



FICHE SIGNALÉTIQUE

GENRE : Aventure-Réflexion

STYLE : 3D Top-Down et Point and Click

SUPPORT : PC

CIBLE : 10+, passionnés de cinéma

HISTOIRE

Un cinéma, qui diffuse tous les films de la pop culture, est filmjacker (cambriolé à l'intérieur des films) par les Screentras, une race extraterrestre qui nous envie notre culture cinématographique. Ces ennemies, ayant la capacité de pouvoir rentrer dans les écrans, ont volés des objets à l'intérieur des films, ce qui empêche le bon déroulement des scénarios. Le patron du cinéma fait appel à Charlito, son plus fidèle client passionné de cinéma et assoiffé d'aventure, pour partir à la recherche des objets volés et les remettre à leurs places dans les bons films et ainsi permettre le bon déroulement des scénarios.

PITCH

En plus de se divertir en se déplaçant dans un cinéma pour retrouver les aliens et ainsi récupérer les objets volés, Charlito save the cinema propose au joueur de faire appel à sa culture cinématographique, ou de s'en créer une en faisant lui-même des recherches pour pouvoir répondre aux questions et reconnaître les objets collectés et ainsi les associés aux films, à aux scènes et au personnage ou lieu correspondant.

CONDITION DE VICTOIRE

Retrouver des ennemies dissimulés parmi les humains, capturé les ennemies pour récupérer des items puis remettre tous les items à leurs place dans les films.

GAMEPLAY

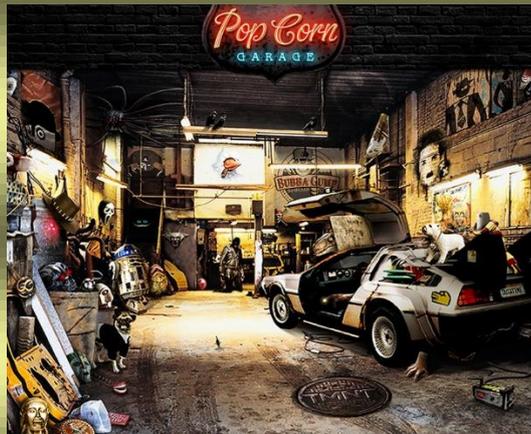
Partie « recherche des items » : Style Top-Down. Le joueur se promène dans le cinéma, il a accès à toutes les pièces librement (Salle de cinéma, salle de projection, fabrique de pop-corn, accueil...), dans ces pièces se trouvent des personnes (clients ou personnel du cinéma), parmi ses personnes se cachent des extraterrestres déguisés en humain, la seule façon de les identifier est de poser des questions au gens sur le cinéma. Le joueur, en s'approchant d'un PNJ, verra un bouton poper, il pourra donc poser une question en appuyant sur le bouton. Les questions ainsi que les réponses seront choisie automatiquement, le joueurs devra donc faire appel à ses connaissances ou alors faire des recherches afin de vérifier l'exactitude de la

réponse, si la réponse est correcte : c'est un humain, si elle est fausse : ALERTE !! C'est un Screentra. Le but est donc de le capturer afin de récupérer un objet qu'il a préalablement volé dans un film. Si le joueur se trompe, il perdra tous les items qu'il possède dans son inventaire. Le seul moyen de sauver les items de son inventaire est de passer à la phase 2 du Game Play.

Partie « placement des objets dans les films » : Style Point and Click. Comme dit préalablement, le joueur possède un inventaire d'items collectés, ces items correspondent à des objets de films, le but premier est donc de reconnaître l'objet et de l'associer à un film. Le joueur peut à n'importe quel moment se rendre à la caisse du cinéma et prendre un ticket parmi une liste de film à l'affiche, une fois le ticket sélectionné, il devra choisir une scène du film toujours parmi une liste, une fois la scène validé, il sera propulsé à l'intérieur de cette scène ou tout sera en pause. Les endroits où un objet est manquant apparaîtront en brillant, en s'approchant de la zone brillante, un bouton va poper sur l'écran et en appuyant dessus, l'inventaire s'ouvrira et on devra choisir l'objet à remettre en place. Si le joueur se trompe d'objet, l'item est perdu et repart dans les mains des Screentras, si l'emplacement correspond à l'objet, une animation se mettra en place et l'item sera sauvé. Lorsque tous les objets d'une scène seront en place, une animation démarrera et lancera cette scène du film que l'on pourra regarder à chaque fois que l'on reviendra.

