**DUMB WAY TO LIE**

John "Cipher" Doe -> possibilité de remplacer ce personnage par n'importe qui (colle à tout le monde, identification). Character design sec, froid, qui se démarque des autres sans pour autant sortir complêtement du lot. Execute les ordres, un petit "Monsieur Toutlemonde" qui se contente de faire ce qu'il doit faire sans trop s'investir. Peut paraître distant et presque mauvais au premier abord MAIS histoire / situations montreront son bon fond?

BUT DU JEU : L'ennui gagne John, qui répète les même tâches et les mêmes habitudes jour après jour. Le but du joueur sera de venir pimenter la vie de John avec des mensonges et des situations loufoques pour éviter qu'il ne sombre dans la dépression. Ce système donne une motivation, une raison pour mentir, et surtout une raison pour suivre les "quêtes annexes" qui viendront remplir plus rapidement son "quota de mensonges" (tout en venant cependant compliquer le gameplay / augmente petit à petit la taille des mensonges ce qui risque une chute beaucoup plus violente plus tard dans le jeu). Le fait de devoir jongler entre tous ces mensonges augmente le risque d'en oublier certains, le jeu deviendra donc un jeu de mémoire entrecoupé de phases de platformer.

Importance de la répétition, de la monotonie, univers gris et sombre. Mensonge vient casser cette monotonie, donne une nouvelle variable dans sa vie stable et stagnante, et donc vient "colorer" l'univers dans lequel il est (filtre gris -> coloration/saturation).

Personnage rentre du travail, termine ce qu'il a à faire (côté mysterieux, on le voit quitter son travail sans trop savoir ce qu'il faisait). Marche à travers la ville, différentes parties (collègues qui sortent machinalement, bar / club, metro, starbucks, park, stand nourriture, fleuriste ).

Interessant de présenter les différent types de mensonges :

* Mensonges de politesse (utilisés dans le milieu du travail, par courtoisie / peur de la hiérarchie, ex : "Non, je ne suis pas occupé" "Bien sûr que je peux m'occuper de ce client étranger" -> ne pas vexer,se fondre dans la masse et brosser dans le sens du poil)
* Mensonge par omission (considéré comme un "semi-mensonge", ils pourraient avoir moins de répercussions négatives pour le joueur)
* Mensonges-désirs (utilisés pour nier une vérité, souvent utilisé sur soi même -> peut être utilisé pour le système de respawn "Non je ne me suis pas pris ce cactus")
* Mensonges-utilitaires (pour obtenir quelque chose, souvent utilisé dans les situations amoureuses )
* Mensonges hostiles (dans le but de nuire ou par haine, tout simplement)

Possibilité d'inclure (après la GameJam, juste en tant que piste possible) des "objets ramassables" dans le niveau qui viendront donner des nouvelles possibilités de mensonges / viendront prouver les mensonges précédents.

Trame principale :

Amour - Rencontre d'une fille avec qui notre personage discutera et à qui il mentira grâce a des mensonges-utilitaires pour se rendre interessant. Mensonges viennent contraindre le personnage une fois en couple.

Travail - à la chaine, répetitif, interessant de faire un lien entre le personnage qui ment dans sa vie et son travail qui lui ment quotidiennement (style propagandes, affiches d'employés heureux...)

Amis - Mensonges innocents qui ne sont utilisés que pour se rendre interessant (possibilité de les retrouver au bar / Starbucks, discussions centrées sur le travail, les loisirs et les amours)

Personnages :

Crédule - Personnage introduit très tôt dans le jeu, et seul personnahge recevra les mensonges-hostiles (on peut imaginer une situation basique d'indication de direction, sur laquelle John mentira rien que pour s'amuser). Ce personnage reviendra souvent, sans trop avoir compris que ce qu'on lui a dit la veille était faux et visait a lui nuire. --> Running gag du personnage crédule à qui le joueur pourra dire ce qu'il voudra sans que ça influe sur la suite

Petite amie - D'abord introduite en tant que fleuriste, qu'il vient saluer chaque jour, ils commencent rapidement à plus discuter et à trouver des "points communs" (mensonges du joueur). Ces mensonges pendant le flirt viendront créer des problèmes durant la phase de couple, où la plupart de ceux-ci sont découverts ou remis en question.

Amis - 2 / 3 amis tous identiques, un côté ivres, décontractés, comère. Retrouvés quotidiennement au bar ou au Starbucks. Leurs vies trépidentes rendent John jaloux, qui viendra pimenter un peu la sienne avec quelques anecdotes qui seront remises en question par ses amis au fur et à mesure des jours qui passent.

Patron - Aspect "Big Brother" qui viendra surveiller et contrôler les actions de John au travail, le patron avec sa voix rauque et