

WORLD of COOKS

Game Overview
Document

ICAN 2016

EQUIPE

Clément Roth

Lead Level Designer
Graphic Designer
Programmer

Victor Graziani

Lead Graphic Designer
Sound Designer
Level Designer

Gabriel Tuna

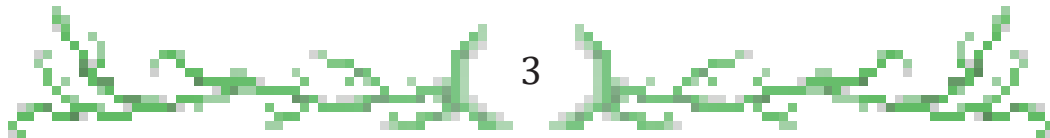
Lead Sound Designer
Level Designer

Maxime Mazars

Graphic designer
Level Designer

SOMMAIRE

FICHE D'IDENTITÉ	4-6	CHARTE GRAPHIQUE	17-19
A. PITCH.....	4	A. L'UNIVERS.....	17
B. UNIVERS.....	4	B. L'AVATAR.....	17
C. INTENTIONS.....	5	C. L'ENVIRONNEMENT.....	17-18
D. FICHE TECHNIQUE.....	5	D. LES ELEMENTS INTERACTIFS.....	18
E. CIBLE.....	5	E. L'INTERFACE ET LE MENU.....	19
F. SCÉNARIO.....	6	CHARTE SONORE	20
GAME SYSTEM	7-9	A. L'INTERFACE ET LE MENU.....	20
A. CONTROLER.....	7	B. L'INTERFACE ET LE MENU.....	20
B. OBJECTIFS EN JEU.....	8		
C. CONDITION DE DÉFAITE.....	8		
D. GAMEPLAY.....	8		
E. FLOWCHART.....	9		
INGRÉDIENTS	10-16		
A. AVATAR.....	10-11		
B. SOIN.....	12		
C. INTERACTIONS.....	13		
D. ENNEMIS.....	13-14		
E. POISON, BOUE, BRUME.....	15-16		
F. CHECKPOINT.....	16		



FICHE D'IDENTITÉ

A. Pitch

Vous vous réveillez d'un long sommeil artificiel dans ce qui semblerait être un laboratoire abandonné plongé dans le noir.

Grâce à la lumière sortant mystérieusement de votre corps, vous pourrez trouver la sortie de ce complexe. Prenez garde aux mystérieux fruits et légumes qui rôdent partout dans les étages!

Que s'est-il passé ?

Qui s'est occupé votre chat pendant votre absence ?

Est-ce vraiment important pour vous ?

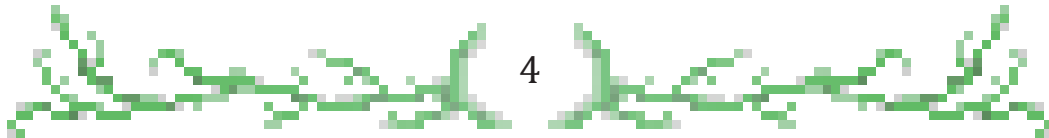
B. Univers

World of cooks se passe dans un monde apocalyptique absurde remplis de fruits et légumes mutants et dangereux créés par des scientifiques fous.

L'humanité, après plusieurs guerres mondiales chasse les fruits et légumes (unique source de nourriture existante désormais) grâce à une caste de cuisinier légendaires.

Un décor en ruine et envahis par la végétation était donc le choix le plus juste pour faire ressentir les particularité de cette univers.

Le joueur explorera l'environnement qui l'entoure, déduisant se qui s'est passé pendant son absence.



FICHE D'IDENTITÉ

C. Intentions

Le jeu mélange un Gameplay nerveux et une histoire absurde dans un but humoristique. Le joueur va découvrir ce qu'il lui est arrivé en trouvant des enregistrements de scientifiques ou grâce à des objets.

