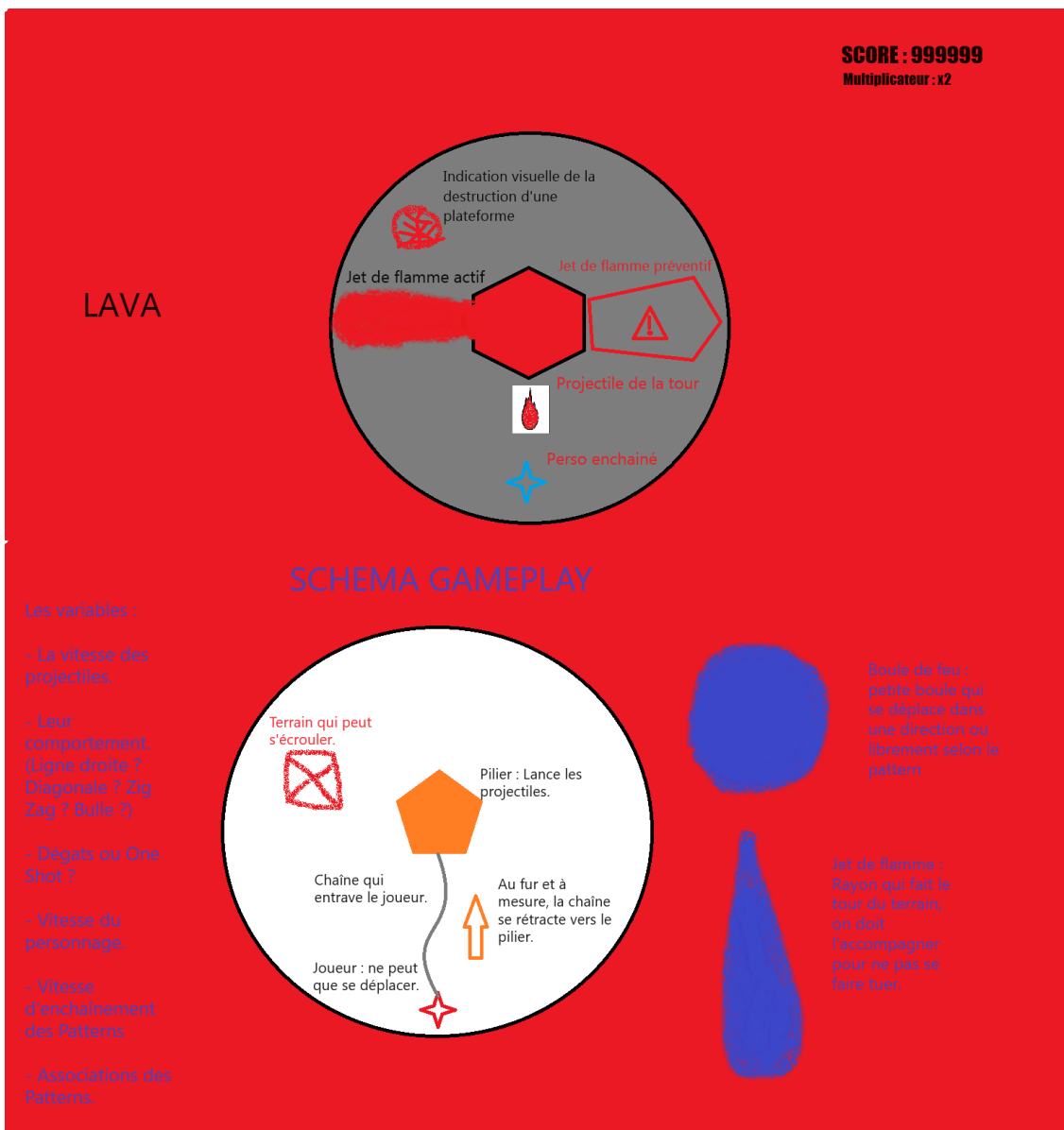


Ludum Dare Jam.

