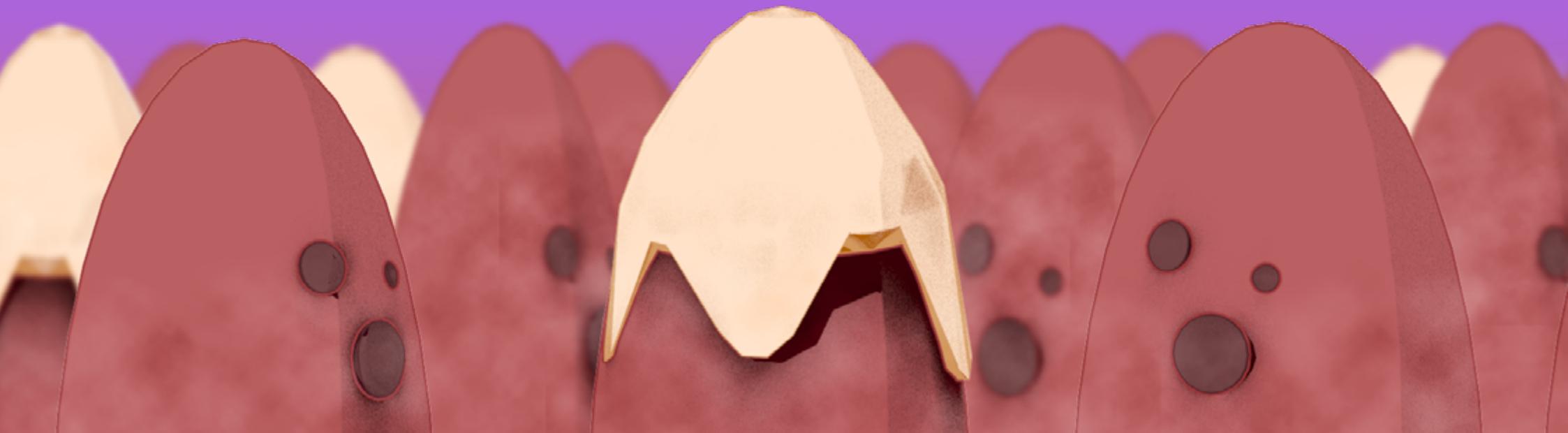
Feedbacks :

- Joueur·se picore un grain = Son qui indique que l'action est réussie
- Joueur·se picore le terrain = Son bruit d'effritement, la plateforme est affaiblie
- Tomber de la plateforme ou Niveau pas réussi = Son “Chicken Out” qui indique l'échec du Joueur·se

Signes :

- Les graines sont en surbrillance pour indiquer les éléments à manger par les Poules
- Une jauge de vie qui indique l'énergie qui reste aux Poules.
- Un chronomètre qui indique combien de temps reste à survivre.

