

Spécifications Détaillées

Personnage principal :

Il ne possède au départ aucune fonctionnalité spéciale. Ainsi, il peut **marcher dans 4 directions**, **glisser s'il marche sur de la glace et prendre un glaçon**. Le pingouin ne possède pas la capacité de nager (pour la petite histoire, il ne souhaite pas mouiller son nœud papillon).

Il doit **aller chercher des glaçons** dans les différents niveaux. Pour cela, il doit passer devant le boss de chaque niveau et y récupérer le glaçon.

| | |
|--|--|
| Marcher | Quatre directions |
| Glisser (sur une surface de glace) | Le pingouin va plus vite mais ne peut pas ramasser des glaçons. Lorsqu'il glisse, il ne peut pas changer de direction. Ça lui prend quelques secondes pour se relever. |
| Prendre un objet (Glaçon, Pierre, Poisson...) | Il peut prendre un objet. Suivant le poids de l'objet, le pingouin se déplacera plus lentement. |
| <i>Champ de vision</i> | <i>Varie en fonction de la visibilité (brume) / luminosité.</i> |

Système de vies :

Le jeu possède **un système de vie**. Au départ, le pingouin a 3 vies (chances) pour réussir un niveau. Une vie est représentée par un œuf (en haut à gauche lors d'une partie). Dès que le pingouin est attrapé par un méchant ou tombe dans l'eau, il perd un œuf.

Si le joueur perd un œuf, il recommence son énigme (au dernier checkpoint). S'il perd toutes ses vies, il doit recommencer le niveau depuis le début.

Cependant le joueur peut décider par lui même de recommencer une énigme ou un niveau, s'il fait ainsi il perd également une vie.

En difficulté haute : Le joueur recommence au début du niveau à chaque vie perdue. De plus, son nombre de vie est mémorisé à la fin du niveau pour le niveau suivant.

Il peut trouver des vies dans des coffres ou lieux secrets comme par exemple sous un tas de neige.

Différentes surfaces / blocs :

Il existe différentes surfaces, possédant des propriétés différentes.

| | |
|--------------|---|
| Glace | Il s'agit d'une surface glissante. Elle accélère la vitesse des éléments lui passant dessus et ils ne peuvent pas changer de position. |
| Neige | Surface de base. <i>Les traces de pas du pingouin seront affichées s'il marche dessus, rendant ainsi la détection du pingouin plus facile par les</i> |

Légende :

Gras : Implémenté

Normal : Information

Italique : Non Implémenté

| | |
|---|--|
| | <i>adversaires.</i> |
| Eau | Comme le pingouin ne sait pas nager, l'eau est une surface mortelle pour le pingouin. Il perd une vie s'il tombe dedans. |
| Bloc infranchissable (Murs) | Le pingouin est bloqué. |
| Bloc infranchissable mais déplaçable | Le pingouin le pousse en s'appuyant dessus. |
| Checkpoint | Surface traversable (invisible) qui permet de revenir à cet emplacement en cas de perte d'une vie. |
| Dialog | Surface qui active un dialogue (message) central avec des informations concernant la partie. |

Différents personnages :

Il y a plusieurs personnages, gentils ou méchants, que le pingouin rencontrera tout au long de son aventure.

Capacités de base :

| | |
|------------------------------------|---|
| Déplacement selon un tracé | Chaque ennemi se déplace suivant un chemin prédéfini (comme aux échecs). |
| Champ de vision | Chaque ennemi a un champ de vision de taille variable. Si le pingouin entre dans le champ de vision de l'ennemi et qu'il est détecté, il entre perd une vie. |
| <i>Détection des traces de pas</i> | <i>Lorsque l'ennemi voit des traces de pas (dans son champ de vision), il devient alerté et les suit.</i> |
| <i>Tracé dynamique</i> | <i>L'ennemi a un tracé prédéfini qui est prioritaire, mais s'il détecte le pingouin, il peut le poursuivre et peut retrouver son tracé prédéfini une fois la poursuite arrêtée.</i> |
| <i>Déplacer certains blocs</i> | Afin de bloquer les méchants ou de trouver une sortie, le pingouin pourra déplacer des blocs. |