Résumé

Notre jeu sera un Bullet hell en vue du dessus dans un temple tribal. Le plot du jeu se résume à être un aventurier coincé dans un piège essayant d'y survivre. Le joueur est enchaîné à un pilier en forme de dragon qui envoie des projectiles mortels, il doit les esquiver mais la chaîne se rétracte de plus en plus rendant la tâche ardue.

Schémas



Phases

Le jeu est divisé en 3 phases où la difficulté est progressive, chaque phase possède des patterns plus difficiles que le précédent et la chaîne sera de plus en plus courte. Une phase se termine lorsque la chaîne est rétractée à son maximum (Le joueur sera quasiment collé au totem), le renvoyant alors contre les parois et lançant la prochaine phase. Un timer sera affiché en UI pour indiquer le nombre de secondes avant la fin de chaque phase.

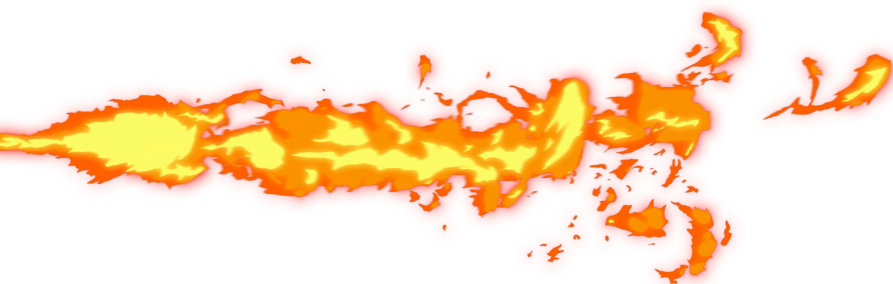
La phase 1 dure 2 min, la 2 dure 1m30 et la dernière ne dure qu'une minute.

Attaques

Le totem lancera 3 attaques différentes à des intervalles différents en suivant des patterns préprogrammés. Il est à préciser que les attaques one shot. Les 3 attaques ont un rapport direct avec le totem et le terrain, les voici :

Boule de feu : Se sont les projectiles de base, qui ont une vitesse fixe et servent de base aux patterns, ils traversent toute la map jusqu'à sortir de l'écran ou du terrain.





Jet de flamme : Il s'agit d'un laser dont la venue sera annoncé par une zone rouge avec un logo attention. Ce laser une fois activé fera le tour de la map avant

de disparaître.

Plateforme fissurée : Il s'agit d'une petite zone de la map qui va se fissurer puis se briser (Toute seule ou lorsque le personnage passe par-dessus ?). Cette zone affichera de la lave et ne pourra pas être traversée par le joueur.

Lore

Take my warning seriously... This sacred temple holds priceless secrets, but anyone who tries to get their hands on it will be cursed by the Dragon of Lava himself, ô great Plysi. Yet I have faith in you, recover the cursed treasure and save us from the famine, Adventurer !

Le jeu raconte l'aventure d'un aventurier s'étant fait emprisonné dans un temple maudit construit au nom de Kukulcrame, le Dragon de la Lave, juste au-dessus d'un volcan. Il doit se défaire du piège pour récupérer le trésor inestimable qu'il rendra en mains propres au musée national. Quant au trésor en lui-même, il est appelé le Coeur d'Or, enfermé dans le temple secret et protégé par la statue

de Kukulcrame, d'après la légende il serait fait entièrement en or pure datant de plusieurs siècles.

Patterns

Inspirations des patterns : Enter The Gungeon, Touhou Project, Ikaruga, Sky Force Reloaded.

Sources : <https://sparen.github.io/ph3tutorials/ddsga1.html>
<https://sparen.github.io/ph3tutorials/ddsga2.html>
<https://sparen.github.io/ph3tutorials/ddsga3.html>
<https://sparen.github.io/ph3tutorials/ddsga4.html>