Bomb Defuser

**Concept**

**Pitch** : Le joueur incarne un démineur qui doit extraire la bombe d’une pièce dans un tuyau. La bombe est sur le point d’exploser et il ne lui reste plus beaucoup de temps. Le niveau n’est pas alimenté en électricité et certains éléments du décor bloquent l’accès à des zones du niveau. Chaque objet possède un timer. Le challenge pour le joueur est de gérer tous les timers en même temps. Le joueur va devoir chercher son chemin et exécuter les bonnes actions en prenant garde aux timer de tous les objets avec lesquels il interagit.

**Contrôle** :

Gauche (←), Droite(→), Monter(↑), Descendre(↓), Saut(A), Action(B)

**Feature Principal** :

Gestion du temps. La bombe est le timer de fin de partie. Si la bombe explose, le joueur doit recommencer le niveau. Chaque objet dans le niveau est un timer.

**Positionnement MDA** :

Challenge, Fantasy, Sensation

**Vue** :

Side scroller vertical (scroll sur les bords de l’écran) qui cache une partie du niveau où se passent des actions que le joueur ne voit pas mais qu’il peut entendre.

**Enigmes** : (chaque niveau devient plus difficile et responsabilise le joueur un peu plus)

Basique : salle d’entrainement des forces de déminage

Intermédiaire : l’usine de stockage et de triage désaffectée.

Avancée : la banque avec des civils.

**RGD**

**Intentions feeling avatar** : (vulnérable, badass, etc. et comportement de la caméra)

Joueur petit par rapport au niveau, vulnérable mais badass. Camera qui scroll quand le joueur se déplace sur les côtés de l’écran. Caméra bloquée sur les bords du niveau. Petit Nerveux.

L’intention est que le personnage, dans ses déplacements et sa taille, renforce le stresse auquel le joueur est soumis avec les timer. Le personnage se déplace à une vitesse moyenne et ne peut pas se déplacer librement. Il peut mourir facilement d’une chute ou écrasé par un objet.

**Metrics en fonction de l’intention de feeling avatar**: (tailles, vitesse, etc.)

Camera qui lerp, Joueur petit (1 bloc), précision sur la vitesse, vitesse ajustée en fonction du temps d’appuie sur le bouton de déplacement, hauteur de saut constante (1,5 blocs). Opposant plus grand que le joueur. Si le joueur tombe de trop haut il meurt (4 blocs). Si le joueur tombe de 2-3 cases il est stun pendant 1 seconde. La bombe fait la taille du joueur. Le joueur peut porter des objets qui font sa taille. Saut en hyperbole sans air-control avec une vitesse constante dans le saut et dans la chute.

**Tableau Skills/Input** : (déterminer les paramètres atomiques)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| SKILLS →  INPUT ↓ | Timing | Précision | Mémorisation | Réflexe | Déduction |
| Pression du bouton A | Fenêtre d’opportunité  Temps d’anticipation |  |  | Fenêtre d’opportunité  Temps d’anticipation |  |
| Bouton de déplacement | Evitement d’objets  (taille, vitesse, poids, direction) | Orientation du saut  Evitement d’objets | Nb choses à mémoriser  Temps pour mémoriser  Temps à retenir |  |  |
| Pression du bouton B |  |  |  |  | Nombre d’étapes de réflexion |

**Intentions feeling LD x3** :

Basique : découverte et test des possibilités et des contrôles, niveau tuto et d’apprentissage, pas de mort, début de stresse, fail imposé.

Intermédiaire : Pratique des contrôles, premiers objets d’environnements et premier casse-tête, mort instant, stresse présent.

Avancée : Maîtrise des contrôles, casse-tête plus important, découverte de nouveaux items, mort instant, fort stresse.

**Déterminer pour chaque level -> skills (Metrics des paramètres atomiques associés)** :

Basique : Timing (faible), Précision (élevé), Mémorisation (faible), Réflexe (faible), Déduction (faible)

Intermédiaire : Timing (élevé), Précision (élevé), Mémorisation (moyen), Réflexe (faible) , Déduction (moyen)

Avancée : Timing (moyen), Précision (moyen), Mémorisation (élevé), Réflexe (élevé), Déduction (élevé)

**LD grillé** :