|  |
| --- |
| La cite |
| Design de Jeu |
| **Lux** |
| l'espoir est de pouvoir voir qu'il y a de la lumière malgré toutes les ténèbres.  Version # La cite  Copyright © 2017 La cite.  Tous droits réservés. |
| **Antoine Briere & Jonathan Arsenau** |
|  |

|  |
| --- |
| [Date de dernière mise à jour] |

**Table des Matières**

[Assurez-vous de mettre à jour la table des matières (*click droit* » *Mettre à jour les champs*) après toutes modifications au document.]

Table des matières

[1. Concepts 5](#_Toc273522057)

[1.1. Introduction 5](#_Toc273522058)

[1.2. Genre 5](#_Toc273522059)

[1.3. Plateformes visées 5](#_Toc273522060)

[1.4. Avis légaux 5](#_Toc273522061)

[1.5. Description du jeu 5](#_Toc273522062)

[1.6. Caractéristiques clés 5](#_Toc273522063)

[2. Scénario 5](#_Toc273522064)

[2.1. Objectif de partie 5](#_Toc273522066)

[2.2. Progression de partie 6](#_Toc273522067)

[2.3. Structure des missions et défis 6](#_Toc273522068)

[2.4. Structure des puzzles 6](#_Toc273522069)

[3. Systèmes 6](#_Toc273522070)

[3.1. Règles du jeu 6](#_Toc273522072)

[3.2. Caméras 6](#_Toc273522073)

[3.3. Contrôles et périphériques 6](#_Toc273522074)

[3.4. Sauvegarde et récupération de parties 6](#_Toc273522075)

[3.5. Menus et interfaces 6](#_Toc273522076)

[3.6. Aide en ligne 6](#_Toc273522077)

[3.7. Règles de physique appliquées 6](#_Toc273522078)

[3.8. Stratégies d'intelligence artificielle appliquées 7](#_Toc273522079)

[4. Gameplay 7](#_Toc273522080)

[4.1. Niveau #1 7](#_Toc273522082)

[4.1.1. Mission du joueur 7](#_Toc273522088)

[4.1.2. Carte du niveau 7](#_Toc273522089)

[4.1.3. Progression du joueur 7](#_Toc273522090)

[4.1.4. Défis à surmonter / puzzles à résoudre 7](#_Toc273522091)

[4.1.5. Personnages et objets rencontrés 7](#_Toc273522092)

[4.1.6. Indicateurs de réussite et d'échec 7](#_Toc273522093)

[4.2. Niveau #2 7](#_Toc273522094)

[5. Éléments artistiques 8](#_Toc273522095)

[5.1. Concept artistiques 8](#_Toc273522097)

[5.2. Personnages 8](#_Toc273522098)

[5.3. Objets 8](#_Toc273522099)

[5.4. Effets sonores 8](#_Toc273522100)

[5.5. Musique 8](#_Toc273522101)

**Historique des Modifications**

[C’est ici que vous décrivez les changements que vous avez apporté au document au cours du cycle de développement de votre jeu.]

| Version | Date | Changements |
| --- | --- | --- |
| 1.0 | [DATE] | Première version du document. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

[Ceci est le corps de votre document de design de jeu. Vous pouvez ajouter et/ou supprimer des sections en fonction de votre jeu.]

# Concepts

## Introduction

Notre jeu sera de type side scroller et mettra au défi le joueur afin de rendre le personnage dans une position plus souhaité… Il y aura beaucoup d’obstacle environnemental ainsi que d’ennemis lui empêchent de progresser. Il faudra aussi considérer la santé du joueur en fonctions des conditions météorologiques et de ce qui lui arrive lors de sa quête.

## Genre

Side Scroler / Shoot 'Em Up

## Plateformes visées

Le jeu sera disponible sur la plateforme MonoGame pour Windows seulement.

## Avis légaux

Stipulez les droits de distribution de votre jeu ainsi que les restrictions applicables (en particulier si vous avez employé des images et/ou produits par une autre source).

## Description du jeu

le joueur doit donner espoir au personnage. Il devra premièrement le faire bravir les obstacles environnementales ainsi que les ennemis lui empêchent de progresser. Il faudra aussi considérer la santé du joueur en fonctions des conditions météorologiques et de ce qui lui arrive lors de sa quête.

## Caractéristiques clés

Notre jeu sera intéressant, car il y aura beaucoup d’action. Le joueur voudra toujours jouer tant qu’il ne sera pas parvenu à la fin. Pour un joueur qui aura beaucoup de plaisir à y jouer, il y aura possibilité de jouer afin de battre son temps record.

# Scénario

Décrivez le scénario à la base du jeu (p.ex. l'histoire d'un chevalier devant libérer la princesse).



