

Bombs party

Vue d'ensemble

Ce deuxième micro jeu est un jeu de plateforme où le joueur doit utiliser sa précision et sa rapidité pour éviter les bombes et récupérer les points de flammes. Le but sera de terminer le niveau en moins ou en 10 secondes. Il faudra donc éviter les bombes sur son passage et récupérer les points de flammes qui augmenteront le score.

Il faudra éviter toutes les bombes pour réussir le niveau et essayer de récupérer tous les points disponibles sur la map... Cependant certains sont plus dur à récupérer que d'autres...

C'est un jeu de plateforme simple où le joueur devra utiliser sa rapidité et sa précision pour aller jusqu'au bout de l'objectif. Le joueur pourra s'améliorer en rejouant le niveau puisqu'il pourra optimiser son parcours en récupérant tous les points de flammes disponibles sur la map. Son score évoluera au fil des parties rejouées.

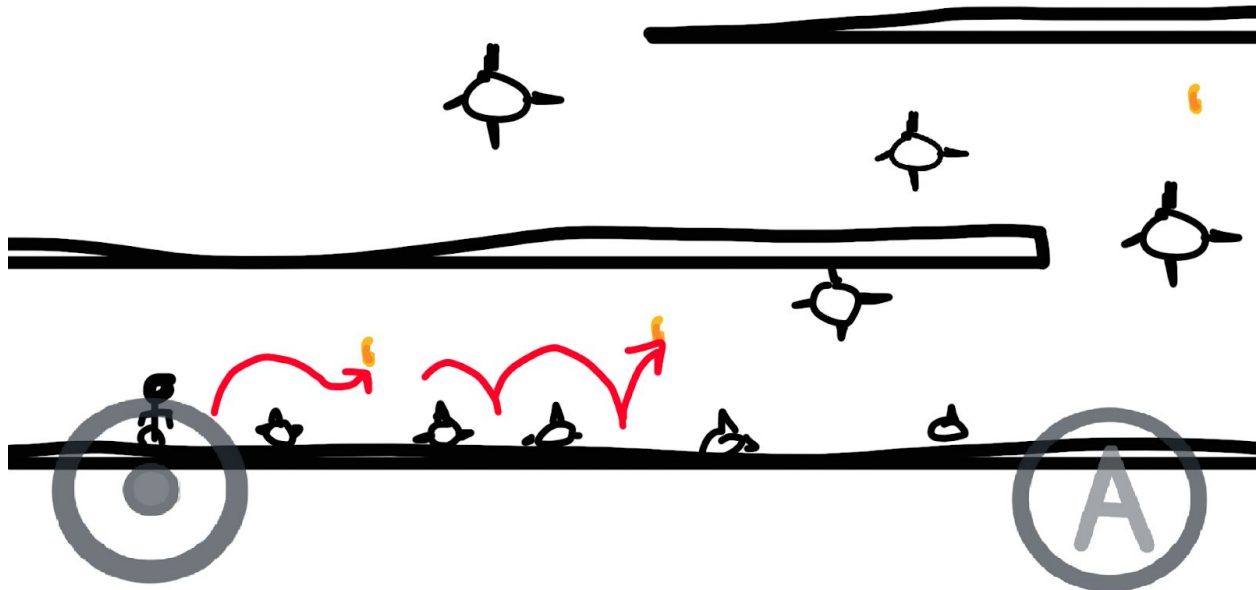
Gameplay

Le joueur aura à sa disposition deux inputs. Un joystick pour aller de gauche à droite et un bouton double sauts. Le joueur devra donc éviter les bombes qui bougeront dans le niveau pour arriver jusqu'à la fin.

Chaque flamme récupérer lui donnera du score en plus et chaque bombes touché lui enlèvera une vie. Le joueur aura 2 vies et si il touche 2 bombes alors il ira en dernière chance.

