

Introduction : Le personnage est un voleur qui doit voler un diamant dans différents niveaux.

Genre : Jeu de plateforme side scroller

Inspiration : Celeste

Mécanismes de bases du jeu :

- Héro : Le héro peut bouger à gauche, à droite et sauter.
- Grappin : Mécanique principal du jeu, il pourra tirer un grappin et se rétracter avec. Il pourra être utiliser pour se déplacer verticalement ou se balancer.
- Ennemis :
 - Policiers : Ce seront des ennemis avec différents patterns et ne devra pas se faire repérer par eux.
 - Caméras : Ils y aura des caméras dans le niveau qui auront un champ de vision dans lequel le joueur ne devra pas rester trop longtemps.
- Implémenter un mécanique pour détruire ou assommer les ennemis ? (Pas encore d'idée)
- Contrôles :
 - QD : pour les mouvements gauche/droite
 - S : pour s'accroupir
 - Space : sauter
 - Shift : Tirer le grappin/ Retirer le grappin
 - Ctrl : Rétracter le grappin
- Checklist : Peut évoluer
 - Créer le menu principal.
 - Héro (art, mouvement).
 - Implémenter le système de grappin.
 - Niveau 1 : sans ennemis
 - Musique
 - Niveau 2 avec des ennemis
 - Optionnel : Implémenter un timer pour mesurer son temps

Pièges