Projet Annuel - 3IDJV

ALPHONSINE Philippe & GEIGER Julien

KnockerZ’s TODO List

TODO list :

* Didactitiel Interactif
* Mode de jeu infini
* Deux tours distincts
* Menus, options, crédits
* Inscription, connexion, récupération de mot de passe et attente d’un autre joueur
* Gestion de la reconnexion sans synchronisation de partie (joueurs déjà présents, joueurs pouvant se reconnecter…)
* Plusieurs monstres avec des comportements variés
* Mode 1vs1
* Support de la pause : tant qu’un joueur est dans la pause (menus), la partie est arrêtée
* Support des formats d’écrans et de différentes résolutions
* Progression du joueur : Déblocage de niveau, de skins et d’avatars
* Boutique in-game : on peut acheter des objets durant la partie. Ils peuvent avoir des effets bénéfiques sur sa partie ou néfastes sur celle de l’adversaire.
* Outil 1 : Générateur de ruines
* Outil 2 : Destructeur de mesh (simulation de bombe)
* Fonctions :
  + Gestion de la porte
  + Création, vente, amélioration des tourelles
  + Programmation de missions de sabotage
  + Envoi de récolteurs
  + Achats et utilisation d’objets
* Intégration des sprites
* Intégration des modèles 3D
* Fonction de pillage
* Réglage des graphiques in-game
* Intégration du son et bruitages pendant la partie
* Feedbacks graphiques
* Synchronisation lors de la reconnexion
* Deuxième level