Projet Zelda-Like :

**Contraintes :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| General | Fonctionnalités | Graphismes |
| Jouable manette | Ennemies  Blesser joueur  +  Disparition par action  +  Loot | 1 Personnage principal |
| GitHub | Objet  Loot environnemental  +  Affecte inventaire/PV/Argent  +  2 unclock une capacité | 2 Ennemies |
| 800x600 | Unlockable door  Item  +  action Enigme/Boss/others | 1 FX |
|  | Un lieu en SIDE-SCROLLING | 2 Animations par personages |
|  | Un changement de scène entre deux lieux | 1 décors  Sol  +  5éléments |
|  |  | Items |
|  |  | Inventaire |
|  |  | Sprite sheets |
|  |  | Interface |

**Idées :**

* Capacité : HOLD ATTACK + Animation -> Il tient son épée rangée, et la relâche d’un coup
* Capacité : Parry
* Ennemies : Zombies
* Survival
* Items : FOOD + WATER
* Si mort -> transformation en zombies -> doit tuer des survivants
* Unlockable door -> Abris (style fallout?)
* Capacité : Tirer -> Tirer avec une arme
* Fusil : Tirer
* Invocateur
* Scène 1 :
* Mini tuto
* Ennemies
* Personnage prise de contrôle
* Plage bord de mer
* Eau sacré -> dégâts aux ennemies
* Personnage principal -> Moonlighter - Like

**Questions:**

-Collisions (hitbox vertical)

**Idée finale :**

Le joueur se réveil dans une grande maison, il se rend compte très vite qu’il n’est pas seul. Il devra se défendre durant la nuit entière dans la maison. Il devra bloquer les entrées, trouver un moyen d’appeler à l’aide, et l’heure venu sortir.

Il affrontera une horde de zombies

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| General | Mécaniques | Graphismes |
| Le joueur est équipé de différents objets, allant d’arme à outils, conférents tous une capacité pour le joueur | Batte de baseball :  Attaquer (2 à 10pv) | Batte de baseball  +  FX « coup » |
| Il affrontera une horde de Morts-vivants | Ennemies :  Zombi -> 10pv Loot : tissus | Zombie (fait) |
| Porte de la maison, il devra trouver des clés de certaines pièces | Unlockable door  Item  +  Action Enigme/Boss/others |  |
| Certains lieux (couloirs) seront en caméra défilé | Un lieu en SIDE-SCROLLING |  |
| Des objets seront récupérables dans l’environnement | Clés  +  Armes  +  Outils | Items |
|  |  | Inventaire |
|  |  | Sprite sheets |
|  |  | Interface |
|  |  |  |