

Off DEAD FISH †

TELL NO TALES



Sommaire

<u>Concept</u>	3
<u>Pitch</u>	3
<u>Synopsis</u>	3
<u>Fiche Signalétique</u>	4
<u>Gameplay</u>	5
<u>Rôles</u>	5
<u>Règles</u>	7
<u>Matériel</u>	8
<u>Déroulé d'une partie</u>	9
<u>Histoire type</u>	11
<u>Direction artistique</u>	12
<u>Crédits</u>	13



Concept

Pitch

Dead Fish Tell No Tales est un jeu d'ambiance, focalisé sur la communication. Cependant, tous les joueurs ne peuvent pas se comprendre ! Bien que chacun possède un objectif différent, leur challenge sera le même : réussir à communiquer malgré les obstacles.

Synopsis

L'inspecteur Splenden bloque sur une enquête : difficile de comprendre des indices sans témoin. A moins que l'on puisse directement parler à la victime ? Flip et Flop, palourdes malicieuses, tiennent un salon de voyance. Leur spécialité ? Parler aux esprits. Mais si l'une est infallible, les réponses de l'autre sont plutôt approximatives.

L'inspecteur parviendra-t-il à démêler le vrai du faux ?



Concept

Fiche Signalétique

Titre	Dead Fish Tell No Tales
Genre	Communication, ambiance
Univers	Décalé, ancré dans le monde réel mais avec des situations surréalistes, et des personnages non-humains.
Nombre de joueurs	Quatre
Age conseillé	10 ans et plus
Durée d'une partie	Environ 10 minutes
Cible	Casual, principalement socialisateurs



Gameplay

Rôles

Chaque joueur se voit attribuer aléatoirement un rôle en début de partie : Inspecteur, Fantôme, Vraie Médium ou Friponne.

Inspecteur

Son objectif est de trouver la cause du décès de la victime, à l'aide des Médiums et des indices présents dans son carnet.

Pour gagner, il doit trouver la bonne cause parmi une liste de propositions.



Fantôme

Son objectif est de faire comprendre à l'Inspecteur la cause de sa mort : il ne peut communiquer qu'avec certaines expressions, onomatopées, et mimes.

Pour gagner, l'inspecteur doit trouver la cause de sa mort.

Gameplay

Rôles

Les deux Médioms ont un objectif commun : être prise au sérieux par l'Inspecteur, et être payée pour leur expertise.



Médium (Vraie Médium)

Son rôle est de déchiffrer les dires du Fantôme à l'inspecteur.

Pour gagner, elle doit être désignée comme la vraie Médium par l'Inspecteur en fin de partie.

Médium (Friponne)

Son rôle est de convaincre l'Inspecteur qu'elle est capable de déchiffrer les dires du Fantôme, malgré son incompetence.

Pour gagner, elle doit être désignée comme la vraie Médium par l'Inspecteur en fin de partie.



Gameplay

Règles

Durant la partie

- Les rôles sont distribués aléatoirement en début de partie. Chaque rôle possède un carnet associé, y indiquant ses spécificités
- Les rôles restent les mêmes du début à la fin de la partie.
- Les Médiums ne doivent pas révéler leur véritable rôle (Vraie Médium, ou Friponne).
- Le contenu des carnets doit rester secret, sauf indication du contraire.
- Le Fantôme ne doit communiquer qu'avec ce que son carnet lui autorise. Les mouvements tels qu'un hochement de tête ne sont pas autorisés.
- Si l'Inspecteur n'a pas posé de question pendant les 30 secondes imparties, le jeu passe directement au tour suivant : le sablier est retourné sur la case 2, et l'Inspecteur peut poser sa question.

Fin de partie

- L'Inspecteur doit désigner la Médium qu'il pense être la plus probable d'être la vraie, avant que le Fantôme ai révélé la véritable cause de sa mort.
- Le Fantôme doit révéler, et ne peut pas mentir, sur la cause de sa mort.

