Inhospitable Environment

An inspired game concept by Nicolas Potvin:  
  
Ce jeu sera basé / inspire du jeu “ICS” de Newgrounds.com :  
  
Un jeu  « plateformeur » dans lequel l’utilisateur doit amener son avatar d’un bout à l’autre du niveau, et ce, sans mourir. Ses instincts de survie seront mis à l’épreuve car le joueur devra faire preuve d’ingéniosité pour se déplacer, car il ne peut survivre à un environnement radioactif pendant trop longtemps. Il devra se déplacé, à partir du début d’un niveau, d’un lieu sûr à l’autre, sans que son « Geiger level » n’excès des niveaux létaux.

Liste de fonctionnalités :

1. Déplacements utilisant des plateformes dans les airs, et sur la terre, ainsi que des obstacles « mortelles ». (Tel un jeu de « Mario Bros. » sur la NES)
2. (Gestion de vie) Augmentation constante du « Geiger Level », sauf dans les sections sécuritaire :

- Quand l’avatar du joueur est dans une zone radioactive, un indicateur apparait pour lui montrer son niveau de dose radioactive (insertion de SFX).

- Quand l’avatar du joueur est dans une zone sécuritaire, cette indicateur décrois jusqu’à 0, et elle disparait.

- Si l’avatar du joueur remet les pieds dans une zone radioactive, l’indicateur réapparait.

- Si l’indicateur atteint son maximum, l’avatar du joueur meurt (insertion d’animation avec SFX) et il doit recommencer depuis le début du niveau actuel.

1. (Gestion de niveau) Lorsque l’avatar du joueur atteint la fin d’un niveau, il est ensuite transféré au prochain. (Anticipation de 3 niveaux)

- Si le joueur atteint la fin du dernier niveau, il est accueilli par un écran fin avec option de rejouer.