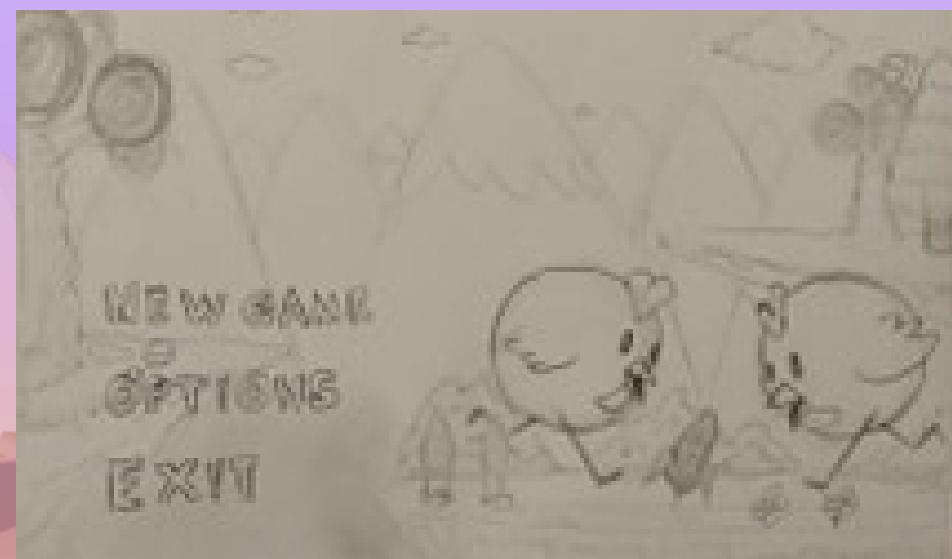
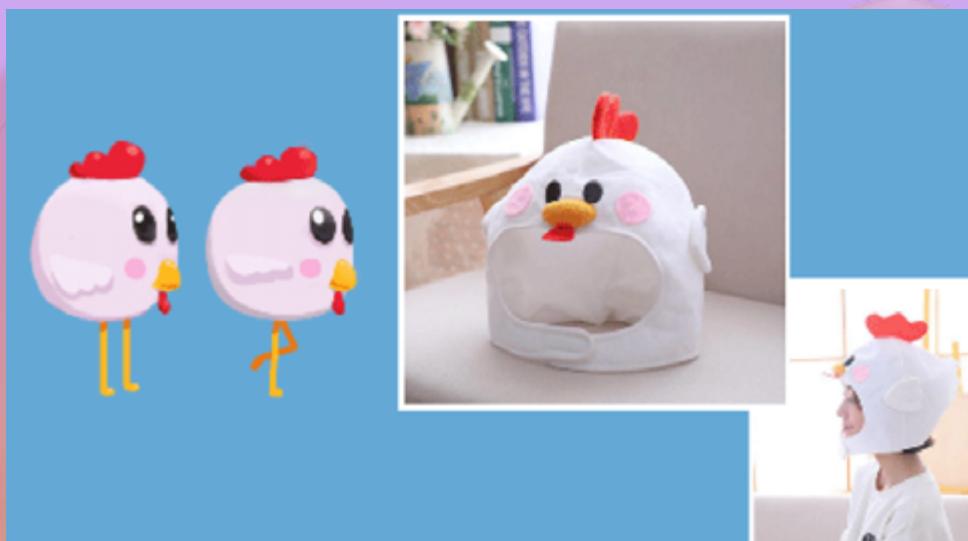
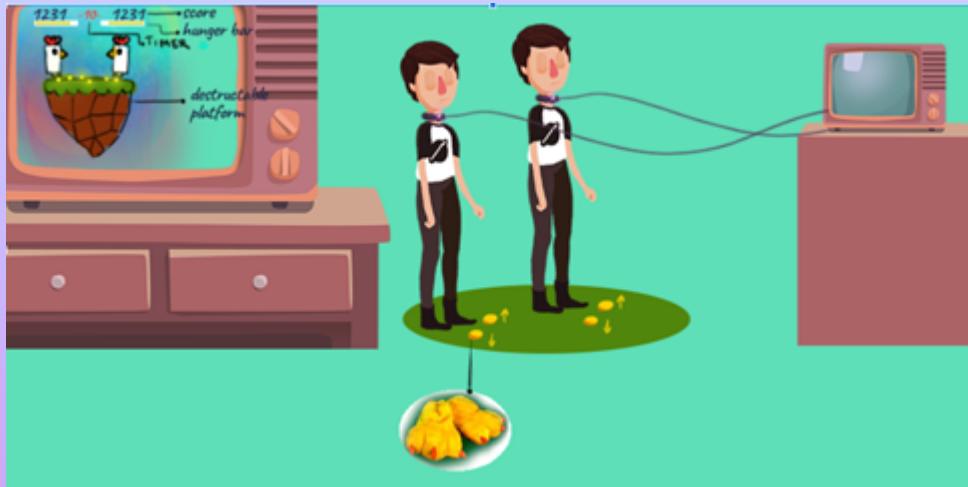
DIRECTION
ARTISTIQUE