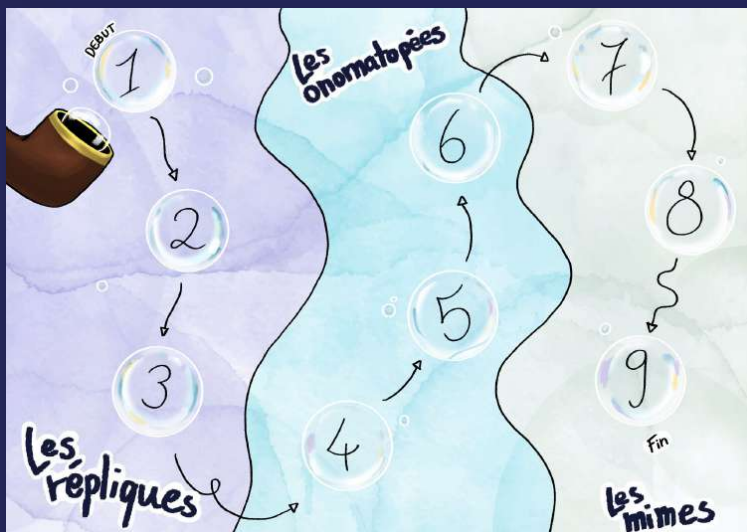
Gameplay

Matériel

- Un sablier de 30 secondes environ.
- Un carnet par rôle



- Un plateau



- Une fiche de règles recto/verso



Gameplay

Déroulé d'une partie

Une partie est divisée en 9 tours, durant lesquels l'Inspecteur pourra poser une question par tour.

En début de partie, l'Inspecteur lit l'intitulé, et le contexte de l'enquête à voix haute.

Au début de chaque tour, un sablier est retourné sur le plateau, selon le numéro du tour actuel. Pendant le temps imparti, l'Inspecteur a le droit de poser une seule et unique question au Fantôme, en s'inspirant des éléments de l'enquête qu'il connaît déjà grâce à son carnet.



Gameplay

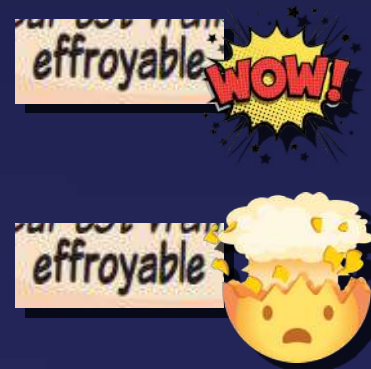
Une fois la question de l'inspecteur posée, le Fantôme devra répondre par Oui ou par Non, en sélectionnant une des bulles de dialogues sur son carnet, correspondant aux dernières choses qu'il a pu dire, ou entendre le jour de sa mort.



Cependant, sa réponse va dépendre du tour actuel. Des tours 1 à 3, il pourra répondre par la phrase complète.



Du tour 4 à 6, il ne pourra répondre que par des onomatopées, inspirées des bulles sélectionnées.



Enfin, des tours 7 à 9, même procédé mais avec des mimes.

Une fois sa réponse donnée, l'Inspecteur désigne la Médium dont il veut avoir l'interprétation en première. Ensuite, l'autre Médium donne sa propre interprétation.

La partie se termine une fois les 9 tours passés : l'Inspecteur désigne la Médium qu'il pense être la vraie, ou bien la plus probable, puis le Fantôme révèle la véritable cause de sa mort.

Histoire type

Exemple d'histoire

Description

Un voisin nous a signalé ne plus avoir de nouvelles de son ami depuis des jours. À notre arrivée dans l'appartement, nous avons trouvé son corps sans vie sur son canapé.

