

# Dans la Caboché à Patoche



▶ **PLAY**

TA:

GA:

GD:

## Game Concept

Dans la Caboché à Patoche

Thème : Nothing is real, everything is permitted

Genre : Dooms, Mario like/ Action/ Platformer

Plateforme : PC

Nombre de joueur : solo

Références : Gravity Falls, Mario

### Concept :

“Dans la caboché à patoche” est un jeu narratif en 2D où l'on incarne Patoche, une jeune fille rêvant, paisiblement endormie. La déesse des rêves, Svetlana, lui donne une mission : conquérir ses rêves et vaincre ses cauchemars.

### 3C :

Character : Patoche est une jeune fille rêvant d'un monde fantastique. Elle peut se déplacer de gauche à droite, sauter, tirer avec son arme : le patator (arme évolutive ?)

Control : <=/=> (droite gauche) barre espace pour sauter, clic gauche pour tirer avec le patator.

Caméra : 2D en scrolling

Mécaniques : (schémas à l'appui)

Déplacement : full mario classique

Tir avec le Patator : shooter mécanique

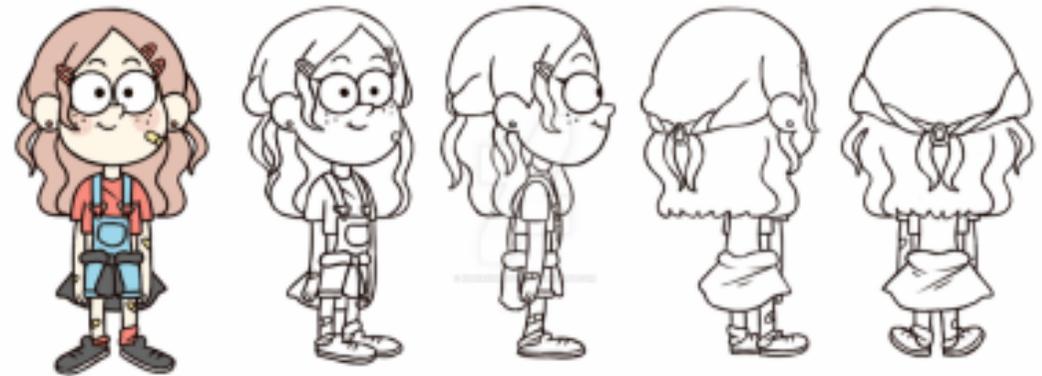
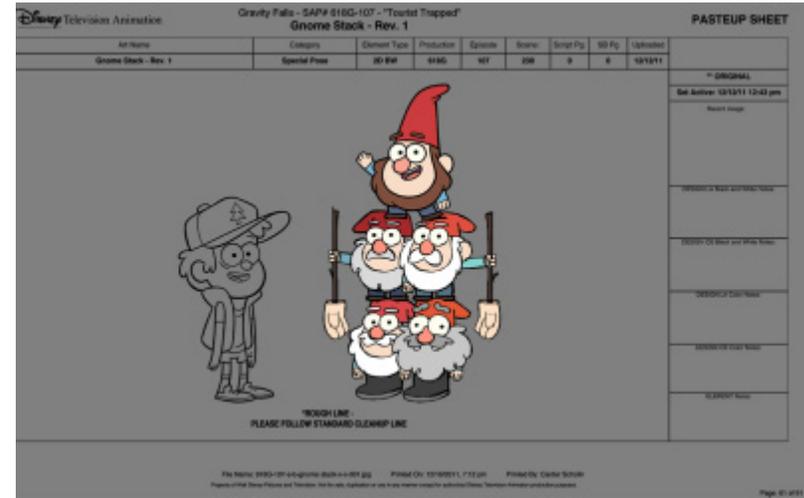
Mécanique d'upgrade (changement de skin et de valeur de dégâts infligés)

Champignon Boost : Certains champignons donnent des bonus temporaires de vitesse de déplacement et de cadence de tirs.

### Les Loops :

Macro Loop : Avancer dans le niveau => Tuer les ennemis => Obtenir des power up

# Références des personnages et ennemies



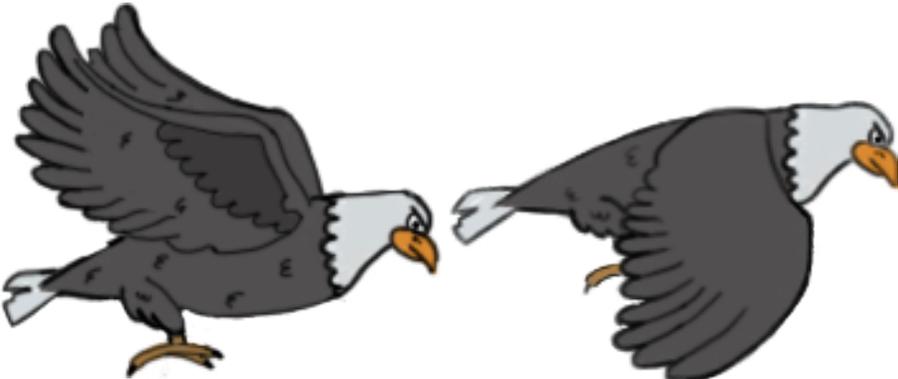
# Références de décors



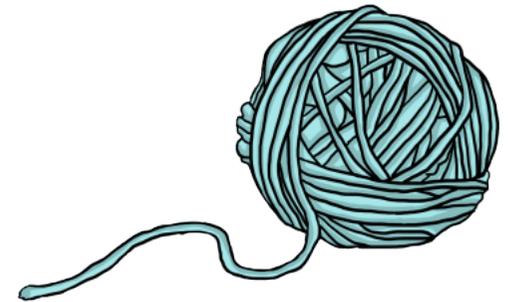
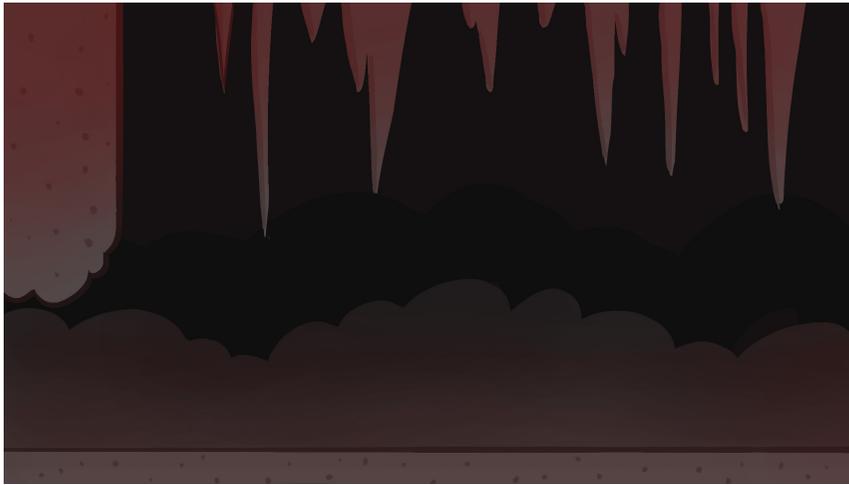
# Personnage principaux



# Ennemies



# Décors



Objets

