


## Système de vie :

Une vie = Un œuf 

Attrappé par un méchant (Tueur) → Un œuf en moins  
LORS D'UNE MORT →

1) Recommence checkpoint

2) Niveau (GAME OVER)

Animation lors de la perte d'une vie avec  
monstre vainqueur.

## Possibilité des œufs

MODE NORMAL → Full life à chaque fin de niveau

MODE HARD CORE → MEMORISATION DU NB. DE COEURS

## PERSONNAGES

BOSS }

MORSE → LANCE CUBE GLACE ALLIÉ } LOUTRE (INFORMATRICE)  
OURS POLAIRE → FONCE VERS TOI  
PHOQUE → VAGUES  
LOUP POLAIRE → MEUTE, DIVERSION  
LYNX → DECHIRE LA BANQUISE  
PENGUIN MÉCHANT → VOL DE PIERRES (JALOUSIE)

BOSS FINAL }



SINGE → LANCE CUBES DE GLACE

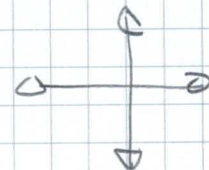
MÉCHANTS }

MOUETTE → Rend un bloc glissant → Chemin obligatoire  
LAPIN → Trou dans la glace  
Renard Polaire → Embusqué  
Reine → Déplace les blocs



## CAPACITÉ PENGUIN

- 1) MARCHER  (évite )
- 2) GLISSER (MARCHER SUR SOL GLISSANT)
- (3) Peur de l'eau (mouiller son noeud)



- 3) Super pouvoir → Marcher plus vite
- 4) Gagner + de vie

00:00:00

## Système de niveaux

Réunir des blocs de glace  
pour attendre l'iceberg et  
son igloo, le boss final et  
la banane sacrée

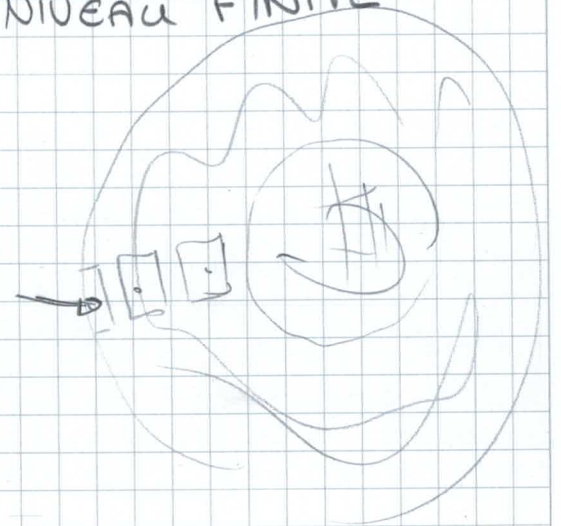
Boss à la fin de chaque niveau.  
Chaque niveau permet de gagner  
un bloc.

6 niveaux + Boss de fin

BOSS



NIVEAU FINAL





la vie en moins

DISSIMULATION SLIMMOBILE

PHOQUE

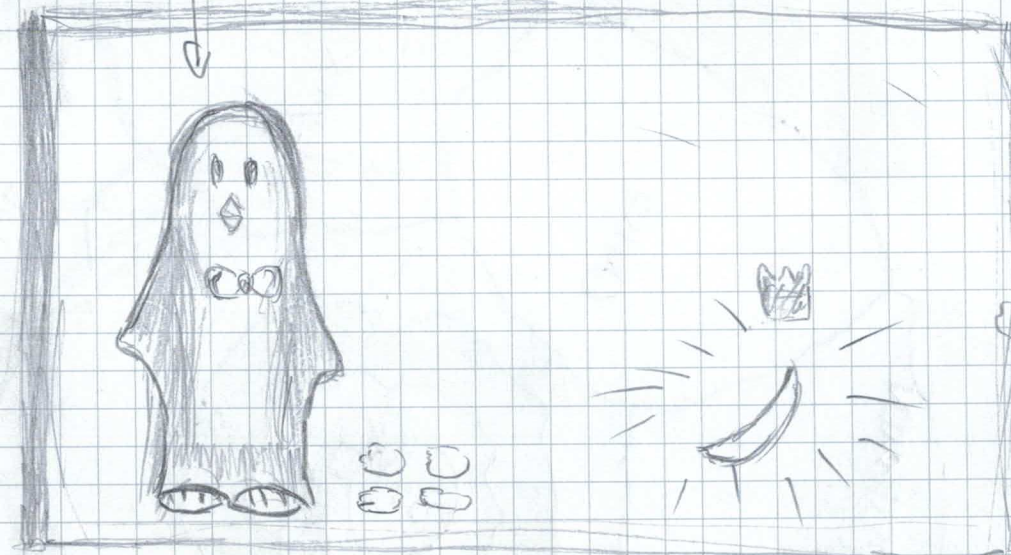
SINGE

MOUETTES

Le Transforme  
un bloc  
en surface  
GORILLE  
SINGE  
MECHANT

SUPER  
PINGUIN

MORSE



GLISSADE

INFILTRATION  
Pas de combat

BANANE  
SACREE

NIVEAU  
BONUS

SINGE

MECHANT

CHAMP  
DE VISION

SAUVEGARDE