# Etude de l’art

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

## 1ère fonctionnalité : changement de salle par téléportation (Risk of Rain)

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, nous pouvons ajouter 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 (Hadès)

En ce qui concerne de déplacement d’Isaac, il serait intéressant d’ajouter un système d’esquive comme cité plus haut. Une barre de remplissage apparaitrait quelque part sur l’écran et plus le joueur inflige de dégâts aux ennemis, plus cette dernière se remplit. Nous pourrions également ajouter certains mécanismes d’esquive d’autres jeux comme la possibilité de prendre des dégâts lors de l’esquive, comme dans le jeu Dark Soul par exemple, ce qui deviendrait davantage une manière de s’éloigner du combat en cas de regroupement d’ennemis.

## 3ème fonctionnalité : épreuves de discrétion (Aragami)

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 (Five Nights At Freddy’s 4)

Connaissant le jeu vidéo Five Night At Freddy’s 4 (FNAF 4), nous avons eu l’idée d’adapter un des éléments à notre clone : les épreuves bonus. FNAF 4 est composé de 5 niveaux (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 par exemple.

## 5ème fonctionnalité : Améliorations post-game (Hadès)

Une amélioration post-game pourrait aider le joueur sans trop l’avantager avec des bonus simples comme commencer la partie avec un certain nombre de pièces ou de bombes, voire commencer avec un objet aléatoire. Le joueur aurait accès à une nouvelle ressource qui lui permettrait de faire les améliorations.

## 6ème fonctionnalité : quête annexe (Faster Than Light)

Venant de la détresse observée sur Faster than light, cette idée pourrait diversifier les parties des joueurs en leur proposant des quêtes in-game, comme tuer un certain nombre d’ennemis ou tuer un monstre particulier avec des conditions ou non comme faire cette quête en un temps imparti ou dans le même étage.

## 7ème fonctionnalité : ajout de personnages (Risk of Rain)

Afin de pallier au manque de diversité dans la manière de combattre des personnages d’Isaac, nous pourrions y ajouter d’autres manières de combattre. Par exemple un personnage plaçant des tourelles pour combattre de la même manière que ses ennemis, un autre qui se base sur renvoyer les projectiles ennemis ou encore un personnage se battant à très courte portée avec une dague pouvant être une bonne idée pour faire référence au personnage choisi dans la maquette.