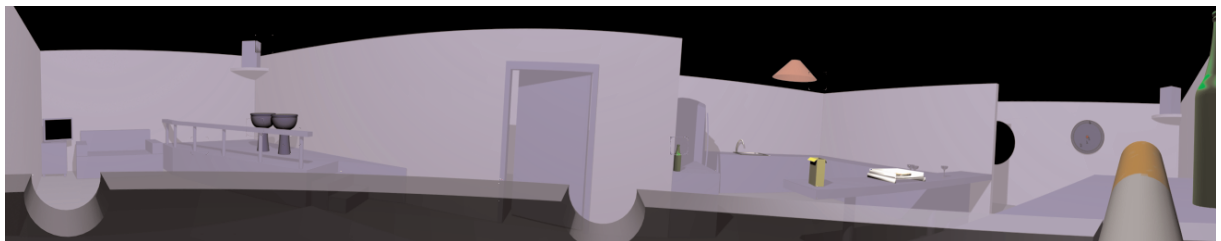


IN&OUT



CAHIER DES CHARGES

1. Le site doit être exécutable en ligne.
2. Le site ne doit pas peser plus de 1,5 Mo avec les sons.
3. Le site doit être exécutable sur un PC 400 MHz.
4. Le site doit pouvoir tourner avec une résolution de 1024.768 pixels

PLAN DE SOIRÉE

LA SOIRÉE

LA DYNAMIQUE DE SOIRÉE

PARTY PLAY

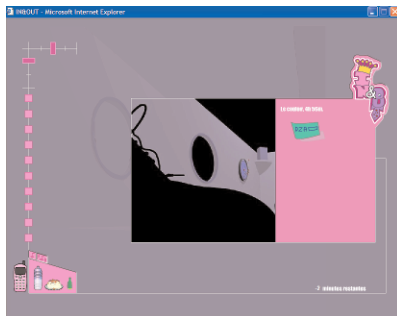
Les jeux

Les événements extérieurs

La fin du jeu

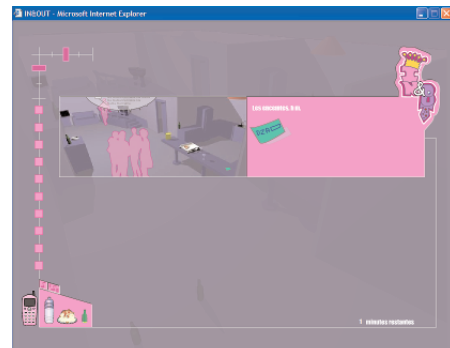
L'AFTER

IN & OUT



LA SOIRÉE

Catapulté dans un appartement, tu te retrouves au milieu d'une soirée. Le genre de soirée où tous les ingrédients sont réunis pour passer un bon moment. Mais l'oisiveté ne sied pas aux grands hommes, et pour rester dans la place, il faudra te battre. Te battre pour t'affirmer, montrer qui tu es, et devenir le Maître de cérémonie.



LA DYNAMIQUE DE SOIRÉE :

Sous forme de RPG, l'internaute se retrouve au milieu d'une soirée, où, pour assurer sa présence sur le site, il devra effectuer un certain nombre de quêtes plus ou moins grandes. En fonction de ses résultats, un niveau indiquera son degré de In&Out et son maintien ou non au sein de la soirée.

LES QUÊTES

1. Conquérir une fille
 2. Eviter les différents événements extérieurs
 3. Trouver les différents éléments pour pénétrer dans la salle de bain
 4. Être élu MC de la soirée (cette quête englobe toutes les autres quêtes.)
- Lorsque l'on est en soirée, certains facteurs sont à prendre en compte, se sont eux qui font que la soirée se déroule de façons agréables ou non. Ces facteurs sont représentés sous forme de niveaux visibles de l'internaute. Ces niveaux, en fonction des actions effectuées par l'internaute augmentent ou diminuent.

Ici on s'amuse...

