

# *Le concept*

*S'échapper du laboratoire en se frayant un chemin  
au travers de niveaux destructibles*

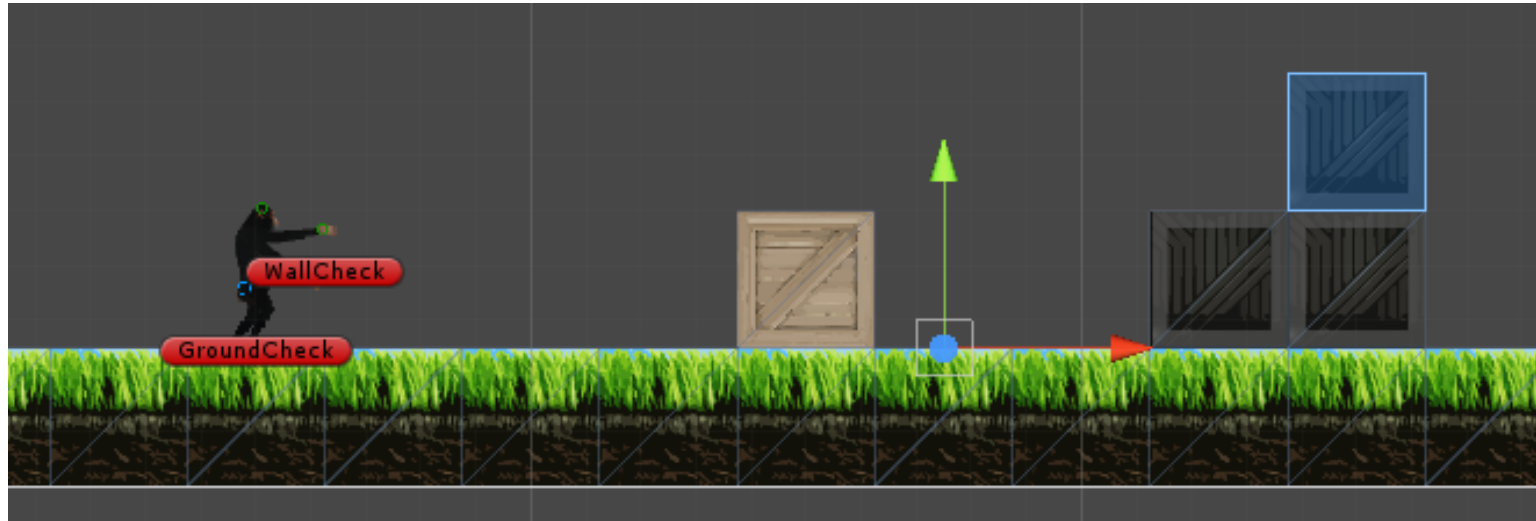
## *Mécaniques de jeu*

*(Puzzle-game/Platformer)*

*Destruction de blocs en tapotant l'écran  
Déplacement de case en case*



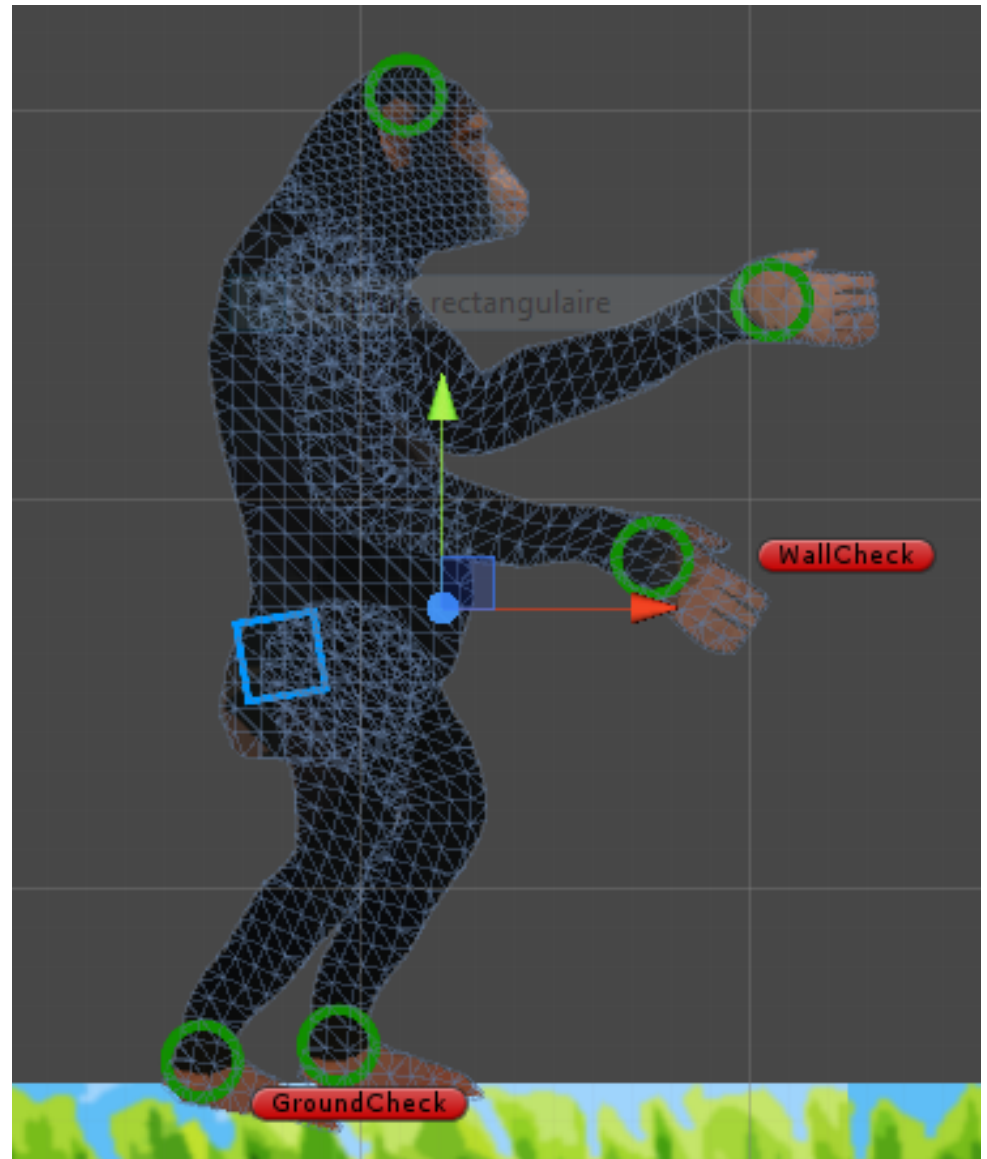
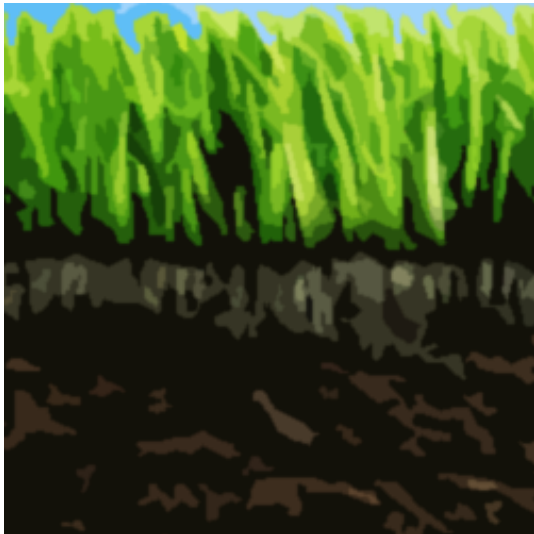
# *Méthode de production*



## *Structure du code*

- Utilisation d'un gamemanager regroupant les paramètres modifiables

# *Aspect Graphique*



# *Organisation du travail*

- Premiers objectifs :
  - Générer un niveau sous formes de cubes de façon automatique
  - Gérer les déplacements et les sauts par rapport aux cubes
  - Gérer l'interaction avec les cubes
- Charge de travail divisée en trois:
  - Graphismes/Animations
  - Scripts
  - Intégration

# *Ensuite...*

- Ajout d'interface utilisateur :
  - Création de menu
- Ajout de contenu :
  - nouvelles interactions : armes, types de blocs...
  - Nouveaux graphismes : laboratoire
- Créer un niveau complet avec un aspect puzzle-game plus présent