



**Genre :** Jeu de survie, platformer, party game

**Cible :** PEGI 3, le jeu est accessible à tous et toutes ce qui aiment des jeux alternatifs.

**Mode de jeu :** jouable uniquement à deux.

Auteurs:

David García

Gregory Balle

Nielisson Mendonça da Silva

# I. Aperçu

## A. Contexte

Chicken Out offre une expérience ludique qui questionne la notion de la compétition dans le jeu vidéo. Avec beaucoup d'humour et des messages positifs, les joueurs·ses feront face à un jeu qui semble être compétitif, alors qu'il devrait être joué en mode coopératif. Les joueurs·ses comprendront vite qu'il s'agit d'un jeu coopératif, une fois qu'ils seront confronté·es à des obstacles qu'ils ne pourront pas surmonter sans l'aide de l'autre joueur·se.

Nous proposons, au travers de notre contrôleur alternatif, une jouabilité nécessitant des mouvements similaires à ceux des personnages du jeu. Cette rhétorique gestuelle va donc rendre le jeu plus immersif et plus accessible au grand public.

## B. Concept du jeu

Dans Chicken Out les deux joueurs·ses incarnent chacun une poule. Le but du jeu est de survivre jusqu'à la fin du temps imparti afin d'accéder au niveau suivant. Chicken Out est jouable jusqu'à deux joueurs·ses. Les participants auront un casque/bonnet avec un dispositif permettant l'activation d'un bouton situé sur le cou pour effectuer l'action "picorer" (dans le prototype présenté, les joueurs·ses utilisaient un circuit représentant une graine sur la plateforme et un bec dans leur main, le contacte de l'un et de l'autre fermait le circuit). 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.

# 3Cs

## Character

Chaque joueur·se va contrôler une poule qui peut :

- Marcher ;
- Sauter (possibilité de sauter sur la tête de l'autre poule) ;
- Picorer (pour manger des graines ou casser la plateforme).



## Caméra

- Vue de côté en 2D ;
- *Camera shake* (tremblement) à chaque fois que la plateforme perd un “point de vie” ;
- La caméra suit les personnages.

## Control



- **Picorer** : pour picorer le·a joueur·se doit mettre en contact une graine en peluche avec le bec qu'il tiendra à la main.
- **Sauter** : Pour sauter le joueur doit simultanément appuyer sur les deux touches sous ses pieds au niveau du talon, puis les lâcher au même temps.
- **Marcher** vers la droite ou la gauche : Ces boutons mentionnés ci-dessus seront aussi utilisés pour la marche. Il faudra appuyer sur les boutons avec le talon du pied par intermittence (l'un après l'autre) pour créer une rhétorique gestuelle.

**Matériels utilisés** : quatre boutons d'arcade, de la feutrine, du cuivre, des câbles, un capteur, un tapis et des chaussons en feutrine.

## Unique Selling Points

- Malgré la simplicité du jeu, il est possible d'y rejouer plusieurs fois. L'expérience peut être très différente pour chaque participant, surtout quand ils découvrent que la seule manière de continuer est de collaborer les uns avec les autres.
- Chicken Out est un jeu qui met le corps en action, les contrôleurs alternatifs sont mis en place pour simuler les actions correspondantes à celle des personnages.
- Grâce à cela, n'importe qui, indépendamment d'être un *gamer* ou pas, pourra facilement comprendre ce qu'il faut faire pour exécuter les actions.
- Dans la version définitive du jeu, il y aura un système de récompense où les joueurs·ses pourront customiser leurs propres poules. Les objets seront disponibles sur place, les joueurs·ses pourront les porter s'ils le veulent.

## Type de Gameplay

Chicken Out peut se jouer de deux manières. Comme un jeu de survie coopératif où les joueurs·ses se partagent des grains de maïs pour survivre ensemble. Sinon, ils ont la possibilité de jouer 1 contre 1, au même titre qu'un jeu de combat et de plateformes où le·a joueur·se doit essayer de manger toutes les graines de l'autre participant ou essayer de le·a pousser en dehors de la plateforme. Cette modalité ne permettra toutefois pas au joueur·se de passer au niveau suivant, vu que cela n'est pas le message que nous voulons faire passer.

## Style artistique (Look and Feel)



Pour le design des personnages, nous nous sommes inspirés de bonnets que nous avons trouvés sur un site internet. Idéalement, nous voudrions l'acheter pour ranger les câbles et intégrer le bouton sur le cou qui permet l'activation de l'action "picorer". Nous avons adopté un style "cartoon", drôle et un peu exagéré. L'arrière-plan et les objets de décor ont été créés en 3D en essayant de gagner du temps dans la création des éléments graphiques qui permettent d'être disposés sur le moteur de jeu depuis différents points de vue pour donner une idée de variété dans le décor. Nous pouvons même dire que notre jeu est en 2,5D. En plus de sa dimension esthétique, cet effet donne aussi un peu plus de profondeur à la plateforme.

