

Planification Mini-jeu

Sorcier

Slimes

Camera

Musique

GestionnaireUI

Combat

Combat

Contrôle

Adaptation

Informen le jouer

MVP | 16

Le sorcier se déplace librement dans l'environnement de jeu. Cela lui permet d'explorer le niveau, d'éviter les ennemis et de se positionner stratégiquement pour attaquer ou ramasser des objets.

Les Slimes se déplacent lentement sur l'axe X dans la direction du joueur. Leur comportement les rend prévisibles, mais leur nombre peut rapidement représenter une menace.

Le système de caméra suivra automatiquement les déplacements du joueur sur l'axe X. Cela permet de dynamiser l'expérience de jeu en gardant constamment le joueur visible et au centre de l'action.

Les musiques s'alternent en fonction des événements qui surviennent dans le jeu. Cela permet de créer une ambiance dynamique et immersive.

Le GestionnaireUI est responsable d'afficher en temps réel la quantité de vie restante du sorcier. Cela permet au joueur de prendre des décisions stratégiques et d'ajuster son style de jeu en fonction de l'état de santé de son personnage.

Le sorcier peut lancer des attaques magiques à distance. Ces attaques permettent de neutraliser les ennemis et de progresser dans le jeu.

Lorsqu'un Slime lance sa morve sur le sorcier, il inflige lui des dégâts. Cette attaque incite le joueur à garder ses distances.

+

+

Le sorcier ramasse des bonus dans le niveau. Ces bonus augmentent son score et encouragent le joueur à explorer l'environnement.

Lorsqu'ils sont touchés par les attaques du sorcier, les Slimes perdent de la vie jusqu'à être éliminés. Cela encourage le joueur à les cibler efficacement.

Le sorcier peut collecter des atouts spéciaux qui renforcent ses attaques. Cela lui permet de vaincre plus facilement les ennemis puissants et d'adapter sa stratégie de combat.

Les Slimes apparaissent en vagues successives. Cette mécanique augmente progressivement la difficulté et pousse le joueur à maintenir un bon rythme de jeu.

Lorsque le sorcier est touché par une attaque ennemie ou un piège, il subit des dégâts. Cela réduit sa barre de vie et pousse le joueur à faire preuve de prudence et de réactivité.

Chaque Slime affiche sa barre de vie. Cela permet au joueur de savoir lesquels sont proches d'être vaincus et de prioriser ses cibles.

+

Le GestionnaireUI est responsable d'afficher la quantité de vie restante de chaque Slime à l'écran. Cela permet au joueur d'évaluer l'état de ses ennemis en temps réel et d'adapter ses choix tactiques en conséquence.

Le GestionnaireUI est chargé d'afficher le score du joueur en temps réel. Cela permet au joueur de suivre sa progression au cours de la partie et de rester engagé dans le jeu.

Le GestionnaireUI est responsable d'afficher le type d'attaque actuellement utilisé par le joueur. Cette information permet au joueur de mieux contrôler ses actions et d'adapter ses décisions en fonction du contexte du combat.

+

+

Backlog | 0

+

+

+

+

+