

## **GAME CONCEPT :**

Titre prov : Rush UP!

Genre: platformer/runner en FP

Thème: VITESSE

Support: PC

## **Roles:**

Lead GD: Lucas

Lead LD: Charles

Lead prod: Matthias

Lead tech: Mathieu

Lead QA: Thomas

## **L'univers/Pitch :**

Une tour (?) type futuriste, cubique, épurée avec un boss final tout en haut (ou au bout du level) et ses sbires qui nous barrent l'ascension. Votre but est d'atteindre le sommet de la tour en faisant étalage de votre agilité. Traversez les étages à toute vitesse et tentez d'améliorer votre score en chargeant vos ennemis !

## **Actions récurrentes :**

Courir

Sauter

Glisser

Wall Run

Attaquer : homing attack/grappling hook

## **Boucles de jeu :**

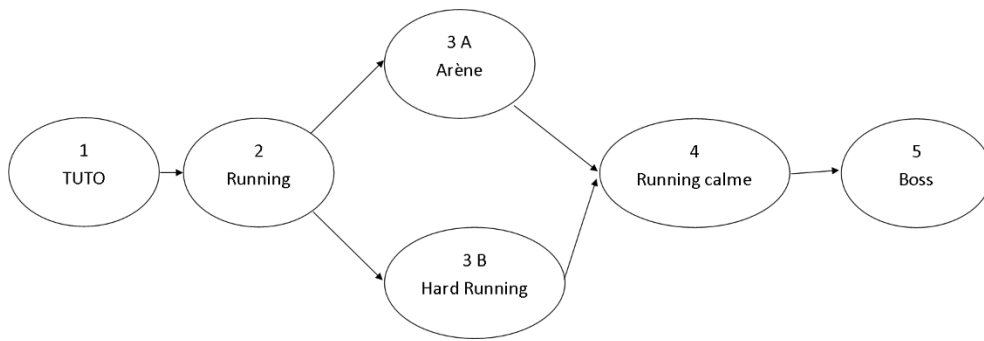
Lvl : clear un étage de la tour

Phase de running pur : couloirs

Arènes : plus d'ennemis, plus de combat

Boss : défi de platforming, arène circulaire

### Structure de level envisagée pour la démo :



Entre chaque phase on passe un checkpoint.

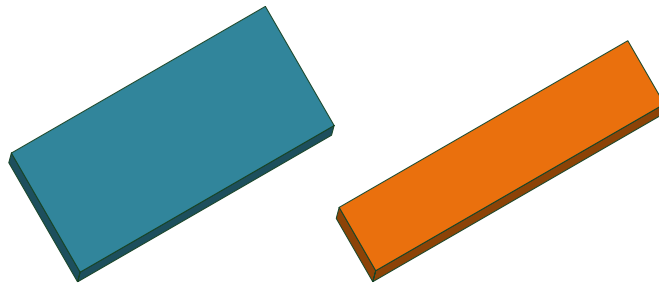
### Elements du LD :

- Ennemis :
  - Tourelles : ennemis volumineux, qui attaquent les joueur à distance avec des projectiles
  - Visent le joueur à l'instant T
  - 4 Types , en fonction de la cadence de tir et de s'ils se déplacent ou non :

Ennemis fixes/cadence normale	Ennemis amovibles/cadence normale
Ennemis fixes/cadence rapide	Ennemis amovibles/cadence rapide

Les tuer confère un bonus de vitesse, le selon le type d'ennemi le bonus est plus ou moins important.

- Plateformes :
  - Elles peuvent être plus ou moins fines selon la phase dans laquelle on évolue : en « Hard Running », les plateformes sont plus fines.



