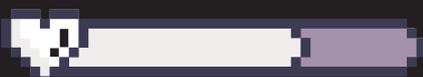


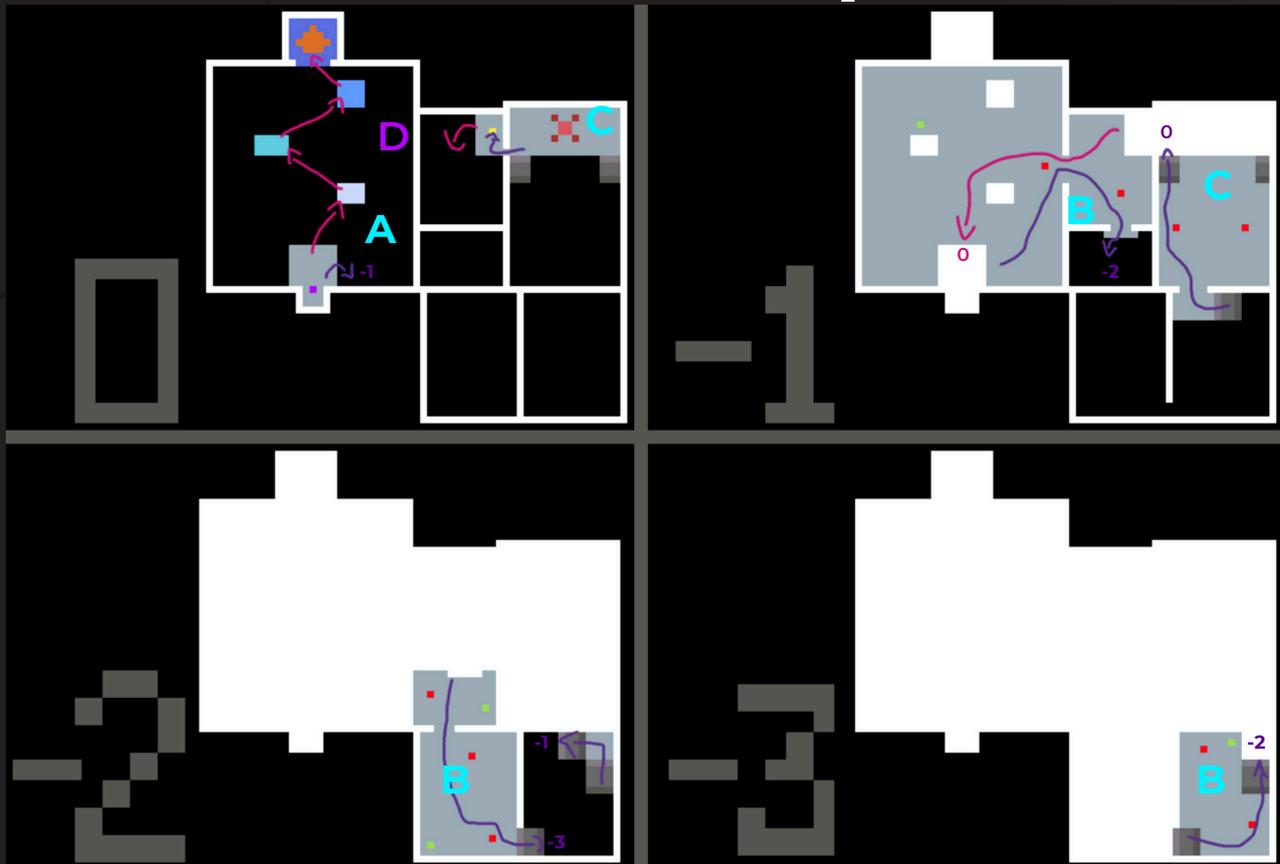
LAYOUT FPS

3 Niveaux pour Unity / Janvier 2025



Emrys LE GALL

Niveau 2 - Find the Jetpack



- Spawn du joueur
- Murs
- Tourelles
- Spawn ennemis mobiles
- Jetpack
- Rampes
- Fin du niveau
- Sols
- Point de Heal
- Critical Path
- Critical Path (jetpack)
- Piliers (+ en + hauts)

Pitch

Dans ce niveau, le joueur apparaît avec une arme. La fin du niveau lui est montrée dès le début. Pour y accéder, il doit obtenir un jetpack en explorant le niveau. Une fois celui-ci récupéré, il peut retourner au point de départ et voler de plateforme en plateforme pour se diriger vers la fin.

Déroulé

A - Une fin impossible à atteindre

Dès que le joueur apparaît, il est mis face à plusieurs piliers inatteignables. Il est donc obligé de tomber au sol, d'affronter l'ennemi présent, puis de passer à la pièce suivante.

B - Exploration et combat

Cette section regroupe plusieurs pièces et actions qui se répètent : atteindre un étage, affronter des ennemis, se soigner si besoin, puis passer à un autre niveau, etc.