Afin de faire évoluer ses niveaux et réussir les différentes quêtes, l'internaute participera à des jeux qui, pour certains, lui donneront la possibilité d'accéder à d'autres jeux, ou de gagner des points en In & Out, il y a 9 jeux:

1. La fille
2. Les flechettes
3. Le caps
4. Le jumble
5. Le mix
6. Les jeux vidéos
7. Le barman
8. Les pâtes
9. Le roulage partie cachée

Certains jeux ne sont pas accessibles dès le début de la soirée. Pour les débloquent, l'internaute devra d'abord réussir d'autres jeux.

... et on se jauge

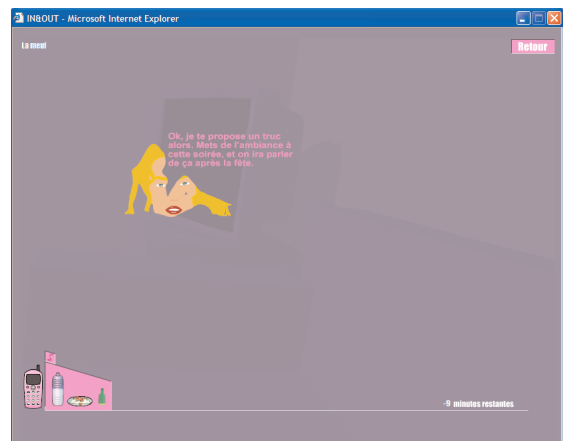
1. In & Out : le niveau de popularité.
2. Alcool : varie en de la prise de boissons alcoolisées.
3. Déshydratation : varie quand l'internaute boit.
4. Faim : l'internaute doit penser à manger de temps en temps.
5. Défoncé : fumer un peu ça va, beaucoup, bonjour les dégâts.
6. Drague : cf chapitre La fille.

PARTY PLAY

LES JEUX:

La fille :

Elle est une quête à elle toute seule.
A partir du moment où l'internaute engage la conversation avec la fille assise sur le canapé, un nouveau niveau apparaît, celui de séduction. A partir de ce moment, sur certains jeux où ira l'internaute, et suivant comment il se débrouille, il y aura une incidence sur les niveaux.
Quant à la fille, lorsque l'internaute viendra la voir, elle lui posera des questions et il aura 3 reponses possibles qui feront varier ou non son niveau.



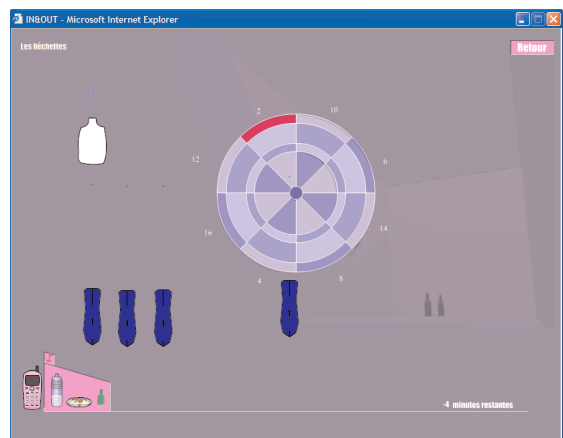
Les jeux ayant une incidence sur la fille :

1. Le mix
2. Le barman
3. Les jumbes
4. Les pâtes
5. Les jeux vidéos

Si le niveau reste à 0 trop longtemps, la quête est perdue, la fille disparaît, mais l'internaute n'a pas forcément perdu, il écarte une des fins possibles (cf chap la fin).

Les flechettes :

C'est un passage obligé si l'on veut accéder au jeu du caps.
L'utilisateur doit faire un score de 300 points s'il veut débloquer le caps.
Le pointeur bouge plus ou moins suivant le degré d'alcolémie.
Aucune incidence sur les niveaux



Le caps :

Deux bières sont posées face à face, avec une capsule retournée sur chaque goulot. A l'aide d'un caps, l'internaute doit toucher la capsule de son adversaire.