## Objectif de partie

Rick est dans l’obscurité dans un environnement froid aux températures extrêmes. Il s’est réfugié sous une grotte sans issue. Se qu’il ne sait pas, s’est que par chance, la grotte contient deux éléments pouvant changer le cours de son histoire. Une bougie et une allumette. Soudainement, il lui prend une poussée instinctive et décida de fouiller la grotte, car il sait que seule la grotte était son dernier espoir. Il trouve la bougie et l’allumette, allume la bougie et reprend ses esprits. Il prend l’opportunité et décide de braver la tempête sans plus ne jamais s’abandonner à son sort. Il est conscient que pour redevenir l’homme qu’il était, il doit affronter dans un très court laps de temps, tout ce qu’il avait décidé d’ignorer et de négliger sur l’échelle de sa vie. Survivra-t-il?

Il y aura au total, 5 mondes a surmonté.

1. Le pole nord :

Environnement glacial, les tempêtes de glace mentent Rick dans un état de remise en question, mais plus il avance, plus il découvre une force nouvelle a l’intérieur de lui. La glace ne semble plus être un obstacle. Il aboutit à un endroit ou le froid n’est plus la menace principale…

1. La cave mystérieuse :

Environnement obscur, froid, similaire à la grotte en termes d’environnement. Cependant, des créatures ont marqué leur territoire dans celle-ci et ne sont pas prêtes à laisser entrer des inconnues. Rick de son côté n’est pas prêt pour reculer. Il devra les affronter. Il faut noter que cette fameuse cave est remplie d’obstacle tel que des stalagmites tombantes ainsi que des parois dangereuses ou le personnage risquerait de mourir écrasé. Le personnage commence à trouver la quête difficile et aurait besoin d’un petit coup de pouce.

1. Le bunker :

Le bunker est comme une satisfaction instantanée pour le personnage! Une température ambiante ultra réconfortante qu’il avait même oubliée du a son passé assez mouvementé. Cependant, il n’est pas sorti d’affaire. Il est dans un bunker militaire souterrain désaffecter et remplie de zombie la tache n’est pas facile pour lui, mais il a la chance d’être dans un endroit ou les armes et les munitions ne sont pas hors du commun. Il devra faire la guerre!

1. Le désert d’Égypte

Il sort du bunker dans un état très amoché. Malgré son état piteux, il rencontre une femme exceptionnellement magnifique, une déesse égyptienne son nom : anoukis la déesse associée a l’eau. Pour Rick, ce fut une surprise exceptionnelle. Non seulement il eut accès a toute l’eau qu’il désirait, mais la déesse et sa présence le remis a neuf d’un simple touché. Il poursuit donc la quête en traversant le désert avec son arme. Il doit faire sur de bien viser afin d’optimiser son parcours, car les ennemis seront nombreux et avant d’entrer dans le Nouveau Monde. Il devra vaincre le grand boss d’Égypte afin de poursuivre à l’étape suivante.

1. Volcano

Cette étape est la dernière. Avec raison, le sol est si brulant que Rick peut se bruler s’il ne choisit pas avec précision chaque pas qu’il fait. Il devra sauter ainsi qu’esquiver les projectiles de feux lancés par les bébés dragons. Il sera donc avantagé de les tirer avant que ceux-ci puissent tirer… Ensuite, lors de la fin de ce monde, le père des dragons qui est furieux devrait être vaincu sinon Rick risquera de mourir. Le père des dragons crachera du feu. Rick devra utiliser son nouveau pouvoir (voler) afin d’esquiver les lancers de feu et devra encore une fois, utiliser son arme avec précision et tuer le dragon. À la fin, Rick finit dans un bassin géothermique (spa naturel) avec la déesse d’Égypte et passe un excellent moment.

## Progression de partie

Donnez un aperçu du déroulement d'une partie typique.

## Structure des missions et défis

Décrivez les missions à accomplir et/ou les défis à surmonter pour atteindre les objectifs.

## Structure des puzzles

Décrivez les puzzles à résoudre par le joueur durant la partie.

# Systèmes appliqués

Décrivez les règles de jeu, les éléments de physique intégrés, l'intelligence artificielle appliquée, etc.



## Règles du jeu

Le joueur devra suivre les directives en termes de commande de jeu et devra utiliser les directives afin de jouer aux jeux. Son aptitude à appliquer les commandes lui permettra de compléter le jeu ou non.

## Caméras

La caméra principale du jeu sera centrée sur le personnage en verticale. Le personnage pourra naviguer sur le plan horizontal librement, car il ne pourra franchir la limite du monde qui sera le haut de l’écran et le bas de l’écran.

## Contrôles et périphériques

Le contrôle se fera sur le clavier

## Sauvegarde et récupération de parties

le jeu ne tiendra pas de cette fonctionnalité

## Menus et interfaces

Le jeu aura dans son menu principal, certaines options telles que :

Temps records et démarrer la partie

## Aide en ligne

Y a-t-il une aide en ligne disponible au joueur ? Si oui, quelle forme prend-t-elle?