CONCURRENCE

Le jeu Pop-Corn garage(2015), un quiz ciné qui propose au joueur d'identifier des objets et de nommer les films correspondant, a été un succès dès sa sortie. CSTC propose en plus de la partie quiz, de vivre une aventure en permettant d'interagir avec les films



Le jeu Popcorn Trivia(2018), jeu mobile de quiz ciné, qui propose au joueur de tester ses connaissances ciné en posant un QCM sur des objets des scènes ou des répliques de cinéma.



REFERENTS

Le jeu Sherlock Holmes : Crimes and Punishments pour sa mécanique de jeu (interaction avec les objets et les personnages).

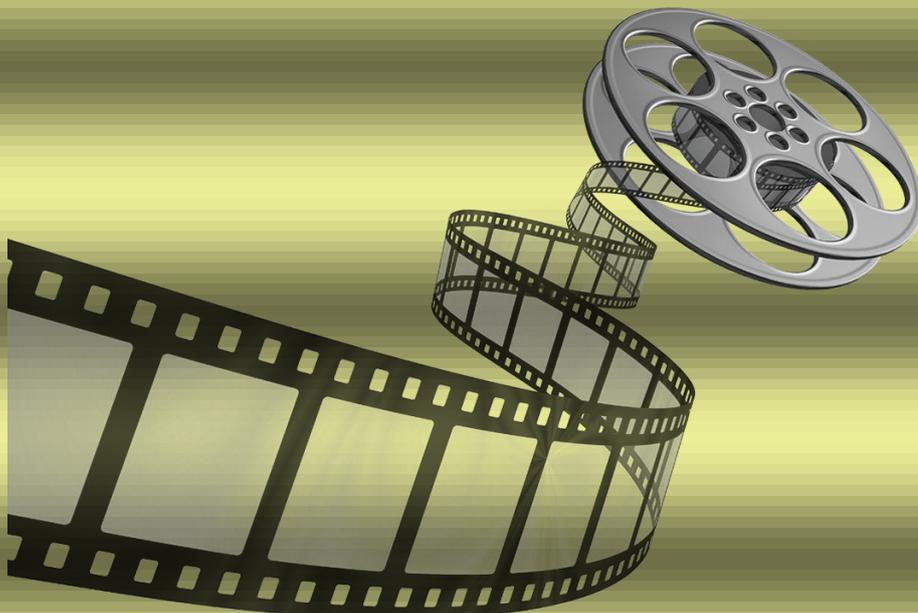


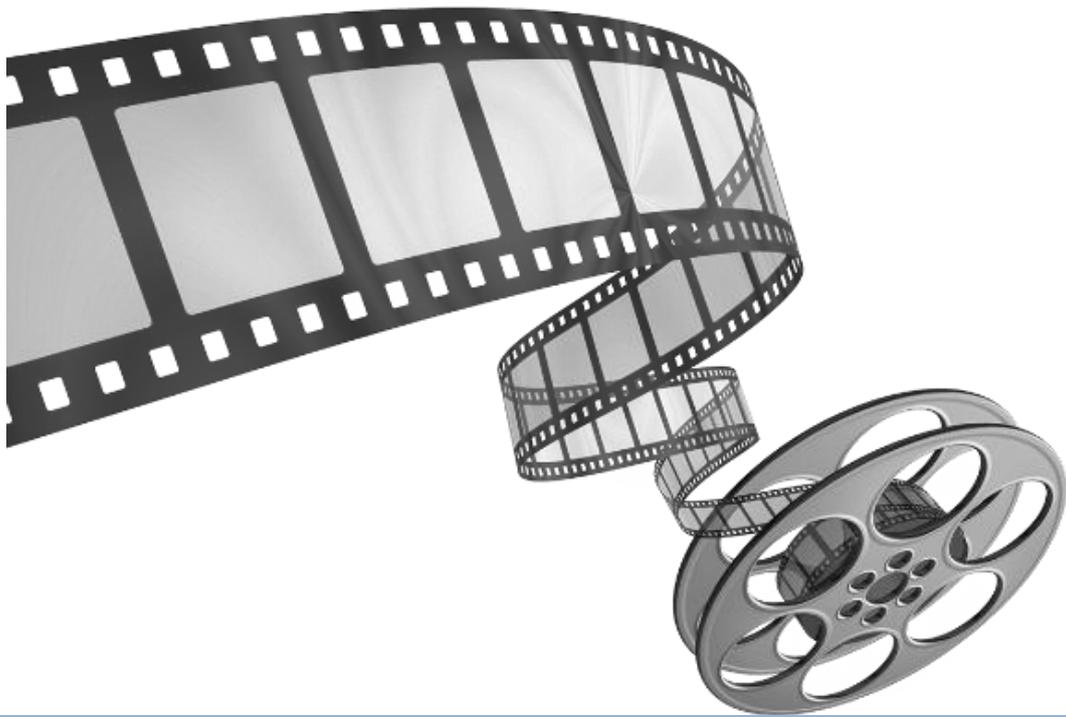
Le jeu Peaky Blinders : Mastermind, pour son style top-down et ses graphismes



USP

- Deux Game Play distinct (Aventure et Quiz)
- Un univers passionnant
- Difficulté évolutive permettant d'affûter sa connaissance de la culture ciné





Charlito saves The Cinema

GAME DESIGN

Genre : aventure et réflexion

Style : Top down 3D et point and click

©Les fautes d'orthographe et de grammaire sont la propriété du producteur de ce document.

