

Burn Out!

Maxime Maurin - Programmeur
Théophile Lauseig - Artiste 3D
Christophe Norton - Ergonomie
Amaury Butaux - Game Design
Keltoum Marsli - Game Design & Sound Design
Liam H6 - Chef de projet

Couch coopérative

Gameplay systémique

Gestion d'incendie

Interaction objet

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 courent 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, seaux)
- **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.

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

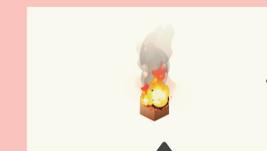


Victoire : plus de feu ni de feux follets

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 !