Roguelike du pauvre

Sidescroller, ressorts permettent de changer de niveau (style donjon médiéval : hauteur).

Ressort :

Item pour se warp dans le niveau ou se warp dans tout le donjon soit pour **passer au niveau d’après (visuel).**

Antigravité :

Activable / We need to go Deeper ! (Isaac).

Niveau à l’envers, besoin d’activer un bouton pour repasser en gravité normale.

Points :

Récolter des consommables + taper des méchants.

Idée d’arbre de compétences :

A la World of Light.

Achat de compétences avec son score.

Perte de score quand on prend des dégâts.

Choix entre :

Continuer de jouer avec de meilleures compétences : aller plus loin dans le jeu.

Ou submit son score, fin du jeu + perte de compétences.

A chaque fin de run, score réinitialisé.

Jeu de couleur : vieux style gameboy, Dove Nitrome.

16 bits terne, Castlevania – Dawn of Sorrow / Maldita Castilla.

* Gris, noir, rouge, doré, marron.

Personnage :

Un iencli avec une prophétie.

Temps :

Si le boss est tué avant la fin du timer de 3min, on attend dans la salle.

Design :

Un niveau avec gravité inversée, il faut appuyer sur un bouton pour repasser en normal.

Un niveau friendly où tout le monde te parle, tu dois acheter des écouteurs (change la musique si on a le temps) pour le passer rapidement.

Premier niveau : tutoriel avec explications collées au sol.

Au bout des 3 minutes, fin du monde.

Boss :

Gros poulpe alien du futur

Un mec du futur

Le vieux du tuto

Animation en pixels art 32x32

Noir : 282321

Gris : B7B7B7

Rouge : BC2F2F

Doré : FBD907

Marron : 94582C

Personnage principal (toujours avec une épée) :

Design

Cheveux noir (coupe edgy)

Bandeau un peu long autour du cou rouge (facultatif)

Bottes marron

A l’arrêt (de haut en bas, respiration ?)

Déplacement

Course

Marche

Saut

Attaque (le joueur n’avance pas)

Coup vers l’avant (ligne droite)

Gros coup du haut vers le bas

Prise de dégâts (éventuellement + version du sprite de base qui clignote)

Ennemis :

Slime (Tom)

Déplacement (saut vers l’avant)

Mort

Chauve-souris (Tom)

Déplacement (vol vers l’avant)

Mort

Décors :

Bar

Table

Homme + femme au bar (assis)

A l’arrêt (de haut en bas, respiration)

Ressort (Tom)

Détente

Pièces (Tom)

Tourne sur elle-même

Epée

Environnement

Briques

Neuves

Craquelées

Fond (Briques en plus sombres)

Piques

Plateforme (brique fine ou bois)

Le vieux (Tutorial + boss) :

A l’arrêt (de haut en bas, respiration)

A genoux (strike)