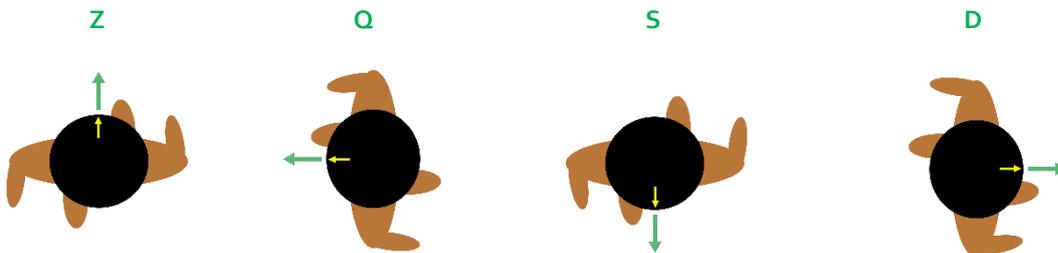
LEGENDE

- ↑ Direction du personnage
- Zone de collision
- ↑ Direction du déplacement
- Navigation dans les UI
- Valeurs importantes

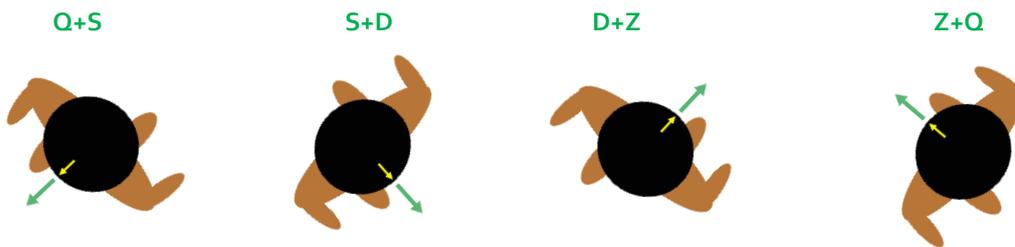
PHASE 1

DEPLACEMENT DU PERSONNAGE (PARTIE TOP-DOWN)

En vue top down le personnage se déplace à l'aide des boutons **Z/Q/S/D** du clavier, le personnage fait toujours face à la direction, la vitesse est de **5m/s** :



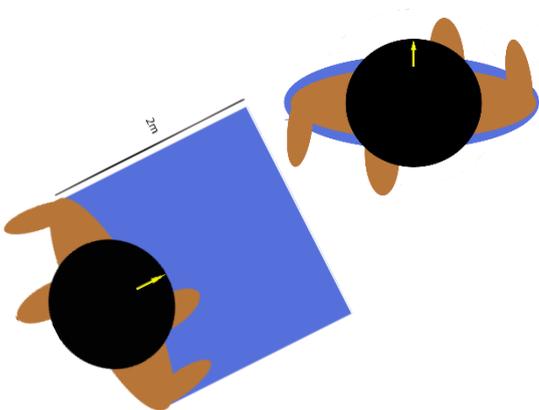
Avec la possibilité d'aller en diagonale en cumulant deux boutons



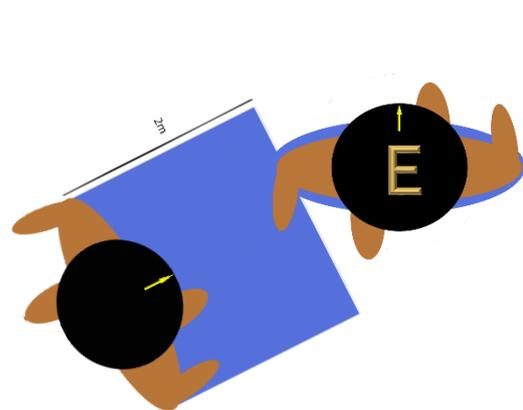
RENTRE EN INTERACTION AVEC UN PERSONNAGE NON JOUEUR

Pour interagir avec un PNJ : avancer vers lui (zone de collision de **2m devant le joueur**, et de la **taille du corps du PNJ**), quand les deux zones collisionnent faire poper un **E** au dessus de la tête du PNJ, appuyer sur la touche « **E** ».

