Jeux Vidéo : Projet 1

# Présentation et règles du jeu

Le jeu sera un jeu de plateforme ou les règles sont simples : Traverser les différentes pièces qui représentent des niveaux. La difficulté sera progressive.

Le joueur incarnera une boule et devra se déplacer de manière horizontale pour passer les obstacles.

## Les obstacles

Les obstacles se présentent de la manière suivante :

Chaque niveau disposera d’un certain nombre d’obstacles. Ils seront sous la forme d’ennemis en forme de sphères ou de carrés en mouvement ou statique.

# Comportement et graphismes

## Les 3 C :

* Caméra :

La caméra sera en « vue à la 3ème personne». Ce choix est alimenté par le besoin d’avoir une visibilité totale sur le niveau pour ne pas cacher les éléments importants. Elle sera donc fixe

* Contrôle :

Le joueur pourra bouger sa boule dans 4 directions : haut, bas, droite et gauche (diagonale compris) à l’aide des touches directionnelles.

* Character :

Le jeu se composera d’un joueur, la boule. Par ailleurs, des ennemis identifiés par leur couleur rouge se trouveront sur son passage.

## Motiver le joueur

Le premier niveau du jeu permettra au joueur d’apprendre à manier son personnage en traversant quelques obstacles simples. Par la suite, un système de checkpoints permettra au joueur de respawn aux endroits stratégiques pour ne pas à avoir à recommencer l’intégralité du niveau. Ceux-ci devront être reconnaissable par une plateforme ronde coloré.

Le joueur ne dispose pas d’un nombre de vie limité. Si le joueur tombe de la plateforme de jeu, c’est alors un échec. S’il est percuté par un ennemi, c’est aussi un échec. Il sera alors respawn au dernier checkpoint passé.

Une plateforme finale représentera la fin du jeu. Le passage d’un niveau au suivant sera remarqué grâce a un affichage graphique.

Des effets visuels et sonores vont permettre au joueur de comprendre qu’il est bien passé par un checkpoint ou qu’il a bien récupérer un item. Lorsqu’il récupère un item, celui-ci, en plus des signaux précédents, disparaitra.

# Gameplay

Niveau 1 : Tutoriel

Ce niveau à pour objectif de familiariser le joueur avec les techniques de déplacement.

Niveau 2 : Parcourt d’obstacle

Ce niveau met à l’épreuve l’agilité du joueur et le mettant face à des ennemis plus complexes. Le joueur devra collecter la totalité des pièces pour accéder au niveau suivant.

Niveau 3 : Course de vitesse

Ce niveau possède un objectif différent des deux précédents. En effet, l’objectif ici est de parcourir un chemin précis. La difficulté est que le joueur sera suivi par une boule qui écrasera le joueur si elle parvenait à l’atteindre. Il devra donc limiter ses erreurs et faire preuve de rigueur pour atteindre l’arrivée. Ce niveau ne disposera donc pas de checkpoint.

Ce jeu est un jeu très simpliste avec peu de textures. Il s’adresse à un public qui ne cherche pas d’aventure mais simplement de la détente. La prise en main n’est pas évidente les premiers moments et le temps de jeu est très limité.