

A futuristic spaceship with blue and white details and orange lights is orbiting a planet. The planet has a green atmosphere and a ring system. The scene is filled with floating debris and a greenish glow.

TO THE CORE!

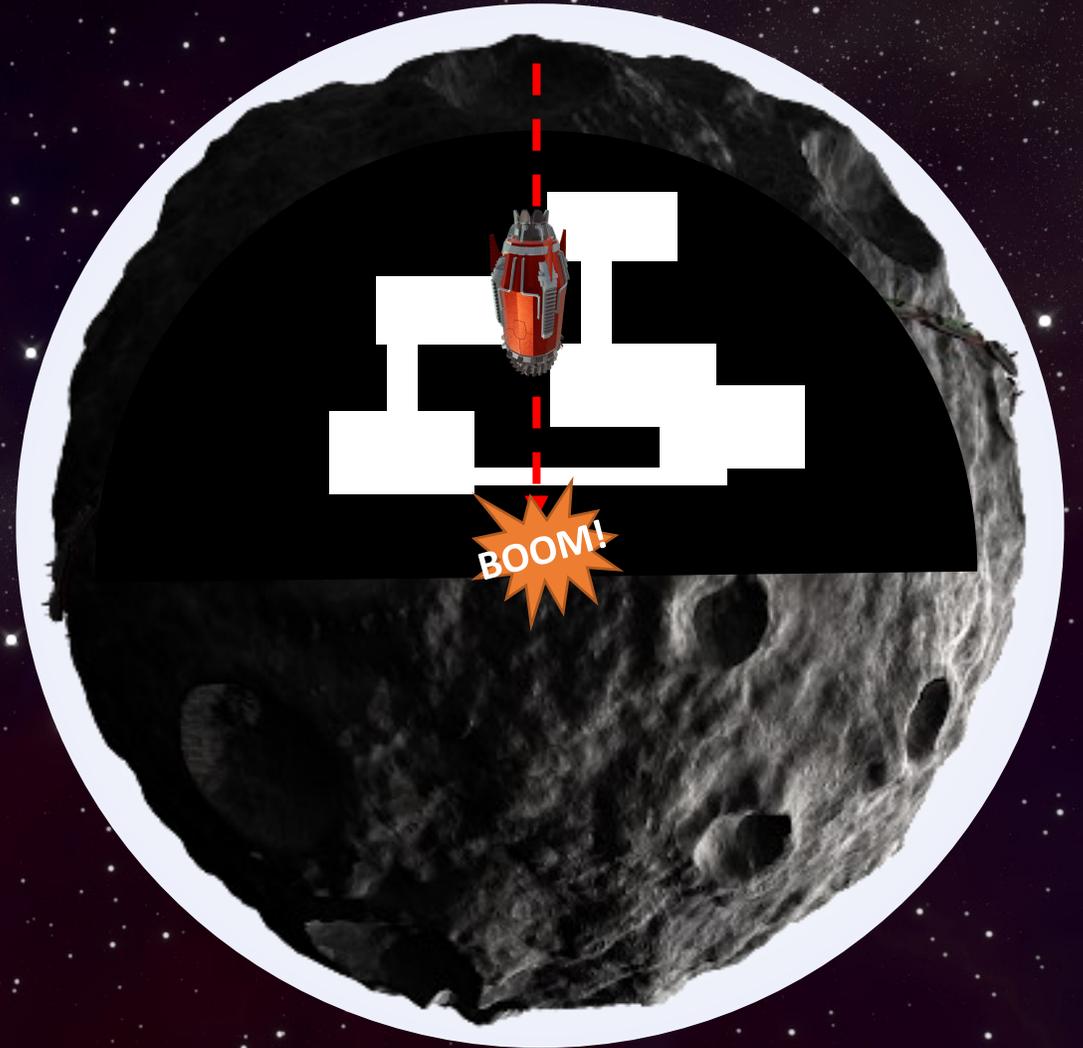
LOADING...

Maxence Quenedey

UNIVERS

Une **station minière** située dans le cœur d'un astéroïde est infectée par une nuée d'**araignées de l'espace** !