Indices

- Vêtements couverts de sueur
- La victime ne porte qu'un chausson
- Traces rouges et irritées sur la peau
- Bave autour de la bouche
- Ventilateur qui fait un drôle de bruit

Possibles causes de la mort

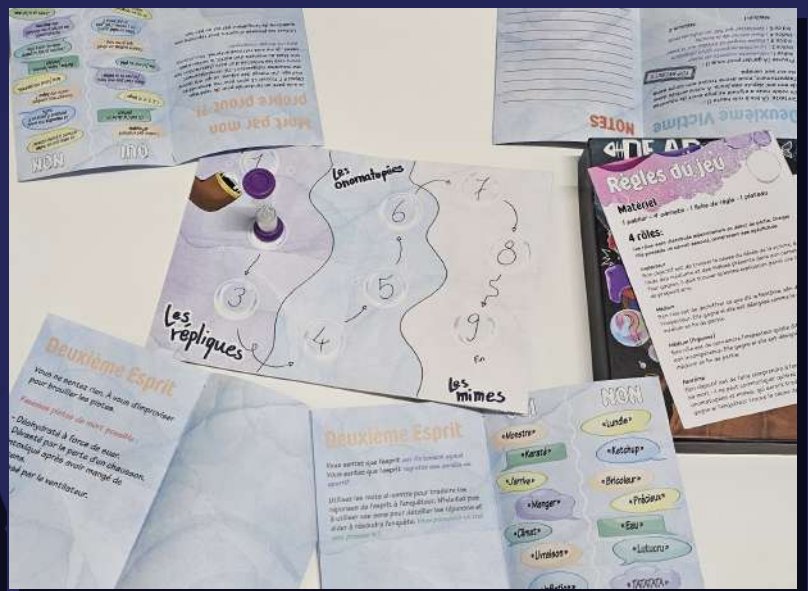
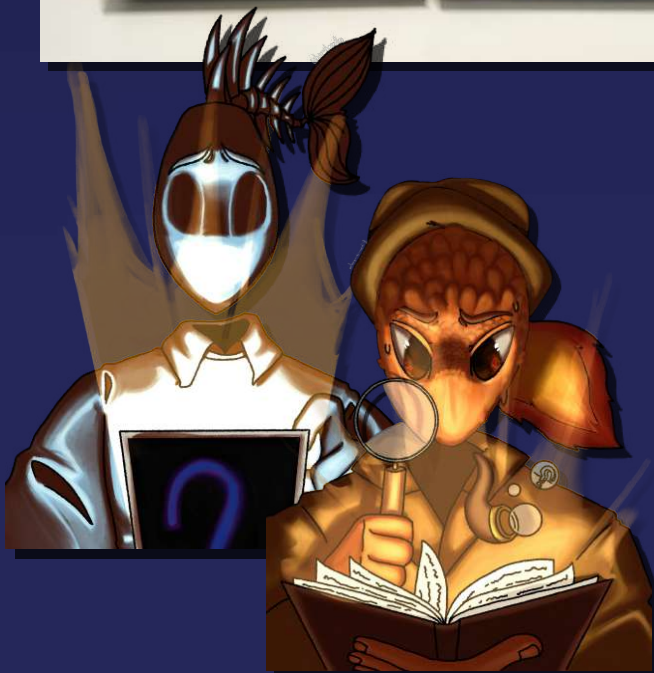
- Mort de fatigue contre un moustique.
- Déshydraté à force de suer.
- Dévasté par la perte d'un chausson.
- Intoxiqué après avoir mangé de l'encens.
- Blessé par le ventilateur.

Véritable cause de la mort

Mort de fatigue après une bataille acharnée contre un moustique.

Direction Artistique

Notre objectif était d'avoir une direction artistique au premier abord sérieux, pour ensuite basculer sur quelque chose de plus léger une fois la boîte de jeu ouverte. Le thème est centré sur les bulles.





Crédits



Conception

GUERIN Tyler

MENDES Lionel

RAVIER Océane

RAYNAUD Baptiste

RODRIGUES Kay

Création des visuels

GUERIN Tyler - Assets 2D

RAVIER Océane - Mise en page et fonds

Documentation

RODRIGUES Kay