

Dodges !

Vue d'ensemble

Ce 3ième micro jeu est un jeu de réflexe et de rapidité, le joueur contrôlera l'armure d'un super héros. Le but sera d'arriver à la fin du niveau en esquivant le plus de buildings.

Le joueur pourra avec sa touche action accélérée ce qui augmentera le débit des bâtiments mais seront plus dur à esquiver.

C'est un jeu d'esquive et de course avec une grande phase de vitesse ou le joueur devra user de sa rapidité et de sa réflexion rapide pour analyser quel chemin sera le mieux à prendre pour esquiver les buildings. Le joueur pourra s'améliorer car le temps ne sera que de 10 secondes. Il pourra alors avoir un meilleur score quand il rejouera car le jeu n'est limité qu'en temps et non en nombre de bâtiments.

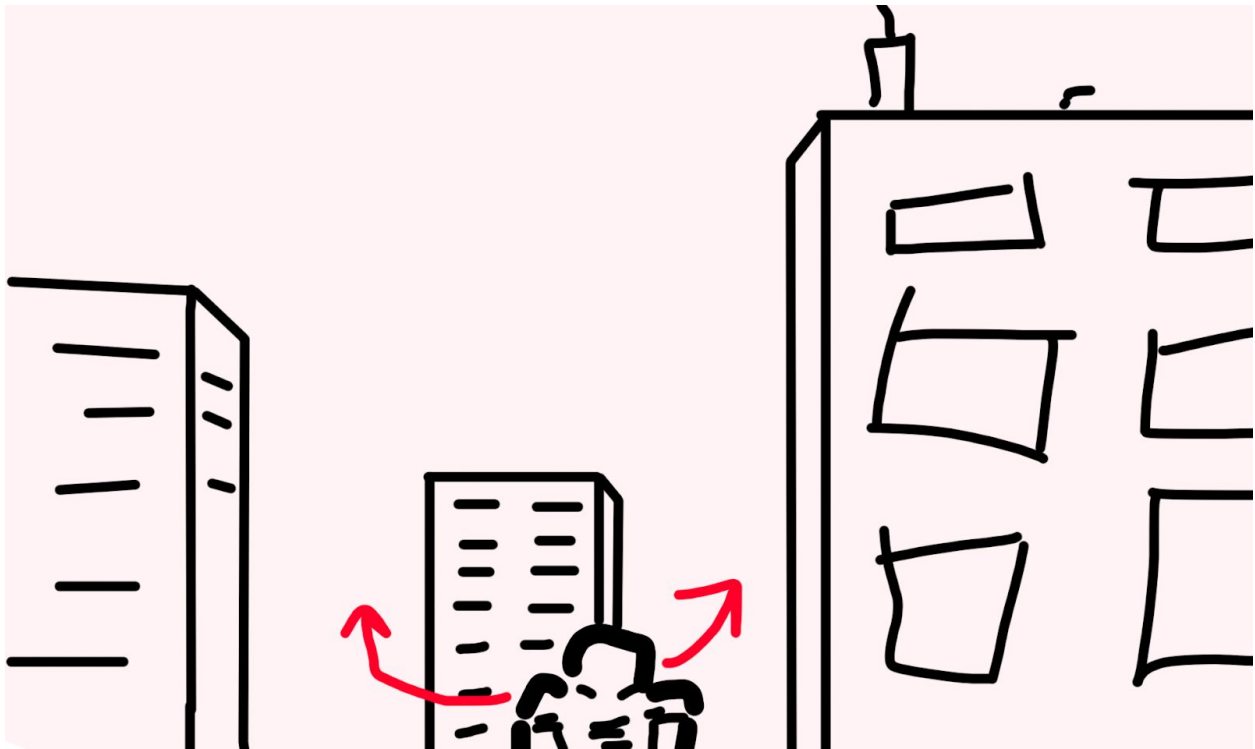
Gameplay

Le joueur aura à sa disposition deux inputs, un joystick pour aller à gauche ou à droite et un bouton qui boostera le joueur.

Le joueur devra donc ajuster sa trajectoire en fonction des batiments qu'il verra en face de lui.

Chaque bâtiment esquivé rapporte du score et chaque bâtiment touché enlèvera une vie. Le joueur aura 3 vies et quand si il épuise toutes ses vies alors il passera dans un autre micro jeu de seconde chance que l'on verra plus tard.

Les bâtiments apparaîtront un peu partout sur la map en avant et le joueur devra donc piloter correctement. Il y aura beaucoup d'aléatoire dans ce jeu car, les bâtiments n'apparaîtront pas de la même manière à chaque parties. Les performances du joueur seront analysés en fonction de ses réflexes et non de sa mémoire.



Look and feels

Voici une image montrant un prototype du jeu avec une animation.
Nous verrons donc l'aspect graphique du jeu voulu.
L'interface est sombre et n'affichera que les objectifs, score et les 2 inputs.



Nous voyons ici les 3 barres de vies, le score en haut à gauche et les inputs sur les côtés en bas. Le joueur devra éviter les bâtiments qui approcheront assez vite vers lui. Le joueur glissera à gauche ou à droite pour esquiver. Un bouton action est utilisé juste pour le boost de vitesse afin de gagner encore plus de points d'esquives. Du moins si le joueur est capable.



Voici l'animation montrant un peu le final du micro jeu.

Données

Le joueur possédera **10 secondes** pour esquiver un maximum de bâtiments.

Chaque bâtiment apparaîtra aléatoirement.

Les esquives de batiments rapporteront **100 points** au score.

Si le joueur n'a touché **aucun** bâtiment à la fin du jeu alors il gagnera **400 points** de score.

Si il **a touché un** bâtiment alors il aura la **moitié** de ce score.

Sil il a touché deux bâtiments alors aucun point en plus ne sera attribué à la fin du jeu.

Si il touche 3 bâtiments c'est la fin du jeu et il ira en dernière chance.

Le micro jeu de la dernière chance sera expliqué dans son propre document technique.

Nous voulons que le joueur ne puisse jamais connaître à l'avance le chemin qu'il va parcourir à toute vitesse. Si l'envie lui en dit il pourra booster son personnage pour esquiver encore plus de bâtiments, cependant il risque aussi d'en toucher plus. Alors seul ses compétences lui attribuera un score meilleur ou pas.

Le joueur pourra s'améliorer constamment en prévoyant les vitesses de bâtiments qui resteront les même à part quand il prend un boost. Et saura de plus en plus manier le personnage volant.