## Design sonore

Ambiance plutôt “cartoon” avec des sons récurrents sans être redondant. L'intention est de rendre le jeu le plus frénétique et drôle possible sans perdre le message. Le son “game over” a un *voice-over* très animé comme celui de Street Fighter (K. O.).

## Trace, expressivité, valeurs (Mark and Feel)

Avec la simplicité du jeu, nous voudrions passer un message de solidarité avec l'autre, nous partageons une planète “brisé” qui a besoin de nous. La plateforme brisée dans le jeu fait référence à notre planète, et les graines représentent ses ressources.

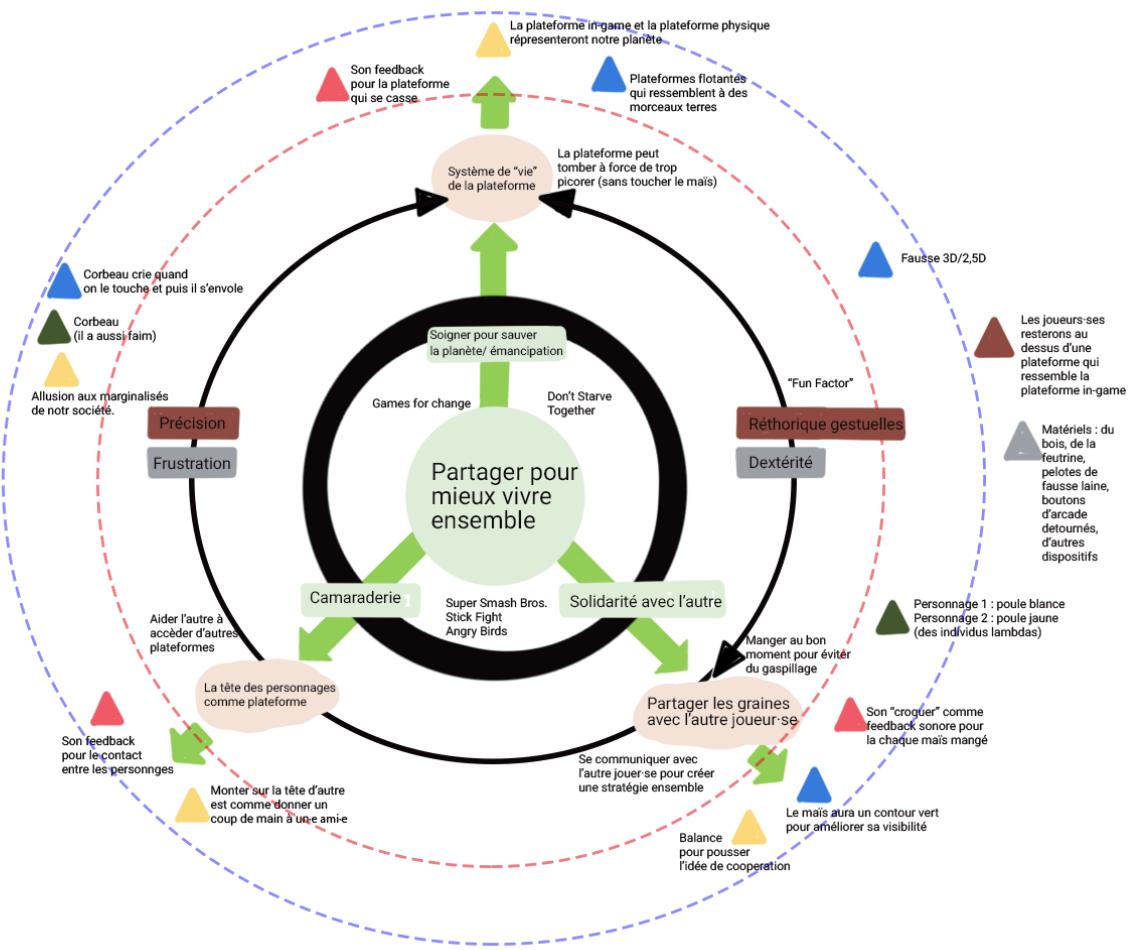
La coopération entre les joueurs·ses va développer des compétences sociales, ce qui va permettre aux participants de travailler ensemble afin d'accomplir un seul but : survivre ensemble. Lors d'une partie en mode coopératif, les participants vont communiquer pour décider de qui mange quoi et à quel moment, puisqu'il y a un temps imparti et que la jauge de vie descend au fur et à mesure.

Les corbeaux noirs ne sont pas vraiment nos ennemis, ils ont juste faim comme les autres personnages. Les participants pourront trouver un moyen de survivre en ayant la générosité d'aider les corbeaux. Ne pourrions-nous considérer ces corbeaux comme ceux qui sont marginalisés et invisibles dans notre société ? Il est important de souligner que les corbeaux ne peuvent pas vraiment mourir dans le jeu. Ce dernier ne peut que manger des graines ou s'envoler quand les joueurs·ses les touchent. Le corbeau a un statut mythique, considéré comme un lien entre la vie et la mort. C'est pour cela que nous avons choisi cette représentation graphique.

