

LE JEU DU BATEAU

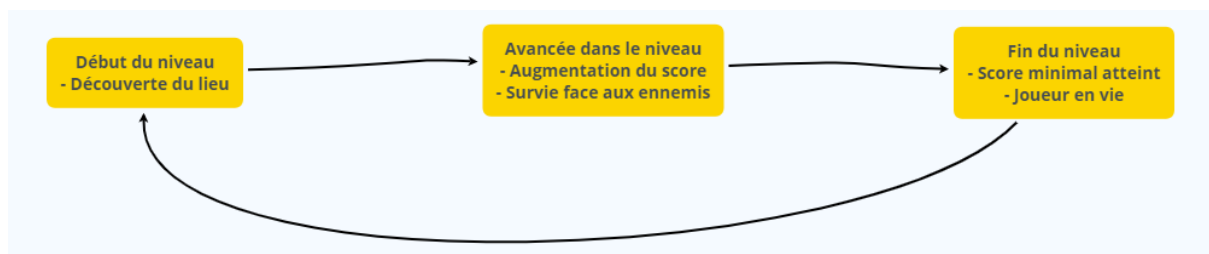
Gameplay

Gameplay

Core Gameplay

Jeu de **plateforme** et de **shoot** avec un **temps et des ressources limitées**, le but étant **d'arriver à la fin du niveau sans mourir**.

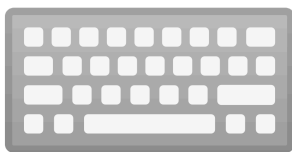
Core Loop



Contrôles

Le **clavier** permet à son avatar de naviguer sur le niveau en se déplaçant de gauche à droite, et en sautant.

La **souris** permet de tirer avec ses armes et de pouvoir en changer parmi ceux qui sont disponibles.



Gauche ◀

Droite ▶

Sauter / Double-Saut ▲



Tirer 🖱️

Changer d'armes 🖱️

Systèmes

Santé

Le joueur dispose d'une jauge de santé. Plusieurs ennemis infligent des dégâts aux joueurs et lorsque cela arrive, la jauge de santé du joueur diminue.

Lorsque cette jauge arrive à 0, le joueur perd la partie.

Attention à ne pas toucher le décor car cela tue instantanément.



Essence

Le joueur dispose d'une jauge d'essence qui se vide sans interruption au fil du temps. Certaines armes consomment de l'essence lorsqu'elles sont utilisées.

L'essence peut être rechargé très légèrement en ramassant des gemmes.

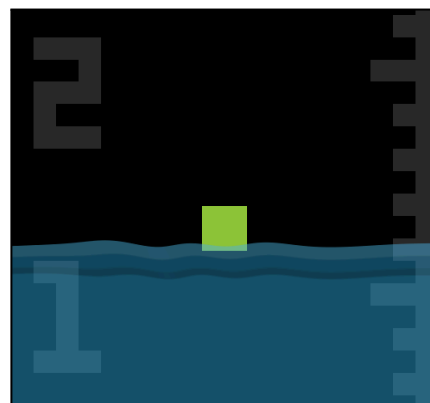
Lorsque la jauge d'essence arrive à 0, le joueur perd la partie.



Eau

L'eau est la mécanique principale du jeu. Celle-ci monte en continue et permet au joueur de pouvoir naviguer dessus.

Le niveau de l'eau peut être manipulée quand le joueur se trouve devant une énigme à résoudre grâce à des interrupteurs qui peuvent faire redescendre légèrement le niveau l'eau ou qui peuvent faire stopper sa montée temporairement.



Il y a également d'autres personnages qui utilisent l'eau à leur avantage comme la Mine qui flotte sur l'eau, ainsi que les créatures "Poissons" qui restent au même niveau de hauteur que le joueur.

Armes

Le joueur dispose de plusieurs armes afin de pouvoir progresser dans les niveaux.

- **Tir Basique :**

Il tire rapidement, consomme peu d'essence, mais n'inflige pas beaucoup de dégâts. Il peut émettre une très faible lumière sur les balles tirées. Les tirs sont effectués depuis le bateau.



- **Fusil à Pompe :**

- Il tire 5 balles à la fois, mais tire lentement et consomme beaucoup d'essence. Toutefois, cela permet de faire des dégâts plus importants. Il n'émet pas de lumière lorsque l'on tire. Les tirs sont effectués depuis le bateau.