La station est perdue... Une seule solution : faire **exploser l'astéroïde** pour se débarrasser de la menace alien, en envoyant une **foreuse armée d'une bombe** jusqu'à son cœur.



CHARACTER

CAPACITES

Déplacement : une seule vitesse de course



Saut : prolongé avec de l'élan



Walljump : le personnage joueur peut sauter une fois contre un mur avant de toucher le sol



Lumière : éclairage autour de l'avatar



Santé : plusieurs points de vie



Combat : viser et tirer avec une arme

CHARACTER

EQUIPEMENT

Fusil à Pompe

- Arme principale
- Fort recul (peut être utilisé pour faire un double saut)



Pioche

- Détruit les surfaces fragiles



Bottes Magnétiques

- Marche sur les surfaces métalliques
- Ancre le personnage au sol



Lance-flamme

- Dégâts de zone
- Détruit les nids d'araignée



Tyrolienne

- Place des tyroliennes



Fusée Eclairante

- Illumine la zone



CHARACTER

EXPLORATION

La Foreuse

Permet d'améliorer l'équipement
Progression de l'objectif principal



Minerais



Amélioration de la
Foreuse



Amélioration de
l'équipement



Régénération de
santé

Araignée

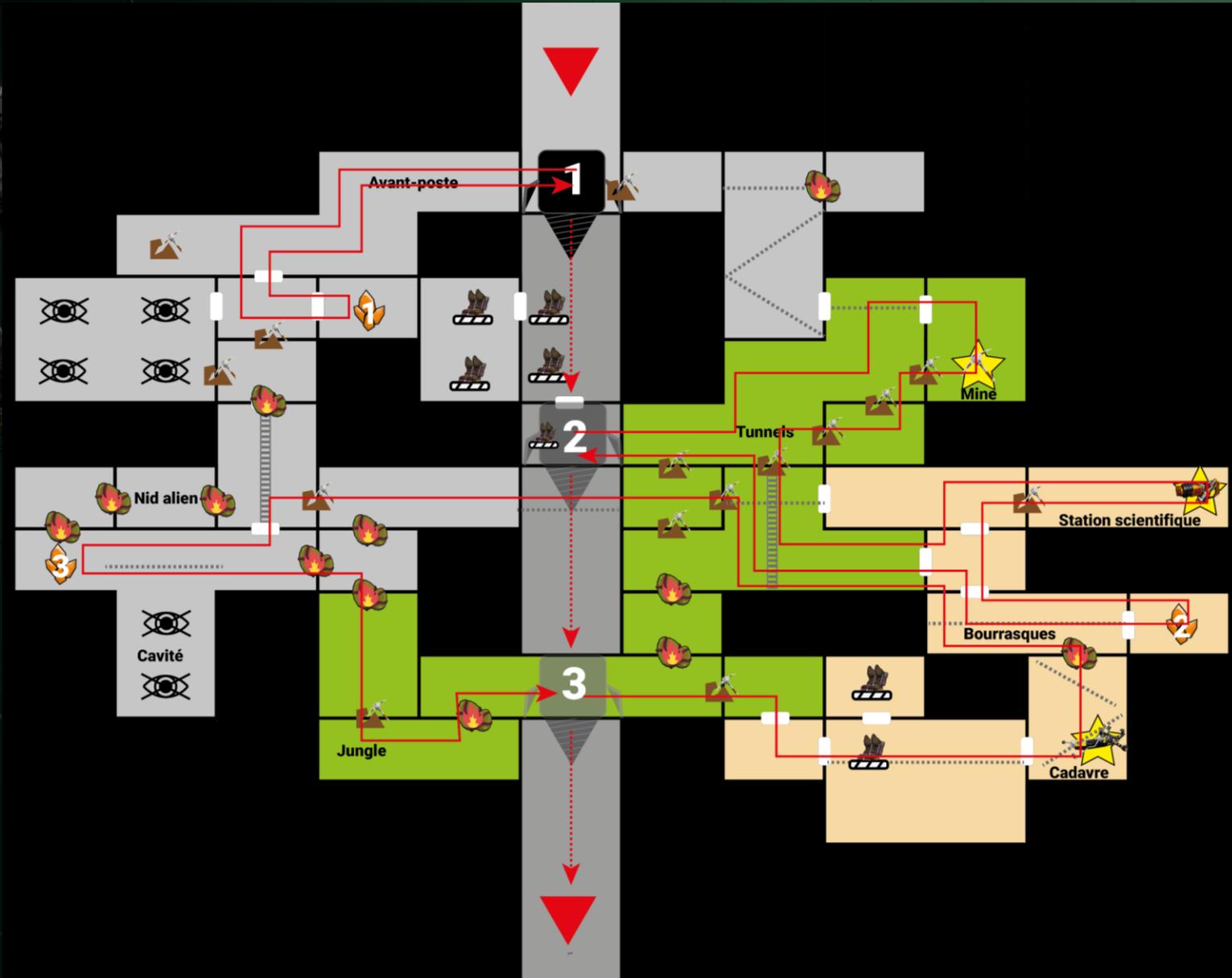
- Marche sur les murs
- Marche sur le mur de fond
- Attaque au corps à corps
- Santé moyenne (= 2 à 3 coups de fusil à pompe)



