

Quick Concept

Le but du jeu est de récupérer des bulles d'air et de faire avancer le plus loin possible le scaphandrier. Les bulles d'air sont récupérées par une tortue, nageant au dessus de l'homme et l'aidant.

Il y a 3 types de bulles :

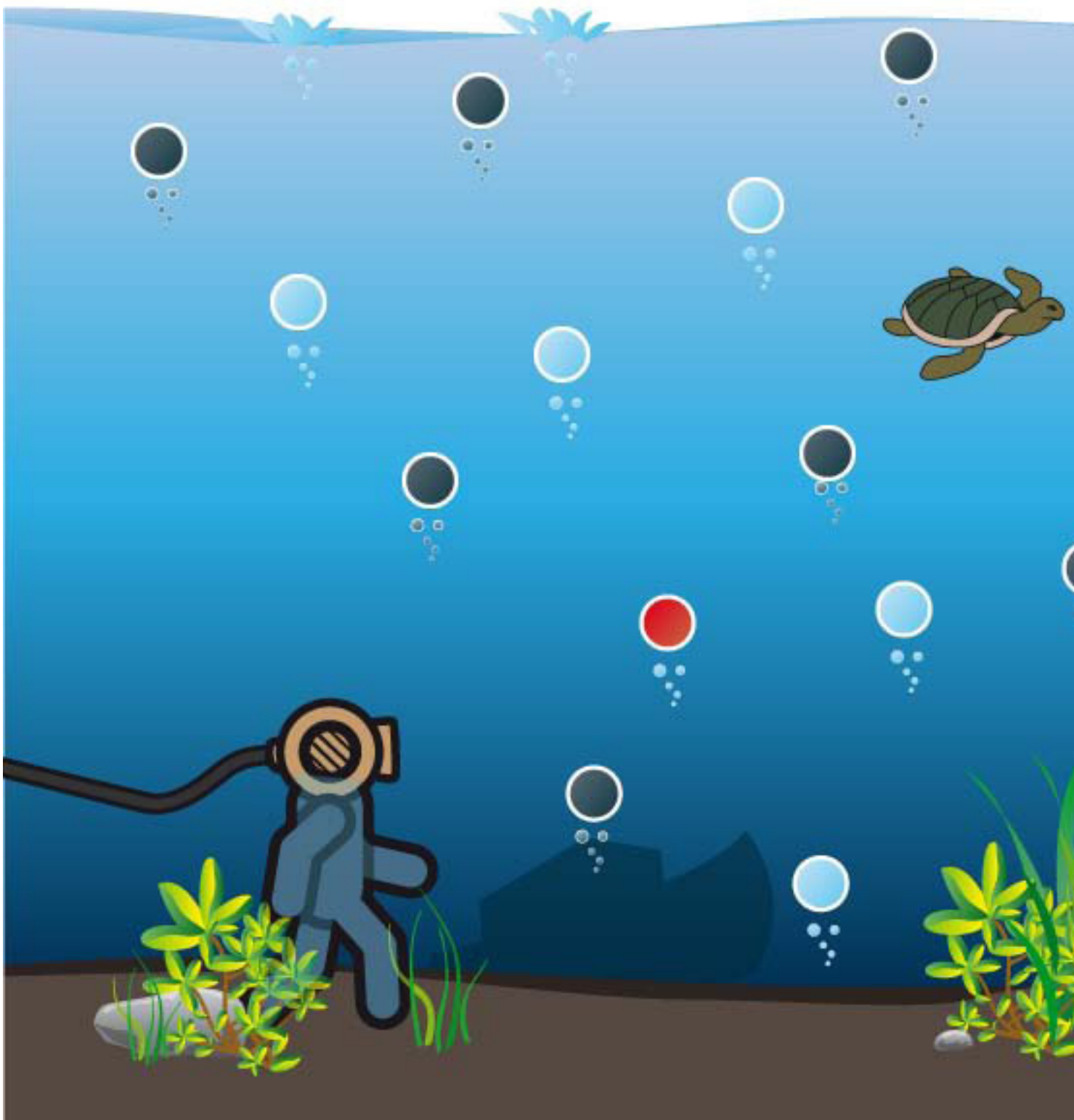
- Une bulle d'air
- Une bulle grise de mazout
- Une bulle spéciale

Une jauge à l'intérieur du scaphandrier représente sa réserve d'oxygène. Cette dernière descend au fil du temps. Quand la tortue récupère des bulles d'air, la réserve de l'homme se stabilise. Si la tortue prend des bulles grises, la réserve de l'homme descend plus vite. Les bulles spéciales permettent à la tortue de se déplacer plus vite.

Comme un plongeur dans l'eau

Écrit par Sinclair

Vendredi, 02 Avril 2010 09:28 - Mis à jour Jeudi, 05 Mai 2011 18:34



Concept overview

La tortue se déplace horizontalement et verticalement. Les bulles apparaissent au sol et remontent à la surface. L'homme se déplace sur le sol, juste au dessus de sa réserve d'air.

Comme un plongeur dans l'eau

Écrit par Sinclair

Vendredi, 02 Avril 2010 09:28 - Mis à jour Jeudi, 05 Mai 2011 18:34

Le joueur déplace la tortue avec la souris. Quand le scaphandrier n'a plus beaucoup d'air, des effets apparaissent à l'écran (flou, changement de couleurs, etc...), permet d'avoir un lien entre le joueur et le scaphandrier.

[JUEZ !!!](#)