

CAVES INVADER

Game Design Document



22/02/2024



2 / 22

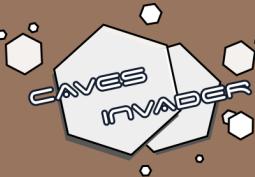




Sommaire

I. Game overview	p. 3
Pitch	p. 3
Unique Selling Point	p. 3
Scenario	p. 4
Univers	p. 4
IV. Game Play	p. 5
Déplacements	p. 5
Tirs	p. 5
Objets	p. 7
Ennemis	p. 8
Boss	p. 9
Vie	p. 9
V. Commandes	p. 10
VI. Direction Artistique	p. 11
Screen	p. 11
Menus	p. 12
Fake Screen	p. 13
HUD	p. 13
VII. Assets	p. 14
Joueur	p. 14
Ennemis	p. 15
Boss	p. 18
Environnement	p. 19
HUD	p. 20
VIII. Credits et References	p. 21





Game Overview

Nom : Caves Invader

Type : Space Shooter, Action

Vue : Profile

Caméra : Suivi Latéral

Nombre de joueur : 1-2



Langue :



Public vise : Amateur de jeu d'action



PEGI vise :

Plateforme :



Controle :



Developpement :



Pitch :

Un chasseur en quête d'aventure part explorer les confins des profondeurs.

Durant cette missions, il se retrouvera dans le nid de terrible insectes, prêts à tout pour le tuer.

Unique Selling Point :

Possibilité d'utiliser jusqu'à 4 tirs différents, chacun avec leurs propriétés unique permettant au joueur de se sortir d'une situation de plusieurs manières différentes.



Game Overview

Scenario

Vous êtes un chasseur en quête de nouveaux monstres à tuer.

Vous avez pour objectif de vous rendre dans des failles de planètes telluriques ou d'astéroïde afin de neutraliser ce qui essaie d'en sortir.

Vous tombez enfin sur une faille qui vous donne du fil à étordre et qui n'en finit pas, votre but, l'explorer le plus loin possible pour en découvrir tous ses secrets.

Univers

Le jeu se passe dans un univers caverneux où l'on voit la profondeur des grottes dans le fond.

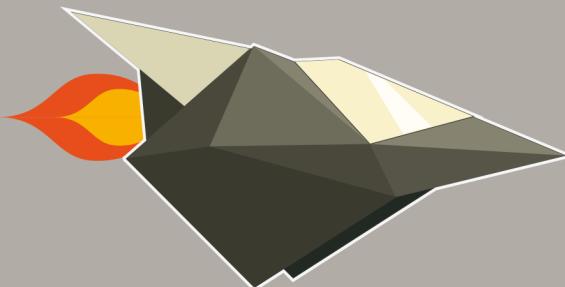
Des parois rocheuses ainsi que des rochers défileront au premier plan tandis que l'arrière nous suivra de loin dans une légère parallaxe.



Game Play

déplacement :

Le joueur peut se déplacer horizontalement comme verticalement sur le terrain de jeu.



Pendant la partie, le joueur peut utiliser 4 tirs différents :

- 1e tir principale :



Tir une balle d'énergie, peut-être maintenus pour faire un tire chargé qui fait plusieurs dégâts et a une plus grande hit box.

Ce tir peut également être multiplié en trouvant l'objet durant la partie, ce qui lui permettra d'avoir jusqu'à 3 tirs en même temps.

Ne nécessite pas de munitions et peut-être utilisés en continu.

- 1e laser :



Inflige de gros dégâts en continu pendant 2.5 secondes, si un ennemi est tué, la longueur du laser est modifiée en fonction de ce qu'il peut toucher.

Si aucun ennemi n'est touché, le laser atteindra le bord droit de l'écran au maximum.

Pendant l'utilisation du laser, le joueur se déplace 30 % moins vite.

Une fois utilisé, le joueur doit attendre au minimum 15 secondes avant de pouvoir le tirer à nouveau.



Game Play

- les mines explosives :



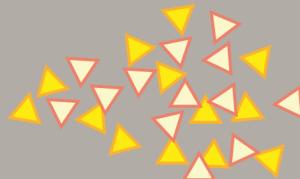
Les mines explosives permettent d'infliger de gros dégâts instantanément et sur une zone moyenne.

