Spécifications

Personnage principal :

Le personnage principal est un pingouin nommé James Gouin. Il ne possède au départ aucune fonctionnalité spéciale. Ainsi, il peut **marcher dans 4 directions**, **glisser s’il marche sur de la glace.** *Son champ de vision peut varier suivant la visibilité/luminosité*. 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 blocs de glaces** dans les différents niveaux. Pour cela, il doit passer devant le boss de chaque niveau et chercher le bloc de glace.

Système de vies :

Le jeu possède **un système de vie**. Une vie est représentée par un œuf. Dès que le pingouin est attrapé par un méchant, il perd un œuf. Si le joueur perd tous ses œufs, il recommence au dernier checkpoint *(difficulté standard) ou au début du niveau (difficulté haute).* De plus, à la fin de chaque niveau, les œufs sont restitués *(mode normal) ou mémorisé (mode difficile)*.

Différentes surfaces :

Il existe différentes surfaces, possédant des propriétés différentes.

* **Eau** : Comme le pingouin ne sait pas nager, l’eau est une surface mortelle pour le pingouin.
* **Glace** : Il s’agit d’une surface glissante. Elle accélère la vitesse des éléments lui passant dessus. De plus, il ne leur est pas possible de changer de directement en cours de glissade.
* **Neige** : Surface de base. *Les traces de pas du pingouin seront affichées s’il marche dessus, rendant ainsi la détection du pingouin plus facile par les adversaires.*

Différents personnages :

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

PERSONNAGES GENTILS :

* **Loutre :** La loutre enseigne le numéro tutoriel du jeu. Ensuite, elle deviendra l’informatrice du pingouin. Si le pingouin arrive dans une case adjacente de la loutre, 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.
* **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.
* **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 bosses précédents du jeu pour le protéger. Il n’a pas de capacités spéciales.

PERSONNAGES MÉCHANTS :

* **Lapin** : Il fait des trous dans la glace.
* **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.

Les méchants ont diverses capacités. Cependant ils partagent certaines : Ils se déplacent selon des mouvements spéciaux (comme aux échecs), *ont un champ de vision qui leur permet de détecter le pingouin (et ainsi changer leurs mouvements afin de se rapprocher au plus de lui).*

*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 débloquer.*

* *Effacer les traces de pas : Sur la neige, les traces de pas sont marquées. Le pingouin pourrait avoir un petit balai qui supprimera ses traces de pas.*
* *Bouger certains blocs de glace : Afin de bloquer les méchants ou de trouver une sortie, le pingouin pourra déplacer des blocs grâce à une force de « super-pingouin».*
* *Invisibilité : 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.*
* *Camouflage (Transformation en bonhomme de neige) : Les méchants perdent la trace du pingouin et retourne à leur emplacement par défaut. Transformé en bonhomme de neige, le pingouin ne peut pas bouger.*
* *Glisser : 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.)*
* *Lancer une boule de neige : Afin de distraire l’ennemi, le pingouin pourra lancer des boules de neige.*
* *Courir : Le pingouin peut marcher plus rapidement.*

Menu Joueur :

*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**. Celui-ci contient les menus suivants :

* **Sauvegarder** : Il peut quitter sa partie à tout moment. Cependant seul le niveau est enregistré et il recommencera au début du niveau en cours à sa prochaine connexion.
* *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.