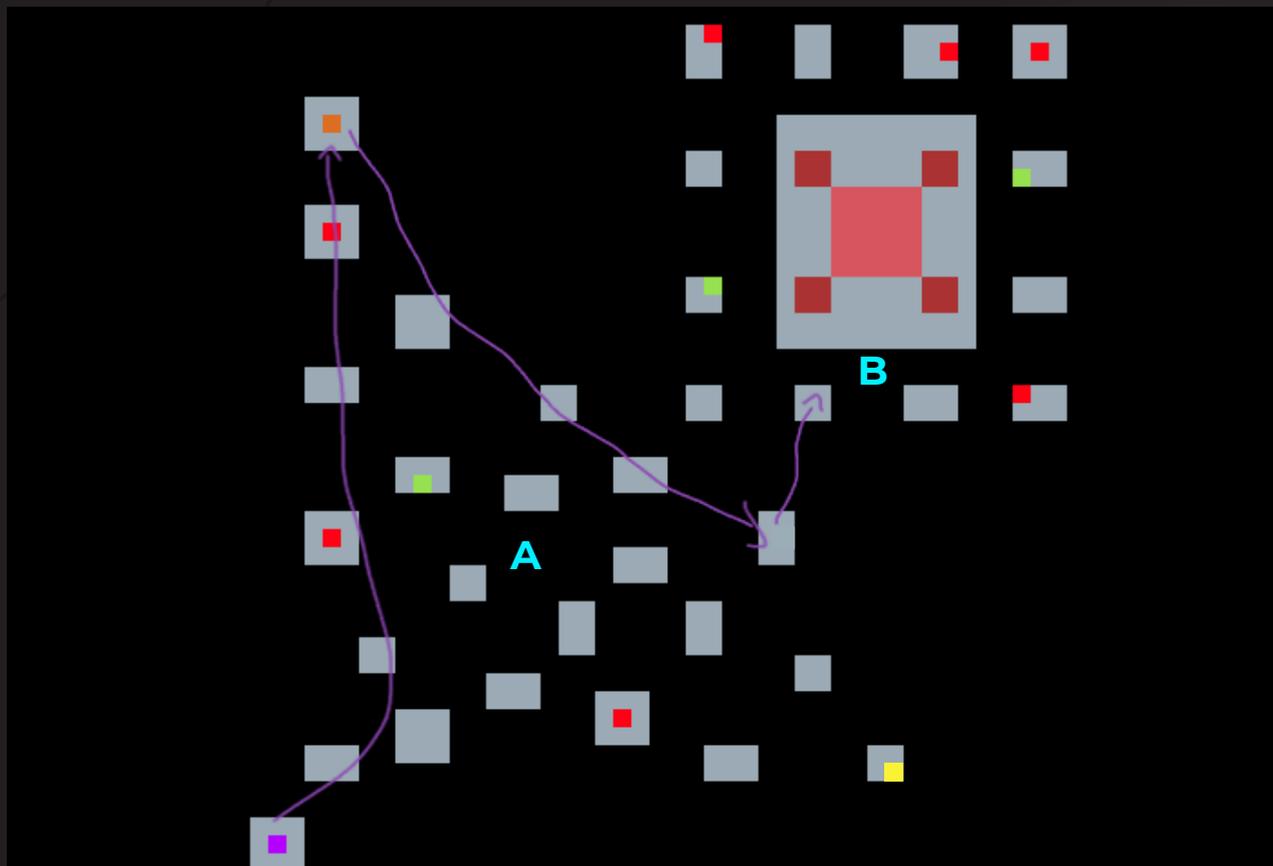
C - Le jetpack

Une dernière épreuve consiste à affronter ou esquiver quelques ennemis et une tourelle. Une fois cela fait, le joueur peut récupérer le jetpack.

D - Sauts avec le jetpack

Maintenant que le joueur a son jetpack, il peut retourner à la zone du début pour voler de pilier en pilier et atteindre la zone finale.

Niveau 3 - Combat de boss



- Spawn du joueur
- Point de Heal
- Boss
- Spawn ennemis mobiles
- Shotgun
- Disk launcher
- Plateformes (hauteur qui varie)
- Critical Path
- Vide (= mort)

Pitch

Dans ce niveau, le joueur dispose d'une arme et de son jetpack dès son apparition. Le niveau représente un combat de boss, avec une tourelle qui tire en continu sur le joueur. Le joueur doit parvenir à rester maître de la situation pour augmenter ses chances de s'en tirer indemne. Le joueur remporte le niveau s'il tue tous les ennemis. Il meurt si il tombe dans le vie.

Déroulé

A - Armement

Dans cette première section, l'idée est que le joueur s'équipe des deux autres armes pour améliorer son DPS. Il vole de plateforme en plateforme, combat pour sa survie tout en esquivant les tirs du boss. Il peut également commencer à entamer la vie du boss en lui tirant dessus de temps en temps.

B - Combat

Une fois bien équipé, le joueur se rend vers les petites plateformes devant le boss et combat en continu jusqu'à le vaincre. Des petits ennemis sont présents pour le déconcentrer. Du soin est aussi à sa disposition pour lui permettre de survivre.