



Taille de fenêtre = 1000x1200  
Machine à état des 3 scènes à faire.



Une partie dure max 1 minute. Ce doit être très difficile à vaincre.

**Complètement en le joueur des éléments tant au début, soit rien qu'à la fin.**

Le menu doit avoir une image unique pour tout le jeu (sans animation).

**VOTRE TITRE**

Game par 2020

Un bouton

Un bouton

Par FaceBook ou je join

Tout est au début à la fin (sans animation)  
Chaque bouton a une image unique  
Un bouton a une image unique pour tout le jeu (sans animation)  
Un bouton a une image unique pour tout le jeu (sans animation)  
Un bouton a une image unique pour tout le jeu (sans animation)  
Un bouton a une image unique pour tout le jeu (sans animation)

**Time 20:00**

**Objectifs:**

- Le joueur ne doit pas être vu par les ennemis pendant 10 secondes.
- Le joueur ne doit pas être vu par les ennemis pendant 10 secondes.
- Le joueur ne doit pas être vu par les ennemis pendant 10 secondes.
- Le joueur ne doit pas être vu par les ennemis pendant 10 secondes.
- Le joueur ne doit pas être vu par les ennemis pendant 10 secondes.

**Mechanics:**

- Le joueur ne doit pas être vu par les ennemis pendant 10 secondes.
- Le joueur ne doit pas être vu par les ennemis pendant 10 secondes.
- Le joueur ne doit pas être vu par les ennemis pendant 10 secondes.
- Le joueur ne doit pas être vu par les ennemis pendant 10 secondes.
- Le joueur ne doit pas être vu par les ennemis pendant 10 secondes.

**Spécialité:** Time dans une direction au début.

**Meilleure image:** Après le démarrage.

**Temps de la dernière partie:** Nouveau record.

**Temps de la dernière partie:** Nouveau record.

**Temps de la dernière partie:** Nouveau record.

**Temps de la dernière partie:** Nouveau record.

statut	statut	statut	statut	statut	statut	statut
statut	statut	statut	statut	statut	statut	statut
statut	statut	statut	statut	statut	statut	statut
statut	statut	statut	statut	statut	statut	statut
statut	statut	statut	statut	statut	statut	statut
statut	statut	statut	statut	statut	statut	statut
statut	statut	statut	statut	statut	statut	statut
statut	statut	statut	statut	statut	statut	statut
statut	statut	statut	statut	statut	statut	statut
statut	statut	statut	statut	statut	statut	statut

**Melieur temps: 20**

**Temps actuel: 17**

**Nouveau record**

**Meilleure image:** Après le démarrage.

**Temps de la dernière partie:** Nouveau record.

**Temps de la dernière partie:** Nouveau record.

**Temps de la dernière partie:** Nouveau record.

**Temps de la dernière partie:** Nouveau record.

- |    |                        |   |
|----|------------------------|---|
| 1  | Zone de victoire       | De l'énorme zone victoire est en permanence les projectiles qui les tuent.  |
| 2  | Coût de la victoire    | De l'énorme zone victoire est en permanence les projectiles qui les tuent.  |
| 3  | Attaque                | Le joueur utilise doucement les projectiles ennemis. Selon la position joueur, vous obtenez un peu la direction de chaque projectile ennemi vers celui-ci.  |
| 4  | Tu sauter diff         | Les projectiles du joueur ne dirigent doucement vers le saut. Selon la position de la saut, vous obtenez un peu la direction de chaque projectile du joueur vers celui-ci.  |
| 5  | Balles collectées      | Un peu de temps qui touchent un mur et dirigerent des ennemis temporaires. Chaque fois vous obtenez un petit pouvoir.   |
| 6  | Apparitions d'objets   | Les ennemis arrivent leur temps avec un effet au sol.   |
| 7  | Activation des lieux   | Les lieux ennemis arrivent de plus en plus rapides au fil du temps.   |
| 8  | Zone morte             | Toutes les 10 secondes, une zone de la map devient morte pour le joueur. C'est apparition lors du jeu.  |
| 9  | Anti-camper            | A chaque 2 secondes, un ennemi spawn élastiquement. Si ni tu le trouves à 3 à 5 secondes.   |
| 10 | Village dans le temps  | Le village du joueur et de ses bulles augmentent continuellement dans le temps.   |
| 11 | Terminator             | Le village qui va plus de 10 secondes. Algorithme M-Standard une direction au nord pendant 10 secondes, puis change de direction.   |
| 12 | Plus de village        | Le village qui va plus de 10 secondes. Algorithme M-Standard une direction au sud pendant 10 secondes, puis change de direction.  |
| 13 | Village de feu         | A chaque quelques secondes, une vague de feu (sauter avec animation) traverse le côté de gauche à droite et haut en bas (à l'échelle au haut). Le village de feu disparaît sur son passage.   |
| 14 | Rechargement HellDiers | Après 5 fois, tu dois faire une recharge de 2 secondes. Lorsque tu fais une recharge, tu dois attendre 2 secondes. Pas obligé d'afficher le nombre de bulles restantes. Lorsque tu fais une recharge, simplement faire apparaitre la séquence à faire en haut gauche. |
| 15 | Un FPS dans une FPS    | De 20 à 30 FPS pour recharger. Après 5 fois, tu dois attendre sur une image apparaissant à l'écran.   |
| 16 | Spam à l'échelle       | Pas obligé d'afficher le nombre de bulles restantes. Lorsque tu fais une recharge, simplement faire apparaitre l'objet à un endroit au haut. Il doit être très facilement visible.  |

**Conseil**

Votre jeu GamePlay est meilleur que GameOver dans le jeu sans animation.

- 1. Augmenter le nombre de diff.
- 2. Ajouter à l'animation votre scénario (sans animation).