

ESCAPE



Fiche Signalétique :

Nom : ESCAPE

Support : Mobile

Genre : Jeu d'obstacle

Thème : Apocalyptique

Nombre de joueur : 1 joueur

Age : 8+

Contrôle : Ecran du mobile

Durée d'une session : 8 à 10 minutes

Pitch :

Le monde est perdu, les terres et montagnes s'effondrent, toutes les infrastructures créées par l'Homme disparaissent une par une. Prenez alors le contrôle de la dernière fusée qui sera le seul salut pour les derniers humains restants.

Actions récurrentes:

Le joueur va alors devoir prendre le **contrôle** de la fusée pour sauver le restant de l'humanité.

Il **contrôlera** cette dernière avec **son doigt tapotant l'écran** pour **maintenir sa trajectoire** et ainsi **esquiver** chaque **obstacles** lui faisant face.

Il va alors **parcourir** plusieurs endroits dans le monde qui sont ravagés par l'apocalypse présente.

De plus, il aura la responsabilité de se mettre en danger pour **sauver tous les humains** restants.

Une fois échappé, il pourra alors **constater combien d'humains il aura sauvé** sur tous ceux présents.

Modes de Jeux :

ESCAPE se compose de deux modes de jeu :

- **Mode aventure** : Ce mode est le mode principal du jeu où le joueur va alors parcourir différents niveaux et sauver le plus d'humain possible.

- **Mode journalier** : Ce mode permet de compléter des challenges donnés par le jeu chaque jours.

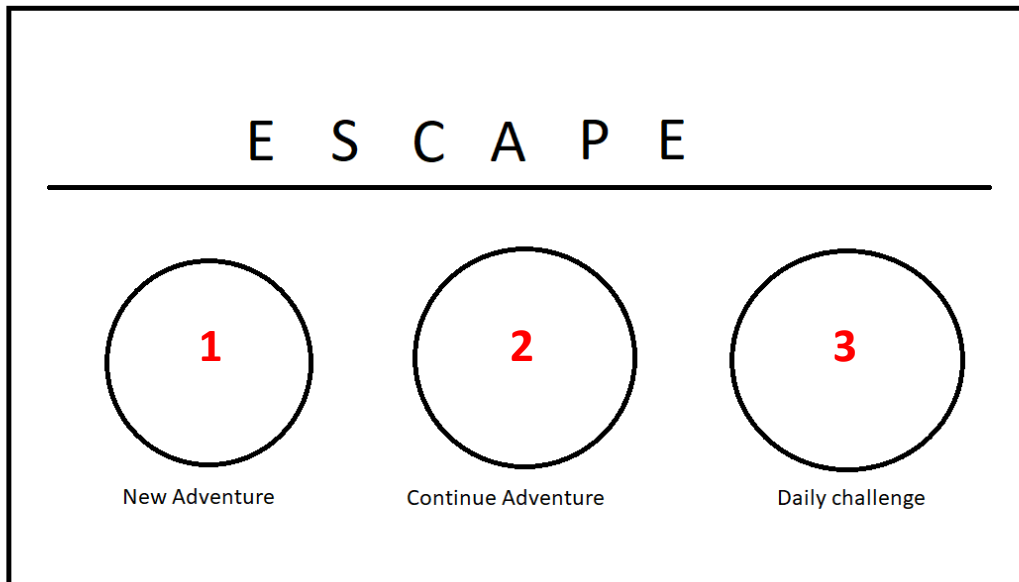
Level Concept :

ESCAPE contient **six différents niveaux** dans lesquels le joueur va alors faire **parcourir** sa fusée.

Le joueur se verra alors traverser des niveaux tels que **dans la nature**, où c'est celle-ci fera obstacle, ou encore **les infrastructures** de l'Homme qui s'effondreront, ainsi que **l'invasion de différentes vies extraterrestres**.

In-Game Overview :

Menu principal

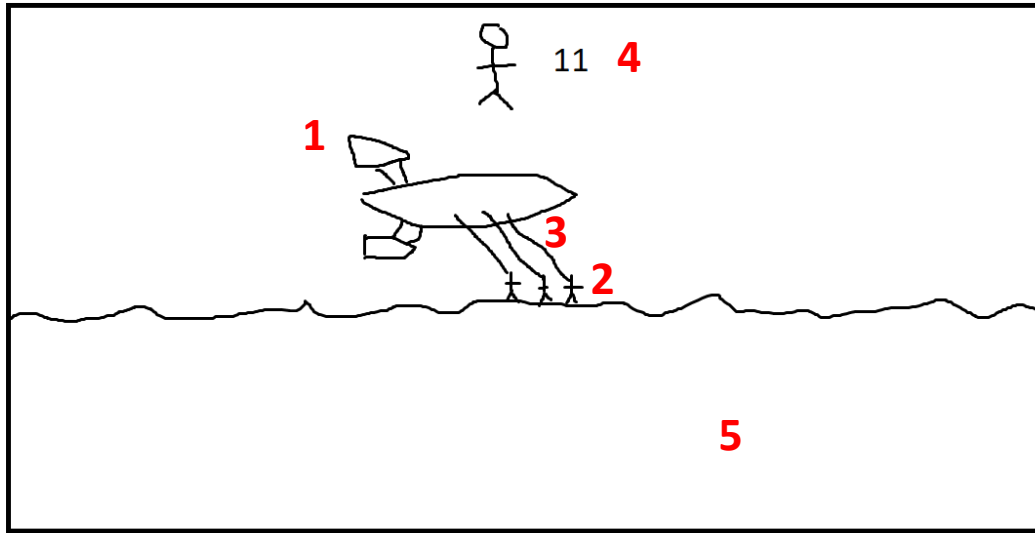


1 - New Adventure : Permet au joueur de débiter une nouvelle aventure.

2 - Continue Adventure : Permet au joueur de continuer une aventure qu'il a déjà commencé. Cela va alors le restituer au dernier checkpoint que le joueur aura traversé.

3 - Daily Challenge : C'est ici que le joueur pourra voir ses défis du jour à accomplir.

In-Game



1 - Fusée : Personnage que le joueur contrôle.

2 - Humains : Les humains sont la ressource que le joueur va devoir récupérer.

3 - Action : Le joueur récupère les humains, cela crée un faisceau blanc et nous voyons les humains atteindre la fusée.

4 - Compteur d'humains : Ce compteur permet au joueur d'avoir un aperçu du nombre d'humain qu'il possède à l'instant T du jeu.

5 - Obstacle : Ceci est l'élément que le joueur devra éviter de toucher s'il ne veut pas que sa fusée s'écrase.