

GAMEPLAY DU PROJET LITTLE BIG GAME

ETNA 2019

Jeu choisi : Super Mario Bros

IDE choisi : Nous utiliserons Visual Studio Code sous Linux.

Objectif : Finir un niveau du jeu Super Mario Bros avec le personnage de Mario.

- en évitant ou en contournant par le saut les obstacles et les pièges se présentant :
 - les crevasses où le personnage peut tomber
 - Les **plantes Piranha**, plantes carnivores qui entrent et qui sortent des tuyaux
- éliminant les ennemis se présentant au fur et à mesure du niveau
 - Les **Koopa**, tortues bipèdes dont la carapace est colorée. Si le joueur saute sur leur tête, elles se replient dans leur carapace et peuvent être lancées sur les autres ennemis pour les éliminer.
 - Les **Goomba**, des champignons bipèdes aux dents pointues et sourcils épais. Il est possible de les éliminer par le saut
- par l'interaction avec différents objets du décor :
 1. des **briques sans bonus**, en suspension dans le décor qu'il est possible de briser avec Super Mario
 2. des **blocs**, qui contiennent des champignons ou des pièces. Les champignons permettent d'évoluer en Super Mario.

Evènements exceptionnels :

- quand l'utilisateur récupère 20 pièces il gagne une vie supplémentaire

Si le joueur se fait toucher par un ennemi, il perd une vie, il doit recommencer le niveau.

Si le joueur tombe dans une crevasse, il perd une vie, il doit recommencer le niveau.