

# Brainstorming : Game Design

Benoît, Rémi, Thomas, Gaël, Émilien

09/03/2016

## Table des matières

<b>1 Mécaniques de jeu</b>	<b>1</b>
Limitation du nombre de lasers . . . . .	1
Bouclier . . . . .	1
Système d'alliance et coop . . . . .	1
Tirs alternatifs (?) . . . . .	2
<b>2 Terrain et blocs d'environnement</b>	<b>2</b>
<b>3 Divers types de blocs</b>	<b>2</b>
Téléporteurs . . . . .	2
Pulse . . . . .	2
Diffraction . . . . .	2
Hide & Seek . . . . .	2
Killer . . . . .	2
Freeze . . . . .	2
Ice . . . . .	2

## 1 Mécaniques de jeu

### Limitation du nombre de laser

Possibilités évoquées :

- Nombre limité de munitions + drops fréquents
- Nombre maximum de lasers présents par joueur sur le terrain

#### Solution retenue

⇒ Limitation de la fréquence de tir + rechargements auto + drops bonus

### Bouclier

Possibilités évoquées :

- Activation pour une certaine durée fixe avec un recovery

#### Solution retenue

⇒ Jauge globale avec activation par gachette et (et potentielles recharges de bouclier)

### Système d'alliance et coop

#### Solution retenue

⇒ Choix dans le menu pour un potentiel mode coop et team fixes + team avec friendly fire et trahison à la discrétion des joueurs en mode normal

## Tirs alternatifs (?)

Encore en débat, on a évoqué :

- Tir explosif (sur input du joueur)
- Tir perforant

## 2 Terrain et blocs d'environnement

Idées de blocs présents dans l'environnement :

- Blocs fixes dans le décor
- Blocs qui bougent
- Blocs avec lesquels on interagit.

## 3 Divers types de blocs

### *Téléporteurs*

Définies par paires. Quand un joueur satisfait un critère de proximité avec un téléporteur, il est téléporté sur l'autre bloc  $\Rightarrow$  **gérer les problèmes de collision entre joueur et de gestion de téléporteurs**. Idées : donner des états *activated* et *deactivated* au téléporteur qui vont dépendre de sa collision avec un cube joueur et qui le verrouillent.

### *Pulse*

Explose au bout de 6 tirs reçus

### *Diffraction*

Bloc qui diffracte un tir selon des directions prédéfinies

### *Hide & Seek*

Bloc dans lequel on pourrait éventuellement se cacher

### *Killer*

Inflige des dégâts aux joueurs sur contact

### *Freeze*

Diminue la vitesse des cubes joueurs ou des cubes laser

### *Ice*

Glisse sur contact d'un laser