PERSONNAGES GENTILS :

- **Loutre** : La loutre enseigne le gameplay pendant le tutoriel du jeu. Ensuite, elle deviendra l'informatrice du pingouin et sera stationnée à l'entrée de l'iceberg. *Si le pingouin arrive dans une case adjacente de la loutre et presse la touche Action, alors une conversation commencera.*

BOSS MÉCHANTS :

- *Morse* : Le morse lance des cubes de glace. Ils ont une vitesse constante et le pingouin doit les éviter en bougeant aux bons endroits. Plus le pingouin se rapproche de sa destination, plus les blocs seront envoyés rapidement.

Légende :

Gras : Implémenté

Normal : Information

Italique : Non Implémenté

- *Ours polaire* : Il effectue des charges sur le pingouin. Il avance plus rapidement, cependant reste assommé quelques secondes après avoir foncé sur une cube de glace. Le pingouin doit profiter de la situation pour continuer son chemin.
- *Phoque* : Le phoque fait bouger l'iceberg en faisant des vagues. Le pingouin glissera donc d'une case en arrière à chaque vague. Il doit faire attention à ne pas tomber dans l'eau ni se faire attraper par les méchants placés sur l'iceberg.
- *Loup polaire* : Le loup se déplace en meute. Il est donc nécessaire de faire diversion, tellement les loups sont nombreux, pour aller récupérer le bloc de glace.
- *Lynx* : Le lynx déchire la banquise et risque de bloquer le pingouin sur un petit radeau de glace. L'objectif est d'arriver au bloc de glace avant que cela n'arrive.
- *Evil Penguin / Pingouin méchant* : Pour vaincre le pingouin méchant, il est nécessaire de jouer avec sa jalousie. Il faut donc lui voler des pierres et le rendre jaloux. Ainsi, il quittera son nid laissant l'accès libre au bloc de glace présent dans celui-ci.

BOSS FINAL :

- *Singe* : Le singe, grand méchant du jeu, fait appel à tous les boss précédents du jeu pour le protéger. Il n'a pas de capacités spéciales.

PERSONNAGES MÉCHANTS :

- *Lapin* : Il fait des trous dans la glace.
- **Renard normal** (avec une écharpe) : Ronde
- *Renard polaire* : Sournois, le renard polaire est embusqué.
- *Renne* : En se promenant sur la carte, le renne déplace sans le vouloir des blocs, créant un chemin moins praticable au Pingouin et risquant de le bloquer.
- **Loup polaire**: Reste stationnaire, mais avec un long champ de vision

Capacités spéciales du pingouin :

Le pingouin pourra avoir différentes capacités. Certaines sont déblocables en fin de partie ou utilisables uniquement dans certains niveaux. Il est également possible que l'utilisateur utilise des codes Bonus dans son menu utilisateur pour les débloquent.

| | |
|---|--|
| <i>Effacer les traces de pas</i> | <i>Sur la neige, les traces de pas sont marquées. Le pingouin pourrait avoir un petit balai qui supprimera ses traces de pas.</i> |
| <i>Camouflage (Transformation en bonhomme de neige)</i> | <i>Les méchants perdent la trace du pingouin et retournent à leur emplacement par défaut. Transformé en bonhomme de neige, le pingouin ne peut pas bouger.</i> |
| <i>Courir</i> | <i>Le pingouin peut marcher plus rapidement. Pour cela, le joueur doit presser rapidement sur une touche directionnelle.</i> |
| <i>Invisibilité</i> | <i>Cette capacité annule le champ de vision des ennemis. Les traces de pas laissées et les collisions avec les ennemis sont toujours prises en compte.</i> |

Légende :

Gras : Implémenté

Normal : Information

Italique : Non Implémenté

| | |
|----------------------------------|--|
| <i>Glisser</i> | <i>Le pingouin pourrait profiter de l'effet « glisse » sur n'importe quelle surface. Il profite cependant également des inconvénients. (Impossibilité de changer de direction durant une glissade, etc.)</i> |
| <i>Lancer une boule de neige</i> | <i>Afin de distraire l'ennemi, le pingouin pourra lancer des boules de neige.</i> |

Menu Pause :

Le menu pause est accessible depuis la touche **ESC**. **Plusieurs profils de joueurs sont disponibles**. Sans être identifié, il peut voir *les scores (système de temps pour finir le jeu)*. Une fois le **joueur identifié** et **sa partie chargée**, il a accès au menu **Pause**. Le joueur peut choisir **de recommencer sa partie en cours** s'il pense qu'il a effectué des mauvais mouvements en recommençant le niveau.

