**Gameplay**

**Concept**

Le gameplay du jeu repose essentiellement sur un jeu de labyrinthe dans la mesure où N40 et Plum seront plongés à travers plusieurs niveaux dans un labyrinthe, où ils devront accomplir plusieurs objectifs selon différentes contraintes et à l'aide de leurs caractéristiques respectives.

Comme n'importe quel jeu de labyrinthe, le but initial est de rejoindre le point d'arrivée du labyrinthe. Ici N40 et son acolyte Plum, ne sont pas présents qu'à cet effet, ils sont aussi "à la recherche de l'huile perdue", l'objectif des niveaux sera aussi pour notre duo de collecter un maximum d'huile à travers chaque niveau tout en finissant le niveau avant le compte à rebours, et bien sûr en restant en vie car le labyrinthe sera constitué d'obstacles et ennemis à outrepasser.

Les niveaux sont à difficulté croissante, c'est-à-dire que plus on avancera dans les niveaux, plus la conjugaison des facteurs de difficulté des niveaux sera augmentée. Ainsi, plus on sera sur un niveau élevé, plus le compte à rebours sera court, plus les ennemis seront nombreux et coriaces, plus il y aura d'obstacles à contourner pour sortir de ce labyrinthe et rejoindre le prochain niveau.

**Un niveau**

N40 et Plum atterrissent à un point de la map, et n'ont aucune idée au départ d'où peut se trouver le point d'arrivée. A travers leurs avancées, il chercheront à voir où peut les amener chaque passage, au péril des ennemis qu'ils pourraient rencontrer car rien n'indique qu'un passage avec plein d'ennemis est forcément le bon.

La présence de ce duo introduit un modèle de coopération qui est exploité dans le jeu puisque si de base Plum va suivre N40 dans tous les mouvements qu'il fait, il sera contrôlable individuellement pour aller réaliser d'autres tâches seul toujours dans l'optique d'aider N40 dans sa quête, en aidant par exemple à ouvrir des portes grâces à ses connaissances en mécanique. Cependant à chaque fois que Plum ne sera plus le personnage contrôlé il se redirigera automatiquement aux côtés de N40 dans ses mouvements.

Dans le cas où le duo sera en situation de conflit, c'est-à-dire face à des ennemis sur le labyrinthe, ils pourront toujours faire le choix de fuir, mais aussi de combattre si il n'y a pas d'autre issue. Dans ce cas, seul N40 est efficace face aux ennemis que sont les humains, Plum lui possède des coups faibles malgré son affection des rixes. Si Plum perd toute sa vie, N40 doit attendre une trentaine de secondes avant que Plum ressuscite, mais peut continuer son aventure malgré tout. Et si N40 perd toute sa vie, Plum peut utiliser ses compétences pour le regénérer, il le ramassera automatiquement et devra le conduire dans un endroit sûr pour le réparer

Le duo est donc complémentaire dans le jeu.

L'IA d'un ennemi est la suivante, il se déplacera de bout en bout du couloir ou de la salle (où il protégerait par exemple de l'huile) dans lequel il se trouve, et si il possède dans son champ de vision un de nos deux personnages, il ira l'attaquer de front. À sa mort, il disparaît de la map.

Le but du jeu étant aussi de récupérer un maximum d'huile perdue, ils conjugueront chacun de leurs atouts cités avant pour accéder à des "boules" d'huile, épandues au travers de la map.

Des passages et même parfois le point d'arrivée seront susceptibles d'être bloqués par portes ou autres obstacles qui seront désactivables avec la connaissance de Plum qui pourrait hacker des terminaux pour ouvrir des portes ou encore avec la puissance de N40 si fort qu'il peut briser des murs.

**Interface**

Comme suggéré avant, au début d'un niveau, le personnage sélectionné est N40 qui est suivi automatiquement par Plum. Pour prendre le contrôle uniquement de Plum afin qu'il aide N40 dans certaines tâches, il faut appuyer sur la touche Shift.

Le mouvement du personnage sélectionné est contrôlable via les flèches du clavier.

Les menus sont contrôlables avec souris et clavier, le menu pause se déclenche avec la touche Echap ou au clic sur un bouton Pause en haut à droite de l'écran, et se gère aussi à l'aide du clavier ou de la souris.

Pendant le jeu, les barres de vie de N40 et Plum apparaissent en haut à gauche de l'écran, ainsi qu'une jauge d'huile, et le temps restant.

**Options du jeu**

Quand le jeu démarre (après les éventuelles cinématiques de crédits aux créateurs du jeu), l'utilisateur atterrit sur un menu avec les propositions suivantes : Nouveau jeu, Continuer, Quitter ou bien les Options. Dans les options on pourra contrôler le volume comme la qualité du rendu.

**Résultats et engagement**

Pour inciter le joueur à rejouer à Oilin, le jeu mise sur un système de highscores à deux dimensions. Il y aura un highscore sur le temps passé par un utilisateur sur chaque niveau, ainsi qu'un highscore sur la quantité d'huile amassée et enfin un highscore global réunissant ces deux aspects.

De plus un labyrinthe ayant toujours une quasi-infinité de chemins, on peut compter sur la perspicacité des joueurs pour sans cesse chercher le meilleur chemin possible pour atteindre la fin des niveaux.

**Etude de marché**

Oilin est un puzzle game très addictif et engageant qui est conçu pour tous les âges. Il utilise un synopsis fascinant pour se coupler à la réflexion et à la stratégie qu'exige un puzzle game, c'est pourquoi on pense qu'il a un réel potentiel pour devenir un jeu à succès et populaire.

La cible du jeu représente vraiment une majeure partie des gamers, pour qui le concept va automatiquement parler et qui sera attaché à l'histoire de N40 et Plum.