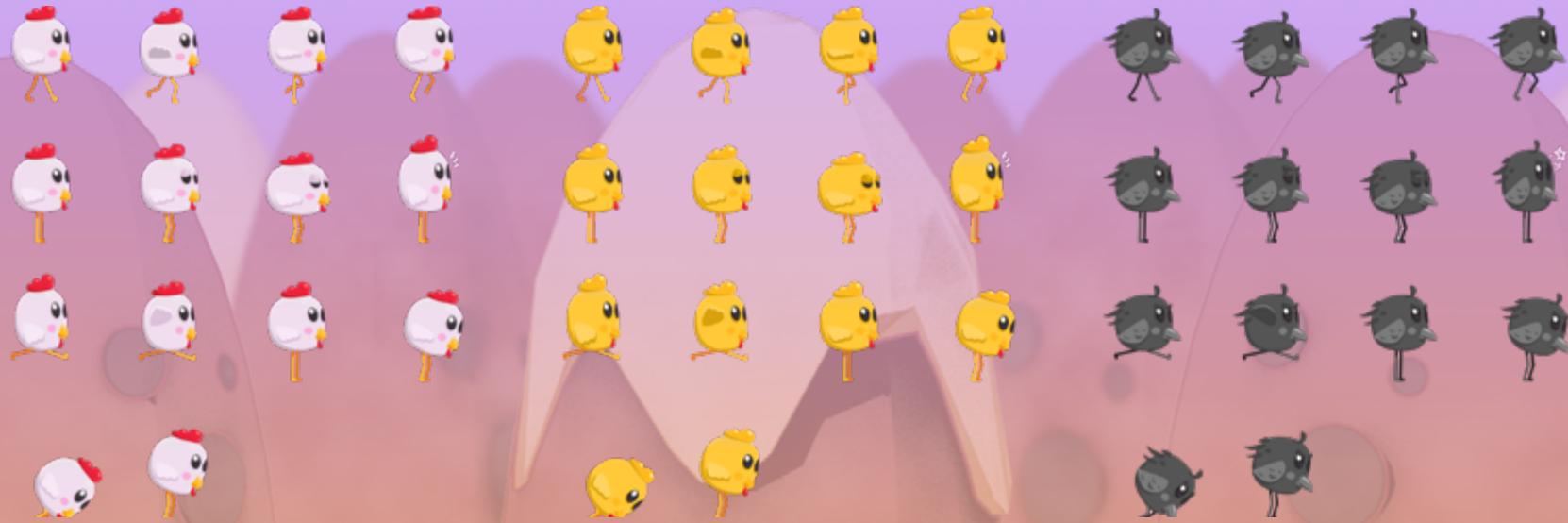
RÉFÉRENCES



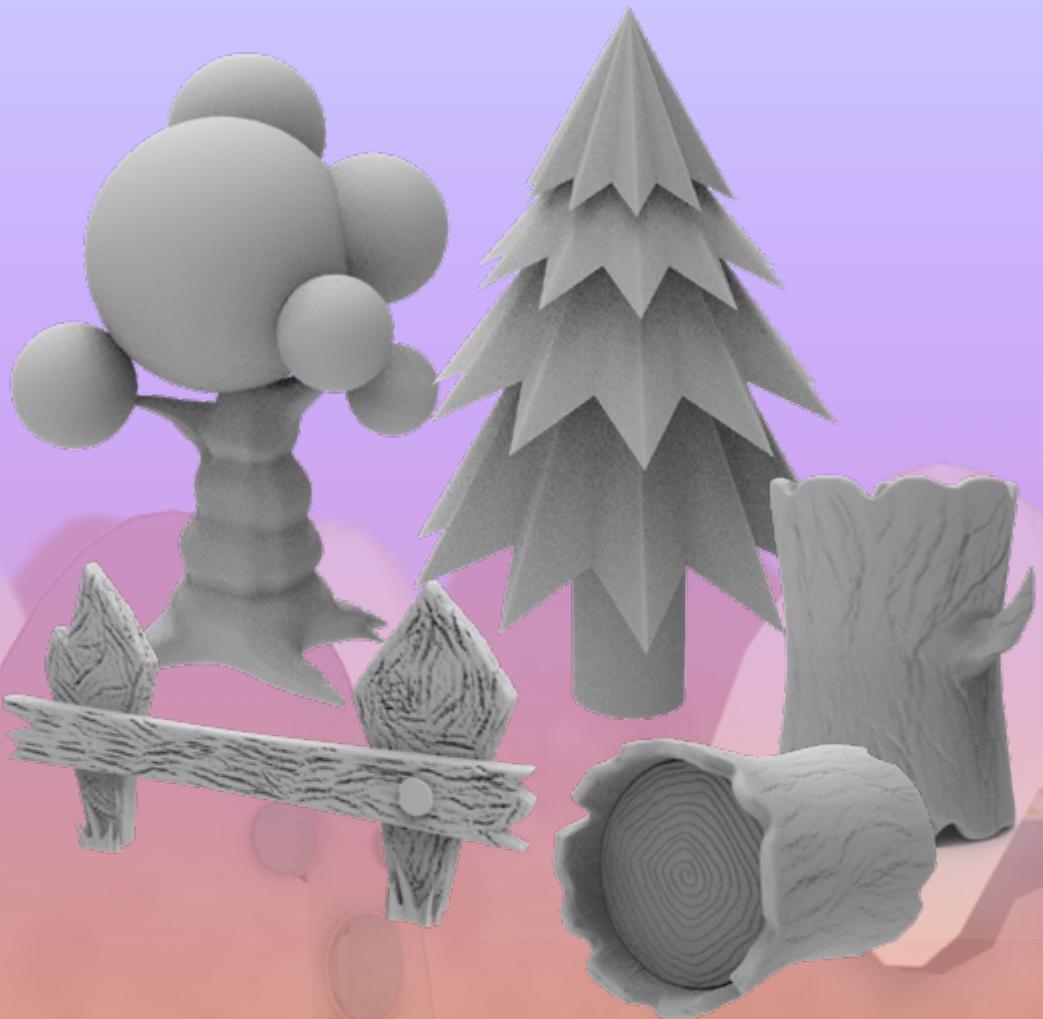
RECHERCHES GRAPHIQUES



PERSONNAGES



ASSETS (MODELISATION 3D)



BOUTIQUE



UI / UX DESIGN



PLAN MARKETING

Les 4P

PRODUIT: Jeu vidéo plateforme / survie, on incarne deux poules qui doivent manger et coopérer pour survivre. Le jeu a été conçu pour être joué avec un contrôleur alternatif.

PUBLICITÉ: Communication via les moyens officiels de l'université, publicité en papier et différents réseaux sociaux: Facebook, Twitter & Youtube, ainsi que sur notre site Internet.

PRIX: le projet sera accessible à tous gratuitement, le projet à pour ambition d'être financé par des association universitaire.

PLACE: Le projet fera son début au sein du campus de l'Université Paul Valéry Montpellier III avec l'objectif d'être exposé dans différents événements de la ville de Montpellier.



PROTOTYPE



MERCI BEAUCOUP

