Contexte

Quel jeu cherchons-nous à réaliser

Notre jeu consiste en une scène principale fixe qui est constituée d’une zone circulaire centrale. Cette zone est l’espace maximal dans lequel notre personnage peut se déplacer.

Lors d’une partie, un timer est lancé et notre personnage (contrôlable) se retrouve dans la zone circulaire. Tout au long de la partie, des ennemis vont apparaître dans la scène du jeu de manière aléatoire hors de la zone circulaire. Ses ennemis vont se rapprocher du personnage pour lui infliger des dégâts.

Le but du jeu est de rester le plus longtemps en vie. La difficulté va alors s’incrémenter au fur à mesure que la partie continue (apparition plus nombreuse par exemple).

De plus, lors de la partie, le joueur aura des bonus (boost de vitesse, de dégâts) ainsi que des malus (ralentissement du déplacement, baisse des dégâts).

A chaque partie, un joueur possède 3 vies.