Type de Jeu : plateformer 2D / Puzzle game

Plusieurs écrans par niveau. Une vie. la mort nous fait réapparaitre au début de l’écran.

Ecran déroulant possible pour un passage long ou difficile (ex : puzzle de fin)

L’histoire commence avec quelqu’un qui a perdu les « sens musicaux », il n’a plus de rythme, ne sait pas refaire une note normalement, ou savoir si des notes sonnent bien ensemble.

Cette personne va être engagé dans une aventure pour récupérer ces sens. Il va devoir faire face à des monstres jouant avec ces défauts musicaux.

Pour l’histoire on peut imaginer un musicien qui se replonge dans ces instruments (batterie , piano , guitare )avec des musiques en conséquences.

Trois grand arcs tous se finissant par un boss et une épreuve

Chaque arc est composé de différent niveaux qui peuvent être des niveau face à des ennemies ou à des puzzles (plate-forme mouvante en fonction du rythme ou de certaines actions).

Méthode de combat :

Sifflement : Siffle une note choisis ( à la souris ou au clavier on verra le plus pratique in-game. De mon point de vue le plus simple serait un pavé de 12notes + clap (+boom)). Ce sifflement peut permettre d’attaquer directement des ennemies mais aussi de former des accords pour des ennemies plus fort.

Clap : pour taper en rythme dans les mains. Fait une onde choc autour de nous qui peut tuer certains ennemies

(Boom : un plus gros clap, plus de portée mais plus long à faire de suite)

Arc 1 : Rythme

Niveaux ennemies : les ennemis tapent en rythme au sol, les ondes de choc peuvent nous tuer.

Ennemies : Batteur (BAM BAM) à esquiver, tuent avec une onde de choc

Niveaux puzzles : sauter en rythme pour passer des obstacles et/ou siffler pour déplacer les plateformes dans le bon timing.

Boss : gros batteur, à battre à base de sifflement bien placer

Epreuve finale : suivre un rythme ou niveau puzzle compliqué

Arc 2 : Notes

Niveaux ennemies : siffler la bonne note pour les battre, eux vont nous crier dessus pour nouer tuer (les tympans).

Ennemies : note simple, crie pour nous tuer. On peut esquiver la mort avec une bonne note, ce qui pourra les tuer. On peut aussi simplement les esquiver pour avancer. On peut imaginer autant d’ennemies de ce type qu’il y a de note de musique.

Niveaux puzzles : en plus du rythme qu’il faudra continuer d’avoir, il sera nécessaire de siffler la bonne note pour pouvoir avancer.

Boss : « multi-note » : pour lui enlever de la vie il faudra faire la bonne note en fonction de son état.

Epreuve : Suivre une musique ou puzzle compliqué

Arc 3 : Accord

Niveaux ennemies : siffler plusieurs notes qui forme un accord pour battre certains ennemies

Ennemies : Moins nombreux mais plus fort, il faudra faire le bon enchainement de note pour les vaincre. Ils seront beaucoup plus difficiles à esquiver et pourront même utiliser les ondes de choc des batteurs

Niveaux puzzles : plus dur qu’avant en gros

Boss : Batteurs+Accord, Il faudra placer des accords dans les temps sans mourir bien évidemment