## Règles de physique appliquées

Les sauts du joueur seront gérés par des règles de physiques comme nous l’avons vous en cours.

## Stratégies d'intelligence artificielle appliquées

Décrivez les concepts d'intelligence artificielle intégrés au jeu (p.ex. *pathfinding*, contrôle de dialogue, scripts de bataille, etc.).

# Jouabilité (*gameplay*)

Décrivez ce que le joueur peut faire (p.ex. marcher, courir, ...) et comment le faire (p.ex. via la manette, le clavier, …) pour chaque niveau du jeu.



## Niveau #1

**La tempête :**

**Les boules de glace tomberont du haut du ciel selon la force gravitationnelle de la planète terre et lorsque les boules touchent le sol, Rick devra soit sauter par-dessus ou les casser avec son coup de pied.**

## Niveau #2

**La cave mystérieuse :**

**Stalagmite tombante : comme les boules de glaces, le déplacement du plafond vers le sol se fera selon la force gravitationnelle de la planète. La chute des stalagmites se déclenche lorsque le personnage est positionné directement au-dessus. Les ennemis (les araignées) suivront le personnage. Les araignées se déplaceront toutes à la même vitesse. Les dégâts infligés à Rick par les araignées se feront selon le temps que Rick entre en contact physique avec ceux-ci. Si Rick par Example inflige un coup de pied à une araignée, celle-ci meurt. Cependant, il devra toujours être en mouvement, car elles peuvent sauter aléatoirement et ce, empêcher Rick de sauter lui aussi pour les franchir.**

**Le bunker :**

**Dans le bunker :**

**La tache de Rick sera de trouver une arme au plus, car la cadence d’augmentation du nombre de zombies sera rapide et donc, oui il pourra se défendre avec ses coups de pied de base du début, mais il verra rapidement que cela ne sera pas suffisent. Après avoir trouvé son arme, il devra accumuler le plus de munitions possible afin de poursuivre la quête. Il y aura plusieurs armes. La dernière arme sera la plus efficace.**

**Le désert d’Égypte :**

**Les pharaons : les pharaons seront semblables aux zombies en termes de fonctionnalité. Cependant, le simplement le toucher fera perdre de la vie de manière progressive au joueur : par exemple : deux pharaons touchent Rick en même temps, la vitesse que Rick perd sa vie est deux fois plus grandes que si un seul pharaon l’avait touché dans le désert, il pourra sauter sur des obstacles en hauteur pour tirer les pharaons, mais devra prendre des précautions pour ne pas tomber.**

**Le grand boss :**

**Il ne se déplace pas. Il est sur une pyramide et ne fait que la protéger. Il peut lancer un laser avec ses yeux qui peut infliger des dégâts chez Rick par contre, Rick aura un nouveau pouvoir qui lui permettra d’avoir un bouclier de protection temporaire. La tâche ne sera quand même pas facile, car le temps que le pharaon peut attaquer est supérieur autant que Rick peut se protéger avec son bouclier. Rick ne peut pas tirer lorsqu’il se protège avec son bouclier.**

**Volcano :**

**Au début des volcans, Rick acquiert un nouveau pouvoir. Il pourra voler. Donc à ce jour, il peut se servir de son arme, de son bouclier ainsi que de son pouvoir de vol. les bébés dragons son similaire aux zombies, mais ils ont une fonctionnalité supplémentait qui est de projeter des boules de feux et le toucher des bébés dragons peut aussi infliger des dommages similaires aux dommages que les pharaons peuvent infliger. Le vol sera utile, car les bébés dragons peuvent tirer vers des positions en hauteur aussi.**

**Finalement, le père Dragon sera le boss ultime. Il sera capable de voler et cracher du feu. Si Rick se fait toucher par du feu, sa vie diminue de manière semblable aux dégâts que les pharaons infligent leurs dégâts.**

**La récompense de Rick sera située vers la fin du monde de volcan dans un bain géothermique ou la déesse l’attendra.**

# Éléments artistiques

Donnez un aperçu visuel des sprites, arrières plans, tuiles, effets sonores, animations, etc. N’oubliez pas d'indiquer la source de ces œuvres si elles ont été récupérées d'Internet.



## Concept artistiques

Le jeu adopte-il un style visuel particulier ? Pensez par exemple aux jeux basés sur les films de Tim Burton (p.ex. *L'Étrange Noël de Monsieur Jack*) qui exploite un style visuel très particulier.

## Personnages

Présentez des images de chaque personnage ainsi que ses animations.

## Objets

Présentez des images des objets retrouvés dans le jeu, animés ou pas.

## Effets sonores

Décrivez les effets sonores intégrés au jeu.

## Musique

Quelles trames musicales sont intégrées au jeu ?

## Séquences vidéo

Quelles sont les séquences vidéo intégrées au jeu ? S’il y en a, indiquez quand et comment elles sont activées.