De nombreuses références à nos inspirations sont mélangées à notre univers.

Le système d'éclairage dont dispose le héros est la chose la plus importante à gérer pour évoluer dans un laboratoire vous inspirant de la peur mais aussi l'envie de l'explorer grâce aux divers éléments attirant votre attention.

D. Fiche technique

Genre : aventure.

Nombre de joueurs : 1

Support : PC (clavier)

Pegi : 12+

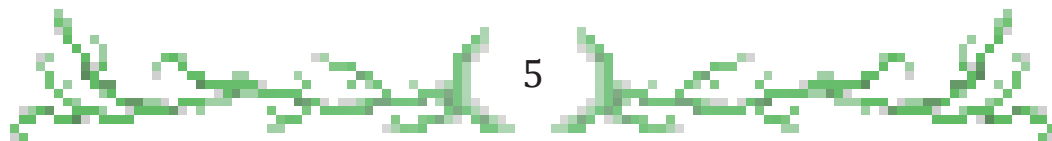
Moteur de jeu : Game Maker

E. Cible

Age : 12 – 45 ans

Le jeu est surtout orienté vers des joueurs qui apprécient les jeux d'exploration ainsi que les mondes absurdes.

La difficulté du jeu est adaptée aux joueurs débutants ainsi que pour des joueurs cherchant plus de challenge.



FICHE D'IDENTITÉ

F. Scénario

Notre héros se fait kidnapper par un groupe de scientifiques fous. Ils le plongèrent dans un long sommeil artificiel. Ce qui va suivre avant le réveil du héros lui sera inconnu de même pour le joueur. Il devra le découvrir par l'exploration des lieux ce qui a bien pu se passer.

Ce groupe de scientifiques fous avait comme ambition la création de soldat Fruits et Légumes d'élites. Après qu'une 3ème guerre mondiale éclata, pour des raisons oubliées maintenant, les scientifiques eurent l'idée brillante de tester leur création dans des conditions réelles de combat et accessoirement conquérir le monde.

Ce fut un échec total...

Ils se rendirent comptes que des Fruits et Légumes soldats n'était pas une bonne idée. Une grande partie de ces soldats mutants s'enfuirent dans la nature ou retournèrent dans les laboratoires qui les avaient créés, semant chaos et destruction.

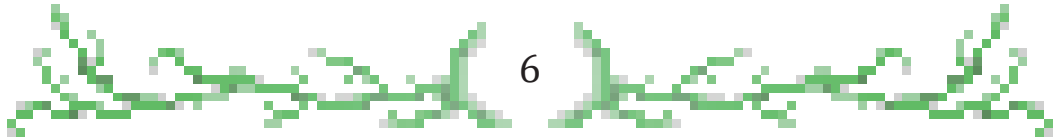
La guerre dégénéra en cauchemar nucléaire. Elle décima tous les écosystèmes du monde.

A son inévitable fin, personne ne finit gagnant. Le reste de l'humanité encore vivant et en bonne santé se combattit pour les dernières terres vivables. Déclenchant ainsi ce qu'on peut appeler la 4ème guerre mondiale.

Après cette énième guerre l'humanité se retrouve unifiée. Elle garda en mémoire que cette guerre là. Ils l'appelaient toujours, sans vraiment savoir pourquoi, la 4ème guerre mondiale.

Les seules sources de nourritures restantes sont les groupes de Fruits et Légumes mutants, qui se sont multipliés de façon terrifiante ces dernière années. Une caste de cuisinier d'élite s'instaura pour chasser ces mutants en utilisant les outils de cuisine ancestraux : telle que la toque, le tablier, les couteaux de cuisine et la poêle à frire.

C'est dans ce contexte là que notre héros se réveille.



