

Burn Out!



Maxime Maurin - Programmeur
Théophile Lauseig - Artiste 3D
Christophe Norton - Ergonomie
Amaury Butaux - Game Design
Keltoum Marsli - Game Design & Sound Design
Liam Hô - Chef de projet

Couch coopérative

Gameplay systémique

Gestion d'incendie

Interaction objet

Événements

Les événements sont des moments mémorables dans la partie qui apportent des rebondissements et des variations de rythme dans l'expérience

Météorite

Une météorite s'écrase sur une partie de la maison et l'enflamme.

Outils

Différents outils de pompier vont vous aider à éteindre le feu. Ils sont super efficaces mais en quantité limitée !



Extincteur

Un extincteur efficace, en nombre limité et avec une durée de vie pour gérer les situations urgentes.

Le personnage subira un recul lors de son utilisation.



Lance à incendie

Un tuyau que l'on branche à une source d'eau. On veut un feel d'outil très efficace mais qui est difficile à manipuler.

Le but : l'utiliser 1 ou 2 fois par partie. Outil à manipuler à deux.

Des pompiers qui doivent collaborer

Se déplacer / Prendre / Relâcher

Top-Down

Exploration



Les placards

Ils participent à l'exploration. Ils sont ouvrables une fois et on trouve à l'intérieur des objets dangereux ainsi que des outils.



Le feu

Propagation du feu en fonction des matériaux des objets de la maison.

- Explosifs: de l'essence, des feux d'artifices, etc.
- Bois: des poutres, des meubles
- Metal: des appareils ménagers

Feux follets

Les feux follets sont des petites flammes / lutins qui courrent dans toute la maison pour déclencher des incendies.

Les contenants

Tout peut être un contenant ! Un verre, une marmite, un carton, une poubelle trouée, un aquarium, un pistolet à eau, ballon d'eau, etc. Les contenants sont remplis dans les sources d'eau

Le chaos. Ils rajoutent au chaos du jeu par plusieurs moyens:

- Certains sont détournés de leur utilisation habituelle : aquarium,
- Certains sont inefficaces : la poubelle trouée.

La météo : pluie, éclair.

La météo change au cours de la partie. Il peut y avoir des nuages, la pluie, de l'orage, du beau temps, une canicule.

- Nuageux: annonce la pluie ou l'orage.

- Pluie: les feux extérieurs s'éteignent, les contenants se remplissent (ex: piscine, seau)

- Orage/tempête: des éclairs frappent l'extérieur.

- Beau temps: rien ne se passe.

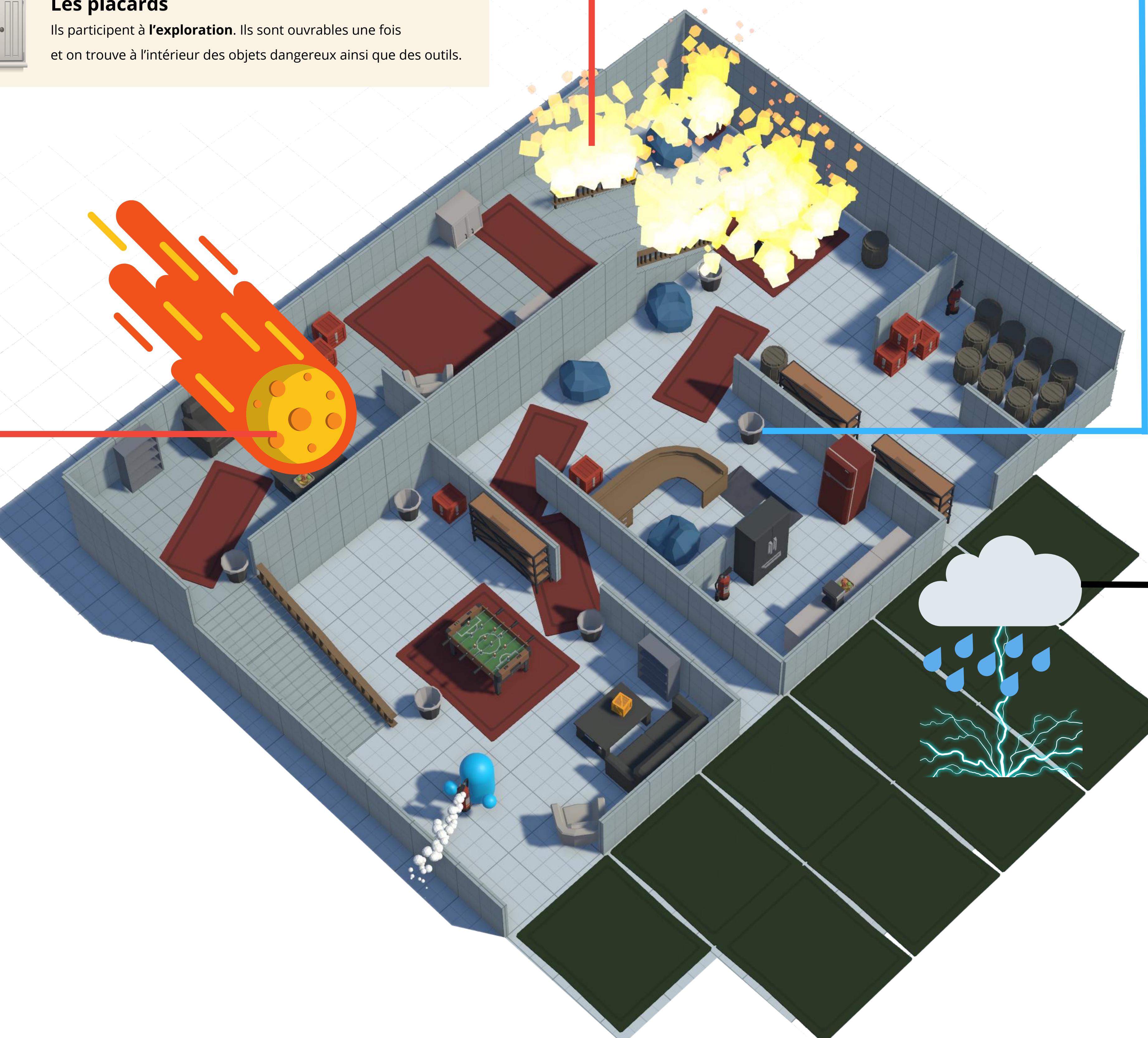
- Canicule: la végétation prend feu.