Quand un joueur lance sa mine, celle-ci se déplace lentement vers le côté droit de l'écran jusqu'à rencontrer soit un ennemi, soit le bord droit de l'écran lui-même.

Au début d'une partie, le joueur en possède 1, et c'est également le maximum de mines que peut avoir un joueur en même temps.

Pour obtenir à nouveau une mine, il faut arriver à tuer 15 ennemis d'affilée et sans prendre le moindre dégât.

- le lance-flamme :



Le lance-flamme est l'arme parfaite dans les situations tendues, il permet d'infliger des dégâts légers mais sur une large zone et en continu, très utile contre les troupes d'ennemis légères.

Au début d'une partie, un joueur commence avec la moitié de sa jauge remplie, celle-ci se consomme à mesure que l'on continue à tirer avec le lance-flamme.

Des objets lâchés par les ennemis vaincus permettent de la recharger.

Quand le joueur se fait touché, ce dernier devient brièvement invincible pendant 3 secondes. Ceci est valable pour les 2 joueurs.



Game Play

Objets :

Durant la partie, le joueur peut ramasser différents collectibles qui auront un impacte ou non sur le Game Play :



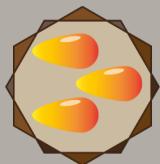
Vie / Cœur :

Permet au joueur qui le ramasse de regagner 1 point de vie.



Bouclier :

Permet au joueur qui le ramasse d'être protéger contre le prochain dégât subi.



Tir + :

Permet au joueur qui le ramasse de gagner 1 tir principal supplémentaire, et pour un maximum de 3 pour chaque joueur.



Coup Critique :

Permet à tous les joueurs d'infliger des dégâts doublés pendant 10 secondes.



Gaz :

Permet au joueur qui le ramasse de remplir sa jauge de gaz 100%.



Score X2 :

Multiplie par 2 le score obtenu pendant les 15 prochaines secondes.

Score X3 :

Multiplie par 2 le score obtenu pendant les 15 prochaines secondes. Ce dernier vient remplacer le «Score X2» si ce dernier est actif.



Game Play

Ennemis :

Le joueur peut rencontrer différents ennemis au cours de sa partie :



Ennemi 1 :

Quand un joueur est dans sa portée, il se propulse vers ce dernier rapidement, infligeant 1 point de dégât s'il touche sa cible.
Ce dernier meurt au contact du joueur ou s'il manque sa cible.



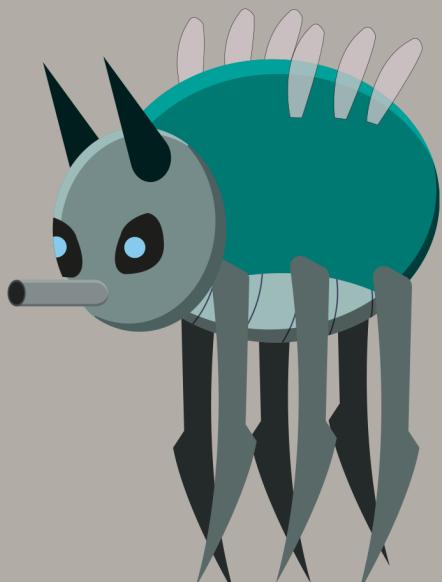
Ennemi 1.2 :

Une variante de l'«Ennemi 1», plus gros, plus résistant et avec la particularité d'explorer à la fin de sa course, infligeant 2 points de dégâts de zone.



Ennemi 2 :

Quand un joueur est dans sa portée, il lance un projectile de mucus qui inflige 1 point de dégât au joueur si toucher.



Ennemi 2.2 :

Une variante de l'«Ennemi 2», plus gros, plus résistant et avec la particularité d'infliger 1 point de dégât aux 2 joueurs s'il n'en touche qu'un.



Game Play

Boss :

Le Boss est un énorme insecte volant, qui a la fâcheuse tendance de vouloir manger tout ce qui bouge, donc tenez-vous prêt.

