# Pingouin

Le joueur incarne un pingouin agent secret.

Capacités de bases :

|  |  |
| --- | --- |
| Marcher (diagonnales, etc…) |  |
| Glisser | Le pingouin va plus vite mais ne peut pas ramasser des blocs. Une fois qu’il commence à glisser il ne peut pas changer de direction. ça lui prend quelques secondes pour se relever. |
| Prendre un bloc | Il peut prendre un bloc, le pingouin se déplacera plus lentement lorsqu’il tien un bloc |

Capacités propres aux niveaux (fesse)

|  |  |
| --- | --- |
| *Déplacer un bloc (mur)* | En s’appuyant contre un bloc il le pousse |
| *Effacer ses traces de pas* | Le pingouin efface doucement ces traces de pas en repassant dessus |
| *Courir (Marche très rapide)* | L’utilisateur, en cliquant rapidement sur une touche, pour accélérer sa marche. Cela pendant un court moment seulement ! |
| *Camouflage (Transformation en bonhomme de neige)* | Le pingouin deviens invisible pour le champ de vision des ennemis. Attention si l’ennemi touche le pingouin il le détectera.  Le pingouin camouflé ne peut pas bouger. |
| *Laisser des traces de pas* | Sur certaines surfaces le pingouin laisse des traces derrière lui qui s’estompent après xSecondes. |

# Ennemis

Caractéristiques de bases :

|  |  |
| --- | --- |
| Déplacement selon un tracé | Chaque ennemis peut se déplacer suivant un tracé prédéfini. |
| Champ de vision | Chaque ennemis à un champs de vision (+ ou – grand).  Si le pingouin reste dedans X secondes, il est détecté -> game over !  *Si il y reste moins de temps, l’ennemi passe en mode alerte : Il fait une pause de xsec (!) -> va dans la direction de la dernière position connue du pinguin (pendant Xsecondes et reviens sur son tracé)* |
| *Détection des traces de pas* | Lorsque des traces de pas entrent dans le champs de vision de l’ennemis il les suit jusqu’à ce qu’il n’en voit plus puis retourne sur son tracé |
| *Tracé dynamique* | *L’ennemi a un tracé prédéfini qui est prioritaire, mais si pour une raison il doit s’en éloigner il y arrive et arrive à retrouver son tracé originel en évitant les blocs infranchissables.* |

# Alliés (dérivé d’ennemis) (loutre)

Champ de vision  : Lance une vidéo, un popup de texte

: Finalise une quête si le joueur à rempli sa mission

Un allié ne se déplace pas

# *Bosses*

*Chaque bosse à des capacités spéciale, chacun est uniques et chacun est vaincu par le joueur d’une façon différente.*

# Niveaux

Chaque niveau se décompose en deux parties

1. Atteindre la fin du niveau sans mourir, et sans se faire détecter par un ennemi ( et attraper le bloc de glace et réussir à le sortir sans se faire détecter)
2. Vaincre le boss de fin ( et lui prendre son bloc de glace)

***Spéciaux :***

|  |  |
| --- | --- |
| *Niveau tutoriel* | *le joueur dois ramener un poisson, etc….* |
| *Combat final* | *Bosse final : juste un combat* |

## Les niveaux

Chaque niveau utilise donne un capacité supplémentaire au pingouin

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Bosses** | **Capacité durant le lvl** | **« Intrigue »** |
| Mr.Phoque |  |  |
| Le Loup |  |  |
| Lynx |  |  |
| Ours |  |  |
| Evil Pingouin |  |  |
| Dr.Mors |  |  |

## Surfaces

|  |  |
| --- | --- |
| **Surface** | **Effet** |
| Glace | Glisse |
| Neige, sol | Rien (laisse des traces) |
| Eau | Game Over ou « Le pingouin en a peur et s’en éloigne » ? |
| Bloc infranchissable (Murs) | Le pingouin s’arrête devant … |
| Check point | Traversable, invisible. Dernier checkpoint traversé enregistré. |

*Spécial :*

*Bloc infranchissable mais déplaçable (bloc de glace) : le pingouin en s’appuyant contre un coté du bloc, le pousse dans cette direction.*

## *Sauvegardes*

*Sauvegarde de l’avancement du joueur, se produit à chaque niveau terminé.*

*(sauvegarde quel est le denier checkpoint traversé et si le pingouin porte qqch)*