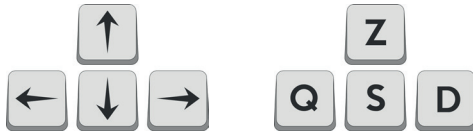
GAME SYSTEM

A. Contrôler

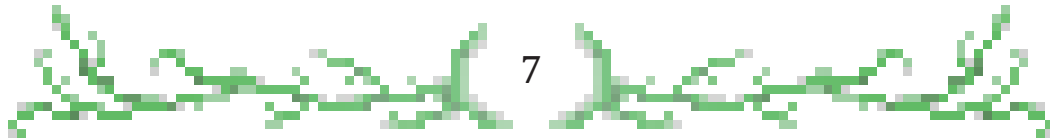
Le jeu se joue sur ordinateur uniquement avec le clavier.

Les déplacements de l'avatar correspondant aux touches ZQSD vont permettre au joueur de pouvoir activer les objets grâce à la touche E sans devoir traverser tout le pavé numérique.

Déplacement de l'avatar



Interaction



GAME SYSTEM

B. Objectifs en jeu

L'objectif pour le joueur est de sortir du laboratoire en récupérant un maximum d'indice pour comprendre l'histoire du Héros.

C. Condition de défaite

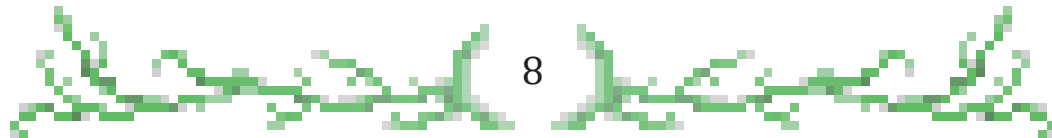
Le joueur perd la partie lorsque ses points de vie tombent à 0. Dans ce cas il recommence au dernier checkpoint ou au début du niveau.

D. Gameplay

Il y a 2 mécaniques principales dans World of cooks.

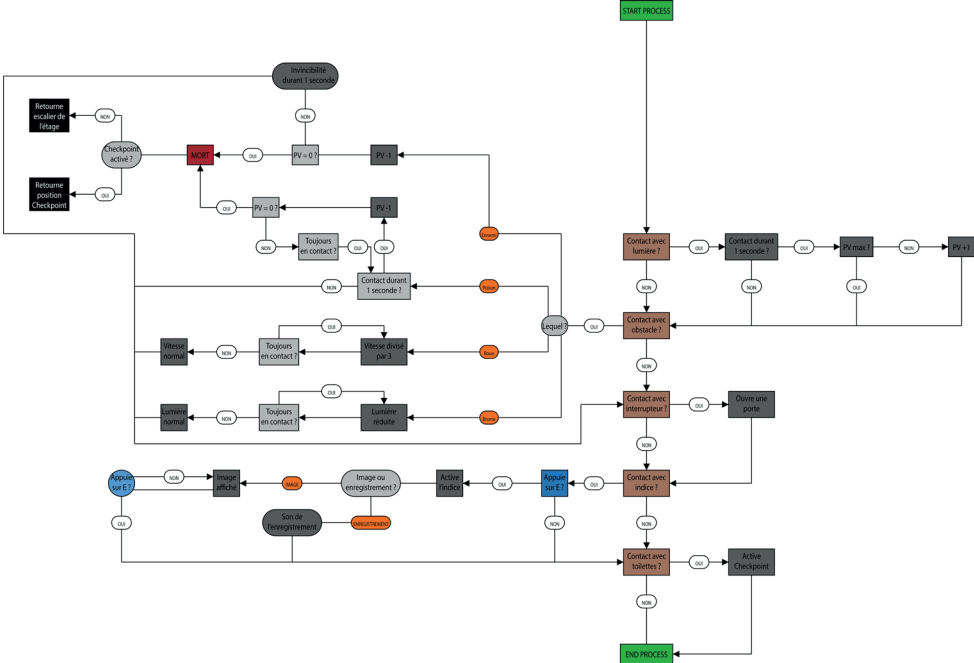
- Une mécanique de déplacement liée à la navigation, aux obstacles et à l'exploration.
- Une mécanique de vision liée à l'obscurité.

