

MINECRAFT

Le demake



Pourquoi ce choix ?

Élémentaire mon cher Watson

Par nostalgie

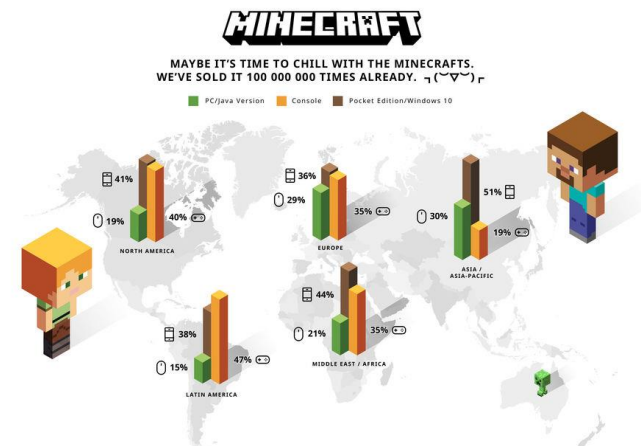
Remplit les deux conditions principales :

Fête ses dix ans et sa popularité est toujours aussi présente

Son graphisme cubique

Diversité sonore

Deux points que l'on a gardé en évidences :
Open World et Crafting



Système gardé

Un jeu d'aventure/survit

Craft

Open world

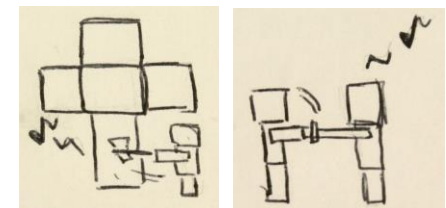
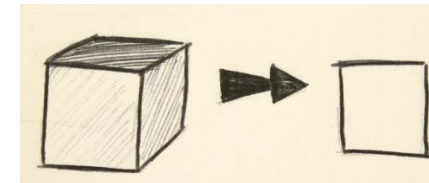
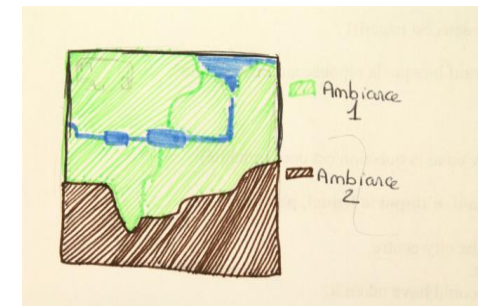
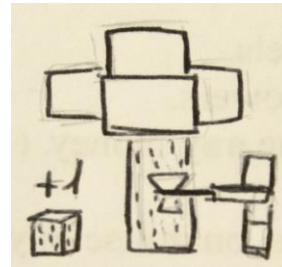
Combat

Inventaire

Récolte / Minage

Graphisme

Son



Systèmes non gardés

Par manque de temps

Mise en action du boss "Dragon Ender"

La résistance (armure, armes, objets)

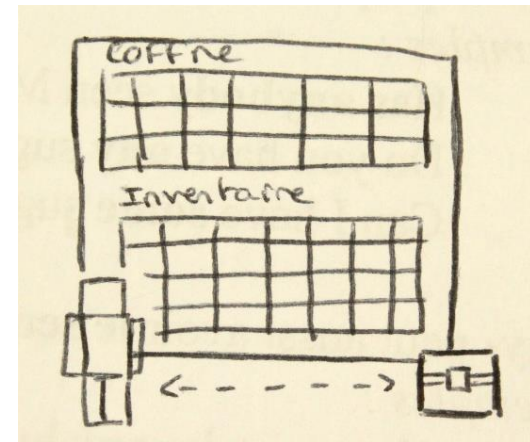
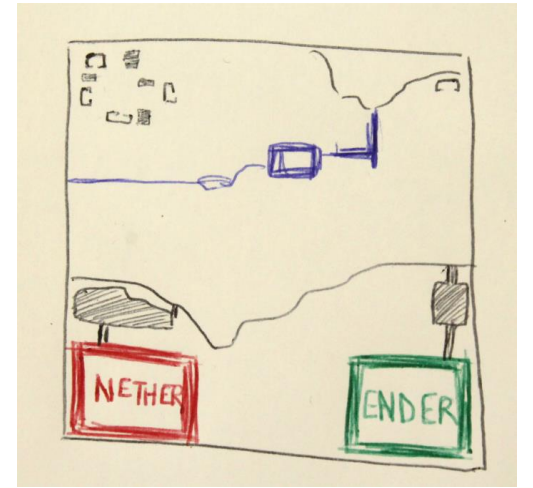
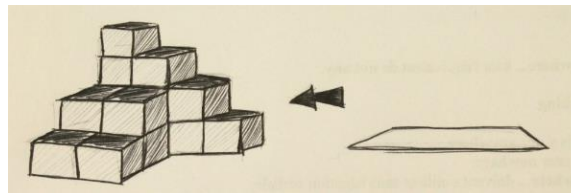
Système de "faim"
+ soin grâce à de la nourriture

Placement de block/building

Rangement / Inventaire autres / Coffre

Les portails

Système de pause => accès menu



Systèmes non gardés

Par manque de technique

Système de sauvegarde

Système jour/nuit

Esthétique

Comment passer d'un tilemap d'un Construct à un autre.