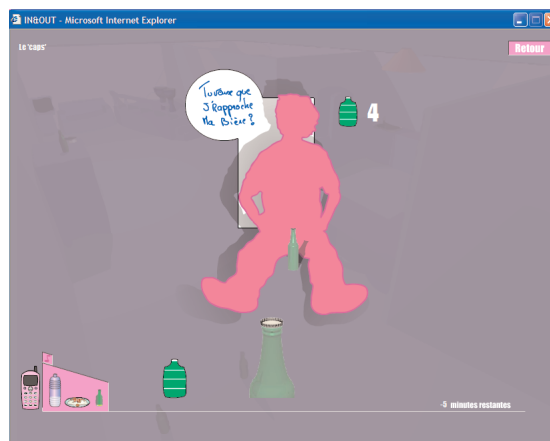
Lorsqu'une touche est faite, un contre est autorisé. Si l'autre capsule est également touché alors un surcontre est possible est ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux ne touche pas. Dans ce cas là il doit boire une gorgée de bière.

A chaque tour l'utilisateur peut arrêter s'il le désire mais il y a chambrette donc In & Out -1.

Si l'internaute fait boire 2 bières à son adversaire, il gagne :

Incidence sur les niveaux :

- alcool (1 bière = 4 gorgées)
- Obtention d'un élément pour la salle de bain.



Les djembes :

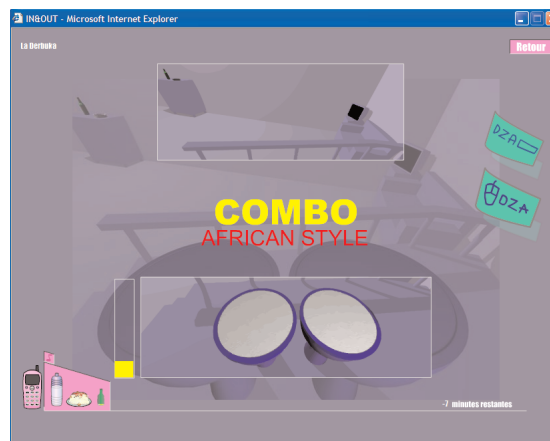
C'est un passage obligatoire si l'internaute veut accéder au jeu du Mix.

Avec le clavier, main gauche sur les lettres pour les graves et main droite sur le pavé numérique, l'utilisateur devra reproduire une série de sons sur les jumbes.

Il doit réussir à passer 5 séries dont la difficulté ira croissante pour accéder au Mix ;

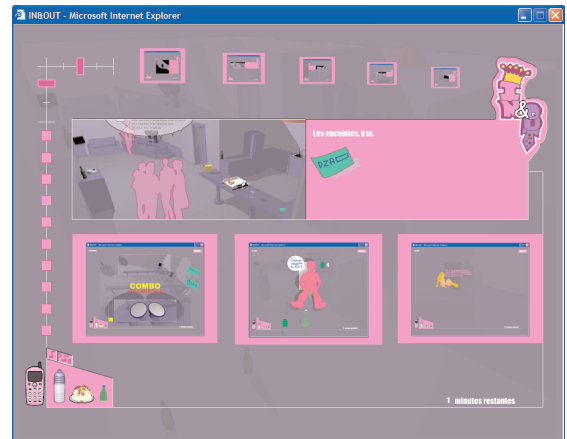
Incidence sur les niveaux :

- In & Out
- La fille (si quête enclenchée)



Le Mix :

L'internaute décide de prendre la place du DJ. Il doit : Faire des enchainements de loops correct. Deux platines sont à dispositions s'il veut faire des scratches.



Incidences sur les niveaux :

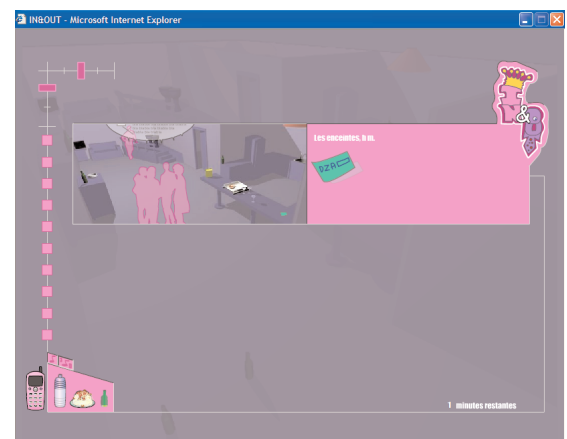
- In & Out
- La fille (si quête enclenchée)
- obtention d'un élément.

Attention :

S'il bouge le volume trop haut, il peut déclencher « un événement extérieur ».

