NIVEAU DE DANGER

L’intérêt de cette mécanique de jeu est multiple :

* donner des objectifs de moyen-termes (avec des récompenses) :
  + motiver les prises de risques et la performance pendant les niveaux
  + motiver le besoin de gagner en puissance (grinding)
* adapter la difficulté au skill et à la puissance du joueur
* donner de la rejouabilité à tous les niveaux
* « production value » avec le spawn de mini-boss uniques
* donne une impression de puissance

…bref.

# JAUGE DE DANGER (« HAZARD LEVEL »)

On affiche pendant chaque niveau **une jauge de danger d’une valeur de X points** (nommée « Hazard »).

Chaque ennemi détruit rapporte des points (définis pour chaque type d’ennemi) qui viennent remplir cette jauge.

Quand la jauge est remplie à 100%, le joueur déclenche un événement (qu’il faudrait nommer par exemple « **Hazard Break !** »), généralement : l’apparition d’un boss ou d’un groupe d’ennemis.

# ALTERNATIVE 1 : déblocage de niveaux

Par défaut, les niveaux sont en difficulté « Hazard 1 ».

Si le joueur termine le niveau en passant ayant battu l’événement spécial en difficulté N, il débloque le niveau en difficulté N+1 (par exemple : Hazard 2).

On peut débloquer jusqu’à la difficulté Hazard 10 pour chaque niveau.

# ALTERNATIVE 2 : combo

Le niveau commence toujours en difficulté « Hazard 1 ».

Dès que la jauge est remplie, le niveau de danger augmente immédiatement de 1, et le joueur continue le niveau avec une difficulté accrue. Potentiellement, il peut alors monter jusqu’au niveau Hazard 10 d’ici la fin du niveau.

*There is no coming back.*

# PARAMETRAGES DU DANGER

Le niveau de Hazard influence :

* la fréquence de spawn
* la puissance des ennemis
* les types de pools d’ennemis et leurs patterns de tir
* la valeur de la jauge à remplir
* la puissance et la rareté des récompenses