Cas pas de collision :



Cas collision :



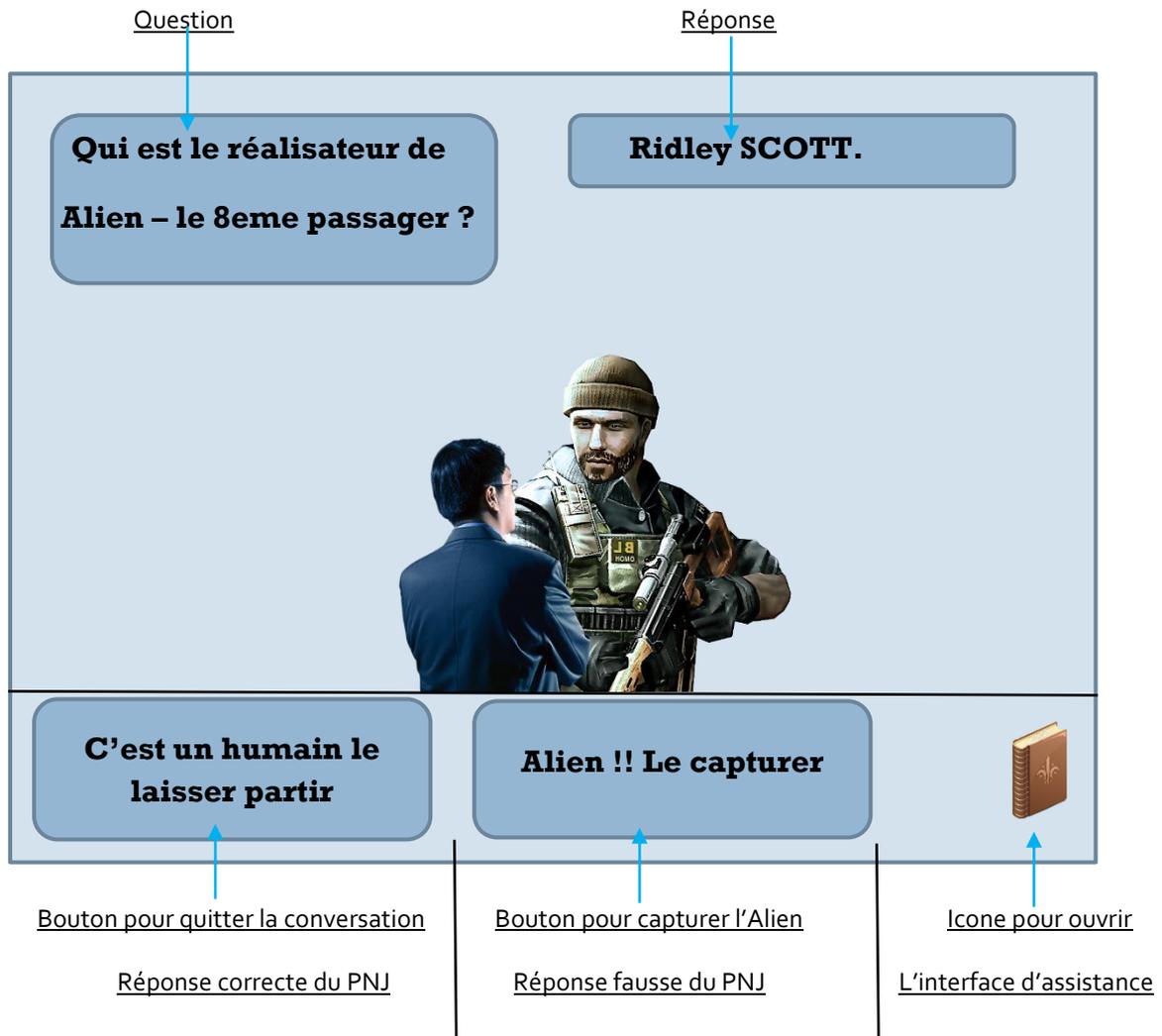
INTERACTION AVEC UN PNJ

Après avoir appuyé sur la touche « E », la vue du jeu passe en mode champs contre champs.

Question posée par Charlito au PNJ, celui-ci répond. Le joueur estime si la réponse est juste ou non :

- Réponse correcte, le joueur quitte la conversation en cliquant sur le bouton : « **c'est un humain** »
- Réponse fausse, le joueur peut capturer le PNJ en cliquant sur le bouton « **ALIEN !!** », une animation de capture a donc lieu suivi de l'obtention d'un nouvel item qui prend place dans l'inventaire.

