

Developped document
Mini-jeu bonus
Il pleut des seringues

Sommaire

Mécaniques du jeu	2
Description	2
Contexte	2
But du jeu	2
Déplacement	3
Ennemis	3
Fin	4
Bonus	4
Enrichissement mécanique	5
Enrichissement progressif.....	5
Types de seringues	5

Mécaniques du jeu

Description

Le héros est tombé au fond d'une cave et une (des) infirmière perverse s'amuse à lui lancer des seringues.

Contexte

Ce jeu se déclenche lorsque le héros tombe d'une marche cassée. C'est un jeu bonus, il n'est pas nécessaire pour accomplir l'aventure principale, mais peut fournir des objets bonus aidant dans les jeux principaux.

But du jeu

Le but est d'éviter les seringues qu'une infirmière lance sur le héros, depuis une balustrade, jusqu'à épuisement des stocks (temps limité).

Le héros a une barre de vie qui diminue à chaque seringue qui le touche. Le jeu dure un laps de temps défini. Si sa barre de vie est vide avant la fin du jeu, le joueur a perdu. Pour gagner, il doit survivre pendant le temps du jeu (jusqu'à ce que l'infirmière n'ait plus de seringues).



Déplacement

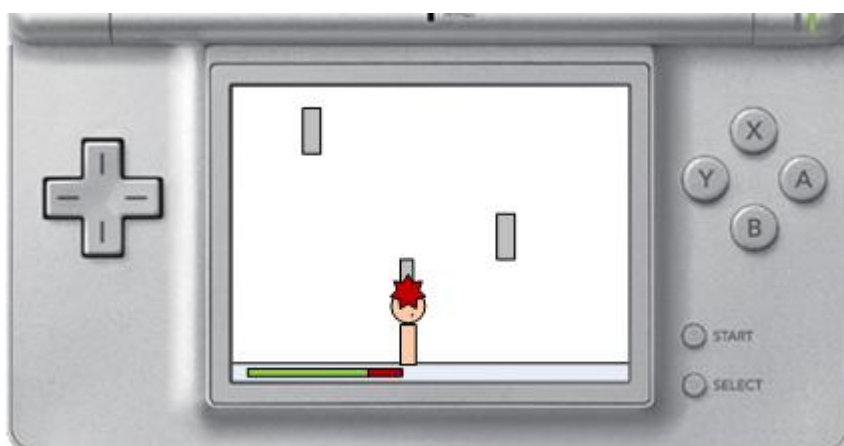
Le héros ne peut se déplacer qu'horizontalement, et est limité par les bords de l'écran (pas de scrolling horizontal). Pour cela, le joueur peut utiliser la croix directionnelle : flèche gauche pour diriger le héros à gauche et flèche droite pour diriger le héros à droite. Il est également possible d'utiliser le stylet. Il faut alors pointer l'endroit où le héros doit se diriger pour qu'il y aille. Par défaut le joueur bouge toujours à la même vitesse. La vitesse ne peut être changée que sur de courtes durées, à cause de l'effet d'une seringue reçue.

Ennemis

L'infirmière surplombe le héros et se déplace horizontalement. Elle lance des seringues par dessus la balustrade, qui vont tomber verticalement vers le sol. Elle peut attaquer qu'elle soit à l'arrêt ou en mouvement. Au début du jeu elle se déplace lentement, mais sa vitesse de déplacement augmente avec le temps écoulé. Elle peut aussi se mettre à courir pendant 3 à 15 secondes.

Toutes les seringues d'un même type tombe à la même vitesse et retient le même nombre de points de vie dans la jauge.

Lorsqu'une seringue tombe au sol, elle laisse des éclats de verre pendant 1 à 2 secondes qui peuvent blesser légèrement le héros s'il marche dessus avant qu'ils ne disparaissent.



Le héros se prend une seringue, qui éclate sur sa tête. Le héros se met en surbrillance (feedback visuel de l'impact) et sa barre de vie descend. La diminution de la barre de vie est signifiée par une diminution du vert (vie) et augmentation du rouge (dégâts).