Pour garder un message positif, nous avons choisi de ne pas permettre au joueur d'être violent les un avec les autre (même si les joueurs·ses ont la possibilité de se pousser l'un l'autre). La cupidité dans notre jeu peut être considéré comme une forme de violence vers l'autre qui essaie aussi de survivre.

Lors de la collecte de grains de maïs, le·a joueur·se gagne des points pour sa jauge de vie et pour son propre score. À la fin de chaque partie, il est possible d'investir dans la personnalisation cosmétique de son personnage, le maïs devient ainsi un type de monnaie virtuel.

# Boussole rhétorique

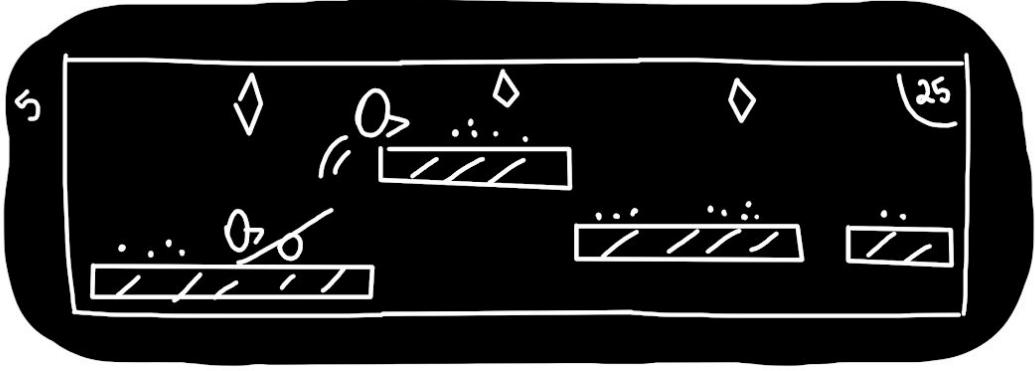
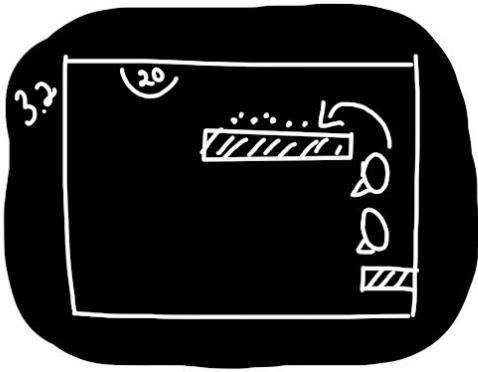
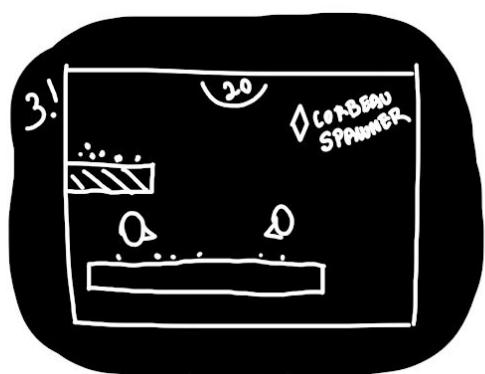
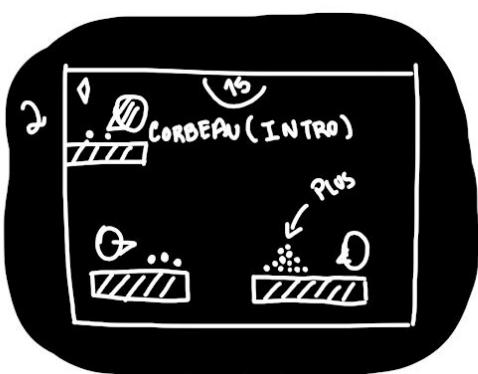
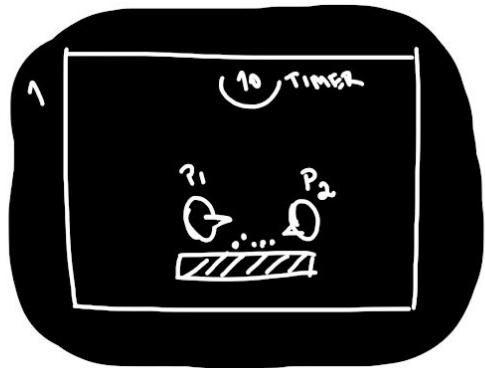


## II. Gameplay et mécaniques

### Level Design

Le premier niveau sera le plus simple possible, afin de voir la réaction des joueurs-se et comment ils vont se comporter face à un jeu qui semble être compétitif. Il est possible de jouer en mode compétitif, mais à partir du niveau 3, les plateformes seront plus complexes. Ainsi, les joueurs comprendront que la coopération et le partage des ressources constituent leurs seules stratégie de survie. Ces dernières seront distribuées de tel manière que les joueurs devront s'organiser pour éviter de manger trop de graines.

