

## TO DO LIST

- Enregistrement des profils des joueurs :

Bonus équipés, points à dépenser dans la boutique récoltés, skins portés, niveau du joueur.

- Orbes :

Equilibrage des dégâts des orbes et des points de vie du bouclier

- Ajout d'items dans les coffres et temples :

Création des temples avec bonus sur orbes.

- Génération procédurale de la map :

Calculer la distance entre les planètes pour éviter qu'elles ne s'interpénètrent et créer les collisions des assets

- Objectifs intermédiaires :

Création de planètes plus difficiles d'accès

- Cutscenes :

Lancement lors d'évènements clé du jeu : premier joueur à utiliser le tremplin de sa planète, premier « super » coffre à drop sur une planète

- Boutique :

Ajout de la boutique : différents skins, points à dépenser, enregistrement dans le profil du joueur, interface d'administration.

- Divers :

Animation du personnage, audio, effets sur les orbes, options, traduction du jeu