Brainstorming

# Type de projet :

* 3D Game Puzzle Game
* Blueprints

# Gameplay :

* Arme qui lance des objets (cube, prisme, cylindre…)
* Ces projectiles peuvent se stack sur les murs
* Supprimer les projectiles lancés 🡺 Stock dans inventaire
* Projectiles a des propriétés différentes :
  + Rouge : Bouncy
  + Vert : Slidy
  + Marron : Slowly
  + Bleu : (faisceau de lumière 🡺 portal)
  + Jaune : Magnetic
* Chaque salle (en général) inventaire reset
* Par salle nombre limité de forme
* Metroid like 🡺 Sale centrale 🡺 Chaque « Chapitre » correspond à une propriété déblocable

# Level Design :

* Lulz