**PRÉSENTATION DE L’ŒUVRE VIDÉOLUDIQUE**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom de l’équipe**: | **Les Beans.** |
| **Titre du jeu** (optionnel) : | **Beanzon** |
| **Contrôles du jeu** : | * **Touches WASD. pour bouger** * **Touches Q et E pour interagir** * **Touche Tab pour montrer les tâches** * **Touch Esc pour quitter le jeu** |
| **Présentation du projet** :. | **Un employé travaille dans un entrepôt de la compagnie multinationale Beanzon. Il est un bon travailleur, mais son chef ne pense pas de même. Ce dernier l’insulte, sans raison justifiable, et le dégrade mentalement.**  **Le joueur, prenant contrôle de l’employé, peut compléter les tâches qui lui ont été assigné : réparer les tuyaux, placer les boîtes au bon endroit, faire le plein d’essence… tel un bon travailleur qui décide d’ignorer l’abus psychologique dont il reçoit.**  **En revanche, le joueur peut aussi semer le chaos dans l’entrepôt en faisant le contraire de ce qui lui est demandé : détruire les tuyaux, placer les boîtes en désordre, mettre l’essence au sol… tel un bon travailleur qui en a assez avec son chef et son attitude.**  **Il est probable qu’il se fasse renvoyer peu importe ce qu’il fasse, mais il aura une chance de se venger de son chef pour tout ce dont il a dû endurer avec lui.** |
| **Structures logicielles utilisées** : | * **Audacity** * **Krita** * **Photoshop (Version étudiante)** * **Piskel (Browser)** * **Studio One** * **Unity** |

**DÉFIS ALÉATOIRES DE L’INTERCOLLÉGIAL**

**Défi #1** : **Inclure le logo de notre école quelque part dans le jeu.**

On a intégré le logo de notre école, le Cegep de Bois-de-Boulogne, sur le côté d’un des camions en dehors du bâtiment.

**Défi #2** : **Inclure dans notre jeu une ou des options permettant de le rendre accessible aux joueurs ayant une ou plusieurs des principales formes de daltonisme.**

Dans le menu principal, le joueur a l’option d’appuyer sur la touche « Entrer » pour défiler à travers les options pour le daltonisme.

**Défi #3** : **L’objet promotionnel créé lors de votre premier défi devra être généré à une position aléatoire (RNG) dans votre jeu à chaque démarrage.**

Le camion avec le logo de Bois-de-Boulogne apparaît à des endroits différents, en dehors de l’entrepôt.