**Titre :** Real life simulator / two genres, two lives

**Genre :** life simulator

**Style :** platform

**Support :** pc

**Nombre de joueurs :** 1 joueur

**Moteur :** phaser.js

**Pegi :** enfants

**Pitch :**

Et si vous aviez le choix d’entrer dans la peau du sexe opposé et découvrir ce que votre vie serait ? Entre vie de famille et vie professionnelle, homme ou femme, plongez dans la réalité d’un monde sans scrupule et injuste.

**De quoi parle mon jeu ?** Les inégalités entre les hommes et les femmes dans la société.

**Comment c’est expliqué ?** Simulation de la vie et des différences entre hommes et femmes à situation égale.

**Comportement attendu pour les joueurs ?** Rentrer dans la peau du personnage sélectionné. Faire des choix qui impacteront le total final. Des points cachés sont à découvrir.

**En quoi c’est fun ?** C’est caricatural. Des action sur le niveau d’un des sexes à un impact sur l’autre.

1 joueur.

**Les 10 points :**

* Sensibilisation au sexisme.
* Système simple et ludique.
* Choix entre homme et femme.
* Scénarios et niveaux spécifiques au choix du personnage. Le lieux est le même.
* Possibilité au joueur de vivre les expériences du sexe opposé.
* Progression : niveau par niveau.
* Un niveau = un moment de vie.
* Il y a des choix à faire par niveau, le total des points est impacté.
* Enjeu : finir le niveau avec un maximum de point (et les bonus)
* Style 2D, flat.

Chaque personnage expérience des situations différente sur un niveau similaire.

**Système de point :**

Les points sont calculés niveau par niveau. Il est possible de finir certains niveaux sans gagner de points, soit par choix, soit à cause d’un mauvais choix.

A la fin, le joueur reçoit ses points sous forme de feuille de paye. La femme aura -20% sur son total de point.

**Système de jeu :**

Le personnage commence à gauche de l’écran et évolue dans le niveau en avançant vers la droite. Les interactions avec le décors se font en appuyant sur la touche espace à des endroits définis, ou par un clic souris pour les bonus.

En fonction du sexe du personnage, les interactions avec l’environnement changent. A chaque niveau, l’objectif est d’aller d’un point A à un point B et, le cas échéant, éviter les obstacles.

L’enjeu est de terminer le jeu avec un maximum de points. C’est plus difficile, mais faisable, si le joueur est une femme.

L’objectif est d’être sensibilisé au sexisme dans la société, que ce soit dans la vie familiale, professionnelle ou publique.

La vue générale du jeu est de côté en 2D, le personnage est vu de profil.

Le personnage avance dans un décors fixe.

**Niveau 1 :**

Femme: La scène commence dans la cuisine. La femme a trois action à faire avant de terminer le niveau. Faire la cuisine et crier “à table” (+50pts), manger(+50), faire la vaisselle(+50). BONUS: cliquer avec la souris sur un couteau sur le mur(+50), le couteau part vers la droite du niveau et disparaît.

total max : 200 pts

Homme: La scène commence dans le salon avec “à table!”. Un couteau (le même que le niveau avec la femme) traverse l’écran, le joueur doit l’éviter (+50pts). L’homme à une action à faire avant de terminer le niveau. Il se déplace jusqu’à la table à manger (+100pts)

total max : 150pts

**Niveau 2 :**

Femme : La scène se déroule dans la rue. Alors qu’elle marche, elle croise des hommes qui la sifflent. Le joueur a trois choix. Partir vers la gauche (150pts), traverser le niveau sans rien faire (0pts), ou arriver au niveau d’un des homme et cliquer avec la souris sur un pot de fleur (action possible quand près de l’homme),le pot tombe sur l’homme (+250pts)

total max : 250pts.

Homme : La scène se déroule dans la rue, sur le pallier de sa porte. Il est immobile et siffle les femmes qui passent en appuyant sur la barre espace lorsqu’elles sont en face de lui (+25/femme x3). S’il ne siffle aucune femme (+50pts/femme). Une quatrième arrive. S’il a sifflé au moins une femme sur les trois et qu’il siffle la dernière femme, le pot de fleur lui tombe dessus (joueur tombe à 0 points), il peut aussi ne rien faire et la laisser passer (+50pts).

total max : 200 pts.

**Niveau 3 :**

Femme : la scène se déroule au travail. La femme doit traverser le niveau. Au mur est écrit “augmentation” avec une flèche vers la porte “boss” fermée à clé avec une chaîne. Elle doit récupérer un dossier (+50pts), faire une photocopie (+50pts). Elle alors trois choix: soit choisir un bébé à terre et “game over”, attraper une hache au mur (avec click souris, +50pts) et avoir l’augmentation (+50pts), ou continuer jusqu’à la fin du niveau (passer devant la porte fermée)

total points max : 200pts

Homme : Même lieux, l’homme doit simplement récupérer le dossier (+50pts) et faire une photocopie (+50pts), la porte se débloque seule et il gagne son augmentation (+100pts). L’augmentation est automatique dans son cas.

total max : 200pts.

**Fin:** total des points -> feuille de paye.

si homme, total de l’homme.

si femme, total de la femme et quoi qu’il arrive -20%.