Pour savoir si la réponse est juste, un guide du cinéma peut être consulté en cliquant sur une icône.



NAVIGATION DANS L'INTERFACE BIBLE DU CINEMA

Après avoir **cliqué à la souris** sur l'icône  un livre s'ouvre à la page sommaire où apparaissent des titres de films, le joueur peut naviguer dedans en **cliquant** sur un titre ce qui l'emmène à la fiche technique du film en question et y trouver les informations nécessaires. Durant cette phase le joueur voit toujours la question et la réponse afficher.

Click gauche

Echap

Qui est le réalisateur de
Alien – le 8eme passager ?

Ridley SCOTT.

**Jurassic Park*
**Blade runner*
**Predator*
**Alien le huitième passager*
*
*

Click gauche

Echap

Qui est le réalisateur de
Alien – le 8eme passager ?

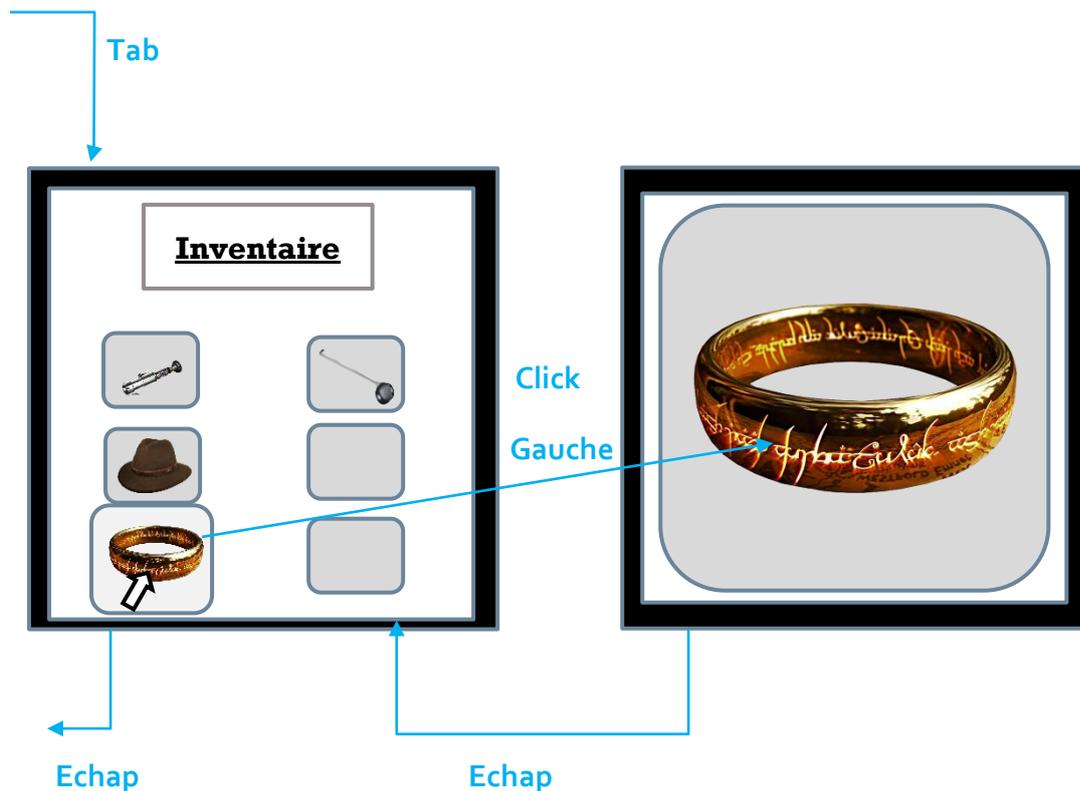
Ridley SCOTT.

Alien le huitième passager
°Réalisateur : *Ridley Scott*
°Année.....
° Acteur
...

Appuyer sur « **Echap** » pour revenir au sommaire et une nouvelle fois pour quitter l'interface et revenir à l'écran choix.

ACCES ET GESTION DE L'INVENTAIRE

- Pour accéder à l'inventaire, appuyer la touche « **Tab** ».
- Quand l'inventaire est ouvert : jeu en pause.
- On peut choisir un objet à la souris en cliquant une fois sur le **click gauche** de la souris.
- L'objet s'affiche en plein écran et on peut le faire tourner à l'aide de la souris (**Click gauche, tenir, déplacer la souris, relâcher**).
- Pour retourner à l'inventaire d'objet, on utilisera la touche « **Echap** ». Pour quitter l'inventaire et retourné en jeu, on réutilisera la touche « **Echap** ».
- Le nombre maximum d'objet dans l'inventaire sera de **5**.