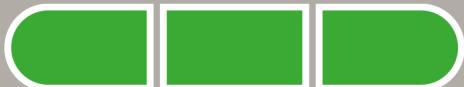


Le Boss possède 4 stades de point de vie visible grâce aux craquelures de son visage, ce qui permet au joueur de voir les points de vie du Boss simplement.

Le Boss possède une capacité spéciale qu'il lance dès qu'il arrive au 50% de points de vie, puis, qu'il lancera aléatoirement durant le reste du combat.

Lors de cette attaque, le Boss sort de l'écran, ce qui le rendra intouchable pour le joueur.

Vie :



Durant la partie, le joueur possède une barre de vie de 3 points, quand cette dernière tombe à 0, le joueur est éliminé et la partie se termine.

Si 2 joueurs jouent en même temps, chacun des 2 joueurs aura ça propre barre de vie, et si l'une d'entre elles tombe à 0, le joueur éliminé devra attendre 7 secondes avant de pouvoir réapparaître avec une invulnérabilité temporaire de 3 secondes.

Si les 2 joueurs meurt en simultanés, la partie se termine.

Commandes

Le jeu se joue à la manette, le joystick gauche permet de se déplacer dans les différents menus et dans le jeu. Le bouton option de la manette permet d'ouvrir les paramètres au menu principale, et de mettre pause en jeu.

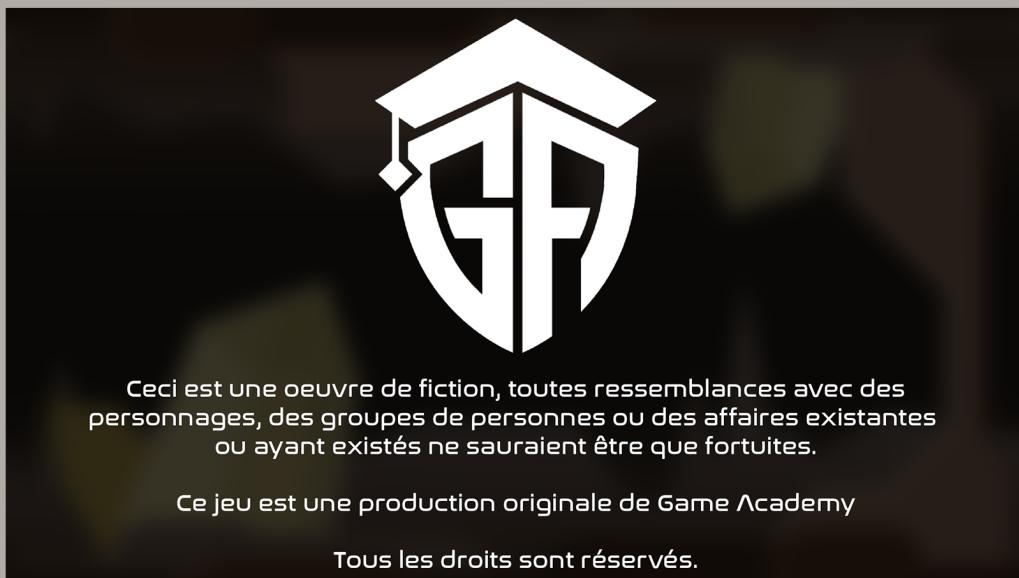
Et enfin, les 4 boutons droits de la manette serviront aux différentes armes disponibles en jeu, et les boutons «A» et «B» (vert et rouge sur le schéma ci-dessous) permettront respectivement de cliquer ou de revenir en arrière dans les différents menus.





