

On The Wire

Lecareux Florian

Concept

On The Wire est un plateforme Vectoriel 2D à visé contemplatif. Le joueur est placé dans un univers au style mystique et magique. Il y incarne une petite sphère magique qui voyage dans un monde à huis-clos duquel elle essaye désespérément de s'échapper.

Gameplay

3C :

La sphère est contrôlée en vue de profil et se déplace en suivant une trajectoire définie en amont par le joueur. Le joueur oriente cette trajectoire comme il le souhaite autour de la sphère à l'aide de la souris ou d'un de ses doigts de la main puis glisse son curseur pour choisir la distance parcourue. Une fois en mouvement le joueur ne peut plus effectuer aucun contrôle et doit attendre que la sphère s'arrête avant de recommencer.

Core Mechanic :

L'objectif du joueur est d'atteindre la fin de chaque niveau en dashant toujours plus loin tout en rebondissant sur les murs. Différents obstacles sont placés sur sa route pour rendre ses déplacements plus réfléchis.

Ainsi, le joueur devra porter une attention particulière à son environnement afin de pouvoir continuer d'avancer dans ces couloirs sans fins.

Les ennemis et obstacles placés sur sa route cherchent à empêcher brièvement le joueur de continuer d'avancer. Une porte possède toujours un interrupteur et un ennemi est toujours esquivable !

Chaque niveau possède une taille et une construction défini. Après avoir terminé à niveau, le joueur peut accéder au suivant et ainsi de suite.

Condition de victoire et de défaite :

La victoire arrive lorsque le joueur atteint la fin d'un niveau et accède au suivant. Si le nombre de points de vie du joueur est inférieur à zéro, il meurt et il doit recommencer le niveau, sinon il est téléporté au dernier checkpoint.

Détails

On The Wire a pour but d'être principalement contemplatif et sans trop de difficulté. Il s'adresse à toute personne cherchant un moment sans trop de prise de tête.