PHASE 2

PASSER DANS LES FILM POUR REMETTRE LES OBJETS A LEURS PLACE

Pour rentrer dans un film, le joueur doit posséder **5 objets** dans son inventaire puis se rend à la caisse du cinéma et rentrer en interaction avec le **PNJ « menu »** de la même façon qu'avec les PNJ auxquels on pose les questions.

En appuyant sur la touche « **E** » ce PNJ nous ouvre un menu dans lequel on peut choisir un film.

On navigue dans ce menu grâce à la **souris**.

L'inventaire reste accessible durant cette phase **Tab** et **Echap**.

On choisit un film en cliquant sur le **bouton gauche**.

On choisit une scène toujours avec le **Click gauche**.

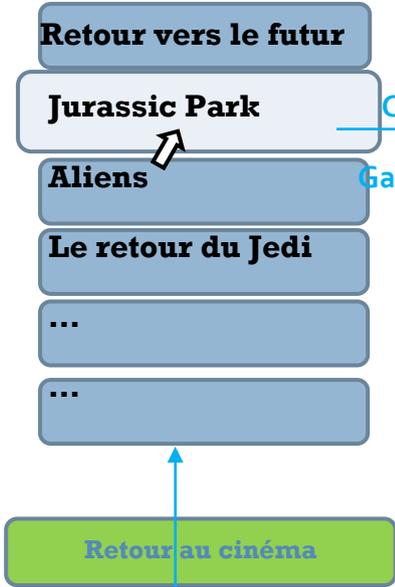


Icone pour quitter l'écran scène et revenir au menu film.

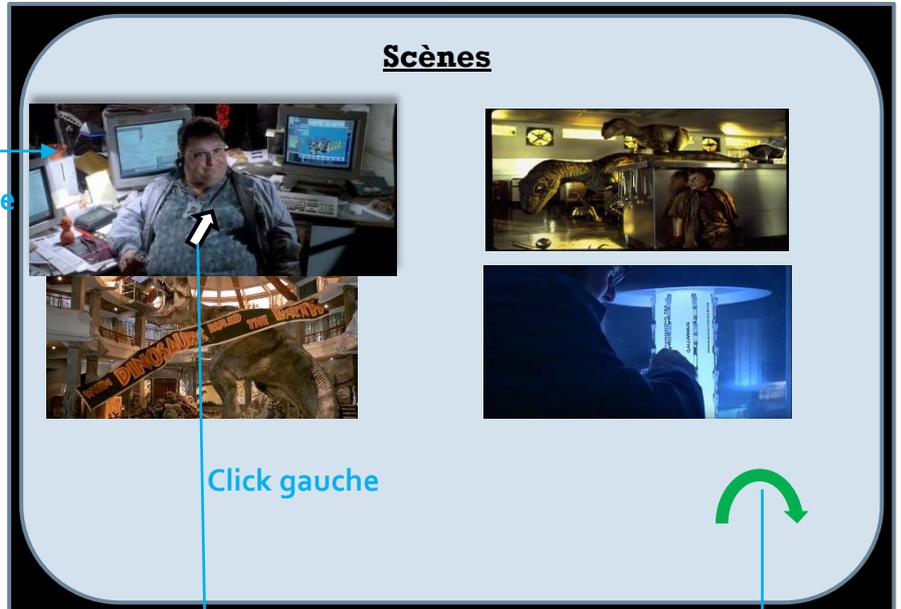
Retour au cinéma

Bouton pour quitter le menu film et revenir au cinéma.

1 Menu films :



2 Menu scènes



3 Sélection de la scène (passage dans la partie remettre un Item)

REMETTRE LES ITEMS A LEUR PLACE

- Une fois la scène sélectionné, on voit en plein écran l'image en pause dans laquelle une ou plusieurs zones sont effacées. En passant sur une partie noircie avec la souris le curseur va changer d'aspect.



- Si le curseur change d'aspect, le **click gauche** permet d'ouvrir l'inventaire.
- Sélectionné un objet pour le remettre en place **Click gauche**
- L'objet s'affiche en plein écran.
- Le remettre en place en cliquant sur un bouton « **Placer ici** ».
- Appuyer sur « **Echap** » pour revenir à l'inventaire et une nouvelle fois « **Echap** » pour quitter l'inventaire et revenir à la scène

Si l'objet sélectionné correspond à cet emplacement un « **son validation** » retenti, l'objet apparaît à sa place. Quand l'objet ou tous les objets d'une scène sont remis en place, la scène du film se lance.