# LEVEL DESIGN

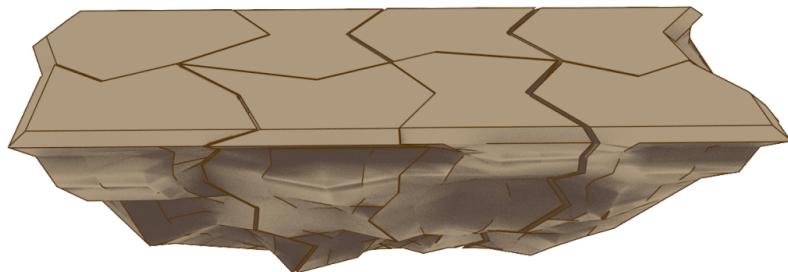


## Récompenses

- Customisation du personnage. Le score sera utilisé en tant que monnaie pour acheter des items pour les personnages.
- Prochain niveau. En fonction de comment les participants ont décidé de jouer, il est possible de passer au niveau suivant où la coopération deviendra de plus en plus importante.

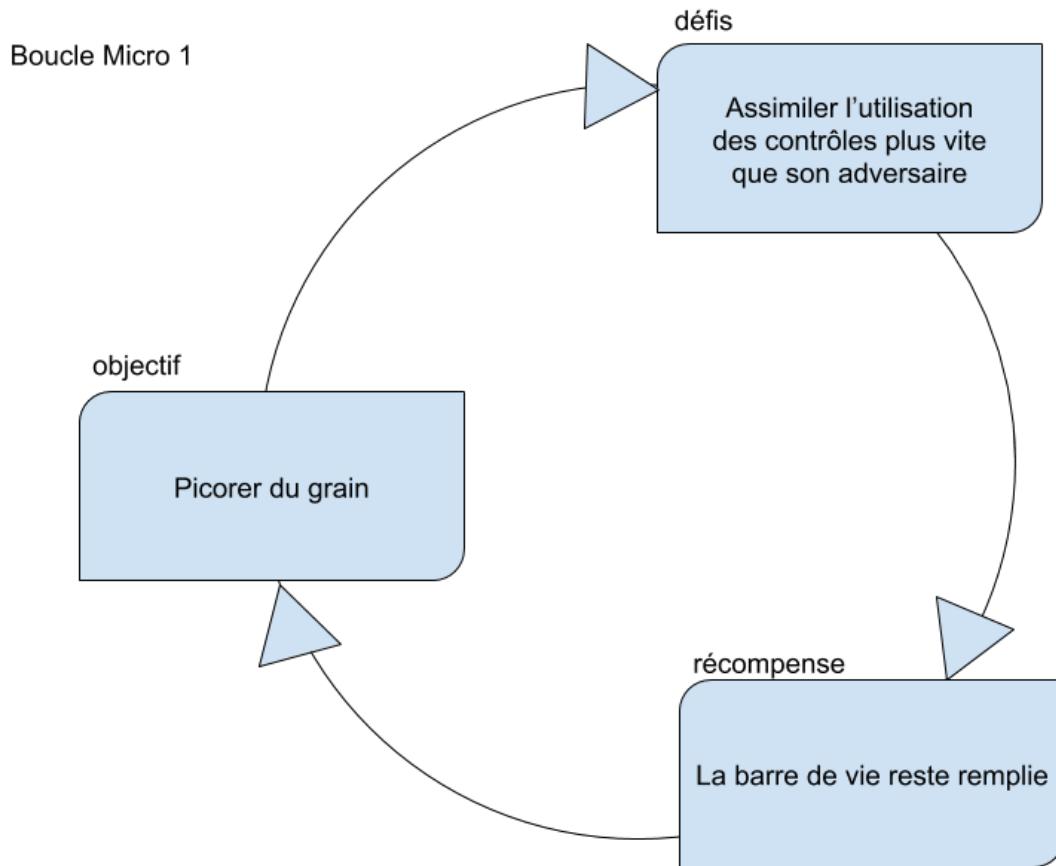


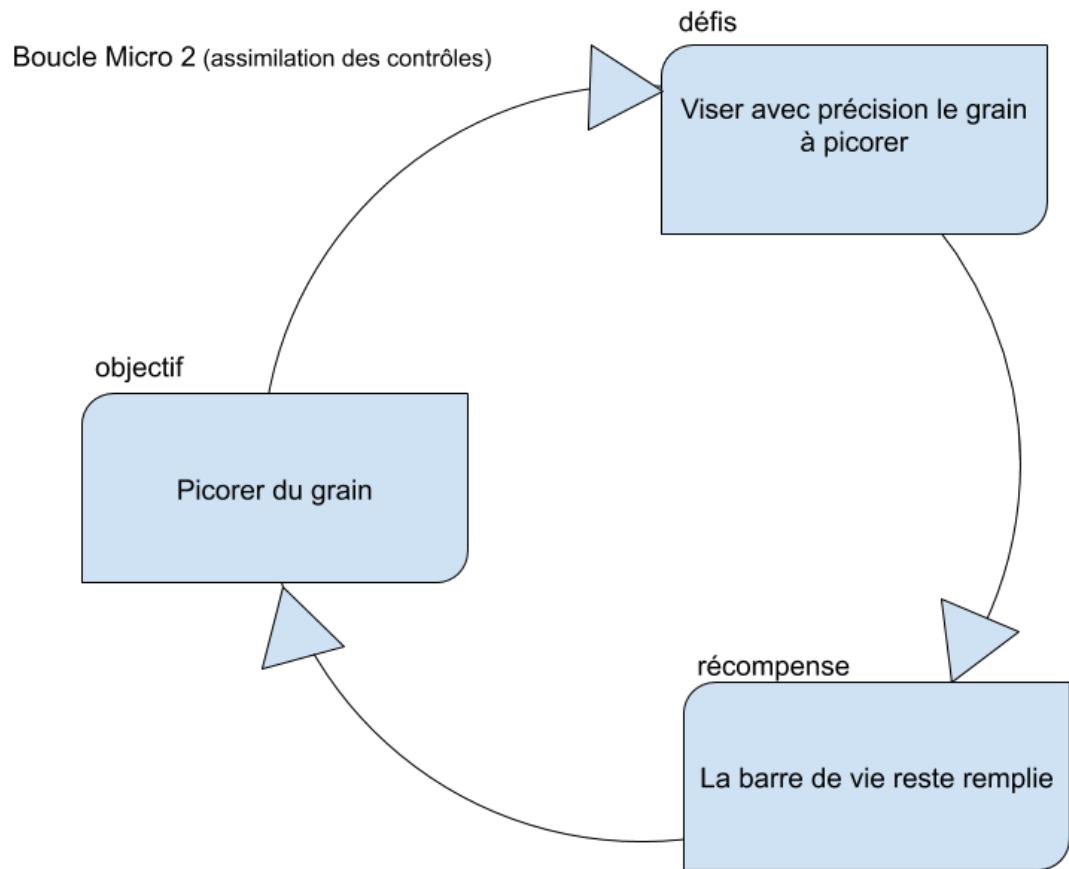
## Plateforme destructible

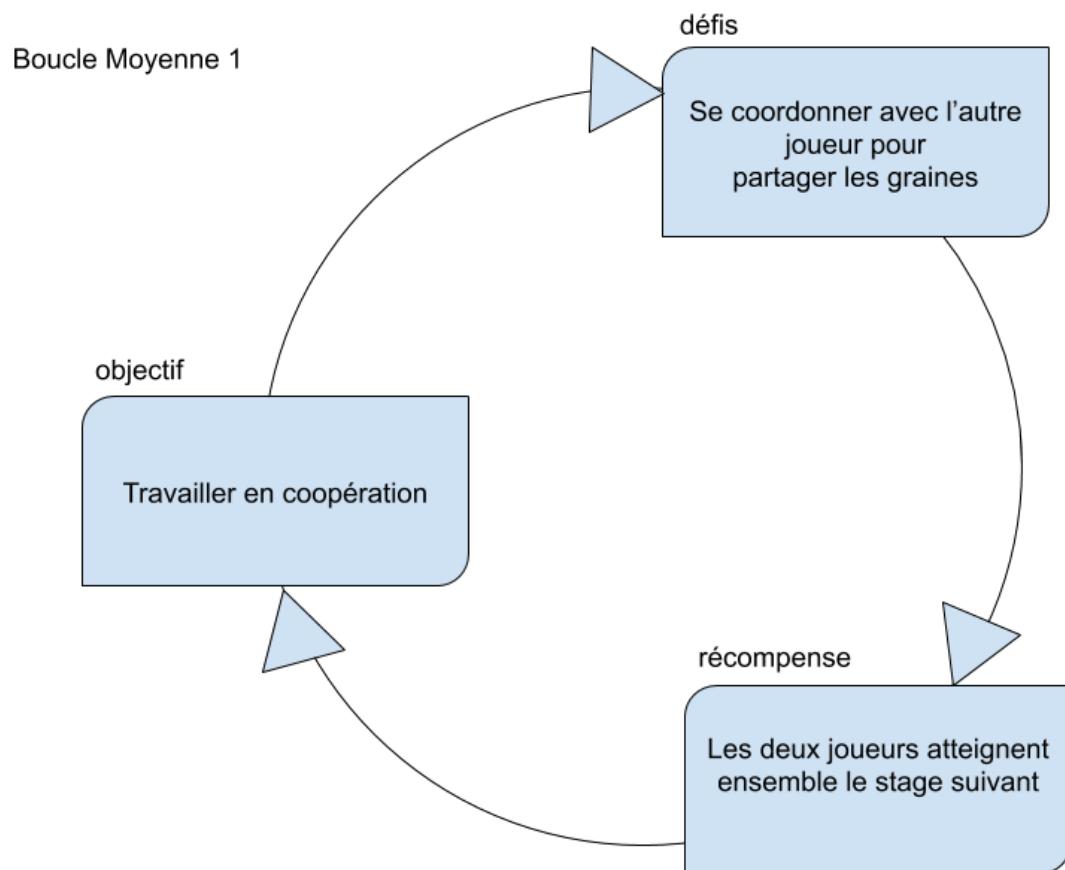


