**Idées**

**Exploration**

- Deux visions : chien et homme, permettent de révéler ce qu’y a autour d’eux. En dehors de leur visions et des balises, on ne verrait rien ou très peu de la carte ?

- Les balises (*hail Corentin*) : ce seraient des éléments qui serviraient de point de sauvegarde/respawn. En gros une balise est un consommable (1-time use) qui se place à un endroit donné, qui reste sur place et révèle la zone autour, en cercle. Quand le joueur perd, il respawn à la dernière balise qu’il a placée/check. On dit qu’une planète est considérée comme “full visitée” quand elle a X balisves/ des balises placées à certains endroits clés.

- Les balises s’obtiennent en tuant des robots (seulement certains types de robots?)

- Malus lié à l’utilisation des balises pour pas trop les spam quand c’est pas nécessaire ?

- Balises permettent de débloquer des trucs ?

**Combat**

- Le mec a une arme et est plutôt offensif du coup, le chien a un truc qui émet un shield permanent autour de lui et peut servir à protéger le mec aussi. Le shield a une certaine capacité (plus il absorbe de bullets, plus il vire au rouge ou un truc du genre) et quand le shield se casse le chien est ultra vulnérable (ou alors on considère que la vie du chien C’EST le shield : logique car si un chien se prend une balle IRL il meurt)

-> Est-ce que le chien aura moyen d’attaquer seul? avec des capacités ou sans ?

Minh : je propose que le chien ait des capacités d’attaque limités, mais existantes qui pourraient lui permettre de flank les ennemis par exemple

- Pas de consommables qui rendent des HP, à la place les persos ont une grosse regen de vie (seulement hors combat ? logiquement ouais)

- Les robots auraient 3 types d’armes : laser, balles et càc.

Les lasers seraient de longue portée mais avec de faible dégâts. Le tir est instantané (hitscan ?). Le chien pourra tanker les rayons laser avec son bouclier.

Les balles seront de courte porté, seront lentes et évitables mais feront + mal. Le chien pourra tanker trois quatre balles avant de devoir fuir ?

Le càc sera réservé aux élites et aux boss. Kiting requis ?

Le héros pourra utiliser ces 3 types d’armes ? Pas de balles et d’énergie ?

**Histoire/Univers**

- Ca se passe dans un futur très lointain par rapport à ajd. Le mec découvre que c’est une ancienne civilisation extraterrestre qui a amené les chiens sur Terre et que cette civilisation considérait les chiens comme une race mythique / des divinités. Il décide de suivre les traces de cette civilisation (pourquoi déjà ?) accompagné de son chien.

- Le chien a une espèce de 6e sens qui lui permet de détecter les traces de la civilisation, ou qqchose.

- Dans leurs périples, ils rencontrent des robots hostiles (les ennemis de base) qui veulent exterminer tous les chiens.

- Au fil de la progression ils tombent sur des indices sur la provenance de la civilisation (parfois de vrais indices, parfois des pièges). Les indices sont dans des structures random (grottes/ruines) ou tirées des Boss Robots, sous la forme de coordonnées ou qqchose. que le chien sentirait ?

- La dernière planète (la planète désert?) est celle où vivait la civilisation. A la fin le mec et le chien tombent sur un temple chien et y trouvent les réponses à toutes leurs questions ? On y découvre notamment que les robots étaient au départ créés par la civilisation (pour ?) mais qu’un jour, un mec véner a saboté le process de création des robots pour les rendre super hostiles envers les chiens.

- Dans le jeu y’aurait 5 planètes en tout, avec chacune son climat/écosystème et ses spécificités (ex : gravité différente qui feraient que les armes à feu normales seront +- efficaces… ce genre de choses).

-Chaque planète a une map immense (10000x10000 px?) qui sera divisée en plusieurs zones de difficulté différente

- Une planète désert, une planète de glace, une planète avec de la brume mobile qui cache temporairement des trucs, une avec de la lave,..

- Une planète (supposément la première) chill un peu tutorial avec de la verdure, des rivières dans lesquelles nos déplacements sont ralentis, des forêts dans lesquelles on pourrait se cacher, des collines sur lesquelles on aurait des avantages dans les combats à distance, des rochers,.... ce genre de choses.

- Une planète (vers la fin) où il ferait très sombre en permanence et on verrait que dalle -> Le shield du chien sert de source principale de lumière (le mec en a une aussi mais + petite)

- Entre chaque planète : une scène dans le vaisseau et dialogue entre le mec et le chien. Pendant le dialogue on a une vue de dos des 2 personnages, à l’intérieur du cockpit et on voit les étoiles défiler (mode HYPERESPACE). On voit (et entend) aussi la radio qui tourne en fond

*Petite idée de Morgan :* On fait une loop d’étoiles qui défilent, et pour chaque planète, une séquence d’étoiles qui défilent de plus en plus lentement jusqu’à dévoiler la planète (pour finir la cinématique) Illustration : <https://imgur.com/gallery/MYJsw>

<https://youtu.be/2sCvIkNRV1o?t=1m>

- Une planète (supposément la première) chill un peu tutorial avec de la verdure, des rivières dans lesquelles nos déplacements sont ralentis, des forêts dans lesquelles on pourrait se cacher, des collines sur lesquelles on aurait des avantages dans les combats à distance, des rochers,.... ce genre de choses.

- Une planète (vers la fin) où il ferait très sombre en permanence et on verrait que dalle -> Le shield du chien sert de source principale de lumière (le mec en a une aussi mais + petite)

- Entre chaque planète : une scène dans le vaisseau et dialogue entre le mec et le chien. Pendant le dialogue on a une vue de dos des 2 personnages, à l’intérieur du cockpit et on voit les étoiles défiler (mode HYPERESPACE). On voit (et entend) aussi la radio qui tourne en fond

On fait une loop d’étoiles qui défilent, et pour chaque planète, une séquence d’étoiles qui défilent de plus en plus lentement jusqu’à dévoiler la planète (pour finir la cinématique) Illustration :

<https://imgur.com/gallery/MYJsw>

<https://youtu.be/2sCvIkNRV1o?t=1m>

Cockpit : <https://images.propstore.com/68187.jpg>

<https://vimeo.com/223456408>

Notes bail

Le chien suit toujours l’homme jusqu’à ce qu’on lui donne un ordre

On peut sélectionner l’un des 5 sorts peut importe le perso sélectionné

Les 5 compétences sont actives tlt

Pathfinding chien seulement hors combat