Projet Attrape-Poison

Proposition de jeu

8 juillet 2015

# Présentation

## Objectifs

Description rapide des objectifs clients

* Faire un jeu visant les jeunes visées par l’industrie du tabac
* Les conscientiser sur la manipulation du marketing de l’industrie
* Style «cool» pour les jeunes

## Aperçu

|  |  |
| --- | --- |
| Plateforme | Web | [mobile] |
| Technologie | Unity 5.0 |
| Genre | Platformer |
| Point de vue | Centrée sur le personnage |
| Résolution | Ajustable |
| Thème | Entreprise de tabac à nom fictif basée sur la réalité |
| Style visuel | Réaliste |
| Public cible | Adolescent susceptible d’être visée par l’industrie du tabac |

**Résumé**

Le personnage incarne un dénonciateur; une personne travaillant dans l’industrie du tabac qui décide de se retourner contre ses patrons. Elle cherche désormais à dénoncer les mauvaises pratiques de celle-ci. Le joueur doit, dans une série de niveaux représentant chacun une usine de l’entreprise, récupérer le plus d’éléments de preuves contre la compagnie afin de gagner en cours contre elle. Le résultat en cours dépend du nombre de points acquis par le joueur durant le niveau. Une victoire entrainera l’apparition d’un fait marquant positif contre l’industrie du tabac, alors qu’une défaite montrera plutôt un évènement négatif (les deux supportées par des images).

Le contexte de chaque niveau est centralisé autour d’une campagne publicitaire de l’industrie du tabac. Le joueur doit réussir à finir le niveau avant que la campagne de l’entreprise ne soit publiée. Cette notion de temps est représentée dans le niveau par une barre de fumée qui remplira peu à peu l’écran. Si celle-ci rattrape le joueur, cela est considéré comme une défaite et le niveau doit être recommencé.

Le joueur est également doté d’une barre de santé, représentée par des poumons. Plus le joueur attrape des malus (paquet de cigarette), plus celle-ci se dégrade et le personnage devient lent (jusqu’à un maximum de [35%] de la vitesse maximale). Chaque malus entraine également une pénalité au pointage.

# Description du jeu



## Escalader

Le joueur doit escalader les étages du niveau afin d’atteindre la fin située tout en haut.

## Ramasser les *«collectibles»*

Chaque niveau possède plusieurs éléments pouvant être ramassé qui rapporteront des points.

## Éviter les malus

Plusieurs malus (représenter par des paquets de cigarettes) sont lancés au joueur (tombe depuis le haut de l’écran). Celui-ci doit les éviter afin de ne pas subir de pénalité de vitesse.

# Références visuelles

