

Contexte du jeu Speed-Jumper

L'objectif de ce projet est de réaliser un jeu-vidéo de type « Plate-formeur », en 2D, avec une caméra vue sur le côté, un système de sauts et une physique réaliste, et comportant plusieurs niveaux de jeu et de difficulté. Bien évidemment, un système de collisions sera présent dans ce jeu.

Le concept même de ce jeu se veut simpliste : arriver à bout de chaque niveau le plus rapidement possible. Il y aurait un temps donné pour terminer chaque niveau, et si le joueur ne termine pas le niveau à temps, il a alors perdu.

Il faudra ainsi éviter les différents pièges (pics, vide...), être adroit dans les sauts et esquiver les ennemis pour arriver à bout de chaque niveau. Les niveaux seront à thème et posséderont ainsi des environnements variés et luxuriants, avec des ennemis toujours dans la continuité de ce thème.

La spécificité de ce jeu est que plus le temps passera dans un niveau, et plus le temps lui-même s'accéléra. Ainsi, le jeu deviendra accélérera de plus en plus : le temps s'écoulera encore plus vite, le personnage se déplacera toujours plus vite, les ennemis également, l'environnement du jeu sera plus rapide. Il deviendra alors plus dur de ne pas perdre !

D'autres niveaux de difficultés seront également présents. Des effets comme l'écran qui se noircit à intervalle régulier, qui grésille ou s'agrandit / se rapetisse sont également envisageables.

Une ombre sera également présente dans le dernier mode de difficulté. Elle suivra le personnage en continu, en reproduisant tous ses mouvements, avec quelques secondes de décalage. Il ne sera pas possible de s'arrêter car un contact avec cette dernière sera synonyme de *Game Over*. Bien sûr cette ombre deviendra toujours plus rapide avec le temps passé dans le niveau.

En résumé ce jeu ne sera pas basé sur un *gameplay* de détente, mais poussera à avoir des réflexes. Il s'adresse ainsi à quiconque voulant passer du bon temps et s'amuser avec un niveau de jeu de plateforme.

Il saura ravir les personnes adeptes de jeux de rythme, car même s'il n'est pas prévu d'intégrer de pulsations ou des musiques, les joueurs pourront retrouver l'aspect de rapidité et de progression. Les personnes réalisant des *speedruns* pourront également voir un intérêt à ce jeu car il permet d'améliorer ses réflexes.