LIGNES DIRECTRICES

Caméra :

* Suit le perso
* Stoppé en bord de map
* Taille : à définir en test

Player :

* Mouvements
  + Simple saut (puissance à définir)
  + Rebond contre mur
  + Accrochages aux bords
  + Lianes (avec ou sans balancier)
  + S’accroupir (à deux tiles)
* Objets
  + Nb de slots d’objets limité (2 ?)
  + Types d’objets : mêlée, distance, magie
  + Les objets sortis du niveau sont gardés
  + Possibilité de « save » un objet à un coffre spécifique (ou autre)
* Système de compétences/level up
  + NONE

Entities :

* Ennemis
  + State machine
  + IA assez développée (plusieurs paternes)
* Pièges
* Coffres
* Éléments mouvements
  + Trampolines, inversion gravité, glissades, etc …
* NPC
* Femmes chinoises

Dimensions

* Tile = 64px
* Perso = 1 tile de large 3 de haut

Levels :

* Check points dans les niveaux
* Niveau plutôt long avec 5-6 check points

Lore :

* Med fan
* Magies
  + Feu (rouge)
  + Eau (bleu)
  + Terre (vert)
  + Foudre (Jaune/blanc)
  + Temps (violet)
* Lunes
  + 4 lunes physique (chaque magie sauf temps accessible que par portail)
  + Catastrophe : les lunes se sont rapprochées et les énergies se mélangent et envahissent la terre
  + But du jeu : aller sur chacune des lunes et rétablir l’ordre en chassant les autres énergies
  + Map du monde en 3D (à voir)
* Races
  + Une race très peu avancée sur la terre d’où sort le player
  + Chaque lune est peuplée par une race plus avancée, source des objets
  + Fin du jeu, le perso est trop avancé et choisi de s’exiler sur une des lunes