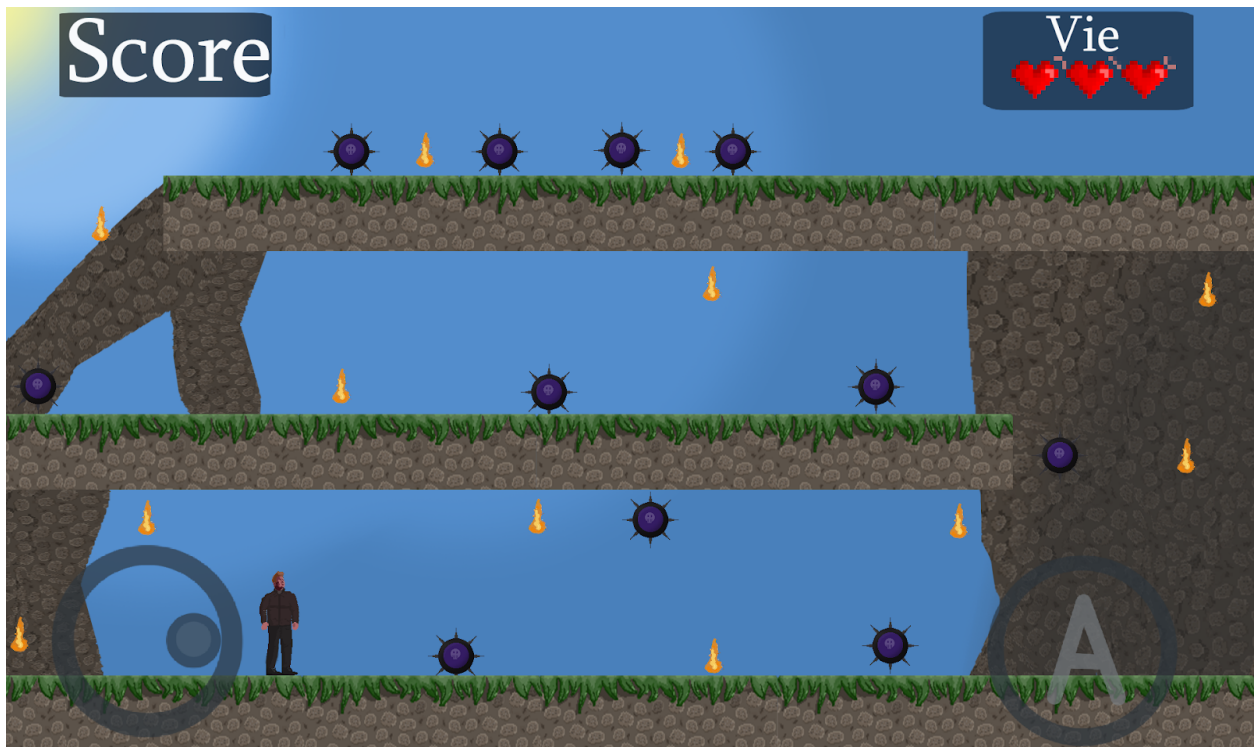
Les bombes apparaîtront toujours de la même manière sur la map mais auront un patern en fonction de l'avancement du niveau. Les premières bombes seront plus facile à éviter que les dernières. Les flammes seront aussi plus dur à attraper à la fin du niveau.

Le joueur pourra donc optimiser ses routes en fonction de ses parties joués et quand il aura compris le niveau parfaitement.



