**Contexte : It flows !**

**Histoire**

Au sein de « It flows ! », l’utilisateur incarne un pirate sur un bateau en vue aérienne.

Malheureusement, lors de son passage à travers le triangle des Bermudes, notre bateau se voit attaqué par un monstre sous-marin qui tente de percer la coque du navire pour se délecter du capitaine. Ainsi des trous se forment alors sur le pont du bateau et l’eau s’infiltre peu à peu sur le bateau.

**Principe**

Le but du jeu est d’écoper l’eau dans le temps imparti :

• L’apparition des flaques étant aléatoire, le joueur peut se déplacer partout sur le pont et écoper. Par la suite, il devra se placer près d’une limite du bateau pour finir d’écoper. Au niveau d’un trou, l’eau monte par étape avec un certain lapse de temps entre chaque niveaux (On peut se fixer un nombre x de seconde pour attendre par exemple 4 niveaux d’eau avant que le bateau coule ce qui déclenchera la fin de la partie. Plus le niveau d’eau est important plus, il devra faire d’allers et retours jusqu’à ce que les trous disparaissent. Quand l’eau est écopée, il place un bouchon temporaire pour lui laisser le temps soit d’écoper soit de chercher une planche pour finir de fixer la faille.

• Les trous apparaissent aléatoirement sur le bateau avec un certain lapse de temps entre chaque apparition. Le joueur peut se déplacer avec des touches dans 4 directions, remplir et vider le seau, poser un bouchon, prendre une planche et la poser avec la même touche.

Un score s’incrémente en fonction de la durée de « survie » du joueur.

(Brouillon)

Le but du jeu est d’écoper l’eau dans le temps imparti :

• Les trous apparaissent aléatoirement dans les différentes pièces du bateau avec un certain lapse de temps entre chaque apparition. Le joueur peut se déplacer avec des touches dans 4 directions afin de prendre une planche à un endroit précis du bateau (le tonneau à planches) et la poser avec la même touche sur le trou nouvellement formé.

• Attention : durant le temps où un trou est présent dans une pièce du bateau, l’eau submerge peu à peu celle-ci en passant par 4 niveaux. Le joueur peut alors écoper à tout moment 1 niveau d’eau en pressant une touche n’importe où dans la pièce submergée pour remplir son sceau puis en pressant à nouveau cette touche sur les flans du bateau afin de vider son sceau. Si l’eau atteint les 4 niveaux du bateau, il est alors complétement submergé ce qui déclenche la fin de la partie.

Le joueur doit alors résister le plus longtemps possible pour obtenir des trésors en récompense !