L'environnement obscur de World of Cook peut cacher des obstacles, il peut parfois s'agir d'ennemis qui peuvent poursuivre le joueur ou des pièges.



GAME SYSTEM

E. Flowchart



INGRÉDIENTS

A. Avatar

1. Les caractéristiques de base

Le joueur possède 3 PV. Quand il meurt, le joueur recommence au début de l'étage, ou à l'emplacement du dernier checkpoint activé.

Taille du Sprite :

32 x 16

Zone hitbox :

9 x 12



Héros

INGRÉDIENTS

2. La lumière de l'avatar

L'avatar génère de la lumière, créant ainsi 2 cercles permettant au joueur de voir l'environnement :

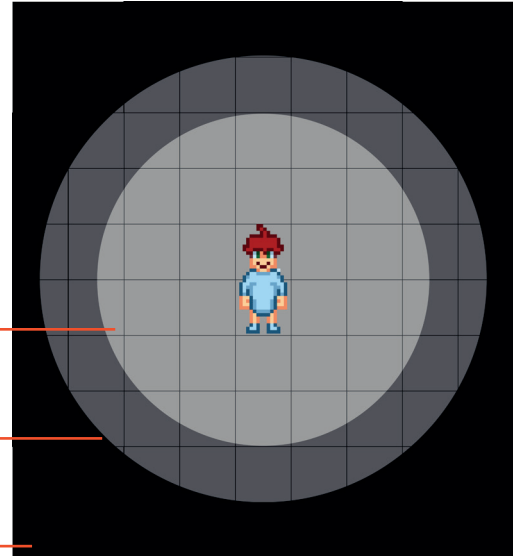
- 1 **cercle intérieur** de couleur **gris clair**.
- 1 **cercle extérieur** de couleur **gris foncé**.

En dehors des deux cercles l'environnement est dans l'obscurité, tous les éléments en dehors de la lumière son non visible pour le joueur.

Cercle intérieur

Cercle extérieur

Obscurité



Lumière Avatar

INGRÉDIENTS

B. Soin

Le joueur se soigne dans la lumière de l'environnement.

Les lieux de soin sont des cercles d'une lumière claires qui ont 2 tailles différentes de cercle :

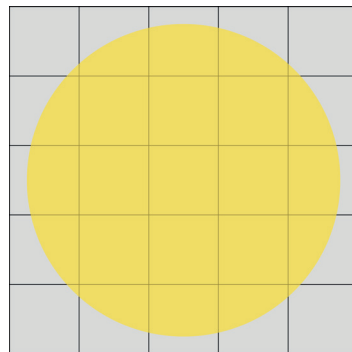
- **Petit** : 32 pixel de diamètre.
- **Grand** : 64 pixel de diamètre.

Le joueur peut également retrouver une zone de soin dans la lumière des toilettes qui ont été activé.

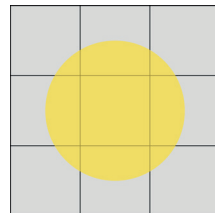
Un feedback visuel apparait quand le joueur commence à se soigner.



feedback visuel de régénération

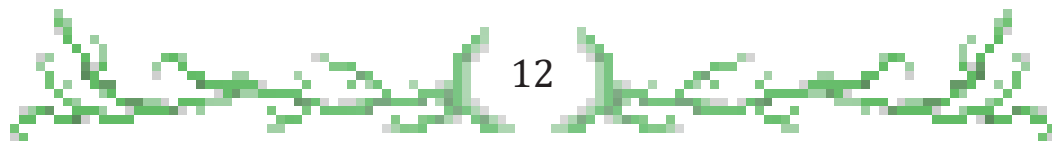


Grand cercle de lumière



Petit cercle de lumière

Le joueur doit rester 1 seconde dans la lumière pour bénéficier d'un soin.