- Elles peuvent être:
  - Horizontales
  - Verticales: murs
  - Des obstacles: poutres
  - En pente
- Elles sont composées de blocs

## **Mécaniques :**

### **- Attaque:**

- Lorsqu'il est à portée d'un ennemi, le joueur peut effectuer une homing attack :
  - Il est transporté à l'emplacement de l'ennemi
  - Il détruit l'ennemi

### **-Règles de déplacement:**

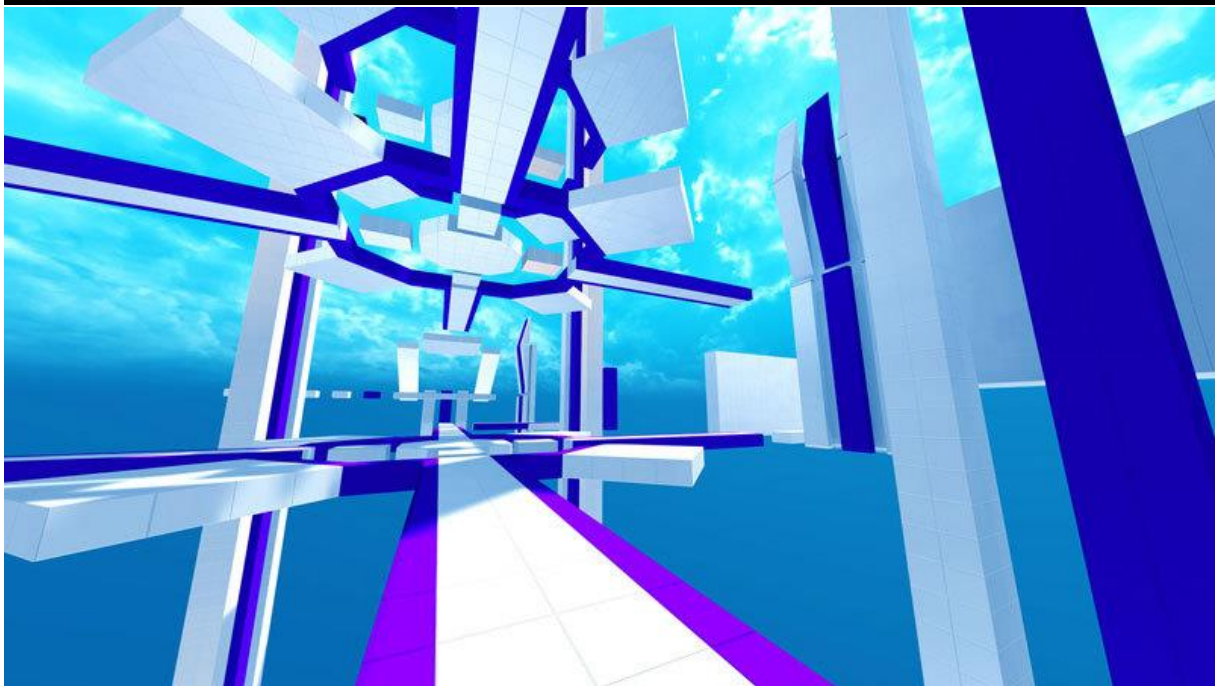
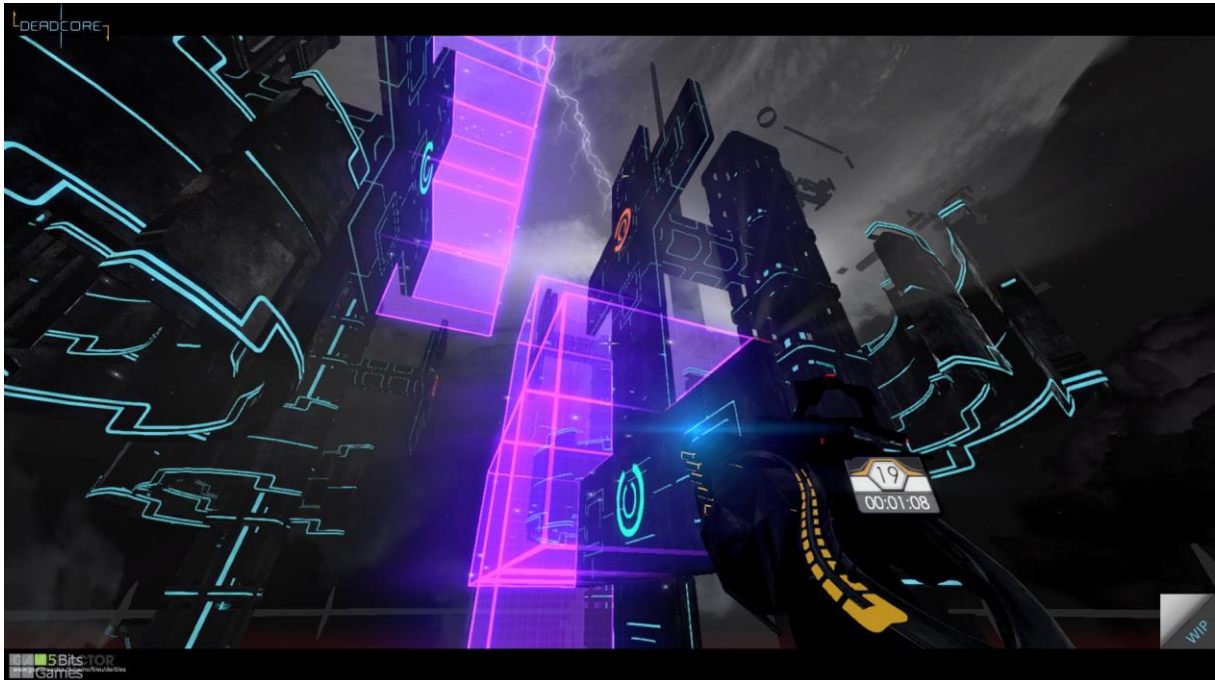
- Vitesse du Player:
  - Il y a deux ressources différentes:
    - La vitesse de base, qui augmente tant que le joueur appuie sur la touche « avancer », en partant de la valeur 10 jusqu'à atteindre un max. (à définir).
    - La vitesse bonus, qui augmente lorsque le joueur tue un ennemi
      - Lorsque l'on tue un ennemi, la valeur de la vitesse bonus augmente d'1 unité
      - Lorsque l'on prend du dégât d'un projectile, la valeur de la vitesse bonus diminue également de 1 unité
      - La valeur bonus diminue également si le joueur arrête
  - La somme de ces deux ressources correspond à la vitesse du player
  - Lorsque le player meurt, il repart avec la vitesse de base et la vitesse bonus à 0.
- Les sauts :
