|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CL Intention Mettre le joueur dans une dystopie en situation d’une **crise mondiale** critique dans un futur proche face aux **problèmes** qui peuvent être engendrés. Fiche signalétique Genre : Platformer  Joueur : 1 uniquement  Support : PC  Cible : Joueurs adolescents et jeunes adultes ; joueurs de jeux de plateforme | |  | | --- | | cybREPUNK |  background / concept En l’an **2055**, les **robots et prothèses avancées** règnent sur le monde avec la **crise**. La **guerre**, déclenchée peu avant 2030, laisse le pays dans un **état déplorable**.  Notre **héroïne**, ancienne **soldat rebelle** de la guerre, décide de **changer les choses** et rendre son monde **meilleur**. Condition de victoire / défaiteObjectif Notre besoin dans le jeu sera d’explorer ce monde dans l’objectif de survivre d’abord, mais aussi de le rendre meilleur. Defaite Il n’y a pas de défaite. Le jeu est linéaire, et la mort renverra à un point de contrôle précédent. |
| gameplay principalEnvironementLes niveaux sont construits suivant le principe classique du **plateformer** : en deux dimensions, le héros se déplace à **gauche** ou à **droite**, avec des sauts si le besoin est nécessaire. Les plateformes seront nécessairement mises en évidence, mais des **passages discrets**, renfermant divers **bonus** (améliorations, conseils…) sont prévus pour ajouter un côté **exploration** et **briser** la **linéarité** des niveaux.ContrôlesLe jeu se joue en **vue de profil**. Le joueur incarne **notre héroïne.** Les déplacements de la **caméra** se font suivant la **position du curseur**, et ceux du **joueur** avec les **touches directionnelles** et **WASD / ZQSD**. On peut **courir, tirer et sauter** dans les actions par défaut, les actions plus spécifiques comme l’**esquive** arrivant plus tard dans le jeu. Le jeu a un feeling de **dynamisme** prononcé : les actions sont **rapides** et **brèves**.AméliorationsLors de l’aventure du joueur, il sera courant de tomber sur des objets clés du jeu. Ces objets permettront d’ajouter des **modules** à l’armure, donnant accès à de nouvelles **fonctions** et **compétences**. Ces améliorations de fonctions seront **visibles** sur l’armure. Quant aux compétences, elles seront indiquées sur le HUD. Certaines améliorations seront **nécessaires** pour accéder à certains niveaux, qui sont **inaccessible** sans la fonctionnalité nécessaire (ex : double saut). | |
| Narration La narration durant le jeu s’effectue grâce à des **boites de dialogues**. Certaines interactions, comme des interpellations de la part des PNJs, se feront avec des **bulles**.  Certains passages vont demander au joueur de prendre des **décisions**, qui vont **impacter** les dialogues futurs, un déroulement précis ou l’obtention d’une amélioration. USP  * La sensation **d’action** dynamique * La **découverte** d’un monde **dystopique** plausible * La confrontation à des choix critiques suite à une situation politique reflétant la réalité | |