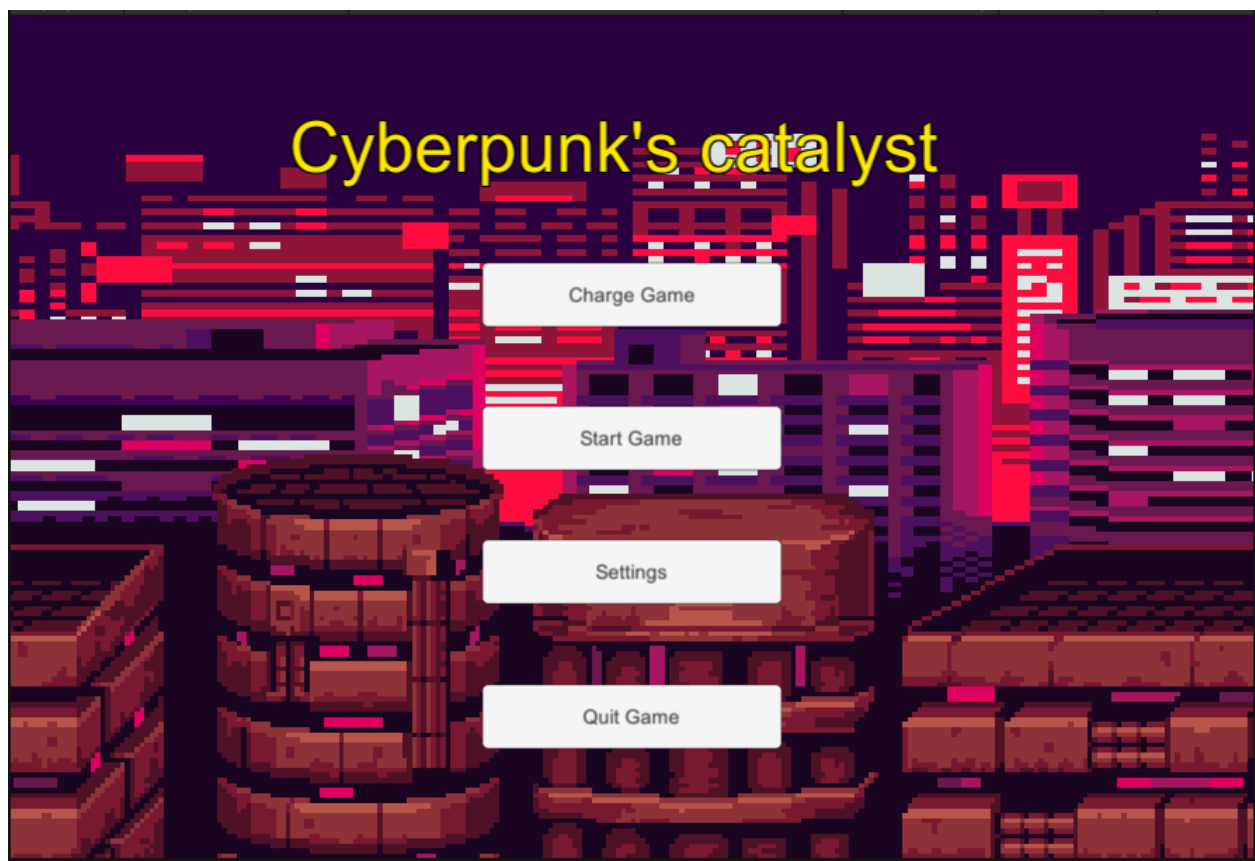


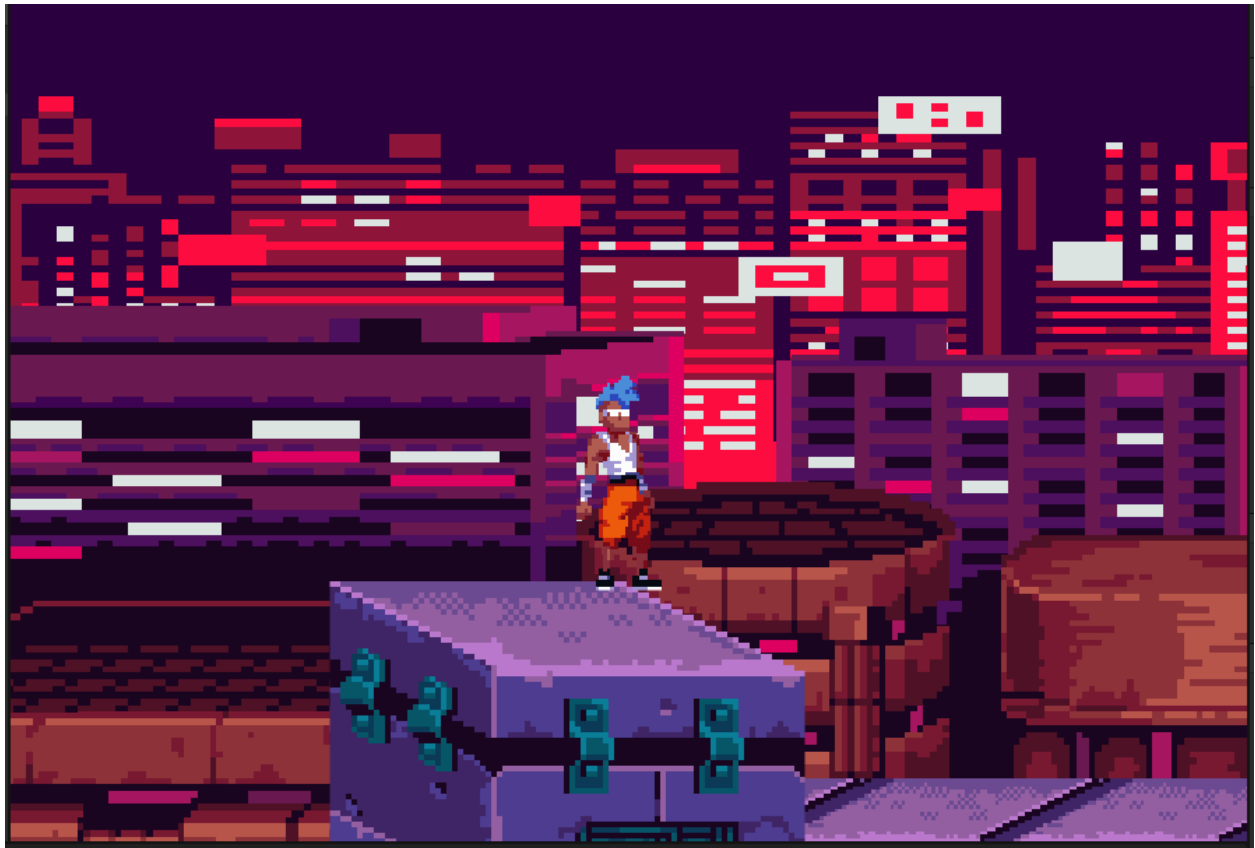
Cyberpunk's catalyst



Game Design Document fait par Julien Héon

Overview

Cyberpunks Catalyst est un 2d platformer qui prend l'aspect visuel cyberpunk et un mouvement de type parkour. Le but du jeu est de faire tous les niveaux le plus vite possible pour avoir une étoile dorée sur tous les niveaux. Il se joue avec clavier et souris, le clavier va servir au mouvement du joueur et la souris sera pour cliquer sur les options dans les différents menus. Étant donné que c'est un jeu de parkour, le joueur n'a pas de moyen offensive de passer à travers le niveau à part son mouvement. Les assets viennent d'ici[<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/warped-city-2-200208>]. Le jeu va aussi être en vus isométrique pour les niveaux.



Plot and Setting:

Pour l'instant, l'univers se passe dans le futur. Mais il n'y a pas d'histoire pour le moment.

Description des niveaux:

Niveau 1:

So you want to join us?

You first have to show what you are capable of,
run this little parkour so that we can see yes?

Niveau 2:

Impressive parkour, but you could be better.

Welcome to the team, we need fresh blood to help us run some errand
For your first mission, we need you to get an object for us.

Niveau 3:

N O I C E, i needed that so bad

You are proving yourself kid

But I need somethin else, can you get that for me?



Gameplay:

Comme mentionné précédemment, les mouvements sont faits à partir du clavier avec les touches “A” pour aller vers la gauche et “D” pour aller vers la droite. Le mouvement pour sauter va être la touche “espace” qui, pour le moment, ne fonctionne pas. Dans le futur, “w” va servir à aller vers le haut et “s” vers le bas.