LOADING...

PLAN MACRO

-  Point d'arrivée / de sortie du niveau (empruntés par la foreuse)
-  Chemin critique (emprunté par le joueur)
-  Chemin critique (progression de la foreuse)
-  Nouvel équipement (affrontement avec un boss)
-  Cristal d'amélioration de la foreuse
-  Biome caveux
-  Biome forestier
-  Biome désertique
-  Biome caveux (détruit par le passage de la foreuse)
-  Foreuse
-  Séparation de salle (bloque la caméra)
-  Changement de salle (changement de position de la caméra)
-  Echelle
-  Passage en tyrolienne (requiert la tyrolienne)
-  Mur inflammable (requiert le lance-flamme)
-  Salle sans lumière (requiert la fusée éclairante)
-  Mur creusable (requiert la pioche)
-  Surface magnétique (requiert les bottes magnétiques)
-  Equipement : pioche
-  Equipement : tyrolienne
-  Equipement : lance-flammes



LOADING...

PLAN LD

-  Points de sortie vers la suite du niveau
-  Chemin critique (emprunté par le joueur)
-  Nouvel équipement : Pioche
-  Biome forestier
-  Biome caverneux (détruit par le passage de la foreuse)
-  Bloc indestructible
-  Bloc destructible (pioche)
-  Bloc destructible (lance-flammes)
-  Absence de mur en background (surface non-grimpable par les araignées)
-  Foreuse
-  Echelle
-  Passage en tyrolienne (requiert la tyrolienne)
-  Araignée
-  Joueur
-  Cristal d'amélioration d'équipement
-  Cristal de régénération de santé
-  Séparation de salle (bloque la caméra)
-  Changement de salle (changement de position de la caméra)
-  Surface magnétique (requiert les bottes magnétiques)

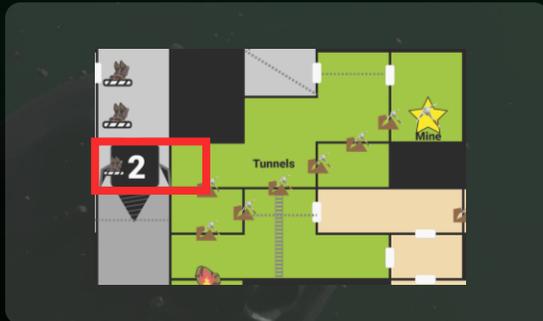
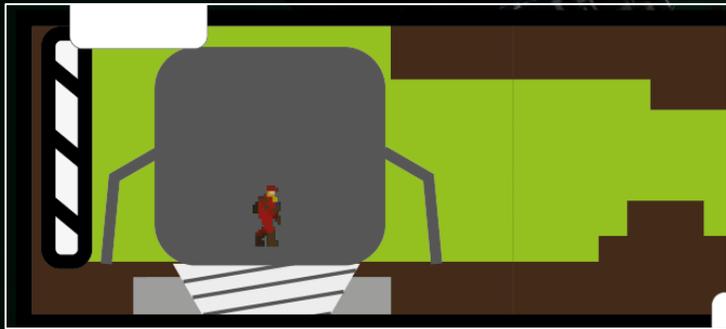


LOADING...