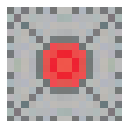
INGRÉDIENTS

C. Interactions

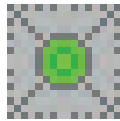
Le joueur peut interagir avec différents objets dans l'environnement. Les plus importants sont les interrupteur et les indices. Il y a également différent objets du décor avec lesquels le joueur peut interagir avec la **touche E** (distributeur de canettes, cabine de toilette...).

1. Les interrupteurs

Ils permettent d'ouvrir les portes. Le joueur doit juste se placer dessus pour les activer. Il s'agit de la seule interaction qui ne demande pas la touche E, ceci permettant de les activer rapidement s'il est poursuivit par des ennemis.



Bouton désactivé



Bouton activé

2. Les indices

Les indices sont des éléments indiqués par un petit scintillement. Ils amènent des éléments narratifs soit en image, soit en enregistrement audio. Quand le joueur se trouve sur un indice proche de lui, un "E" s'affiche en bas de l'écran.

D. Ennemis

L'ennemi est attiré par le joueur, s'il rentre dans le cercle intérieur de la lumière de l'avatar, il poursuivra le joueur.

La vitesse de l'ennemi est deux fois plus lente que celle du joueur en vitesse normal. Si l'ennemi touche l'avatar, le joueur perd 1 PV.



Ennemi

INGRÉDIENTS

Sur ce schéma, le cercle vert correspond à la distance nécessaire que l'ennemi doit avoir entre lui et le joueur pour le pourchasser.

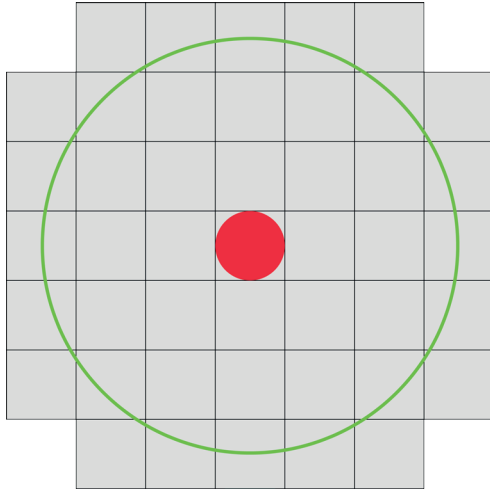


Schéma zone de poursuite de l'ennemi

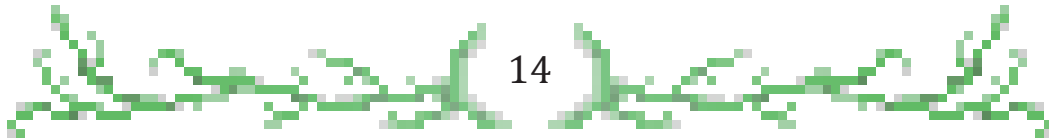


Joueur en état normal



Joueur en état d'invincibilité

Lorsque le joueur est touché par un ennemi, un feedback visuel pour indiquer l'invincibilité du joueur apparait et modifie la couleur de ce dernier. La durée de l'invincibilité est de 1s.



INGRÉDIENTS

E. Poison, Boue et Brume

1. Poison

Le poison est de couleur violette. Quand le joueur entre en contact avec le poison, il change de couleur. Il subit 1 point de dégât quand il reste plus de 1 second sur le poison. Ce dernier se dissipe dès qu'il sort de la zone.



Poison



Joueur empoisonné

2. Boue

Quand le joueur est en contact avec la boue, sa vitesse est divisé par 3. Son sprite est couvert de boue au niveau des pieds. Une fois qu'il n'est plus en contact avec la boue, il redevient normal.



