ONAB

(One Night at Burro’s)

Description du jeu

C’est un petit jeu d’horreur inspiré de five nights at freddy’s donc comme dans ce jeu, le joueur est positionné dans un bureau duquel il ne pourra pas sortir. Des robots essayeront d’atteindre le joueur pour lui faire je ne sais quoi, tout ce que je sais c’est que ce n’est pas plaisant donc le but du joueur sera d’empêcher les robots d’atteindre son bureau. Pour y arriver, le joueur a accès à des caméra pour voir où sont rendu les robots. Le joueur a aussi accès à des portes qu’il pourra fermer avec des boutons. Attention, si les portes restent fermées trop longtemps, le joueur suffoquera! (Raison stupide mais faut bien un moyen pour que le joueur ne puisse pas fermer les portes de manière illimité) Si un des robot est dans un encadrement de porte, les manettes vibreront selon quel côté du bureau le méchant est situé.

Interaction mise de l’avant

Je dirais qu’il y a deux interactions principales que j’aimerais mettre de l’avant. La première étant que les manettes vibrent selon le côté que le méchant est situé. Donc si un méchant est dans la porte de Gauche, la manette de gauche vibrera tant que le méchant est dans la porte. Puisque le joueur doit tourner la tête vers la porte pour voir si le méchant est là, la vibration aide le joueur à savoir si le méchant est là sans avoir à regarder la porte.

Deuxième fonctionnalité que je voudrais mettre de l’avant ce sont les caméras. Le joueur a accès à une grosse écran qui renvoie ce que les caméras filment en temps réel. De cette façon, le joueur peut savoir en temps réel où sont rendu les méchants. Le joueur accès à un total de 4 boutons pour pouvoir quelle caméra est affiché à l’écran.

Pour ce qui est des autres interactions, pour que le joueur soit le plus confortable possible, il peut lui-même ajuster la hauteur de la caméra avec le joystick de la manette de droite. Pour ce qui est des menu, des bouton apparaitront dans le monde réel (un bouton « Joueur » dans le menu principal ou un bouton « Recommencer » quand le joueur gagne ou perd.