## Gagner et passer au niveau suivant :

Avoir la couronne

Système de pot et principe de jeu :

**0 :** prendre l’argent avec couronne va au joueur porteur de couronne, celui amasse le plus de thune gagne et qui dépasse une certaine valeur de seuil.

**50 :** prendre argent avec couronne va ½ au joueur porteur de couronne, ½ à la couronne,

**100 :** prendre argent avec couronne va uniquement avec couronne, il faut un porteur de couronne et que celle-ci ait dépassé un certain seuil.

**Règle :** le porteur de la couronne active pour lui-même la possibilité de récupérer de l’argent. (système de répartition défini selon le système de pot). Le dernier porteur de la couronne à la fin du timer gagne la partie

Règle de partie perdue  (recommence le niveau) :

1. Si la couronne n’est portée par personne à la fin du timer
2. Si la couronne est détruite
3. Si tous les joueurs meurent en même temps (temps de respawn overlappe)
4. Si les conditions de succès ne sont pas réunis (seuil fixé)

## Mode tournament :

Enchaine ment de plusieurs tableaux qui mélange différent système de pot. (on fixera la valeur du seuil au départ du tournoi).

Niveaux avec des conditions supplémentaires de jeu … : les 4 interrupteurs par exemple,

A chaque fois que l’on passe un niveau dans le mode tournament on débloque le niveau dans le mode arcade.

Chaque thème comporte 4 tableaux + un tableau spécial qui privilégiera la coopération. Si on finit ce tableau spécial à la fin de chaque thème, on débloque n tableaux supplémentaires liés au thème dans le mode arcade.

## Personnages jouables :

Les prabbit :

Caractéristiques :

N lances (3), la quatrième lance lancée fait disparaitre la première lancée.

Un petit saut, un double saut.

## Idées pièges :

Interrupteurs pour désactiver un piège bloquant une flèche pendant le niveau, soit joueur peut se retrouver avec seulement 2 lances.

## Idées niveaux bonus :

Scrolling horizontal

**Scrolling vertical :** lave qui pousse au cul, pour debloquer l’étage supérieur chaque joueur doit activer une clé propre avec sa lance. Présence de pièges, à chaque étage franchi, plus on franchi d’étages plus la manière de les éviter devient restrictive, à la fin, une seul manière de les éviter à la fin.

Au dernier étage, le pattern de move de chaque joueur est précis et ordonné en fonction des autres joueurs (comme une danse)

Idée étage intermédiaire : l’ordre d’activation des clés est ordonné.

**Tableau fixe :** Roue centrale à 4 platformes, chaque joueur commence sur une platforme differente. La roue se met à tourner de plus en plus vite. 4 clés à activer pour desactiver le piège. Le piege fonctionne comme suit : si une des clés est désactivé pendant plus de 3 sec, la roue augmente sa vitesse d’une unité. Si deux clés sont desactivés plus de 3 sec, la roue augmente sa vitesse de deux unités. Si trois clés désactivés

## Synopsis :

4 adulescents prabbits exécutent leur rite de passage à l’adulte.

Shaman prabbit introduit les règles aux quatre adulescents, ce qui permet aux joueurs humains les incarnant de prendre conscience des règles ou d’avoir une idée des mécanismes.

A la fin de tous les niveaux.