Le barman :

C'est lui qui donne le Minuteur et lui autorise l'accès à la cuisine, a condition qu'il réussisse différents cocktails. Gameplay a faire



Incidences sur les niveaux :

- In & Out
- Alcool
- Fille (sqe)
- Obtention ou non du minuteur

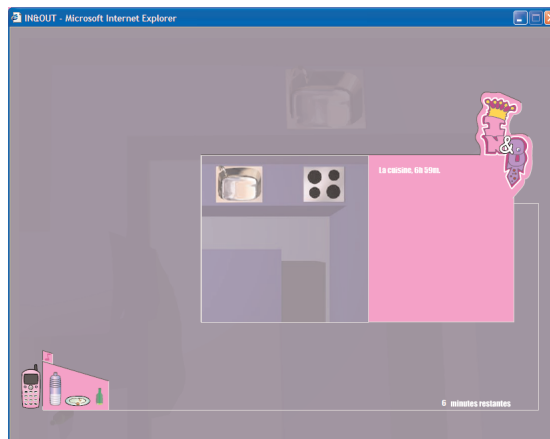
Les Pâtes :

Comme dans toute bonne soirée qui se respecte, faire des pâtes est un rituel.

Le but du jeu est de réussir un plat apprécié des autres personnes.

Pour faire des pâtes, l'internaute doit être en possession du minuteur.

Le jeu se déroule en temps réel, d'où l'utilité du minuteur.



La préparation :

Les ingrédients sont devant lui. Il ne doit pas, par exemple, oublier de mettre du gros sel et de l'huile dans son eau sinon les pâtes seront ratés etc...

L'internaute peut aller autre part pendant la cuisson mais il ne doit pas oublier le temps et doit revenir avant qu'elles n'aient brûlées.

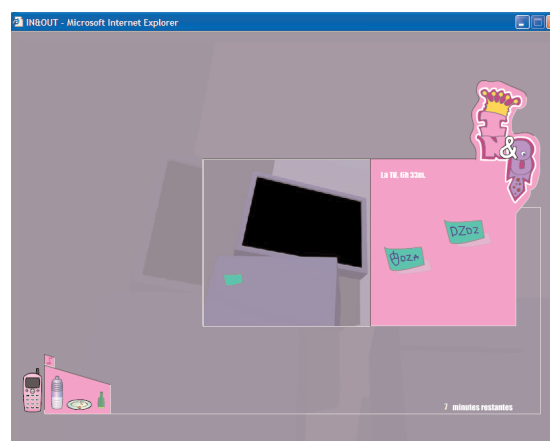
Une fois les pâtes sorties, il peut y ajouter les condiments présents sur la table, mais attention, la recette doit être bonne et cohérente.

Incidence sur les niveaux :

- In & Out
- Faim
- Alcool
- Fille
- Obtention ou non d'un élément pour la salle de bain

Jeux vidéos :

C'est le coin où l'on vient pour se détendre un peu, faire 2 ou 3 parties de playstation. L'internaute aura le choix entre différents petits jeux.*



Incidence sur les niveaux :

- la fille

Le roulage :

Pour accéder à la partie cachée (la salle de bain), et finir ainsi une quête..

L'internaute doit être en possession d'un joint dont il devra avoir, au préalable, réunis les différents éléments.

C'est en réussissant à passer les jeux bloqués au départ qu'il obtiendra les différents éléments :

Pâtes : un sachet d'herbe sera posé parmi différents ingrédients

Caps : en partant l'adversaire oublie son paquet de cigarette que l'utilisateur peut récupérer

Mix : au moment de partir le DJ lui donne un paquet de feuilles

Une fois ces éléments en sa possession, il peut pénétrer dans la salle de bain. Mais auparavant il devra rouler son joint dans la chambre.



Petit jeu interactif

A partir du moment où il a pénétré pour le 1er fois dans la salle de bain il peut y retourner quand il le désire sauf si son niveau In & Out est inférieur à 0, il devra attendre que celui ci est remonté pour y retourner.

Lorsqu'il entre pour la 1er fois dans la salle de bain, un niveau défonce apparaît , il faut surveiller ce niveau pour ne pas qu'il monte trop sinon le niveau In & Out diminue.