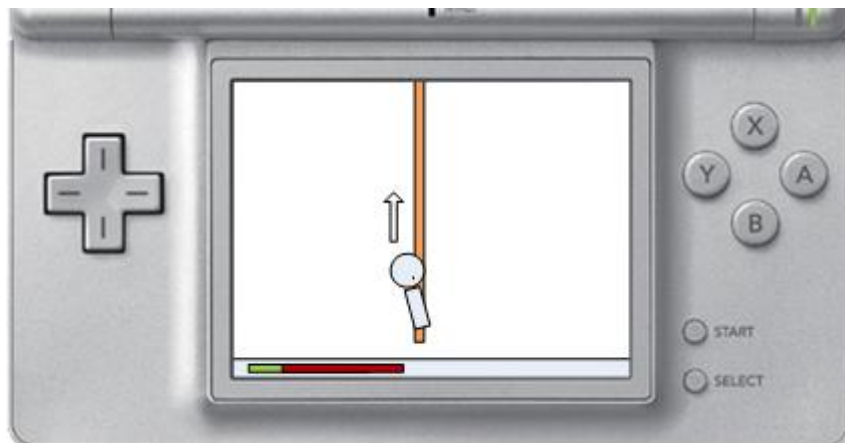


Le héros a évité une seringue, qui éclate alors par terre, en faisant des débris de verre.

Fin

Le jeu se finit soit par l'épuisement du stock de seringues (temps limité) soit par la défaite du joueur (barre de vie vide). Une corde descend, il suffit au joueur de se diriger dessus grâce aux flèches ou au stylet pour que le héros l'agrippe et remonte automatiquement à l'escalier où il se trouvait avant de tomber. Il se hisse alors sur la marche suivante.

Si le joueur gagne (épuisement du stock) il obtient un objet bonus qui l'aidera lors du mini-jeu de l'étage suivant. S'il perd il ne se passe rien. Le joueur n'a pas de vue sur l'état du stock de seringues pendant la partie.



Bonus

Si le joueur gagne il obtient un bonus, utilisable à un étage (usage unique). Les bonus sont répartis aléatoirement.

Type de bonus	Effet	Conditions d'utilisation	Lieu(x) d'utilisation	Nb dans jeu
café	Supplément vie (+ 1/6 de vie par rapport à la barre initiale)	Pendant un jeu, le joueur peut appuyer sur X pour utiliser ce bonus.	Étages 1, 2, 3 et 4	12
sédatif	Ralentit les « ennemis » pendant 5s.	Pendant un jeu, le joueur peut appuyer sur Y pour utiliser ce bonus.	Tous étages	17
fil	Recoud les trous d'une peau.	Phase couture	Étage 5	10
Oreilles de lapin	Inutile. Rajoute des oreilles de lapin au héros.	Mise en place automatique	-	1

Enrichissement mécanique

Enrichissement progressif

A chaque fois que le joueur rencontre le jeu, le jeu se complexifie.

Rencontre	Nb infirmières	Nb et types seringues
1	1	1 - normale
2	2	2 - normale, plomb
3	2	3 - normale, plomb, morphine
4	2	4 - normale, plomb, morphine, amphétamine
5	2	5 - normale, plomb, morphine, amphétamine, nitroglycérine
6	3	5 - normale, plomb, morphine, amphétamine, nitroglycérine

A la 7^{ème} rencontre et aux suivantes, les caractéristiques de la 6^{ème} rencontre sont reprises, mais la vitesse de chute des seringues, les dégâts et les effets augmentent (vitesse de chute x1.5, dégâts x1.5 et effet +3 secondes). La 7^{ème} rencontre et les suivantes ont donc les mêmes caractéristiques.

Types de seringues

Type de seringue	Couleur	Dégâts	Effet
normale	grise	x1	pas d'effet secondaire
plomb	noire	x1,5	tombe plus rapidement (vitesse x1.5)
morphine	blanche	x1	ralentit le héros (vitesse x0.5 pendant 7 secondes)
amphétamine	rouge	x1	accélère le héros, mais augmente le temps d'arrêt, le héros peut dérapier (vitesse x2 pendant 7 secondes)
nitroglycérine	vert	x3	explose