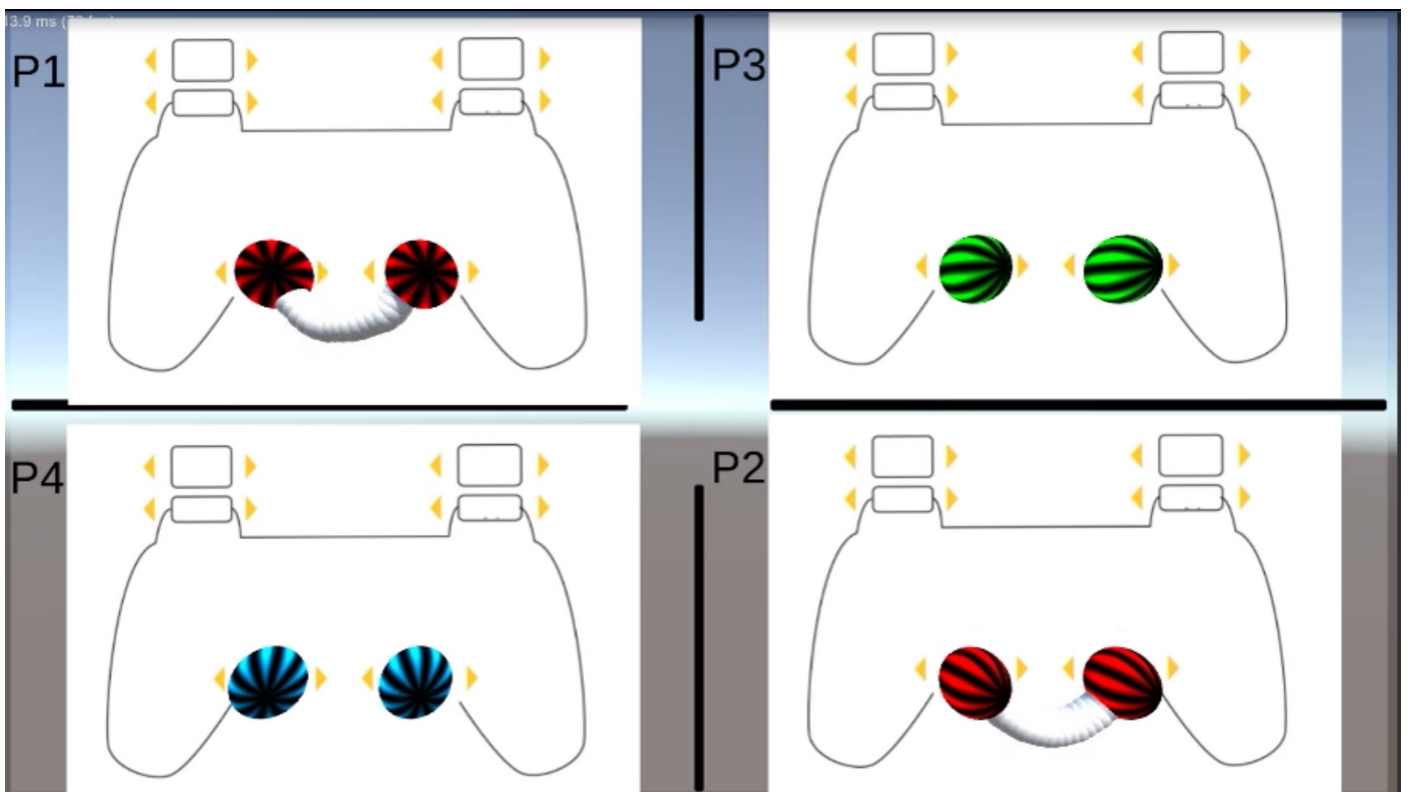


DualShocks

Plateforme: PC

Controller: Manette

DualShocks est un jeu de versus multijoueur en local. Les joueurs incarnent des drones de combat constitués de deux balles reliées par un rayon laser. Pour éliminer un adversaire il faut détruire ses deux balles en lui faisant toucher votre laser. Le laser empêche les deux balles de s'éloigner l'une de l'autre à la manière d'un élastique. Les balles se déplacent avec de l'inertie, combiné à l'élasticité du laser, le joueur peut utiliser la physique pour gagner de la vitesse et augmenter la distance entre ces balles. Chaque balle possède deux pouvoirs indépendants choisis avant le début de la partie.

