

Gold & Retriever

Robin Montes

Nicolas Saül

Caractéristiques :

- Jeu 2D
- 2 joueurs
- Ecran partagé
- Jouer à la manette

But du jeu :

Descendre dans un monde en 2D pour récupérer un objet dans un niveau pseudo-aléatoire (première phase) puis après récupération de l'objet, de l'eau/lave va monter sur le niveau, le joueur devra remonter rapidement jusqu'au début du niveau (deuxième phase)

Les niveau seront créés pseudo-aléatoirement, chaque niveau sera composé de "chunk" de taille fixe (25*25 block par exemple) qui seront assemblés aléatoirement et composeront le niveau. Par exemple un niveau sera composé de 9 chunk (3*3) avec une porte de début sur le chunk 1-1 et l'objet de fin sur le chunk 3-3

Le gameplay des deux joueurs sera asymétrique (les personnages auront des spécificités)