

# Game Design Document

<b>Information générales</b>	<b>2</b>
Équipe de développement	2
Synopsis & Indication	2
Caractéristiques	2
Outils de développement	2
<b>Personnages</b>	<b>2</b>
Personnages jouables	2
Ennemis	3
<b>Gameplay</b>	<b>3</b>
Système de jeu	3
Sauvegarde	3
Contrôles	3
Ressources	4
Caméra	4
UI	4
<b>Direction artistique</b>	<b>4</b>
Graphic design	4
Sound design	4
<b>Objectifs de développement</b>	<b>4</b>

# Game Design Document

## Information générales

### Équipe de développement

- DE RYCKE Alexandre
- BESCON Dorian
- RICHARD Nils
- CAUVIN Léo
- BOUILLET Dorian
- SATTLER Donatien

### Synopsis & Indication

Deux personnages stupides volent une machine à voyager dans le temps à un ennemi très puissant. Ils l'utilisent pour essayer de lui échapper à travers les époques. A chaque époque, l'ennemi envoie quelque chose les poursuivre (horde de chevaliers, tsunami, etc ...).

**Le jeu doit être amusant, basé sur la coop et mettre un peu de pression aux joueurs, ce qui encourage les petits conflits entre joueurs !**

### Caractéristiques

- Genre : Plateforme, énigme
- Nombre de joueurs : 2
- Langue : Français (Anglais aussi si possible)
- Moteur : Unity3D
- Plateforme : Windows

### Outils de développement

- Développement : Unity 2019.1.0f2
- Graphic Design : Aseprite, Pixel FX Designer
- Sound Design : Ableton Live 9, Audacity

## Personnages

### Personnages jouables

Les joueur•euse(s) évoluent dans un décors linéaire et doivent passer ensemble des épreuves où chacun interagit avec le décors de l'autre.

# Game Design Document

## Ennemis

Les ennemis évoluent graphiquement en fonction des époques, aurons des patterns fixes et ne seront pas présent pour tuer le joueur mais le ralentir.

## Gameplay

### Système de jeu

Le jeu se divise en deux phases et par niveau :

- Dans la première, "l'évasion", Les joueur•euse(s) doivent s'échapper du scrolling de l'écran qui est mortelle pour eux (différentes représentations graphiques). Pour cela ils doivent résoudre des énigmes et réussir les phases de plateforme afin de progresser ensemble. Il est possible de récupérer des ennemis soit via une protection, soit via un objet que peut récupérer l'autre joueur.
- Dans la seconde, "la revanche", les joueur•euse(s) sont dans un décor fixe, sans scrolling, cependant ils ont toujours une contrainte de temps. Cette partie consiste en une énigme plus compliquée, mettant en oeuvre les mécaniques apprises durant les phases précédentes.

Chaque fin de niveau est induit par une cinématique et permet de passer d'une époque différente, qui induit un univers graphique différent.

### Sauvegarde

Le jeu est automatique sauvegarder lors de la fin d'un niveau. Possibilité d'un affichage des différents niveaux. Lors de la mort d'un personnage il revient soit au début, soit au checkpoint qui ne sont pas des points de sauvegarde.

### Contrôles

Action	Nom dans Input Manager	Touche clavier	Touche manette
Se déplacer	J<x>Horizontal + J<x>Vertical	ZQSD / ↑←↓→	Axes X/Y du joystick gauche / D-pad
Action contextuelle	J<x>Action	E	A
Objet	J<x>Action	R	X

# Game Design Document

## Ressources

- Haut-Parleur: Permet de réveiller son allié en lui criant dessus. Met fin au stun reçu par les ennemis. Se récupère dans le niveau.

## Caméra

La caméra suit un scrolling de la gauche vers la droite avec vitesse constante. Elle attend un premier mouvement du personnage avant d'entamer son mouvement. Dans les phrases "la revanche", la caméra est fixe.

## UI

UI très simpliste voire inexistante. Le principal doit être visible à l'écran. (A part pour l'objet activable ?)

## Direction artistique

### Graphic design

Le jeu est en pixel art.

### Sound design

La musique est dynamique.

## Objectifs de développement

1. Jeu jouable en solo à la manette ou au combo manette/souris. Plusieurs niveau.
2. Jeu jouable à deux.