JOUEUR : voleur (par nécessité) => agile

Tente de voler une potion au sorcier pour la revendre (=> niveau infiltration <=> tutoriel mouvement de base / plateforme) => se fait attrapé en sortant, pris en embuscade => quitte ou double, le joueur boit la potion

=> blackout, réveil au fond du puit. Le sorcier l'a jeté au fond du puit par précaution, mais le joueur pense qu'il l'a jeté à cause du vol (=> sorcier identifié comme méchant par le joueur)

--------- LORE ---------

MONDE : médiéval avec magie, sorciers acceptés (un par royaume

SORCIER : apparence méchant mais au final fait juste son job

BLOB DE BASE : Cube de slime, les angles arrondis, glisse sur le sol en laissant une trace sur le sol

Nés de l'accumulation, ruissèlement de toutes les potions jetées par le sorcier. Les briques sortent du mur => deviennent des slimes humanisés de façon plus ou moins difforme

ENVIRONEMENT DES NIVEAUX : puit avec pièces en affleurement (ou non)

--------- GAMEPLAY ---------

TUTO BASIQUE = séquence de vol

MOUVEMENT DE BASES = zqsd + saut + tir principal, tir secondaire

Système d'amélioration ? amélioration définitive ? inventaire ?

EVOLUTION :

TIR PRINCIPAL : dédoublement => dédoublement + stun => =>

=> fige, anti gravité

TIR SECONDAIRE :

PAS D’INVENTAIRE : CHOIX DU POUVOIR "DEFINITIF" / EVOLUTIF

ENNEMIS :

\_ blob de base qui vont vers le joueur dès qu'il est dans leur champ de vision : dégât au contact, dédoublement

\_ blob rapide

\_ blob rebondissant

\_ gros blob

\_ blob plus intelligent ?

\_ blob marchant sur les murs ?

\_ blob pattern

\_ blob intelligent (qui suit le joueur meme si hors champ de vision)

\_ blob explosif

\_ boss sorcier : boules de feu, armor shield, téléportation

\_ le tuer ? le pousser dans une piscine de blob ? remplir la pièce de blob jusqu'à ce que ça atteigne le sorcier ? ou s'enfuir en bloquant son chemin ?

\_ Némésis :

GAMEOVER : \_ par prise de dégâts aux blobs

\_ fail de plateforme => chute infinie

\_ nemesis

--------- LEVEL CONCEPT ---------

--------- UI ---------

Réticule discret

--------- USP KSP CCC ---------

USP : Croisement puzzle, survival avec narration

KSP : \_ Puzzles médiévaux

\_ Puzzles basés sur la physique

Camera : FPS

Controller : clavier souris (éventuellement manette)

Character : cf JOUEUR

--------- idées en vrac ---------

Touche pour tourner la caméra "à la arma"

Ennemi qui va vite

Grenade decoy pour attirer les ennemis

Grenade / flash de lumière pour les éloigner

Zone de gravité

Embranchement différent en fonction des pouvoirs choisis

Ambiance sonore ?

Ennemis rebondissant

Mise en scène monter blob géant

Interaction entre différents ennemis + input joueur