LES ÉVÉNEMENT EXTÉRIEUR

Ce n'est pas une quête à proprement parler, mais plutôt une série d'événements à éviter afin de ne pas perdre trop de points dans sa cote de popularité. Si l'utilisateur arrive à tous les éviter il aura beaucoup plus de probabilités de devenir le MC de la soirée.

On compte 5 événements extérieurs :

1. Les voisins et la police
2. Les parents de l'internaute
3. La petite amie de l'internaute
4. Le feu dans la cuisine
5. Une tentative d'incrustation

Certains événements extérieurs se déclenchent suivant le comportement de l'internaute au cours de certains jeux (le mix pour le son et les pâtes pour la cuisine), mais il y a des événements que l'internaute devra anticiper (les parents et la petite amie). Enfin la tentative d'incrustation sera un élément qui se déclenchera de façon aléatoire.

Les voisins et la police :

C'est lorsqu'il est aux platines que l'internaute peut déclencher cet événement, en effet, s'il s'amuse à jouer avec le bouton du volume et que celui-ci passe un certain seuil pendant trop longtemps, les voisins viennent se plaindre puis la police arrive.

Incidence sur les niveaux :

- In & Out
- bLa fille

Les parents :

Lorsqu'il arrivera dans la soirée, l'internaute aura un portable avec un sms de ces parents lui posant une question, il devra y répondre s'il ne veut pas que ceux-ci se pointent au milieu de la soirée pour lui infliger la honte suprême.

Incidence sur les niveaux :

- In & Out
- La fille

La petite amie :

Toujours avec le portable, l'internaute aura un 2em SMS de sa petite amie lui demandant s'il voulait rompre ou non. 2 choix lui sont proposés. Soit il repond, soit il coupe le portable.

De ce choix, dependra le declenchement de l'événement ou non. En effet, s'il choisit de couper son portable il sera tranquille pour la soirée, en revanche, s'il choisit de répondre à la fille alors, lorsqu'il commencera à parler avec la fille sur le canapé, sa petite amie débarquera pour faire un scandale.

Incidence sur les niveaux :

- In & Out
- La fille (perte de la quête, la fille disparaît)

Le feu dans la cuisine :

C'est pour éviter cet événement que le minuteur surtout utile.

Etant donné que l'internaute peut se déplacer dans la soirée durant la cuisson de ses pâtes (cf jeu des pâtes), il est possible qu'il les oublie. 2 solutions sont possibles :

Il ne les oublie pas très longtemps, elles sont juste brûlées. L'incidence sur les niveaux est donc la même que pour le jeu.

Il les oublie totalement les pâtes flambent et mettent le feu à la cuisine.

Incidence sur les niveaux :

- Expulsion du site ou In & Out
- La fille

L'incruste :

C'est un événement qui peut se déclencher plusieurs fois au cours de la soirée.

L'internaute se trouve alors face à la porte d'entrée, et doit empêcher les gens de rentrer.

La porte est entrebâillée et l'internaute doit cliquer sur les bras et les jambes qui essaient de passer.

Incidence sur les niveaux :

- In & Out
- La fille (sqe)
- Alcool (s'il y arrive --)

La fin du jeu :

Plusieurs fin sont possibles suivant les niveaux. Certaines peuvent arriver très vite (s'il échouent à certaines quêtes), ce sont les pires fin de soirée possibles, mais d'autres peuvent mettre plus de temps, normale, c'est le genre de fin de soirée dont tout le monde rêve, il faut donc la mériter.

Les fins :

1. Il se fait ejecter de la soirée
2. Il est bourré, il s'endort donc dans un coin
3. Il est elue MC de la soirée
4. Il part avec la fille
5. Il est elue MC de la soirée et part avec la fille

L'AFTER

La soirée, lieu de rencontre est de nos jours en perdition!

C'est le rassemblement de masse autours de symboles communs qu'il faut combler de nos jours via les réseaux.

Les groupes ont leur propre individualité de groupe!

Le clonage est il possible? et sinon...

Il est de toutes évidences possible de s'abstraire à l'infinie de la réalité, ce peut il alors que le multimedia soit le media rassemblant tous ces vecteurs d'abstractions.

[...}