Compte rendu après le premier Prototype

Défauts :

Se mettre d’accord sur la vision du jeu.

* Le mouvement :
  + Revoir la gravité de descente
  + L’accélération
  + Descendre plus vite en faisant bas
  + Etc
* Les sprites :
  + Colider qui n’est pas correct ne pas prendre auto
  + Voir pour en avoir des plus gros
  + Etc
* Caméra :
  + Est-ce qu’on fait fix ou zoomé ?
* Jauge de bloc :
  + Avoir un pool ?

Remarques des mentors :

* Meubles loot ?
* Attention au manque de variété
* Good Job with gravité
* A propos du top down :
  + Idée de jetpack ?
  + Penser à des choses qui peuvent changer le gameplay
    - Par exemple avec des items ?
    - Les ingrédients qui changent la gravité
    - Jouer au jeu pour voir ce qui est le mieux
* Changer le rouge et bleu mettre des flèches pour que ce soit plus intuitif
* Pt d’exclamation quand les enemies te repère.
* Sprite
  + Mettre des contours
* Les 3 C :
  + Dans le rouge gravité negative mais peut être juste la mettre plus basse pour sauter plus haut
  + Direction
  + Pb de saut, changer la gravite quand on retombe
  + Changer le rigide body des meubles
  + Les différentes pression pour faire des sauts plus ou moins haut
  + Peut être pour toujours mettre le bloc sous toi car compliqué de poser des bloc devant (pas utile ?) => revoir les bloc penser à son utilité et le rendre fun
  + S’assurer que le mélange platforming/combat soit fun
  + Penser aux combos de combats
  + Donner plusieurs oportunité de tuer les ennemies pour pas que ce soit chiant de toujours tuer lennemie de la même manière
  + Jumppad ? une gaziniere c’est un ventilateur et d’autre des jumpad ?
  + X pour le dash ?
  + Revoir comme pour cuphead ? pour les direction d’attaque. Apres dans les arcades ya pas les diagonales donc juste en haut en bas etc ?
  + Allez voir mario/cuphead/Holoknight
  + Penser un gimique pour chaque salle genre platforming ou combats ou les deux
  + Faire une salle avec que du chaud, que du froid.
  + Combiner le froid et le chaud
  + En gros faire un truc progressif ? chaud → froid → chaud et froid. Quand on entreya la meca du chaud puis quand on avance ya un truc un peu plus compliqué avec le chaud
  + Si la premiere salle c’est celle qu’on a le joueur est perdu.
  + Attention à la couleur pour pas que ça clash avec le gameplay
  + Ne pas forcer à regarder le décord → attention aux couleurs.
  + Cam zoomé sur le perso qui le suit → c’est mieux car avis du mentor
  + Fake les premiers niveau puis ça devient procédural (les 3 premiers niveaux sont introductif pour la premiere game puis les autres c’est procedural classique)
  + Idée du boss qui te pousuis c’est une bonne idée en faisant en sorte qu’il parte et revienne
  + TOP DOWN : bonne idée on donne le choix au joueur
    - Idée de la gaziniere qui font flotter c’est une bonne idée
  + DA :
    - On va pas gagner le prix DA
    - La DA ne va pas influencer les autres prix
    - On déjà 3 semaines de DA de faite donc on garde et on continu comme ça
    - Rajouter un chapeau de cuisinier
  + Le fait de choisir une arme au début c’est une bonne idée
  + Idée d’arme qu’on loot ? compliqué car il faudrait plusieurs armes
  + Penser à rajouter du son SFXR
    - Musique libre de droit
  + Variété ennemie avec variété attaques etc cookie invinsible qui roule en permanence
  + Dynamique pour se rapprocher des jeux arcades.

POUR DANS 2 SEMAINES :

Capable davoir + de feed back sur meca

2 niv (un sur chaud et froid)

Combat soit le fun (combo, damages, feedback)

Finir les 3C