

# Burger Runner

## Genre

Course à pieds avec obstacles

Multijoueur local + bots ?

## Énergie

Si un joueur mange un burger alors que sa jauge d'énergie est pleine, il grossit.

Joueurs ont une barre d'énergie qui descend avec le temps.

Joueurs gagnent de l'énergie avec des burgers.

Joueurs ont besoin d'énergie pour avancer.

Le joueur gros perd du poids en courant s'il ne mangent pas.

## Déplacement

La caméra se déplace a vitesse fixe, et les joueurs sont fixes par rapport à la caméra s'ils ne font rien.

Les joueurs se déplacent relativement à la caméra.

La vitesse de déplacement des joueurs est proportionnelle au poids

Plus un joueur est gros, plus il se déplace lentement, mais il a peut faire des actions supplémentaires, comme pousser les joueurs moins lourds.

Les joueurs peuvent « dasher » dans une direction. Consomme plus d'énergie.

## Condition de défaite

Si un joueur n'a plus d'énergie, il perd la course.

Si un joueur est trop gros, il meurt du diabète.

Si un joueur tombe dans un obstacle lethal, il perd.

## Condition de victoire

Si la caméra se déplace à vitesse constante, et contient tous les joueurs, dépasser la ligne d'arrivée en premier n'est pas suffisant. Il faut être le seul à dépasser la ligne d'arrivée

→ « Il n'en restera qu'un »

Si deux joueurs ou plus franchissent la ligne d'arrivée, tout le monde a perdu.

## Carte

Niveaux linéaires sans courbes. Obstacles sur la piste. Longueur définie.

Les burgers sont statiques sur la piste. Ils ont la double fonction de powerup et d'obstacle.

Obstacles : 2 types

Ralentissant : haie

Lorsqu'un joueur rentre dans un obstacle de ce type, il est ralenti. Reçoit quelques frames d'invulnérabilité après la collision.

Effets de particules (feuilles qui s'envolent pour la haie, etc)

Lethal : trou

Lorsqu'un joueur rentre dans un obstacle de ce type, il perd la partie.

**Contrôles**

Keyboard : 2 joueurs max : WASD + arrows. Dash avec shift gauche pour p1 et shift droite pour p2.

Controller : n joueurs. Déplacement avec le joystick analogique gauche. Dash avec A.