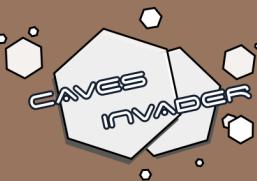
Direction Artistique

Copyright et GA screen



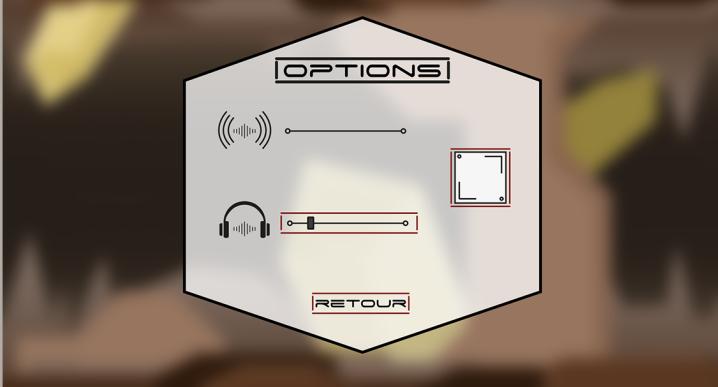
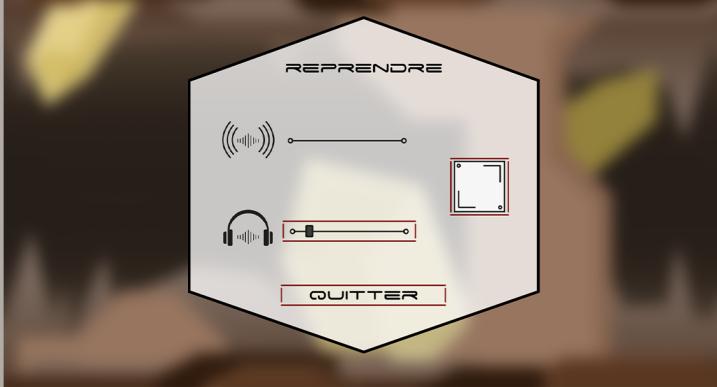
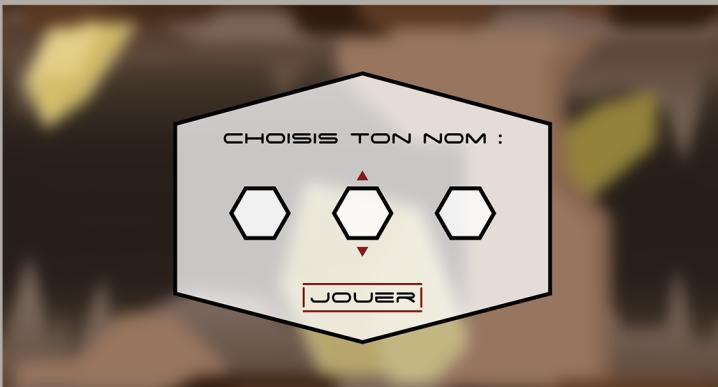
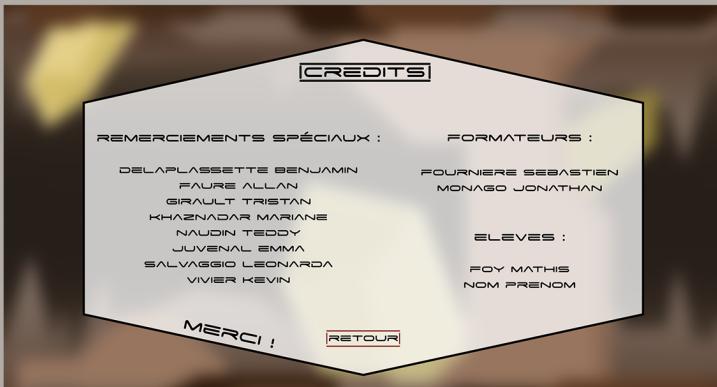
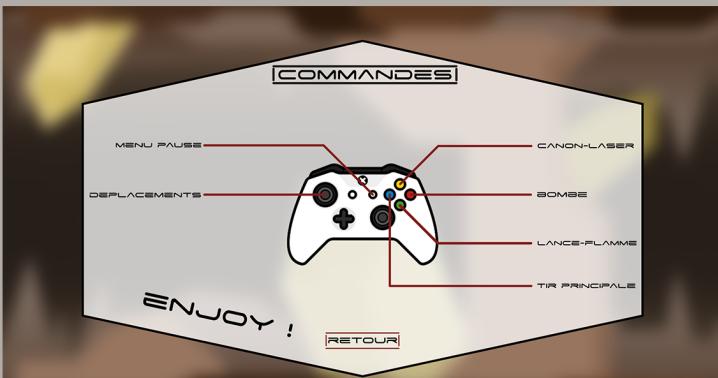
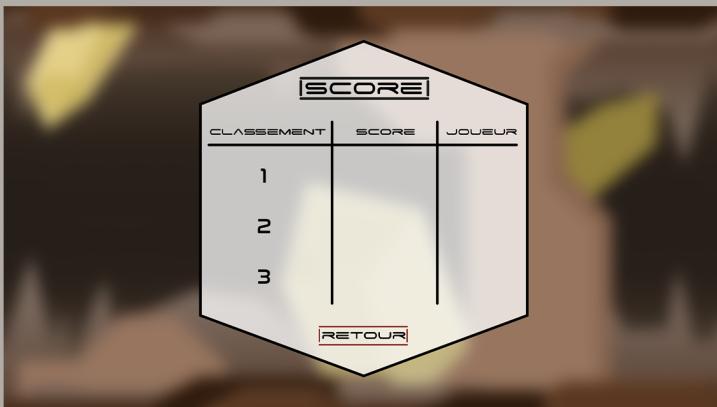
Logo et Start screen