Sources d'eau

Les sources d'eau permettent de remplir les contenants.

Casser une source d'eau.

On peut casser les sources d'eau une fois, pour provoquer un jet d'eau qui éteint tout autour.

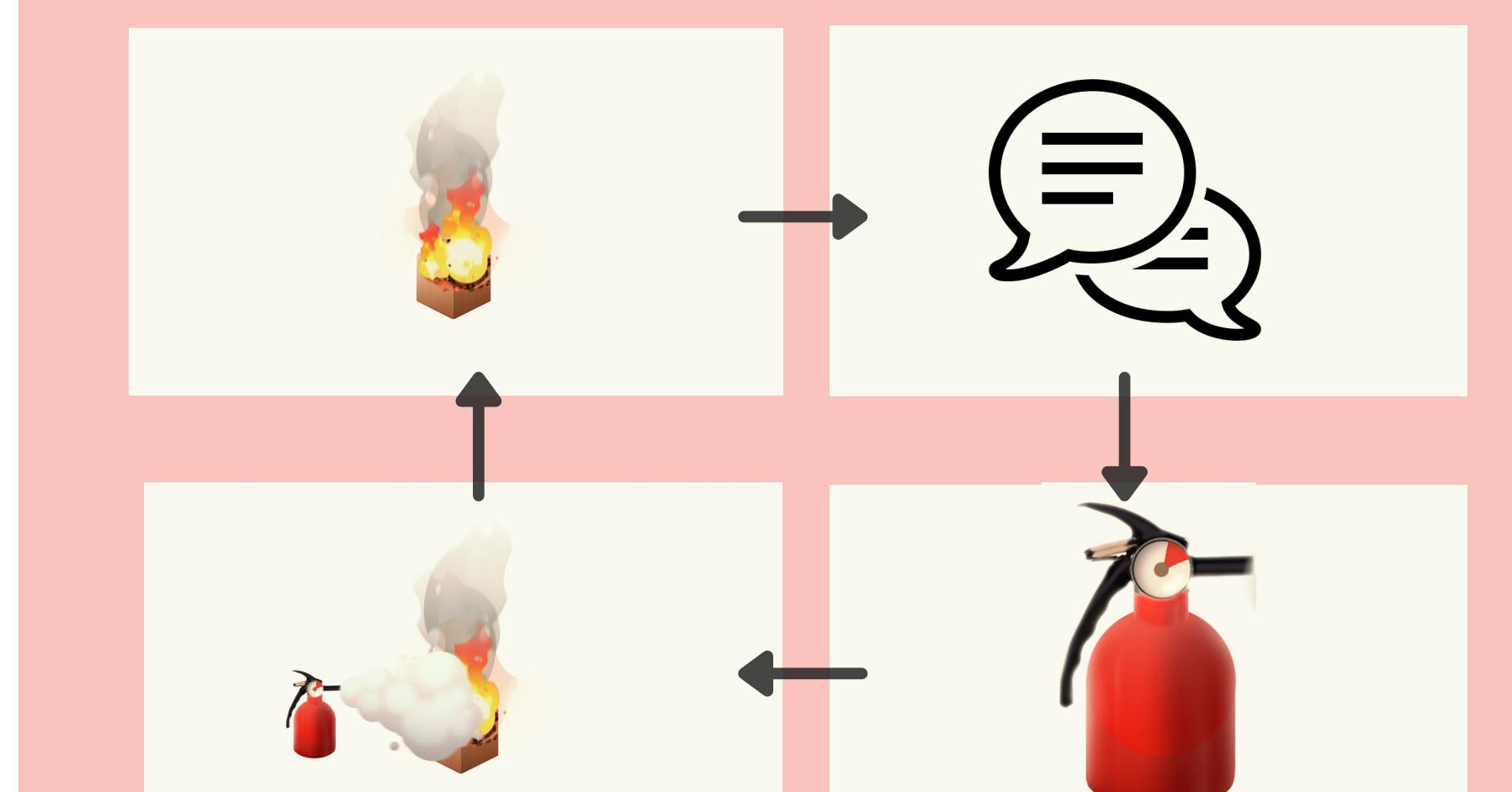


Victoire : plus de feu ni de feux follets

Défaite : La maison est trop calcinée

Récompenses si la maison a peu brûlé (système d'étoiles/médaille)

Trouver un feu S'organiser



Éteindre le feu

Chercher des outils



Joignez vos forces pour éteindre l'incendie et sauver le quartier !