STARFIGHTER

milestones PLANNING

**Progression : 18%**

## Moteur de shooter 2D

* Inputs
* Gestion des résolutions d’affichage
* Affichage, chargement et déchargement des textures
* Animations
* Collisions

## Open-world (HUB et MULTI-SCROLLING)

* Hub : chargement et déchargement de niveaux
* Transitions niveau->hub / hub-niveau
* Reverse scrolling d’un niveau
* Feedback de choix de niveau et entrée dans le magasin

## Enemy clusterS

* Chargement d’un fichier .csv de cluster d’ennemi
* Spawn de clusters aléatoires
* Patterns de mouvement
* Boss

## Map stellaire (graphes orientés)

* Construction d’un graphe orienté
* Hub relié à la map stellaire

## Magasin (interface graphique) & HUD

* Interface d’équipement et de statistiques du joueur
* Interface d’achat dans un magasin
* Consultation de la map stellaire

### Hazard Break (SCORING ET BOSS)

* Scoring sur les ennemis, jauge de hazard, spawn d’un boss, hazard level des niveaux

### Loot system (R.G.N.)

* Définition des tableaux de loot
* Randomization des butins
* Stats randomizées
* Loot épiques

### Bullet patterns

* Patterns de bullets
* Tirs à tête chercheuse
* Tir concentré

#### SkinninG & FX

* Production graphique des assets
* Production des animations
* FX d’explosions et de tir

#### MUSIC & BPM BALLET

* Production des musiques
* Chorégraphie d’ennemis et de tirs synchronisés
* Bridage des événements en fonction du BPM ?

##### SCRIPT & STORY TELLING

* Character design and script writting
* Events

##### ONLINE CO-OP

* Network
* Co-op menu
* Co-op gameplay