

Effets de Juiciness / Game Feel

Finisher :

- ☒ effet ralenti / freeze frame
- son de ralenti (time warp) ?
- ☒ gros camera shake
- grosses particules visuelles qui partent de l'ennemi
- ☒ trail qui part du player

Attaque griffes :

- ☒ griffes VFX (3-4 slashes) (voir vidéo dans fx-art-etc)
- ☒ minuscule caméra shake à chaque attaque qui touche un ennemi (Carmilla Ravenswatch) (Curse of the dead gods)
- particules (de sang possiblement) qui partent de l'ennemi à chaque hit (Dark Souls / Sekiro)
- ☒ résistance/ralentissage de la vitesse du player (pour ressentir l'impact/feel du coup) ?? (checker Hades)
- hit frame / ennemi tout blanc et freeze quand il se fait taper
- ☒ ennemi qui recule un tout petit peu quand il se fait taper ??

Dash :

- aura autour joueur
- ☒ Effet de trail derrière lui / speedlines
- nuage de poussière au départ ?

Push :

- Nuage de poussière à la pos de l'ennemi si touché
- Petit Trail quand l'ennemi est poussé
- hit frame / ennemi tout blanc et freeze
- ☒ "halo" à chaque push (même si aucun ennemi touché) (ref : attaque ptizètre rayman)

Marche :

- Mini effet de poussière quand on marche ?

Player se prend un coup :

- ☒ Bordure de l'écran qui devient rouge
- hit/freeze frame
- ☒ player tout blanc et freeze

Quand player dans le sang :

- ☒ particules de sang qui frétilent à ses pieds ?
- Aura / lignes fines qui tournent autour du joueur
- ☒ Si ça le soigne (pas full vie) :

- ☒ Aura rose autour du player qui du bas vers le haut (comme l'actuelle aura avec possiblement mix de l'aura heal dans les prefabs)

Quand ennemi dans le sang :

- particules de sang qui frétille à ses pieds ?

Flammes :

- ☒ Voir vidéo dans fx-art

Autel :

- ☒ Vibration ou autre + particules quand l'autel s'active

Ennemis

Molotov :

- Zone de molotov
 - ☒ Anneau qui représente la limite + cercle qui part du milieu et grandit jusqu'à la limite. Quand la limite est atteinte l'attaque est déclenchée
 - ☒ Anneau contour + cercle de couleur + flammes partout dans l'anneau



Chevalier :

- Dash
 - Même principe que celui du player
- Préparation pour le dash
 - Particules d'échauffement (fumée qui part de lui par ex) (voir thief clash royale)
 - Petit clignotement lumineux (sparkle ?) quand le dash est prêt, avant de dash
 - "Pulse" rapide (grossis et rapetisse)
 - ☒ Jauge au sol qui se remplit

Invocateur :

- Hit : peut-être différent des autres ennemis vu qu'il ne perd pas de sang
- Invocation d'ennemi :
 - Halo à l'endroit d'invocation + marquages au sol (genre symboles occultes) (voir Hades)

Pyro :

- Explosion de mort :
 - Grosse boule qui part du centre, avec feu et fumée (classique explosion)