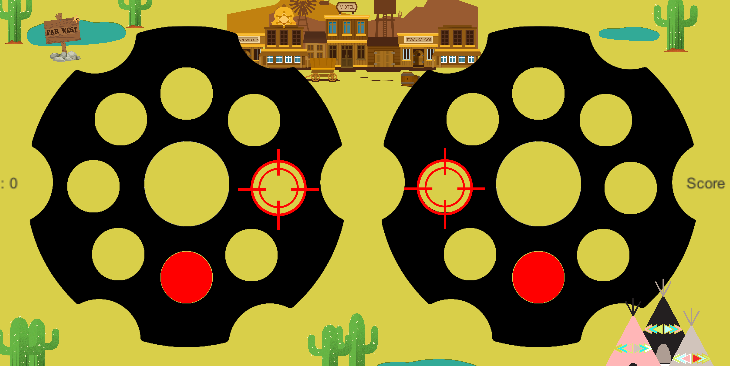
Gallucci Alex & Halaghia Steven

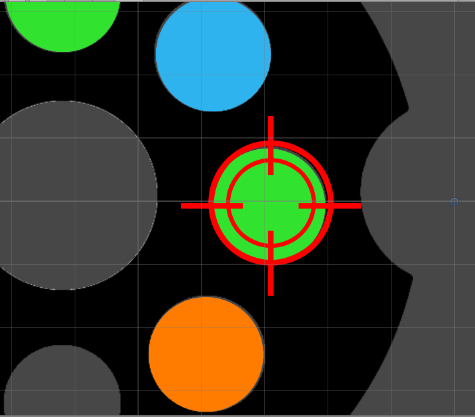
  DIVTEC

Epic Wheel Hero



# But du jeu

Des notes tourent dans les roues. Chaque joueur interagit avec une roue à l’aide de sa guitare Hero. Son but est d’appuyer sur la note quand celle-ci est dans le milieu du viseur.



Les deux joueurs commencent avec 3 vies. Si un joueur appui trop tôt ou trop tard, il perd une vie.

# Les notes

Les notes présentent dans le jeu peuvent déclencher des évènements lorsque celles-ci sont touchées dans le viseur.

Liste des notes et leurs fonctionnalités :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Note ralentissement | Quand la note est touchée, baisse la vitesse des roues. L’effet dure 7 secondes. |
|  | Note accélération | Quand la note est touchée, augmente la vitesse des roues. L’effet dure 7 secondes. |
|  | Note classique | Aucun événement ne se passe si cette note est touchée. |
|  | Note perte vie | Quand la note est touchée, fait perdre une vie au joueur. |
|  | Note bonus | Quand la note est touchée, le joueur gagne 100 points en plus sur son score |
|  | Note départ | Les 5 premières notes qui apparaissent sont des notes de départ. Qu’elles soient touchées ou non ne déplanchera aucun évènement. Elles sont juste là pour préparer le joueur. |

|  |  |
| --- | --- |
| Note touchée | Quand une note est touchée correctement, elle donne des points. Plus le joueur touche de notes successivement, plus il monte sont multiplicateur de point. Chaque note donne au minimum 10 points et au maximum 50. |
|  | Note 10 pts, quand le multiplicateur de score est a 1 |
|  | Note 20 pts, quand le multiplicateur de score est a 2 |
|  | Note 30 pts, quand le multiplicateur de score est a 3 |
|  | Note 40 pts, quand le multiplicateur de score est a 4 |
|  | Note 50 pts, quand le multiplicateur de score est a 5 |