LD

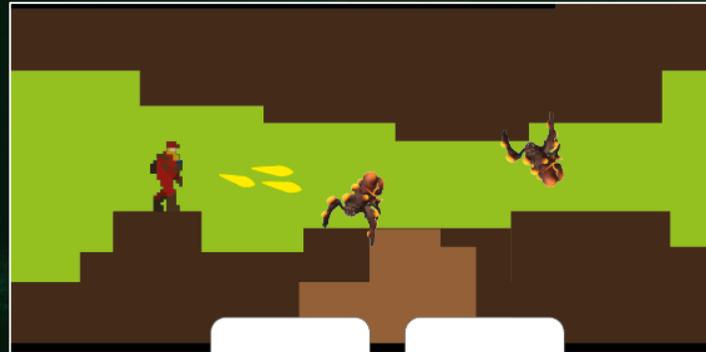
1

Le mineur sort de la foreuse après avoir atteint de nouvelles profondeurs.



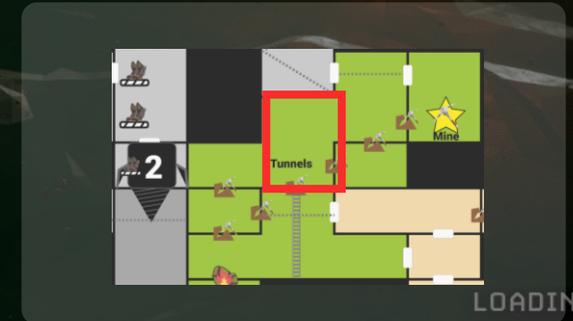
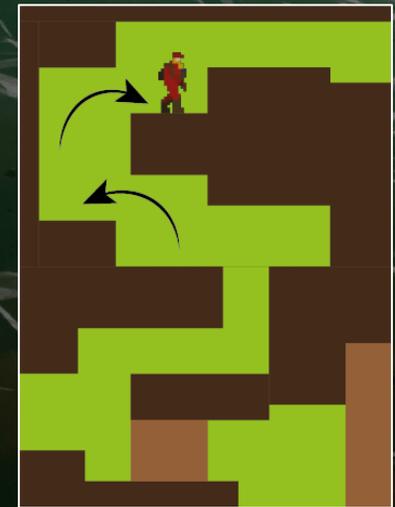
2

Il s'enfonce dans les tunnels en tirant sur les araignées grâce à son fusil à pompe.



3

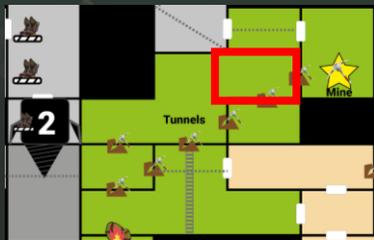
S'ensuit une phase de plateforme étroite en remontant le tunnel.



LD

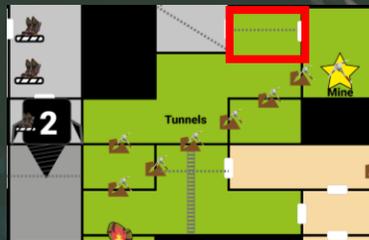
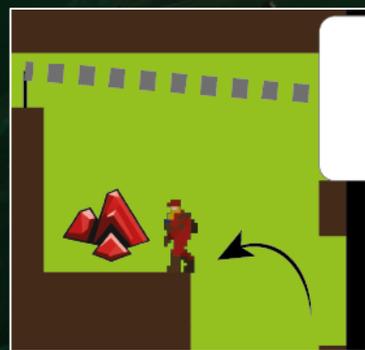
4

Le mineur affronte plus d'ennemis dans un espace ouvert, en utilisant les plateformes à son avantage.