Boue



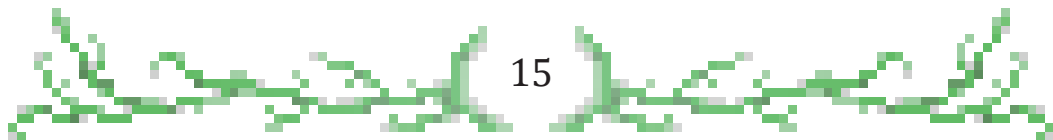
Joueur ralenti par la boue

3. Brume

La brume recouvre les objets ainsi que l'avatar. Quand le joueur est en contact avec la brume, sa lumière est réduite à un unique cercle de 48px, de couleur gris claire (2 fois plus petite que celle du cercle de lumière intérieur).

Une fois qu'il n'est plus en contact avec la brume, le joueur revient dans son état normal.

Le cercle de détection des ennemis ne changent pas malgré l'état du joueur quand il se trouve dans la brume.



INGRÉDIENTS

Ils peuvent donc commencer à pourchasser le joueur sans que celui-ci ne puisse commencer à les voir.



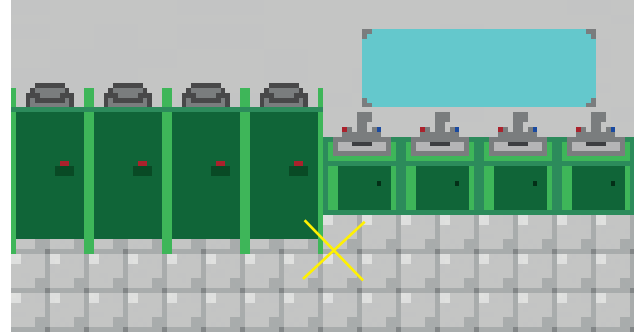
Brume

F. Checkpoint

Les checkpoint sont représentés par des toilettes. Quand un checkpoint est activé, le joueur recommencera à cette endroit ou au début de l'étage si le checkpoint n'a pas été activé auparavant.

Pour activer un checkpoint, il faut que le joueur atteigne le centre des toilettes. Une fois activé, un feedback visuel apparait pour signifier au joueur qu'il s'agit d'un checkpoint et qu'il est actif grâce au "SAVED" sur le miroir.

La croix jaune sur l'image est le point que le joueur doit atteindre pour activer le checkpoint. S'il meurt, c'est également sur ce point qu'il réapparaîtra.



Checkpoint

CHARTRE GRAPHIQUE

A. L'univers

Le personnage principal se réveille dans un monde apocalyptique absurde voyant s'affronter des fruits et légumes mutant contre des cuisiniers. Il devra découvrir tout l'ampleur de ce monde en même temps que le joueur. Il remarquera qu'il était un cobaye et qu'il possède des gènes de fruits, expliquant sa fluorescence dans le noir. Son pouvoir lui permettra d'explorer le laboratoire et d'éviter les dangers.

B. L'avatar

L'avatar du personnage principale est le reflet de l'absurdité et d'éléments clés de l'histoire.

Il affiche un sourire qu'on pourrait qualifier de niais, ses vêtements, une blouse d'hôpital, servant à montrer son statut de cobaye dans le laboratoire mais aussi le ridicule de la situation dans un but humoristique en dévoilant ses fesses.

Ses cheveux rouges, sa mèche en tige de bois et ses yeux verts

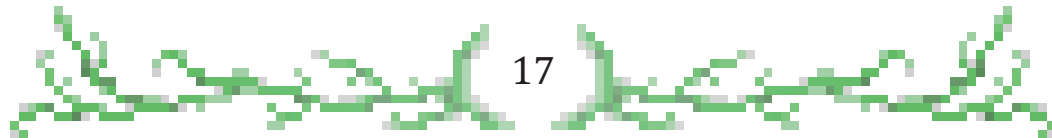
sont là pour souligner ses nouveaux attributs végétaux présents dans ses gènes, et qu'il ont acquis via les différentes expériences que les scientifiques ont fait sur lui pendant son sommeil artificiel.

