**Design préliminaire**

**Par : Samuel Masson et Samuel Bérubé**

**1- Quel est le design de votre jeu? Quel sont les objectifs du joueur?**

Le joueur se fait engager dans une mine et il doit récolter des pierres précieuses. Cependant, l’employeur est pressé et il attribue une prime selon le temps de la récolte. Il doit donc récolter les pierres le plus rapidement possible. Attention, on raconte que la mine habite des monstres de pierre, mais ce ne sont que des légendes, de toutes façons.

SPOILER: Il y aura des monstres que le joueur pourra éliminer avec un coup de pioche.

**2- Décrivez en gros les assets que vous allez utiliser**

Animations des personnages (joueur/ennemis) ainsi que des collectibles (qui brillent un peu).

Assets:

* Animations des Golems
* Animations du joueur
* Animation des collectibles

**3- Comment fonctionneront vos plateformes? (Ex : il peut y avoir des blocs qui nuisent à la progression horizontale… ou non, collisions au-dessus du joueur ou non (les deux)? Collisions irrégulières (pentes?)**

Nos plateformes vont être strictement statiques. Il y aura des collisions au-dessus et sous le joueur, car le sol est de roc. Des écroulements ou des murs à driller pourraient être ajoutés, mais nous n'accordrons pas de priorité à ces mécaniques-ci.

**4- Quels seront vos ennemis (minimum 3)? Décrivez-les.**

Golem Ruby (rouge)

Golem Saphir (bleu)

Golem Émeraude (vert)

**5- Quel est la manœuvre particulière d’un de vos ennemis.**

Quand le Golem Ruby mange une pierre précieuse, il fait 2 mini copies de lui-même. Les petits grandiront lorsqu’ils mangeront une pierre à leur tour.

**6-Comment seront utilisées vos fabriques?**

Une Fabrique pour la création de golems.

Une autre pour la création des pierres précieuses (collectibles).

**7- Comment utiliserez-vous le flyweight?**Nous enverrons les textures en référence par des pointeurs aux fabriques statiques ou aux constructeurs..

**8- Décrivez votre système de score.**

Le Score est la paye du joueur qui varient selon le nombre de pierres précieuses collectés et le temps de de complétion du niveau.

**9- Tout autre détail pertinent (comment vaincre les ennemis, autres fonctionnalités non-couvertes précédemment)**

Le joueur peut tuer les golems d’un coup de pioche. Quand les golems touchent le joueur, ils mangent quelques pierres précieuses du joueur. Par contre, si le joueur ne possède pas de pierres précieuses et entre en contact avec le golem, celui-ci MANGE LE JOUEUR.