

# Hazard Lab - World's best workplace since 2043

One page

## Concept :

Des planches aimantés, des tronçonneuses rebondissantes, des balles anti-stress géantes, ce jeu de plateforme à la 1re personne demande d'utiliser des objets physiques absurdes pour traverser ses niveaux le plus rapidement possible.

Pour cela, il faut autant d'audace que d'intellect, car même le plus foireux de tous les plans peut être le meilleur tant qu'on sait s'adapter et qu'on ose expérimenter.

## Direction artistique :

Le jeu se déroule dans des laboratoires désaffectés aux surfaces en béton et métal rouillé. La signalétique et les affiches s'inspirent de Bernard Chadebec, Cassandre ou Ed. McKnight Kauffer modernisée et ironisée à l'aide de photos libres de droit contemporaines.



## Infos :

**Plateforme :** Windows

**Genre :** puzzle et plateforme à la première personne

**Public cible :** 16 à 25 ans, joueur moyen à expérimenté, aime l'expérimentation et la surprise.

## Résumé de l'histoire:

L'entreprise OmniCorp vous a envoyé dans leurs laboratoires de recherche et développement abandonnés pour récupérer des noyaux d'énergie de très haute valeur. Personne n'y a mis les pieds depuis le mystérieux incident. Ces noyaux perdent rapidement leur énergie une fois sorti de leur socle. Vous devrez donc utiliser tous les moyens à votre disposition pour les sortir de là le plus vite possible.

*«N'oubliez pas que vous êtes remplaçable alors, saisissez chaque opportunité d'essayer quelque chose de dangereux ! Qui sait ? peut être que ce sera la clé de votre succès !»*

## Déroulement du jeu :

Premièrement, le joueur entre dans le laboratoire et son objectif est d'atteindre le noyau. Ensuite, il doit préparer un chemin entre le noyau et la porte d'entrée en utilisant les objets qu'il trouvera sur place. Certains objets possèdent des propriétés particulières et réagissent ensemble de manière systémique.



Une fois que le joueur est prêt, il peut retirer le noyau de son socle et tenter de revenir à l'entrée le plus vite possible avant que le noyau ne perde toute son énergie. Si le noyau atteint 0% d'énergie, c'est game over.



### La meilleure solution est celle du joueur

Il n'existe pas de solution prédéfinie à chaque niveau. Le joueur doit expérimenter pour trouver sa propre solution. La seule règle : «fuck around and find out». Chaque niveau est conçu comme une boîte à jouet géante.



### Maîtriser le chaos

La physique et les propriétés des objets permettent de créer des situations très variées et souvent chaotiques. Les joueurs capables de créer des plans farfelus et de s'adapter face à ce chaos sont récompensés par leur audace.



### Ironie «corporate»

En visitant les laboratoires, les joueurs peuvent découvrir toutes les expériences parfaitement légales et scientifiques qui étaient menées par OmniCorp. La détérioration des lieux ne les empêchera pas de profiter de son exceptionnelle culture d'entreprise, qui ne souhaite que le bien-être de ses employés !