C. L'environnement

L'environnement de notre jeu est un laboratoire en ruine. Nous avons donc mis différents éléments de décor pour souligner ces deux aspects : la science et la ruine.

1. La science

Pour représenter l'aspect laboratoire, nous avons placé différentes machines typiques d'homme de science, ainsi que des fioles géantes contenant le fruit des recherches de scientifiques dérangés. Des salles de repos et WC ont été utilisés pour indiquer que c'est un environnement professionnel et non domestique.



CHARTRE GRAPHIQUE

2. La ruine

La ruine est visible par les débris et la détérioration des murs, du sol et de plusieurs machines. La présence des squelettes permet de souligner la nature de cette ruine. Elle n'est pas naturelle, fait au fil du temps, mais dû à un conflit qui a causé la mort de nombreux scientifiques.

Leur rôle de scientifique est dévoilée via un badge sur les squelettes, faisant la transition avec les éléments interactifs.



Badge d'un scientifique

D. Les éléments interactifs

Ces éléments ont une grande importance puisqu'ils vont raconter l'histoire.

Il y en a de plusieurs sortes, et sont indiqués par un scintillement au sol visible même dans l'obscurité.

Cela peut être un badge ou un matricule militaire sur un squelette pour apporter une précision sur leur statut et sur l'état dans le laboratoire.

D'autres éléments interactifs sont présents comme des images, des posters, des tableaux sur le mur donnant une idée de l'organisation et l'ambiance du laboratoire.

Enfin la dernière possibilité, et pas la moindre, les enregistrements fait par les scientifiques.

Leur rôle est autant d'approfondir l'histoire que de faire rire le joueur avec un humour décalé.

CHARTRE GRAPHIQUE

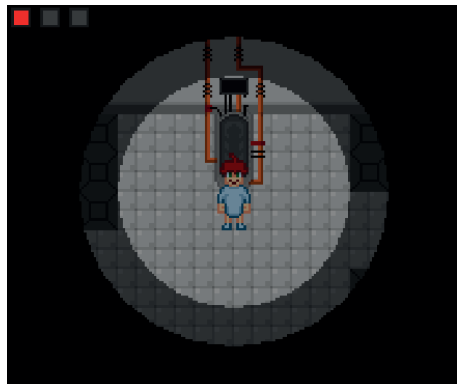
E. L'interface et le menu

Le menu se résume à un écran d'accueil avec le titre du jeu "World of cooks" et l'instruction clignotante "Press any key" activant une animation qui est l'introduction du jeu via le réveil du héros.

The World
of Cooks

- Press Any Key -

Menu de démarrage du jeu



Début du jeu

L'interface est discrète pour mieux immerger le joueur dans le laboratoire plongé dans le noir.

Seuls les PV de l'avatar sont visibles en haut à gauche de l'écran.

CHARTRE SONORE

A. Ambiance sonore

Les sons servent à souligner à la fois le côté oppressant (l'environnement laboratoire en ruine, l'obscurité, les ennemis, etc...) mais aussi le côté comique et absurde du jeu (enregistrements). Ils permettent aussi la progression de l'histoire via diverses indications sonores, enregistrements et dialogues.

B. Musiques

Pour la musique d'introduction, notre choix s'est porté sur le générique de Rick and Morty, car notre univers est inspiré de cette série et qu'il retranscrit exactement les émotions désirées.

Pour la musique d'ambiance, nous avons opté pour une musique au rythme du cœur, pour représenter les battements de ce dernier.

Dans les phases où l'action est moins présente, le rythme de la musique est plutôt lent. Tandis que dans les phases plus ardues, le rythme est plus élevé (rencontre avec les ennemis).