Game Design Document

## Contents

[Contents 1](#_Toc93845463)

[1. Overview 2](#_Toc93845464)

[Equipe 2](#_Toc93845465)

[Sujet 2](#_Toc93845466)

[Intentions 2](#_Toc93845467)

[Références 2](#_Toc93845468)

[2. Game Design 3](#_Toc93845469)

[3C 3](#_Toc93845470)

[Noyau 3](#_Toc93845471)

[Tension 3](#_Toc93845472)

[Mécaniques 3](#_Toc93845473)

[Mouvement 3](#_Toc93845474)

[Saut 3](#_Toc93845475)

[Wall grab 3](#_Toc93845476)

[Pull & Push 4](#_Toc93845477)

[Level Design 4](#_Toc93845478)

[3. Direction Artistique 5](#_Toc93845479)

[4. Futur ? 6](#_Toc93845480)

# Overview

## Equipe

**DA.** Simon Ducot

**GD.** Victor Fanton

**Prog.** Sébastien Pautot

## Sujet

A picture containing transport, handcart

Description automatically generated

De cette image nous avons tiré la notion de « partenaire » (buddy). Nous avons donc conçu un prototype de jeu de plateforme en coopération où les joueurs peuvent s’aider les uns les autres.

## Intentions

Jeu de plateforme en multijoueur, coopération possible mais pas obligatoire.

## Références

### Gameplay

Celeste, Super Mario Bros.

### Visuels

Thomas was alone

# Game Design

## 3C

**Camera.** Vu de côté, 2D.

**Character.** Chaque joueur peut se déplacer sur le côté et sauter. Il peut s’accrocher aux murs et en sauter. Il peut aussi utiliser une capacité repoussant les autres joueurs, et une autre les tirant.

**Controller.** Une touches pour se déplacer sur la gauche, l’autre pour la droite. Une touche pour s’accrocher aux murs. Une touche pour sauter. Une touche pour pousser, l’autre tirer.

## Noyau

## Tension

## Mécaniques

### Mouvement

Le joueur peut aller vers la gauche et la droite. Sur le sol le joueur a un contrôle total de sa mouvement. Dans les airs il a moins de contrôle.

#### Touches

**Clavier 1.** Q et D

**Clavier 2.** J et L

**Manette.** Stick analogique gauche, D-Pad

### Saut

Lorsqu’un joueur est en contact avec le sol ou en train de *wall grab*, il peut sauter. Le joueur a également un léger temps de « Coyote Time » pour sauter lorsqu’il vient de quitter une plateforme et qu’il n’a pas encore sauté.

**Hauteur.** 4u

#### Touches

**Clavier 1.** Z

**Clavier 2.** I

**Manette.** D-Pad haut, Bouton Sud

### Wall grab

Lorsqu’un joueur est en contact avec un mur il peut s’accrocher à celui-ci. Ainsi le joueur ne tombe plus à cause de la gravité. Lorsqu’un autre joueur se tient sur un joueur en wall grab, ce dernier glisse lentement le long du mur.

#### Touches

**Clavier 1.** X

**Clavier 2.** ,

**Manette.** Trigger droite

### Pull & Push

Le joueur peut activer une capacité permettant de tirer ou pousser les autres joueurs. Lorsque le joueur maintient une touche de capacité enfoncée une zone se dessine autour de celui-ci, et il ne peut plus se déplacer.

Lorsqu’un joueur entre dans la zone de capacité, celle-ci est activée. Si le joueur poussait, alors le joueur entrant dans la zone est propulsé dans la direction opposée au joueur utilisant la capacité. Si le joueur tirait alors le joueur entrant dans la zone est tiré vers le joueur utilisant la capacité, et passe à travers le joueur utilisant la capacité.

La taille de la zone de capacité du joueur l’ayant utilisé est alors diminuée. Elle s’agrandit à nouveau avec le temps jusqu’à ce qu’elle soit utilisée à nouveau ou qu’elle atteigne sa taille originelle.

#### Touches

**Clavier 1.** A (tirer) et E (pousser)

**Clavier 2.** U (tirer) et O (pousser)

**Manette.** Bumper gauche (tirer) et bumper droite (pousser)

## Couronne

Au début de la partie, une couronne apparait quelque part dans le niveau. Le premier joueur à attraper la couronne devient « roi ».

### Roi

Le roi reçoit une amélioration de ses capacités : il se déplace plus vite, saute plus haut et projette les autres joueurs plus loin.

Amélioration des capacités proportionnelle au nombre de joueurs ?

### Vol de Couronne

Si le roi est éjecté sur un mur avec une force suffisante, sa couronne se brise.

Une nouvelle couronne apparait à un endroit aléatoire du niveau, et le nouveau roi est le premier joueur à atteindre la nouvelle couronne.

## Level Design

A mieux expliquer plus tard

L’idée c’est d’avoir des chemins qui ne peuvent se faire qu’en coop, et d’autres chemins qui peuvent se faire seul. Ces derniers devraient être soit moins nombreux, soit moins accessibles, soit plus difficile à traverser, mais pas trop. Ainsi les joueurs sont vaguement encouragés à coopérer.

# Direction Artistique

# Futur ?