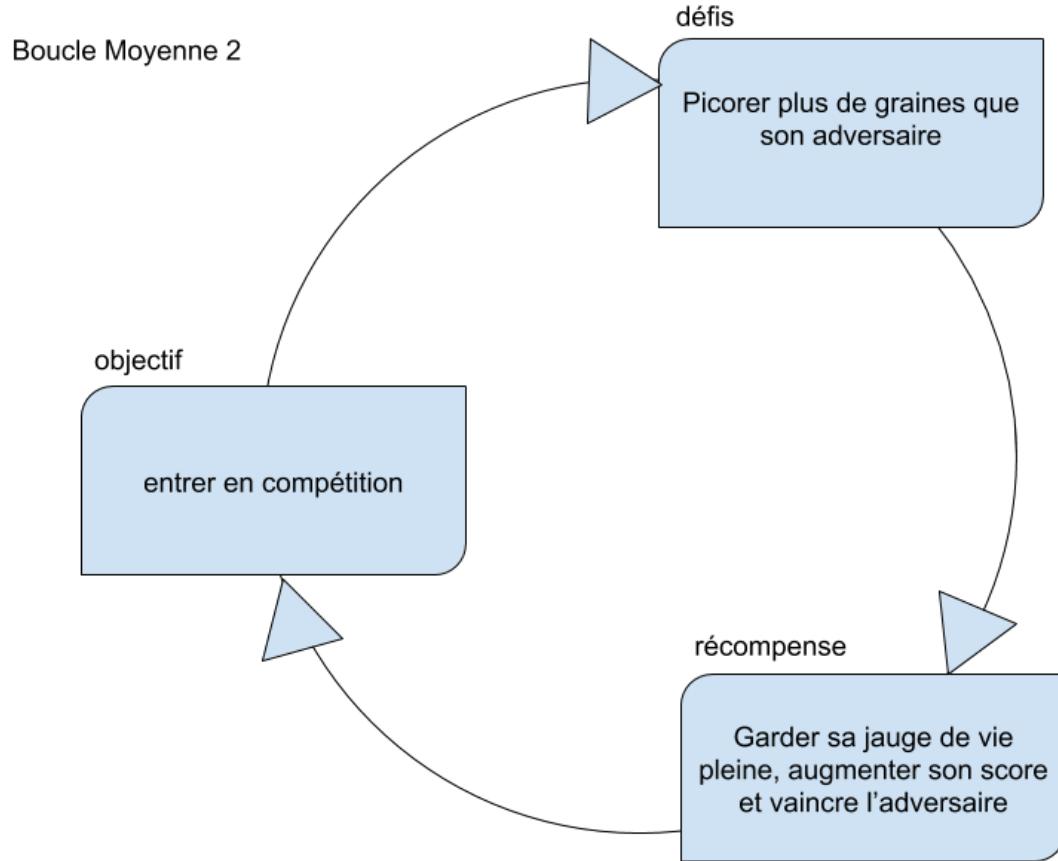
Quand le bec des poules frappe le sol sans toucher la graine, il le fragilise peu à peu. La plateforme peut être totalement détruite si le joueur la frappe un certain nombre de fois.