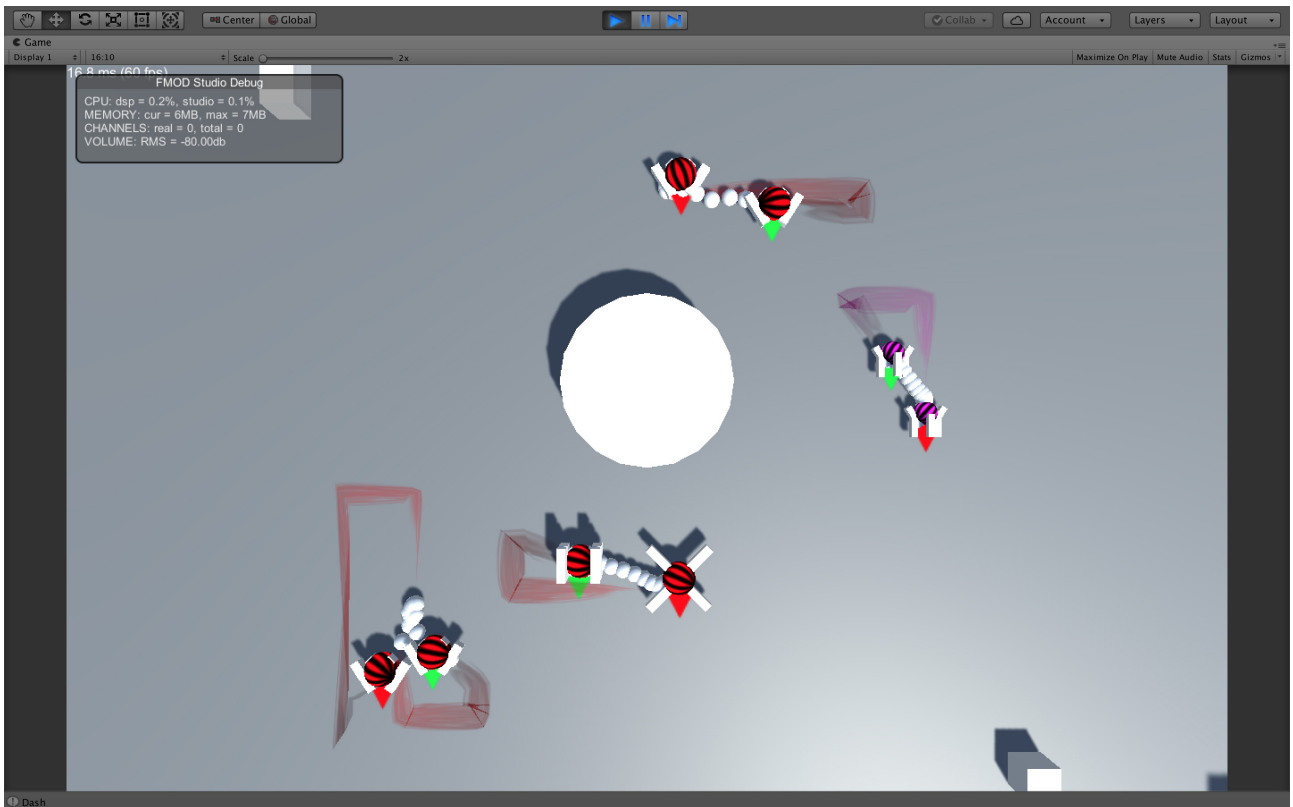


Menu de sélection des balles et des pouvoirs

Pour chaque balle, la capacité 1 placée sur les bumpers (RB & LB) nécessite un temps de recharge entre chaque utilisation, ce temps de recharge dépend de la capacité choisie. La capacité 2 placée sur les triggers (RT & LT) s'utilise dans la durée, tant que la touche est enfoncée la jauge d'utilisation se vide et elle se recharge au cours du temps quand la touche n'est pas enfoncée.

