

GAMEPLAY

Titre : *Oppressiv Light*

(Titre à débattre si cela ne vous convient pas)

Gameplay :

Die and Retry.

Qu'importe comment et quand le joueur meurt, il réapparaît au niveau 1.

Le but étant d'accomplir tous les niveaux.

Map :

Taille des maps : 50x50

Tout la map est noir sauf une zone autour du joueur d'environ 1 case de diamètre.

Légende :

Blanc : zone lumière

blanc avec croix : lumière clignotante

gris : zone d'ombre

jaune : bouche d'aération pour monstre

vert : piège

violet : objectif

rouge : monstre

bleu : joueur

Joueur :

Toucher par le monstre = mort

Jauge d'énergie de la lampe = 20 seconde allumer en continue

Allumer la lampe une fois fais baisser 1 seconde d'énergie

la lampe allume 5 cases devant en cône

la lampe se recharge automatiquement dans les zones de lumière

vitesse : 5 unités (abstrait)

Vision camera : 5 case autour du joueur

Vision personnage : 1 case autour de lui

Monstre :

Poursuit le joueur sur toute la map
ne peut pas passer les zones de lumières
peut passer par les bouche d'aération pour aller plus vite
si le joueur éblouit le monstre celui-ci fuit à 10 cases du joueur
vitesse : 5,5 unités (abstrait)

Objectif :

Situation :

Un robot se retrouve seul dans un grand vaisseau composé de salle.
Un monstre s'y cache et essaye de le tuer à chaque salle.
Le petit robot doit allumer chaque salle le monstre ne reviendra jamais dans les salles lumineuses.

Le joueur apparait dans une grande zone de lumière et doit trouver l'interrupteur qui servira à allumer la lumière dans toute la map ce qui fera fuir le monstre et accéder au niveau suivant.

Le joueur devra faire maximum 5 niveau (à établir selon le temps disponible)

le dernier niveau sera spécial, il y aura **2 objectifs** :

Activer sur l'interrupteur des bouches d'aération, qui aura comme effet de fermer celle-ci.

Le monstre ne pourra plus les utiliser.

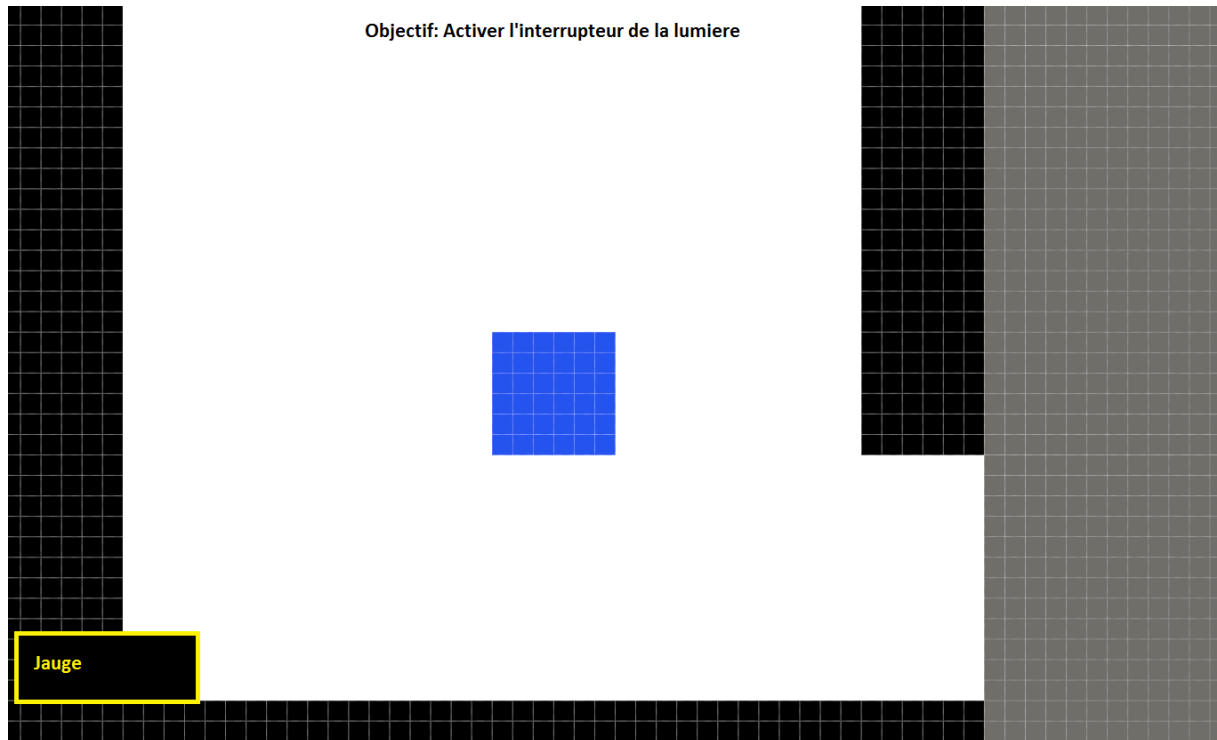
Une fois cela fait, l'interrupteur de la lumière se débloquera et le joueur devra l'activer pour allumer la lumière et vaincre le monstre.

Légende :

Lumière clignotante : 5 seconde allumé, 5 seconde éteinte

Piège : piège ralentissent, vitesse joueur passe à 4

Exemple HUD



Exemple Vision Joueur