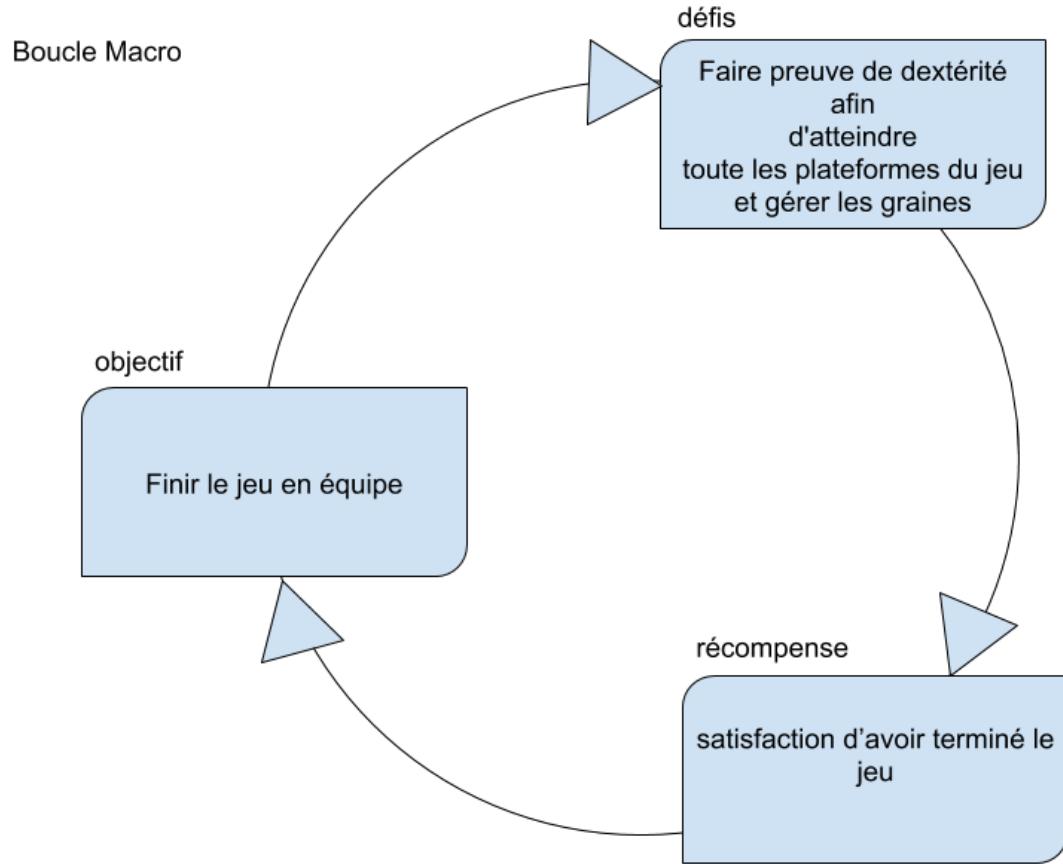
# Boucles de jeu



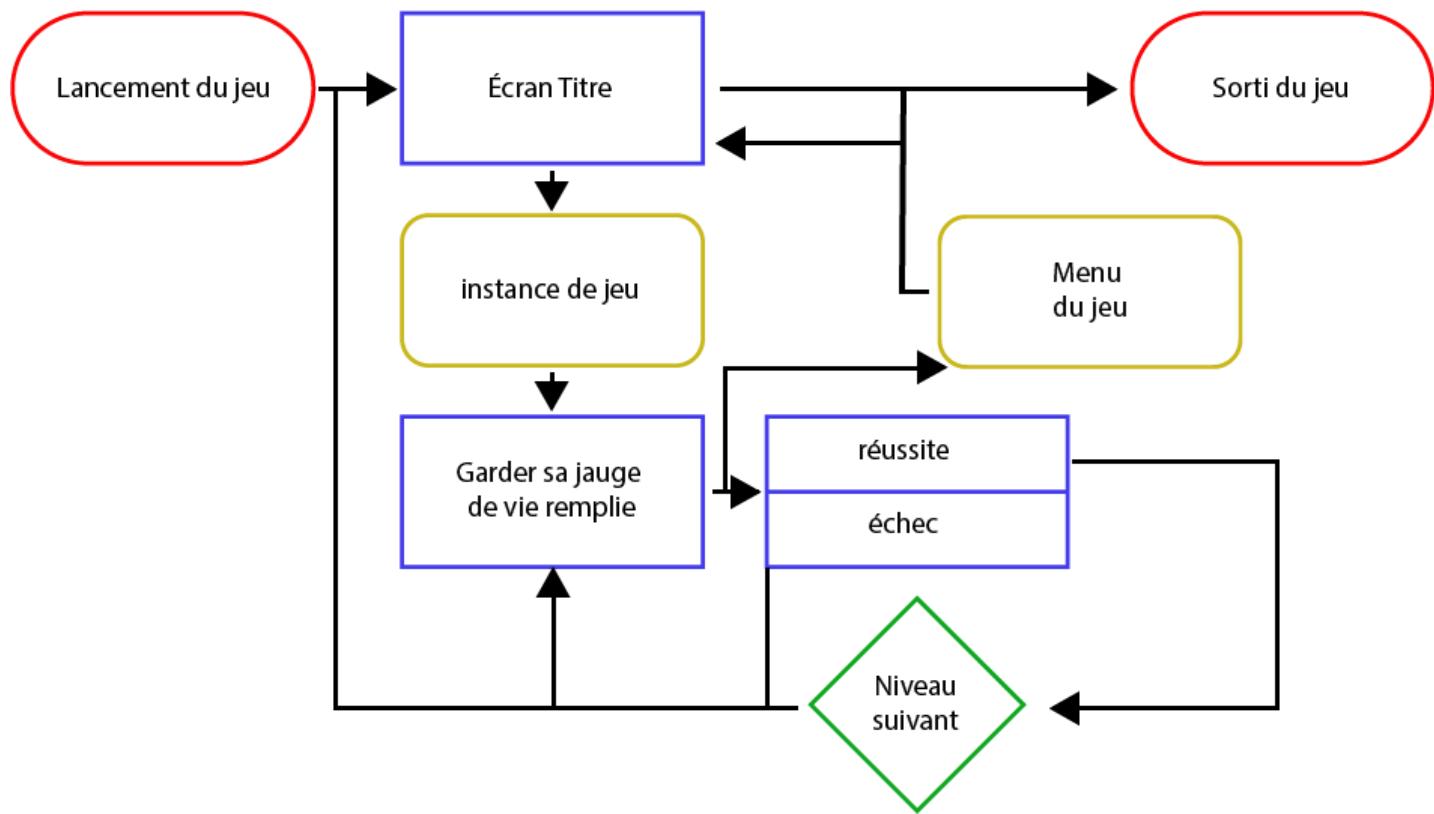








# GameFlow



## Accessibilité

Le·a joueur·se accède au stage suivant en gardant la jauge de vie remplie. Au fur et à mesure du jeu les ressources deviennent insuffisantes pour nourrir les deux poules. Afin d'accéder aux nouvelles ressources, la coopération entre les joueurs est indispensable.