  - Leur hauteur dépend de la durée de l'input du joueur :
    - Pression simple = saut court
    - Pression prolongée = saut plus haut et long
  - La vitesse du player influe sur la longueur des sauts
  - L'air control est présent mais limité
  - Avec le bon timing, enchaîner les sauts permet d'augmenter sa vitesse de base
- Le parkour :
  - Wall Run : lorsqu'il est à proximité d'un mur, le joueur peut appuyer sur la touche de saut pour courir
  - Wall Jump : pendant un Wall Run, le joueur peut sauter d'un mur en ré-appuyant sur la touche de saut
  - Slide : le joueur peut se baisser pour slider :
    - Sous les obstacles (poutres)
    - Le long des plateformes inclinées

### **-Mécaniques en StandBy :**

- Le slide pourrait procurer de l'accélération supplémentaire
- Système de Parry envisagé : le joueur attaque les projectiles, même effet qu'une homing attaque sur un ennemi

### Esthétique :

Esthétique épurée et futuriste, à base de forme géométriques simples et de lumières colorées.



Pour ce qui est de l'ambiance sonore, on part sur du son rapide et rythmé, voir le discord.

### Game Feel :

- Pas de Headbobbing, ni de shaky cam
- FOV à définir
- Son pour le déplacement, mais légers