**Game Design**

**Type de Jeu :**

* Plateformer 2D / Puzzle game
* Plusieurs écrans par niveau. 2 vies. La mort nous fait réapparaitre au début de l’écran.
* Ecran déroulant possible pour un passage long ou difficile (ex : puzzle de fin)

**Contexte :**

L’histoire commence avec quelqu’un qui a perdu les « sens musicaux », il n’a plus de rythme, ne sait pas refaire une note normalement, ou savoir si des notes sonnent bien ensemble.

Cette personne va être engagée dans une aventure pour récupérer ces sens. Il va devoir faire face à des monstres jouant avec ces défauts musicaux.

Pour l’histoire on peut imaginer un musicien qui se replonge dans ces instruments (batterie, piano, guitare) avec des musiques en conséquence.

**Jeu :**

Trois grands arcs tous se finissant par un boss et une épreuve.

Chaque arc est composé de différents niveaux qui peuvent être des niveaux face à des ennemies ou à des puzzles (plate-forme mouvante en fonction du rythme ou de certaines actions).

Pour le lien franco-américain il y aura l’hymne des deux pays joué en musique de fond ou par un boss.

**Méthode de combat :**

* Sifflement : Siffle une note choisie (à la souris ou au clavier on verra le plus pratique in-game. De mon point de vue le plus simple serait un pavé de 12 notes (8 si on prend les touches blanches d’un piano) + clap +boom). Ce sifflement peut permettre d’attaquer directement des ennemies mais aussi de former des accords pour des ennemies plus fort.
* Clap : pour taper en rythme dans les mains. Fait une onde choc autour de nous qui peut tuer certains ennemis
* Boom : un plus gros clap, plus de portée mais plus long à faire

**Arc 1 : Rythme**

* Niveaux ennemis : les ennemis tapent en rythme au sol, les ondes de choc peuvent nous tuer.

Ennemies : Batteur (BAM BAM) à esquiver, tuent avec une onde de choc

* Niveaux puzzles : sauter en rythme pour passer des obstacles et/ou siffler pour déplacer les plateformes dans le bon timing.
* Boss : gros batteur qui joue « We will rock you », à battre à base de sifflement bien placer
* Epreuve finale : suivre un rythme ou niveau puzzle compliqué

**Arc 2 : Notes**

* Niveaux ennemis : siffler la bonne note pour les battre, eux vont nous crier dessus pour nous tuer (les tympans).
* Rappel : En anglais, Do=C, Ré=D, Mi=E, Fa=F, Sol=G, La=A, Si=B.

Ennemies : note simple, crie pour nous tuer. On peut esquiver la mort avec une bonne note, ce qui pourra les tuer. On peut aussi simplement les esquiver pour avancer. On peut imaginer autant d’ennemies de ce type qu’il y a de note de musique.

* Niveaux puzzles : en plus du rythme qu’il faudra continuer d’avoir, il sera nécessaire de siffler la bonne note pour pouvoir avancer.
* Boss : Le boss joue une musique et à certains moments il s’arrête pendant un laps de temps où on doit jouer la bonne note. Si le joueur a faux il perd une vie.
* Epreuve : Suivre une musique ou puzzle compliqué

**Arc 3 : Accord**

* Niveaux ennemis : siffler plusieurs notes qui forment un accord pour battre certains ennemis

Ennemies : Moins nombreux mais plus fort, il faudra faire le bon enchainement de note pour les vaincre. Ils seront beaucoup plus difficiles à esquiver et pourront même utiliser les ondes de choc des batteurs. Accords possible avec seulement les touches blanches : Do majeur, Ré mineur, Mi mineur, Fa majeur, Sol majeur, La mineur.

* Niveaux puzzles : plus dur qu’avant
* Boss : Batteurs + Accord, il faudra placer des accords dans les temps
* Epreuve : Recréer la musique d’un script à l’écran