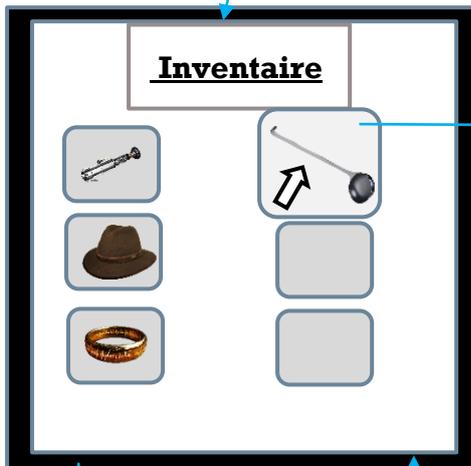
Pour quitter la scène, il faudra utiliser le **click gauche** sur icône prévue à cet effet -> Retour au menu scènes.



Click gauche

Icone pour quitter la scène et revenir au menu scènes.

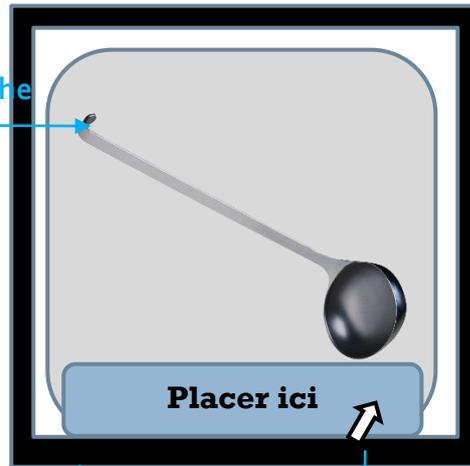
Click gauche



Click gauche

Echap

Echap



Click gauche

Placer l'item à cet endroit

CONDITIONS DE DEFAITES

1 Lors de la phase de questions réponses, le joueur peut se tromper dans son choix :

- Si la réponse est fausse et que le joueur se trompe et laisse partir le PNJ, celui-ci reste en jeu et on peut l'interrogé plus tard.
- Si la réponse est correcte et que le joueur se trompe, qu'il capture donc un humain, une cinématique se déroule montrant Charlito se faisant viré du cinéma. Pour pouvoir accéder de nouveau au cinéma, le joueur doit répondre à un quiz sur les pires films de l'histoire du cinéma (Voir section Quiz pour revenir dans le cinéma).

2 Lors de la phase placement des items, le joueur peut se tromper d'objet à remettre en place, un **son de défaite** retenti et l'objet retourne dans les mains des Aliens, on peut le retrouver lors d'une phase de questions réponses.

NIVEAUX D'EVOLUTION DU JOUEUR

Le jeu étant de difficulté évolutive, il faut donc gérer un système de niveaux.

Le jeu commence au **niveau 1** jusqu'au **niveau 10**.

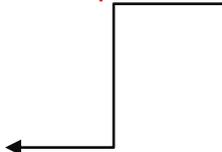
Tous les **5** objets remis en place, le niveau augmente (**+1**) et la difficulté va donc augmenter.

SYSTEME DE SEANCES POUR GERER L'EVOLUTION DES NIVEAUX

Séance 1 :

- Spawn PNJ : faire spawner **30 PNJ (25 humain + 5 Aliens)** d'une manière **Random**
- Début de la **Phase 1**, recherche des 5 Aliens.
- Une fois les **5 items** trouvés **Remove tous les PNJ et spawner le PNJ « menu »** donnant l'accès au menu film (Toutes les scènes du jeu sont accessibles).
- Remettre les **5 items** à leurs places.
- Si une erreur est commise, faire spawner **6 PNJ** en intégrant de manière random un Alien (ex : si le joueur se trompe 2 fois, 2 items disparaissent (voir conditions de défaite),
 - faire spawner 6 PNJ-> 5 humains et 1 Alien dès que le premier objet disparaît puis idem pour le deuxième objet
 - remove le PNJ menu
 - recommencer la phase 1 pour les deux items perdu
 - une fois ces deux items retrouvés, remove tous les PNJ et spawn du PNJ menu.
- Une fois l'inventaire vide, les **5 items** remis à leurs places : **Niveau +1, Remove du PNJ « menu »,**

Spawn PNJ.