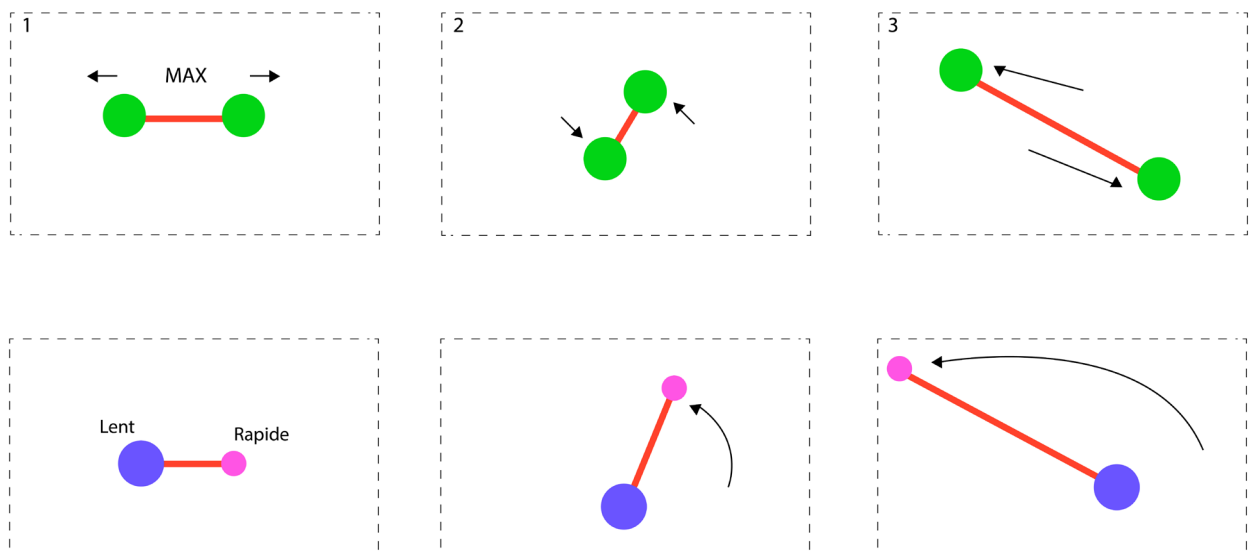
Les contrôles sont répartis de manière symétrique sur la manette, une balle est contrôlée par la partie gauche de la manette et l'autre par la partie droite. La capacité du joueur à contrôler ses deux balles de manière indépendante est la clef pour gagner les matchs.

Pour éliminer un adversaire il faut détruire ses deux balles. Le dernier joueur en vie gagne le round. Il faut gagner x rounds pour gagner le match.



Une partie en cours

L'inertie gagnée grâce à l'élastique permet de l'étendre encore plus



Exemples de capacités:

Instantanées (RB & LB):

- onde de choc: repousse les balles à proximité
- dash: se déplace rapidement dans la direction du joystick
- swap: échange les positions des 2 balles de manière instantanée
- mine: pose une mine au sol qui stun la balle de l'adversaire s'il roule dessus

Over time (LB & LT):

- boost: augmente la vitesse de déplacement
- glu: laisse une trainée de glue au sol qui ralentit les balles de l'adversaire qui roulent dessus
- murs: laisse un mur sur son passage
- saisie: si une balle de l'adversaire est à proximité elle est saisie et elle suivra les déplacements de votre balle.