Projet Attrape-Poison

Concept de jeu

6 juillet 2015

# Présentation

Le jeu est un « platformer » vertical. Le joueur commence tout en bas d’une usine de cigarettes et doit faire son chemin jusqu’au dernier étage afin de faire tomber le patron situé tout en haut, le tout en évitant les paquets de cigarettes et les barils que lui envoie ce dernier. Le niveau étant une usine, des démonstrations visuelles (exagérées) de la production de tabac pourront être présentées au joueur sans demander trop de texte. Les effets visuels seront dans un style 2D réaliste.

**Liste des fonctionnalités**

**[!]** (Les fonctionnalités entre accolades «  {} » sont considérées comme des bonus et pourraient ne pas se retrouver dans le produit final).

[!] (Les donnée entre crochets « [] » sont des valeurs qui peuvent encore changer.

|  |  |
| --- | --- |
| Fonctionnalité | Description |
| **Système de niveaux** | * Le jeu est séparé en plusieurs niveaux courts [3+] |
| **Recommencement au début du niveau** | * Chaque fois que le personnage meurt le niveau est réinitialisé et le personnage recommence du début. |
| **Jauge de santé** | * Diminue à chaque fois que le personnage frappe un élément négatif. * Plus la jauge est basse, plus le personnage-joueur est lent (jusqu’à un maximum de [35%] de la vitesse de base) * [Représentée par des poumons] |
| **Barre de fumée** | * Un écran de fumée monte continuellement en bas de l’écran. * Représente le temps avant la prochaine publicité de l’industrie du tabac. * Si la barre touche le joueur, l’écran de défaite apparait et le personnage doit recommencer depuis le début du niveau * Sert à inciter le personnage à avancer et donner une certaine difficulté avec la réduction de vitesse de la jauge de santé. |
| **Combat juridique (écran de fin de niveau)** | * Chaque fin de niveau est représentée par un « combat juridique ». * Selon le nombre de point obtenus dans le niveau, le combat est soit gagné soit perdu * Si gagnée, un fait marquant positif de l’industrie du tabac est présenté (supporté par image) * Si perdu, le fait marquant est négatif. * Le joueur ne voit pas le combat : uniquement les conséquences (victoire/défaite). * L’issue n’a pas d’importance sur la possibilité d’accéder au niveau suivant. |
| **Système de points** | * Augmente avec chaque collectables * Base pour le calcul de succès de niveau (combat juridique) |
| ***Collectables*** | * Dans chaque niveau, le joueur doit ramasser plusieurs petits dossiers (représentant des éléments de preuve contre les mauvaises pratiques de l’entreprise) * Chaque *collectable* rapporte un nombre substantiel de points |
| **Plateformes mouvantes** | * Plateformes qui se déplacent continuellement de manière verticale. |
| **{Achats de « power-ups » entre les niveaux}** | * Entre chaque niveau le joueur utiliser son cumulatif d’argent pour acheter des « power-ups » l’aidant dans le niveau suivant. (ex. Vélo, skateboard, bouteille d’eau, etc). |
| **{Échelles}** | * Le joueur peut utiliser des échelles pour monter à certains endroits. |
| **Saut** | * Le joueur peut sauter. |
| **{Achievements / Succès}** | * Le joueur est récompensé pour accomplir certaines tâches spécifiques (ex. Éviter 5 paquets de cigarette en ligne, ne subir aucun malus dans un niveau complet, etc). |
| **{Lettres à ramasser}** | * Les lettres du mot [DeFacto] sont parsemées dans chaque niveau. * Reformer le mot en entier donne un bonus de points au joueur. |
| **{*Loading screen* avec des faits sur le tabac}** | * Durant le chargement d’un niveau, une phrase fournissant des faits sur les effets néfastes du tabac apparait au bas de l’écran. |
| **{Multi-joueur}** | * Un mode multi-joueur permet à deux joueurs de s’affronter en duel. * Le joueur arrivant à la fin du niveau en premier obtient un bonus de points. * Se jouer avec un ou plusieurs écrans. * {Des boutons sont ajoutés afin de provoquer l’apparition de malus pour l’autre joueur (qu’il devra éviter)} * {Le duel en ligne choisit aléatoirement deux joueurs disponibles pour qu’ils s’affrontent} * {Pour jouer avec un ami en ligne, un code sera généré pour chaque partie. Le joueur l’ayant généré pourra ensuite l’envoyer à son ami afin que les deux se retrouvent dans la même partie.} |
| **{Salle de trophées}** | * Écran où le joueur se retrouve entre chaque niveau. * Base de la zone d’achats. * Lieux ou sont conservés les succès et où le joueur peut accumuler plusieurs trophées. * Accessible du menu-titre. |