Projet Cook

Roguelike : 2D Platformer

Salles :

* En locale :
  + Chaud
  + Froid
  + Chaud et froid
* 2 type de salles en gobal :
  + Sale mode de jeu vole avec chaleur ou whatever
    - EST-CE QUON DONNE LE CHOIX AU JOUEUR ?
    - Est-ce que le joueur va faire tout le temps le même type de jeu ?
    - A tester
  + Sale plateforme classique
* Taille
  + Une taille par type

Mécanique :

* Destruction c’est OK (petit modif détails)
* Construction à revoir car c’est bizarre :/
  + Comment on les place ?
    - En dessous de soi ? attention car ça peu simplifier le gameplay genre voler
    - Faire des blocs plus gros ?
    - Matériaux pour créer plateforme ?
    - Limiter en qté ?
    - Ou les deux ?
    - Cool down ?
    - → on reste sur ça pour l’instant mais bon
      * A voir pour avoir des mécaniques diff genre bouclier de bloc qui monte
    - En dehors du grid si possible
* Gameplay simpliste
  + Attaque haut-bas-droite-gauche
* Item que des passif
* Mouvement c’est OK juste a revoir au niveau du code
* DASH genre type double saut (haut-bas-droit-gauche ? ou diagonales ?)
  + Revoir pour le dash vers le haut
  + Par saut tu a 1 dash
  + Cooldown ?
  + Tape deux fois sur le bouton direction ?
* Saut avec durée de pression
* Attaque
  + 2 armes (cac et range)
    - Penser à équilibrage
  + Attaque haut-bas-droite-gauche
* Mécanique locale de gravité
  + Chaud gaziniere et froid frigo on garde c’est OK

Caméra :

* Zoomé sur le joueur
* Elle suit le joueur
* Elle peut prendre l’ensemble puis zoom ?
* Points rouge qui indique qu’il reste des ennemis et quand on a tout tué on a un son qui indique que l’item est disponible et on rajoute un indicateur pour trouver l’item.

Pour les boutons :

* 1 joystick
* 4 boutons

DICI 2 SEMAINES :

Robin : revoir les 3C au niveau du code

* La construction on verra plus tard , avoir une solution de secours

Ivan : compléter, rendre le code plus propre genre rajouter particuler, animation des enemies.

Mathis : Je continu le procédural / Level design

LP : faire les UI (vie, indicateur items etc)

Hicham ou Killian : chercher se renseigner pour trouver une palette tilemap qui colle au thème

Sarah : Menu (play, choix armes etc menu basique)

Chaimae : voir pour improve IA

* A voir pour faire du post processing/ shader ? Contouré ?