- **Tir Électrique :**

- Ce tir permet d'activer / désactiver les mécanismes et les interrupteurs présents dans les niveaux. Il ne fait pas de dégâts aux ennemis ou sur l'environnement, et n'émet pas de lumière. Il ne consomme pas non plus d'essence. Ce tir a la particularité d'être effectué partout sur l'écran sans dépendre du bateau.



- **Tir de Lumière:**

- Ce tir permet de faire apparaître une source de lumière. Cela permet au joueur de pouvoir se repérer dans les niveaux où il est plongé dans l'obscurité. Il ne fait pas de dégâts aux ennemis ou sur l'environnement et ne consomme pas d'essence. Ce tir a la particularité d'être effectué partout sur l'écran sans dépendre du bateau.



Interrupteurs

Il existe plusieurs types d'interrupteurs qui ont divers effets sur l'environnement. Ils servent principalement à la résolution d'énigme que le joueur devra résoudre pour continuer sa progression.

- **Interrupteurs ON / OFF**

- Cet interrupteur permet d'allumer ou éteindre un système. À chaque fois que le joueur utilise son Tir Électrique, cela fait changer l'état de ON à OFF et inversement.



- **Interrupteur à pression unique**

- Il peut y avoir différentes formes de bouton à déclenchement unique comme des diodes rouge / verte ou des boutons poussoirs.
- Pour les diodes, ils sont soumis aux Tirs Électriques pour pouvoir être activé.



- Pour les boutons, il faut tirer sur un objet avec les armes conventionnelles pour le faire bouger en direction du bouton poussoir.



- **Interrupteur chronométré**

- Cet interrupteur permet d'allumer ou éteindre un système. À chaque fois que le joueur utilise son Tir Électrique, cela allume le minuteur sur cet interrupteur faisant un effet pendant ce court laps de temps. Une fois que le temps s'est écoulé, le système retourne à son état initial.



- **Interrupteur bloqué**

- Il s'agit d'un état pour tous les interrupteurs qui permet de verrouiller l'interrupteur. Il est alors impossible d'agir avec lui jusqu'à ce qu'il se passe quelque chose pour qu'il se déverrouille.
- Les interrupteurs peuvent se verrouiller après la résolution d'une énigme, par exemple.



Ennemis

Il existe plusieurs types d'ennemis dans <nom du jeu>. Ils ont chacun une particularité.

- **Stalactite / Homme-Poisson Kamikaze**

C'est un ennemi fixe qui est accroché au plafond, il ne tombe que lorsque le joueur se situe en dessous. Si la stalactite touche le joueur, celui-ci perd de la santé. Une fois que la stalactite tombe sur le joueur ou au sol, celle-ci se brise.



- **Canon**

C'est un ennemi fixe et invincible. Il tire à intervalle régulier en ligne droite. Si le joueur touche le projectile ennemi tiré par le canon, celui-ci perd une quantité modérée de santé. Le projectile se détruit s'il touche le joueur et/ou les surfaces.



- **Mine**

C'est un ennemi fixe qui flottent sur l'eau. Si le joueur touche la mine, celle-ci explose et le joueur perdra de la santé à chaque fois qu'il touchera à une mine. Elle peut exploser si elle touche une surface. La mine peut être détruite en lui tirant dessus.



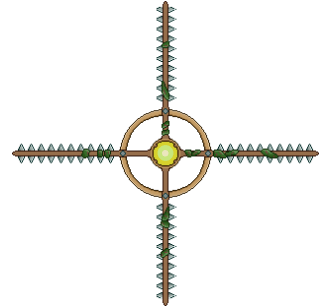
- **Rocher**

C'est un obstacle fixe qui reste au fond de l'eau lorsque celle-ci submerge le niveau, et possède beaucoup de points de vie. Le joueur ne peut pas passer à travers. Le joueur peut tirer sur cet obstacle pour le détruire.



- **Roue**

C'est un ennemi fixe qui tourne sur lui-même en continue. Si le joueur touche les pâles de la roue, il perd beaucoup de santé.



- **Hommes-Poisson**

C'est un ennemi mobile. Dès qu'il voit le joueur, il n'hésitera pas à lui foncer dessus pour le tuer. Si le joueur se fait toucher par l'Homme-Poisson, il perd de la santé. Cet ennemi peut être vaincu en lui tirant dessus. Il dispose d'une quantité modérée de points de vie.



- **Décors mobiles**

C'est un ennemi mobile qui inflige de lourds dégâts au joueur si celui-ci le touche. Ils ont la particularité de faire les mêmes déplacements de gauche à droite, ou de haut en bas et vice-versa. Ce sont des éléments du décors qui font des va-et-viens sur leur position.