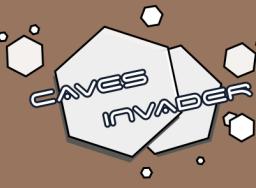


Direction Artistique

Menus



Direction Artistique



Fake screen 1 :

Présence d'un contour blanc autour du joueur pour la visibilité. Décor à thématique caverneuse, avec beaucoup de nuances de marron. Ennemis insectoïdes (voir page de référence) pour accroître la fonction sauvage et exploration du jeu. Présence de variantes des ennemis de base, avec couleur changeante et particularité physique

HUD :

HUD transparent pour ne pas attirer l'attention, et qui reste très géométrique au même titre que le joueur pour donner une cohérence entre les 2. Objets très géométrique également, mais dans le thème visuel de l'environnement pour les couleurs.



Fake screen 2 :

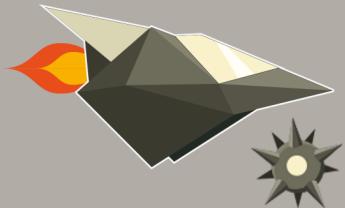
Boss toujours dans l'univers insectoïde, tir des boules rouge pour accentuer le côté danger de cette créature (voir également coup attaque spéciale p. 18). Les joueurs sont de 2 couleurs différentes qui ne dénote pas avec l'ambiance, à noter que les joueurs sont plutôt géométriques à contraria des ennemis.



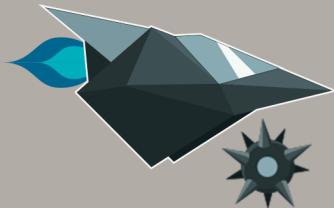
Assets

Joueurs :