Celui-ci contient les menus suivants :

- **Sauvegarder** : Il peut quitter sa partie à tout moment. Cependant seul le niveau est enregistré (et non l'enigme) et il recommencera au début du niveau en cours à sa prochaine partie.
- **Recommencer le niveau**
- **Gestion des items** : *Gérer les objets que possède le pingouin.*
- *Code Bonus : Codes permettant l'ajout de bonus « cheat » sans finir le jeu.*
- *Journal des animations débloquées.*

Crédits :

En fin de jeu, les crédits seront affichés. Si l'utilisateur attends jusqu'à la fin, il pourra voir un nouveau code Bonus à utiliser dans son menu pause, afin de profiter d'une capacité supplémentaire pour le pingouin.

Niveau de Tutorial :

Le niveau de tutorial a pour base d'enseigner au joueur les différentes capacités que le pingouin possède. Il est obligatoire au début du jeu. Il peut cependant sélectionner parmi *deux options* : « *Suivre le tuto* » et « *Je crois savoir* ». Dans le premier, les explications de chaque capacité sont présentes. Dans le suivant, le joueur est laissé à lui-même.

Le but de ce niveau au niveau histoire est de soudoyer la Loutre en récupérant les poissons dissimilé dans les énigmes.

Lors du Tutoriel, le pingouin devra résoudre des énigmes simples à travers 5 pièces différentes, chaque pièce possède un poisson. La loutre explique où se trouve le poisson, et le joueur doit le récupérer.

Légende :

Gras : Implémenté

Normal : Information

Italique : Non Implémenté

1er poisson: Le poisson est derrière une série de blocs de glace bloquant le passage. Le joueur doit pousser les blocs pour libérer le passage. Les blocs se déplacent de 1 bloc à la fois.

2ème poisson: Le poisson est à nouveau bloqué derrière une série de blocs de glace. Seulement cette fois les blocs de glace sont sur une surface glissante. Le joueur devrait bouger les blocs de façon intelligente pour ne pas bloquer le passage. Le pingouin peut marcher sur de la neige (qui ne glisse pas).

3ème poisson: Cette fois, le sol est uniquement composé de glace. Du coup, le pingouin est obligé de glisser.

4ème poisson: Il y a des trous dans la glace, le joueur peut tomber dedans. Mais ils peuvent aussi être comblés avec des blocs.

5ème poisson: Pour terminer, le pingouin doit faire face à deux renards (de type « normal ») et un loup.

Une fois le dernier poisson dans la poche, la loutre explique que le Boss Final est protégé par une rivière gelée. Mais que tous ses sous-fifres ont un morceau du pont de glace pour le rejoindre lors des réunions officielles à son siège. Il faut donc battre chacun des sous-fifres pour récupérer tous les morceaux du pont et ainsi le reconstruire pour accéder au boss final.

Cependant chacun des sous-fifres a des animaux sous leurs ordres. Et la loutre voit clairement que le pingouin ne fait pas le poids pour récupérer par la force les différents morceaux du pont. Et il faudra donc résoudre différents puzzles afin de pouvoir atteindre les adversaires sans se faire repérer et sonner l'alerte générale.

Une fois tous les adversaires battus et le pont reconstruit, il est temps de se battre contre le Boss final. Cependant le Boss Final ne se bat pas seul! Tous les méchants sont là pour le protéger. Donc le puzzle final mélange toutes les techniques spéciales des précédents adversaires.

Légende :

Gras : Implémenté

Normal : Information

Italique : Non Implémenté