# Isaac – Etude de l’art

Voici quelques fonctionnalités qui me sont venues à l’esprit pour améliorer notre clone d’Isaac et ainsi dépasser nos concurrents.

1ère fonctionnalité : changement de salle par téléportation

Lors d’un changement de salle, au lieu de faire passer notre personnage par une porte et avoir une animation vers la gauche, la droite, le haut ou le bas, j’ai pensé à un système de téléportation. Ainsi, dans quelques-unes des salles, il y aurait un objet spécial disposé dans un des coins de la salle, et ce dernier ne serait activable que lorsque tous les ennemis présents dans la salle sont morts. Un fondu au noir et l’apparition progressive de la salle suivante remplacerait l’animation de translation initiale. De plus, cette fonctionnalité est adaptée à l’univers que nous souhaitons créer pour notre jeu.

2ème fonctionnalité : possibilité d’esquiver

En ce qui concerne de déplacement d’Isaac, j’avais pensé qu’il serait intéressant d’ajouter un système d’esquive (qui consiste à une accélération limitée dans le temps). Une barre de remplissage apparait quelque part sur l’écran et lorsque celle-ci est entièrement remplie (le temps de remplissage varie selon le niveau de jeu), le joueur peut esquiver les ennemis à sa guise (il peut ou non utiliser toute la barre de chargement).

3ème fonctionnalité : épreuves de discrétion

Cette fonctionnalité pourrait rendre le jeu plus intéressant et moins répétitif sur la durée : des épreuves de discrétion et non de combat.

4ème fonctionnalité : Epreuves bonus

Connaissant le jeu vidéo Five Night At Freddy’s 4 (FNAF 4), j’ai eu l’idée d’adapter un des éléments à notre clone : les épreuves bonus. FNAF 4 est composé de 5 niveau (5 nuits de 6h chacune), et entre chaque niveau, le joueur a la possibilité de faire disparaître 2h de la nuit suivante s’il réussit un mini jeu. S’il réussit, il n’a que 4h à jouer la nuit suivante au lieu des 6h habituelles. Mais s’il meurt avant d’avoir fini le niveau, alors le bonus ne s’applique et il doit recommencer la nuit avec 6h à jouer. Nous pouvons adapter cette mécanique à Isaac en remplaçant les 2h en moins par un objet bonus.