## Le coeur de jeu

Les joueurs·es incarnent une poule qui se déplace dans un environnement en deux dimensions. Le·a joueur·se contrôle le volatile à l'aide du contrôleur décrit plus haut. Le gallinacé peut se

déplacer de gauche à droite, sauter ou picorer. Sa jauge de vie diminue constamment. Pour survivre il faut éviter qu'elle ne se vide entièrement en consommant du grain. Si le·a joueur·se rate les grains, il fragilise la plateforme sur laquelle il se tient.

## Condition de réussite et d'échec

- Condition de réussite :

Le·a joueur·se gagne si à la fin du temps imparti il possède encore de la vie.

- Condition d'échec :

Le·a joueur·se perd la partie si son personnage tombe dans le vide, ou si le corbeau ou si l'autre joueur·se mange ses graines.

## Signes et *feedbacks*:

*Feedbacks* :

- Lorsque le joueur picore un grain, un bruit d'ingurgitation lui indique alors qu'il a réussi son action.
- S'il picore le terrain alors un bruit d'effritement se fait entendre indiquant que la plateforme a subi des dommages.

Signes :

- Les grains que le·a joueur·se doit picorer sont en surbrillance pour attirer plus l'attention.
- En outre, une jauge de vie indique au·à la joueur·se le niveau d'énergie de sa poule, tandis qu'un chronomètre lui indique combien de temps il lui reste à survivre.

## L'espace (World, Map)

Chacun des 4 niveaux se compose de plateformes flottantes recouverte de verdure de tailles différentes. Au fur et à mesure que le joueur·se progresse dans le jeu, l'environnement évoluera niveau à niveau, les plateformes et d'autres éléments poseront plus de défis en augmentant la difficulté du jeu. Cela exigera plus de coopération entre les joueurs·ses afin de survivre ensemble.

# Paramètres atomiques

Mécanique : <b>sauter</b>	Pas de défi	facile	standard	difficile	impossible
Distance entre plateformes	plateformes jointes	1 unité de mesure	2 unités de mesure	3 unités de mesure	4 unités de mesure
Position du joueur	Au centre d'une large plateforme	À plus de deux sauts des bords	À moins de deux sauts 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 vide	Plateforme fixe et accessible	Plateforme fixe et distante	Plateforme éloignée, travail d'équipe nécessaire	Plateforme inaccessible

Mécanique : <b>Se déplacer</b>	Pas de défi	facile	standard	difficile	impossible
Taille de la plateforme	Plateforme sans bord	Plateforme large	Plateforme standard	Plateforme de petite taille	Plateforme de la taille d'une poule

Position du joueur	Au centre d'une large plateforme	Éloignée des bords d'une plateforme	Proche des bords d'une plateforme	Au bord d'une plateforme étriquée	Touche les deux bords d'une plateforme
--------------------	----------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	--

Mécanique : <b>Picorer</b>	Pas de défi	facile	standard	difficile	impossible
Fenêtre d'opportunité (espace de déplacement)	Aucun risque de chutes	Plateforme large	Extrémité d'une plateforme	Plateforme étriquée	personnage au-dessus du vide
Stabilité de la plateforme	Plateforme indestructible	Plateforme en bon état	Plateforme ayant subi des dégâts	Plateforme proche de la destruction	Plateforme à un coup de la destruction

Mécanique : <b>Gestion de graines</b>	Pas de défi	Facile	Standard	Difficile	Impossible
Cooldown* du spawning** du Corbeau	<i>Pas de spawner</i>	Un corbeau toutes les minutes	Un corbeau toutes les 30 secondes	Deux corbeaux Toutes les 30 secondes	<i>Spawn** en continu</i>

Nombre de graines par m <sup>2</sup>	infinie	trois	une	Une graine pour tout le niveau	aucune
Distance entre les graines	Collées les un aux autres	Séparées de quelques 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

\*Cooldown veut dire, dans notre jeu, que le·a joueur·se doit attendre un certain temps pour pouvoir utiliser la même action.

\*\*Spawn ou spawning est un terme très utilisé dans le domaine du jeu vidéo qui signifie apparaître, ou un nom qui signifie apparition.

## Références

- Angry birds (Jeu vidéo)
- Zombie Crawler (Jeu vidéo)
- Don't starve (Jeu vidéo)
- La Ferme au Animaux d'Orson Wells (Livre)
- Les Oiseaux d'Alfred Hitchcock (Film)
- Super Smash Bros. (Jeu vidéo)
- Don't Starve Together (Jeu vidéo)

## Matériels pour la réalisation

- [Tapis avec de la fausse herbe](#)
- Un ordinateur portable
- Un projecteur (Pico)
- Câbles
- Du cuivre
- [Gazon synthétique](#)
- Feutrine de différentes couleurs
- Pelotes synthétiques (pour les bonnets/[Casques](#))

