



Projet :

Nom :

GRAVEBOUND

Type :

Jeu de survie 2D

Résumé :

Dans le jeu, le temps sera la monnaie. Le joueur pourra utiliser du temps pour acheter des améliorations dans des forges, des bases, etc. Ce temps représente aussi la survie : s'il n'en a plus, c'est un GAME OVER. En tuant des zombies, le joueur gagne du temps, et en ramenant des survivants trouvés dans la carte jusqu'à la base, il gagne aussi du temps.

Personnes dans le projet :

Lucas VALLION

Jeremy DAMAS

Chhay-Tommy ROBLIN

Objectifs :

- Jeu Manette
- Jeu en 2D
- Environnement de jeu de survie
- Ajout d'obstacle fixe / mobile
- Ajout de base / forge et autres...
- Création de zombie variée
- Création de plusieurs personnages Militaires
- Création de la physique pour les environnements (glace, feu, eau)
- Ajout des collisions
- Ajout d'un système de money : Le Temps
- Ajout d'un système de boutique
- Gérer l'économie du Temps
- Ajout de statistique
- Ajout d'un csv pour tout la gestion de zombie et amélioration (fichier configuration)
- map infinie avec plusieurs biomes

Points bonus :

- Jeu clavier souris + manette
- Création de sauvegarde
- Multijoueur locale
- On peut rentrer dans des bâtiment, tour et notre base