

Risque de brûlure

Vue d'ensemble

Ce premier micro jeu est un jeu de réflexe et de rapidité, le joueur contrôlera le bras d'un super héros qui tire des boules de feu grâce à ses mains. Le but sera de viser à gauche ou à droite rapidement et de décider si on tire ou non.

Car il faudra bien évidemment éliminer les ennemis cependant il y aura des alliées qui apparaîtront il faudra alors ne pas tirer dessus sous peine de perdre des points de vies d'innocent et d'aller en dernière chance !

C'est un jeu de tire simple ou le joueur devra user de sa rapidité et de sa réflexion rapide pour analyser sur quoi il doit tirer. 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 d'ennemies.

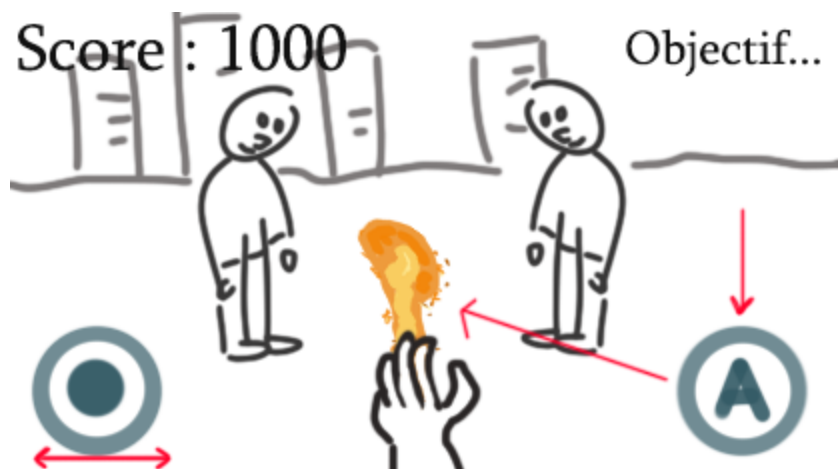
Gameplay

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

Le joueur n'aura pas à viser parfaitement l'endroit où il veut tirer, la main sera juste orientée à gauche ou à droite.

Chaque ennemi tué rapporte du score et chaque innocent tué enlèvera une vie. Le joueur aura 2 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 ennemis et alliés apparaîtront donc à gauche ou à droite et le joueur devra donc viser correctement la cible. Les personnages ne resteront que deux secondes à l'écran. Il se peut alors qu'il y ait 2 fois un ennemi ou alors 2 fois un allié dans ce cas le joueur devra faire attention à ne pas tirer dessus. Quand un ennemi ou un allié est tué, un autre le remplace aléatoirement. L'aléatoire sera la partie principale du jeu puisque le joueur aura un chaque fois un nouveau pattern à chaque partie. Look and feels



Look and feels

Voici 2 images montrant un prototype du jeu avec une animation.

Nous verrons donc l'aspect graphique du jeu voulu.

L'interface est sobre et n'affichera que les objectifs, score et les 2 inputs.



Ici donc nous apercevons la main avec laquelle nous tirons, ce sera donc en vu en première personne. Le joueur tira avec la touche Action en bas à droite et bougera le joystick de gauche.

Ici nous voyons donc l'action du tire, le joueur devra éviter de tirer sur l'innocent par réflexe sous perdre une vie innocent.



Voici une maquette animé pour montrer l'aspect du jeu. (La disparition d'ennemi n'est pas appliqué sur ce GIF, il montre juste les contrôles et le tire.



Données

Le joueur possédera **10 secondes** pour tuer un maximum d'ennemis. Chaque ennemi ou allié restera **2 secondes** à l'écran avant de disparaître.

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

Si le joueur n'a touché **aucun** innocent alors il gagnera **400 points** de score.

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

Sil il a touché deux innocents alors le jeu s'arrête le score est gelée jusqu'au prochain micro jeu si le joueur réussit à sortir du micro jeu de la seconde chance.

Le projectile pour tirer sera quasi instantané. 0,3 secondes de travel time.

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

Nous voulons que le joueur fasse vraiment attention sur quoi il tire c'est pourquoi il y aura une grosse récompense de score si il a touché aucun innocent. Les ennemis rapportent 100 points car si le joueur est bon il pourra enchaîner plusieurs ennemis à la fois si le patern le permet. Les ennemis et innocents apparaîtront aléatoirement donc il ne sera pas possible d'anticiper.