

Hackaton

🕒 Date de création	@13 mai 2024 09:27
--------------------	--------------------

Donjon crée en procédural → Salle connecté par couloirs

Combats avec ≠ ennemies (1 type ennemi = 1 paterne de déplacement)

Collecte objet power-up (potion invincible, potion de vie, potion vitesse, ..)

Système de vie, de ressources, mécanisme de récupération de santé et gestion de magie (???)

▼ Exploration de donjons

- Génération procédurale (Salles, couloirs, pièges, ennemis)
- Cartographie pour naviguer

▼ Combat et ennemis

- Contrôles réactifs et fluide
- 1 ennemie ≠ schéma mouvement et attaque

▼ Objets et Power-ups

- Objets à collecter (Armes (pistolet, épée ?) équipement (armure pour shield de ? par pièce), potions (vie)
- Power-ups

▼ Boss et niveaux

- A chaque fin de niveau/étage avec pattern combat unique
- Chaque niveau/étage passé = difficulté augmente

▼ Interface Utilisateur

- Interface utilisateur intuitive avec des informations sur la santé, les objets, les ressources, etc.
 - Système de pause avec options de menu (save, resume, quit) .
 - Système de sauvegarde.
 - Système de menu de jeu afin de pouvoir sélectionner le mode de jeu ainsi que les potentielles options.
-
- Mob spawn ? difficulté montante ? Combien max par pièce ? Combien de type de mob ?
 - Bonus spawn ?
 - Mode de jeu (infini ? difficulté facile moyen ??)
 - obstacle ? mur entre deux, lave ?
 - Combien de pièce par niveau/étage, Combien d'étage/niveau ?
 - objet de déco en plus ?

4-5 modele de salle diff, mob spawn quand on rentre

power-up : libre, mais rester logique, pourcentage c'est pas mal (bonus temporaire aussi pas mal) (bonus fin de round permanent (balle qui grossit, plus rapide etc)

plusieurs thème pour les maps, DA vachement libre