

«Une bataille délirante entre deux amis avides de richesse...»



WHO WHANTS MONEY?!

Expérience

De l'amusement et du rire ! De la surprise par les situations absurdes qu'offre le jeu ! Mais aussi de la tension pour l'action omniprésente. Telle est l'expérience que ce jeu veut donner au joueur.



«Deux vieux amis ont tiré les numéros gagnants à notre loterie mondiale. 200 milliards à la clé, un seul peut les empocher. Nous avons donc organisé une épreuve sans merci pour les départager.»

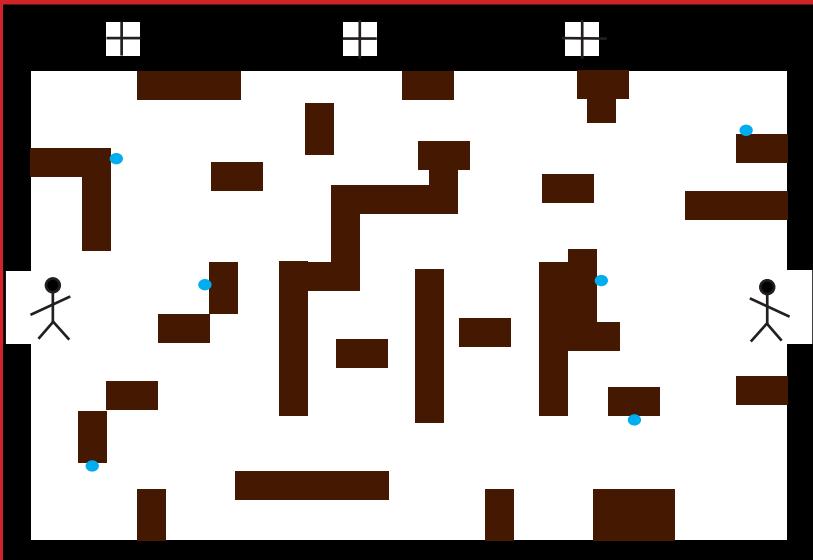


3C

Camera: 2D, top view avec les personnages de profil (à la Bomberman)

Character: Personnage humain. Il peut se déplacer, activer les leviers et pousser l'adversaire.

Controls: 4 touches pour le déplacement. Une touche pour activer les leviers. Une dernière qu'il faut marteler pour pousser son adversaire.



Son

Primordial : une musique qui bouge (dans le genre funky) en fond durant toute la partie pour renforcer le caractère délirant du jeu. Mais surtout, les voix des personnages qui s'insultent, se provoquent, qui se veulent hilarantes.



Références

Bomberman : le visuel, la stratégie

Pole Riders : l'ambiance loufoque et délirante.

Liar Game : les deux opposants qui se liguent contre l'organisation.

«Méfiez-vous de l'organisation.. Vous risquez tous les deux de perdre...»

Un jeu de combat et de stratégie sur pc pour les 10 ans et plus. A jouer à 2.

Gameplay

Objectif: Il varie selon les niveaux : atteindre une porte en premier, récupérer un objet et le rapporter à l'emplacement de départ, ou bien collectionner le plus grand nombre de pièces dans le temps imparti.

-Pour empêcher la progression de l'adversaire, le joueur peut actionner des leviers qui vont déclencher des pièges (sous diverses formes: trous, portes fermées...). Si un joueur se prend un piège il devra activer un autre levier (qui sera indiqué) pour enlever ce piège. De nouveaux pièges apparaîtront à chaque niveau.

-Plus un personnage se prend de pièges, plus il est énervé et plus il ira vite et tournera moins bien.

-Si les deux personnages se croisent, les deux joueurs doivent marteler une touche pour envoyer l'adversaire au loin. Cependant, si un personnage est plus énervé que l'autre, il partira avec un avantage.

-A plusieurs reprises, l'organisation enverra un de ses hommes pour éliminer les deux joueurs. Ils devront alors coopérer et activer de manière synchronisée un levier pour ne pas tous les deux perdre.