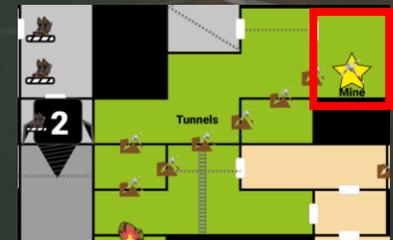
5

Il remonte et trouve un cristal de santé, ce qui lui permet de récupérer de ses blessures.



6

En continuant à droite, il trouve la pioche dans une vieille mine. Il l'utilise pour sortir, mais déterre un monstre qu'il doit combattre.

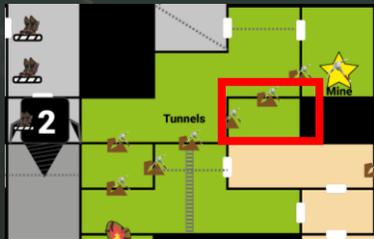


LOADING...

LD

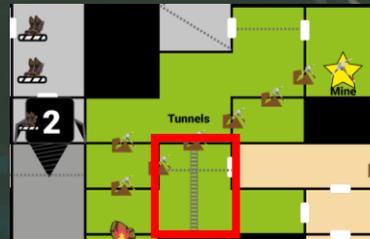
1

Le mineur continue de creuser pour trouver une issue. Il déterre des ressources précieuses sur son chemin.



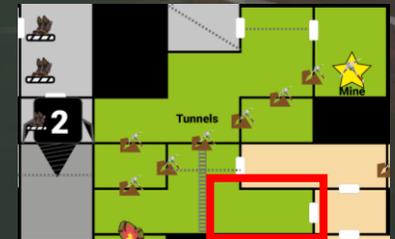
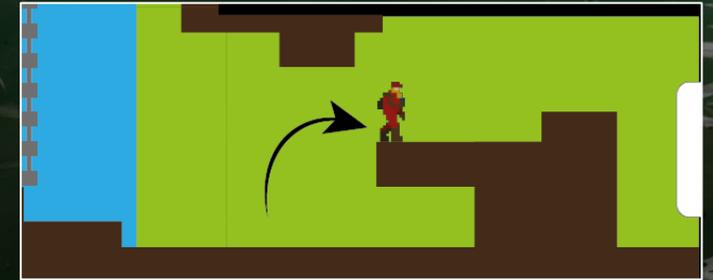
2

Le mineur trouve une échelle en creusant. Il descend plus profond dans la caverne forestière.



3

Il continue son chemin vers l'Est à la recherche de son prochain objectif.



TEMPS DU NIVEAU LD

- Temps pour traverser une salle avec des plateformes : 8 secondes
 - 2 minutes de déplacement
- Temps pour traverser une salle avec des ennemis : 16 secondes
 - 1 minute de combat
- Temps pour traverser une salle avec des blocs destructibles : 20 secondes
 - 1 minute de minage
- Temps pour affronter un boss : 1 minute
- Temps pour traverser le niveau en ligne droite : **5 minutes**
- Temps pour un novice (multiplié par deux) : **10 minutes**



TEMPS DU NIVEAU MACRO

Le niveau LD étudié prend environ 4 minutes en ligne droite sans le boss, pendant lesquelles le joueur traverse 15 salles, pour un moyenne de 16 secondes par salle (Les salles sont comptabilisées autant de fois que le joueur les traverse).

Dans cette partie du jeu, le personnage joueur traverse 74 salles :

- 13 salles dans la première zone : environ 3 minutes 30
- 31 salles dans la deuxième zone : environ 8 minutes 30
- 30 salles dans la troisième zone : environ 8 minutes 15
- 3 boss : environ 3 minutes

Au total, le personnage joueur prend environ **23 minutes** à traverser ces trois zones.

Le temps pour un novice (multiplié par deux) est de **46 minutes**.

