

# Conception - Gameplay : Garbage Quest

---

Par Odorico Thibault, Isnel Maxime, Nicolas Calvet

## Description du gameplay

---

Ce jeu sera un jeu d'action / exploration en 2D vue de dessus à la manière d'un zelda minish cap / link's between worlds.

L'avatar du joueur sera représenté par un éboueur qui se battra avec une pince à ramasser les déchets et devra combattre les ennemis de manière intelligente : d'abord les assommer avec la pince puis en fonction du déchet le lancer dans la bonne poubelle associé pour l'achevé. On peut imaginer plusieurs combinaisons de faiblesses :

- **Exemple d'ennemis** : Banane entouré de plastique => on utilise d'abord la poubelle jaune pour éliminer le plastique puis la poubelle bleu pour éliminer l'organique.

A chaque fois qu'un boss sera vaincu l'état du monde s'améliorera un petit peu, à ce moment là des informations seront transmis au joueurs (Taux d'émission de CO2 des avions, Les problème sous-jacents qui ont permis à la situation de dégénérer...).

Le joueur remarquera que la situation du monde s'améliore par le changement des assets qui composent le décors.

## Objectifs du joueur

---

- Début : dépolluer sur les choses que chaque personne peu faire
  - Trie sélectif
  - Ramasser les déchets (mégots / plastiques)
  - Consommer local
  - Transport en commun
- Fin : s'attaquer aux problèmes compliquer (Grosses entreprises polluantes, etc...)
  - infiltration et sabotage Data Centers
  - Centrales à charbon

## Idées pour le jeu

---

- Personnage punis si il pollue trop
- Il pourra observer d'autre personnage dans le jeux mourir à cause du dérèglement du climat.
  - mourir à cause de la pollution
  - mourir à cause de maladies due au traitement des cultures avec des pesticides
  - mourir à cause de la montée des eaux
  - mourir recouvert de déchets
- Personnage a le choix entre :
  - prendre sa voiture, le vélo, les transports en commun
  - acheter bio, acheter local, acheter aux multi-nationales
  - trier ses déchets, jeter ses déchets par terre

- Tout les déchets prennent vie dans le monde. le personnage doit trouver des armes adaptées pour se défendre
- Les règles pour tuer changeront en fonction des déchets
  - Poubelle jaunes pour se défendre contre les déchets plastiques
  - Composte pour se défendre des déchets organiques
  - Poubelle pour le verre
  - Combinaison de plusieurs type (Exemple : banane enroulé dans un sachet de plastiques)
  - On peut assommer les déchets et pour les tuer définitivement il faut les amener dans le bon conténaire sinon ils reviennent vous attaquer
- Un personnage lance un mégot dans la rue et se fait attaquer par une armé de mégots un autre le met dans un cendrier, il ne lui arrive rien.
- le personnage a une pince a ordure et un sac poubelle avec lui (ils s'en sert comme épée) puis achève les déchets affaiblis en les mettant dans son sac poubelle
- Les ennemis plus fort devront être placer dans des poubelles plus grosses (tri sélectif)
- Manger pour se regenerer en fonction de la nourriture acheter on a des bonus / malus
  - se faire plus attaquer par des ennemis etc..