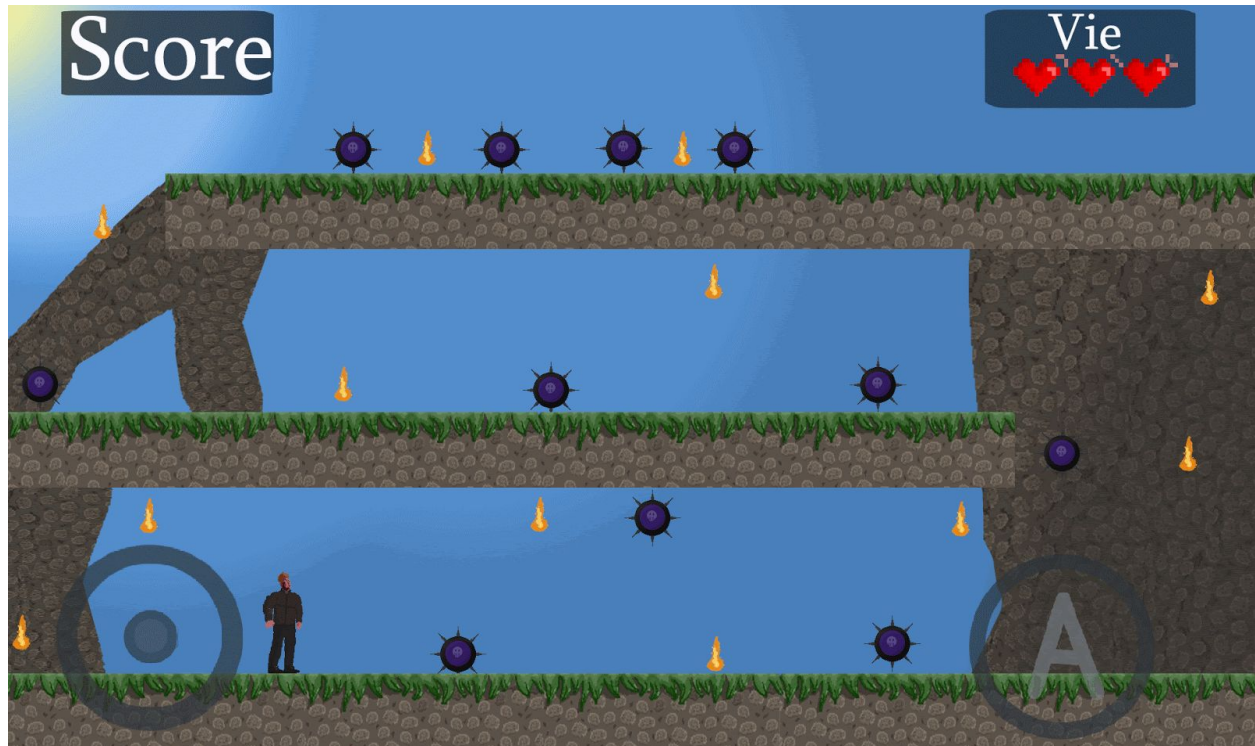
Looks and feel

Voici une image montrant l'aspect graphique du jeu et ce qu'il pourrait donner en version finale. Le joueur commencera en bas à gauche et devra aller en haut à droite. Un asset sera créer pour montrer la ligne d'arrivée. Le joueur aura 2 vies et non 3 pour augmenter le challenge.



Nous apercevons, les bombes, les flammes à récupérer et le joueur.

Voici une animation pour montrer comment le jeu se déroulera. Les bombes bougeront dans le jeu futur pour augmenter la difficulté.



Données

Le joueur possédera **10 secondes** pour arriver à la fin du niveau et récupérer un maximum de flammes. Les bombes apparaîtront au même endroit à chaque fois cependant leur mouvement augmenteront la difficulté à laquelle le joueur devra surmonter grâce à sa rapidité.

Les flammes rapporteront **100 points** au score.

Si le joueur fini le niveau en moins de 8 secondes, il obtiendra un score bonus de 200 points. Si il termine en moins de 7 secondes 300 points. Et ainsi de suite pour chaque seconde en moins.

Si le joueur touche 2 bombes alors il sera tué, le score sera gelé jusqu'à ce qu'il réussisse sa dernière chance.

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

Si le joueur a 2 vies à la fin il obtiendra un bonus de 100 points.

Sinon si il a une vie aucun point bonus.

Nous voulons que le joueur soit rapide et utilise sa précision pour éviter toutes les bombes sur son passage et qu'il termine le niveau très rapidement en récupérant tous les objectifs sur son passage. Ceci est un challenge à remonter à chaque partie puisque le joueur ne réussira surement pas ce challenge de la première fois. Il pourra grâce à la stabilité du niveau, le refaire et améliorer son parcours pour gagner encore plus de points.