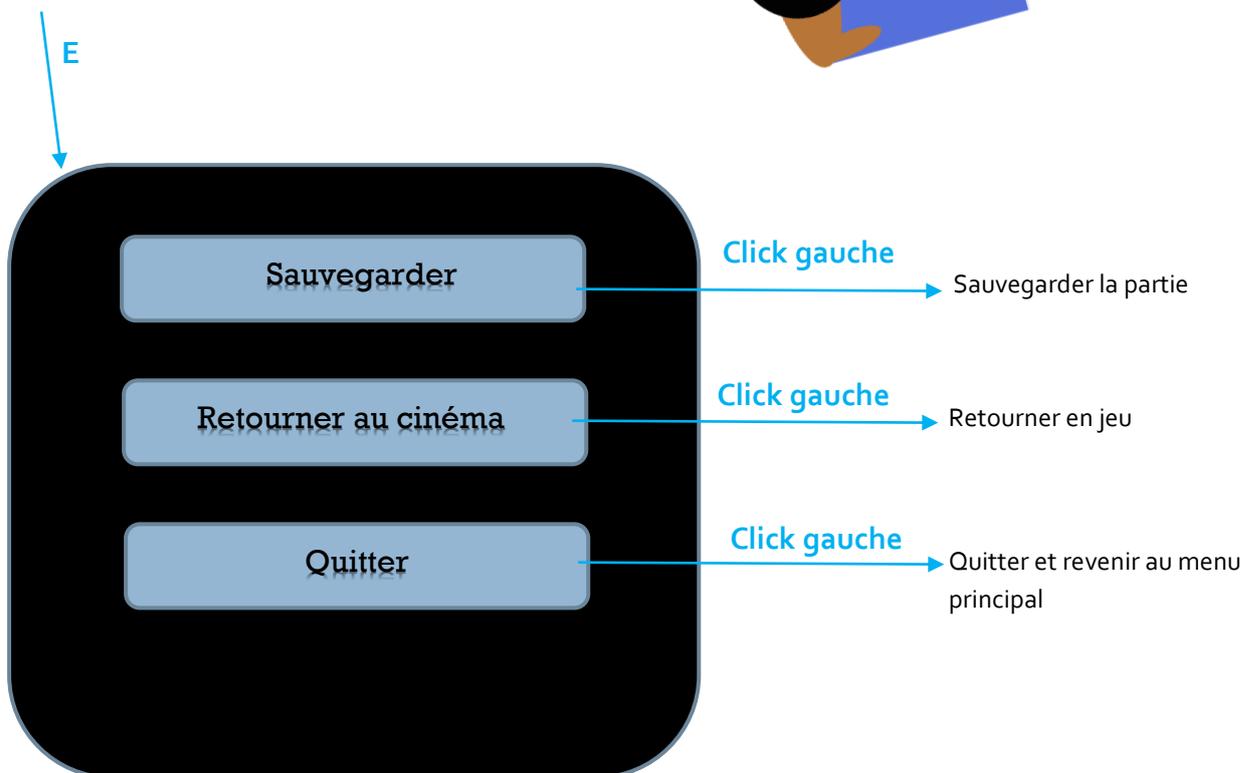
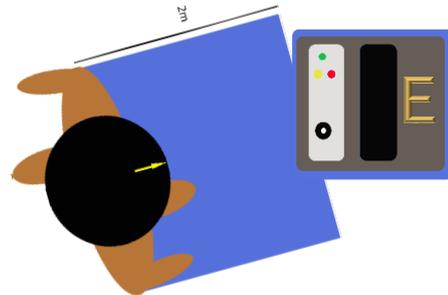
Séance 2 (même déroulement mais questions et objets de niveau 2).

SAUVEGARDE

Dans la salle principale du cinéma le joueur a accès en permanence à **une borne**, avec laquelle il peut interagir de la même manière que les PNJ, on navigue à la souris. Cette borne lui sert à sauvegarder :

- Le niveau
- La séance
- Les objets dans l'inventaire
- Les PNJ de la séance en cours
- Les objets remis dans les scènes

Cette borne sert aussi à quitter le jeu



QUIZ POUR REVENIR DANS LE CINEMA

Si le joueur capture un PNJ de type humain (voir conditions de défaites) :

- Après l'animation Charlito se retrouve en mode champs contre champs avec un PNJ « **Agent de sécurité** »
- Le PNJ pose une question à Charlito le joueur aura 4 choix de réponses, le thème est « les pires films de l'histoire du cinéma ».

Pour répondre utiliser le **click gauche de la souris**.

Le joueur a toujours accès à l'interface d'assistance.

**En quelle année est sortie
Les dents de la mer 4 :
la revanche**



1996

1972

1987

2001



Suite au click, deux possibilités :

- Réponse correct : le jeu reprend où il s'était arrêté en phase recherche d'items, l'inventaire n'a pas changé et les PNJ n'ont pas changés.
- Réponse fausse : le jeu reprend où il s'était arrêté en phase recherche d'items, l'inventaire a perdu un item de manière Random, spawn de **5 PNJ** dont **1 Alien** qui possède l'item perdu.