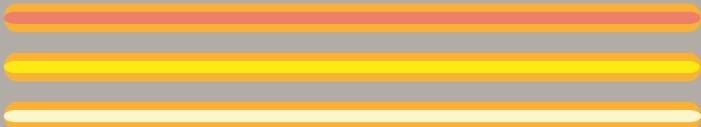
Vaisseau / Bombe J1



Vaisseau / Bombe J2



Laser partie 1, 2 et 3



Tir, Tir chargé, Particules joueur



Fx impact tir joueur



Particules 1 et 2 Lance-flamme



Particules 1 et 2 Boost J1



Particules 1 et 2 Boost J2





Assets

Ennemi 1

Animation Vol



Frame Ruée



Animation Ruée



Ennemi 1.2

Animation Vol



Frame Ruée



Animation Ruée



Particules 1 et 2 Explosion





Assets

Ennemi 2

Animation vol Ennemi 2



Tir / Particules Ennemi 2



Ennemi 2.2

Animation vol Ennemi 2.2



Tir / Particules Ennemi 2.2



Fx impact tir Ennemi 2



Fx impact tir Ennemi 2.2



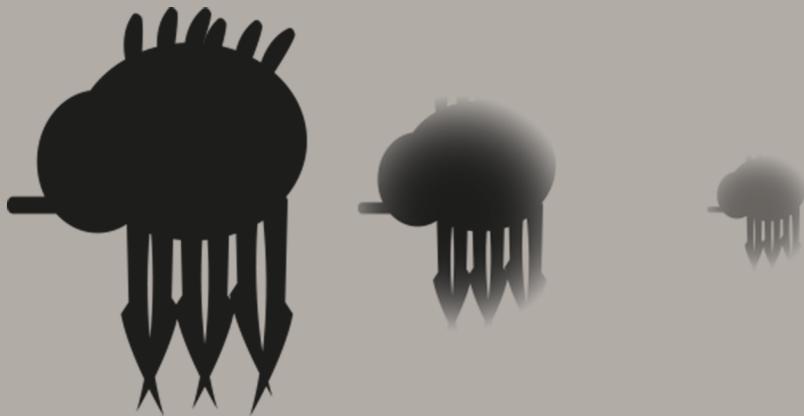


Assets

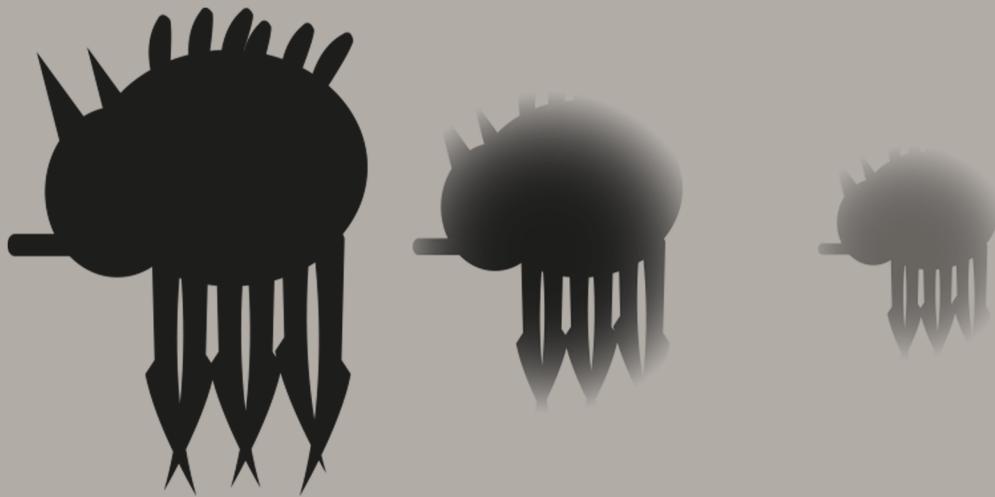
Animation mort Ennemi 1 et 1.2



Animation mort Ennemi 2



Animation mort Ennemi 2.2





Assets

Boss

Animation vol stade 1



Animation vol stade 2



Animation vol stade 3



Animation vol stade 4



Animation attaque spéciale Boss



Tir Boss





Assets

Environnement

Bord 1

Bord 2

Arriere plan

Fond

Style générale :
Caverneux, sombre, cristaux

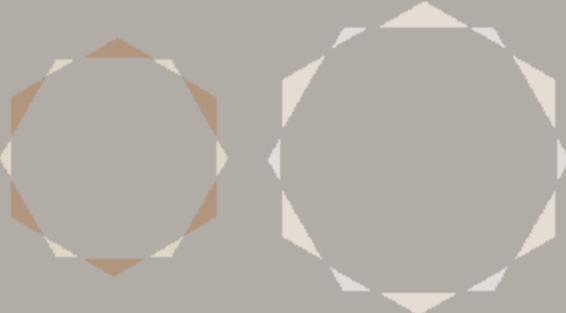


Assets

Objets



Animation récolte objet :



HUD



Vie :



1 pts

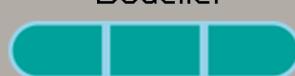


2 pts



3 pts

Bouclier



Jauge Gaz
Plein Vide



Cooldown Laser
Prêt Recharge



Cliquez pour faire rejoindre J2

Cliquez pour rejoindre



References

Game play / Direction Artistique



Style Graphique



Univers



Credits

FOY Mathis

NOM Prenom