

2d Top Down

# 1er Projet - (19 Septembre au 21 Octobre)



Dans un univers pixelart 2d top down, incarne un démon téléporteur qui doit sacrifier le plus d'humains possible à son dieu.

Déplace-toi avec ton clavier et ta souris , extermine tous les humains autour de toi grâce à tes griffes ou en prenant contrôle d'un des leurs et devient le meilleur démon des 5 cercles des enfers.

# 3C : Camera

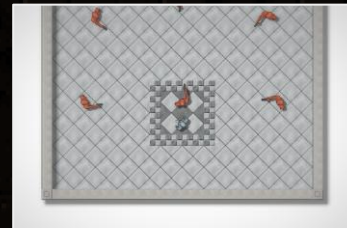
Vu en **top-down 2d**. La caméra est basée sur la **caméra de Hotline Miami** avec des **modifications** pour adapter le game feel.

Pour **mettre en place la caméra**, on utilisera **cinemachine** et des **scripts**.

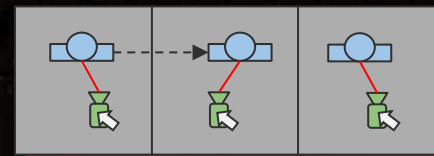
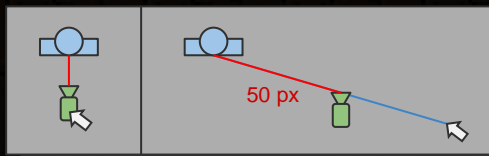
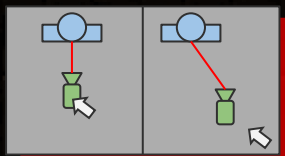
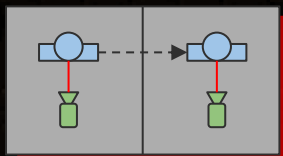


La **position d'origine** de la caméra est **le joueur**. Elle **suit les déplacements du joueur**. La caméra se **déplace x0.5 plus lentement** que le joueur.

Elle **s'éloigne du joueur** dans n'importe quelle direction en **suivant le curseur** de la souris.



Elle ne peut **pas** être à **plus de 50 px de distance** par rapport au joueur.



# 3C : Controls

Contrôles au **clavier souris**. Les inputs sont **remappables**, ceux décrit sont les contrôles par défaut.

Le joueur à **4 touches de déplacements** qu'il **maintient appuyer** pour avancer.



pour aller vers le haut.



pour aller vers la gauche.



pour aller vers la droite.



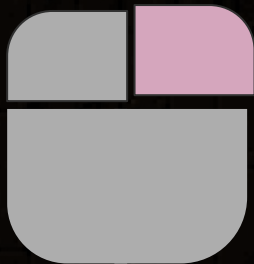
pour aller vers le bas.

Le joueur doit **appuyer** sur **la touche**:



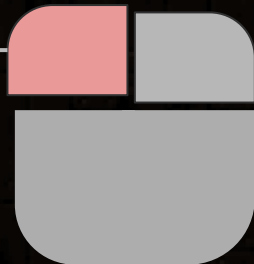
pour **utiliser la** “**possession**”.

Le curseur de **la souris** permet de **bouger la caméra et la rotation du personnage**.



Le **clic gauche** de la souris permet d'**attaquer**.

Relâcher le **clic droit** de la souris permet d'**activer la téléportation**.





# 3C : Character

## Couleur:

**Noire** et **Rouge**, couleur typique d'un démon, rappelle le sang et l'ombre.

## Forme:

**Rond**, le mignon contraste avec la violence du jeu, et le rend moins imposant car c'est un démon mineur.

Il **fini en pointe** pour donner une sensation de rapidité.

## Accessoire:

Une **grosse main griffue sort de sa bouche**, ça le rend dangereux et dérangent car il ne suit pas une anatomie normale pour nous.

Un **pentacle sur la tête**, pour montrer la source de ses pouvoirs et rajouter de l'imagerie démoniaque.

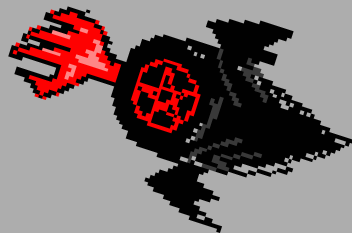
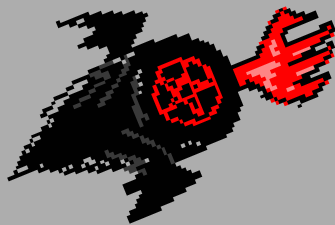
**Des cornes**, car c'est un démon.



## 3C : Character

Le personnage :

- à un **déplacement** dans **toutes les directions**
- une **attaque** qui fait **1 pv de dégâts**
- peut se **téléporter** à max 50 px de distance
- peut **prendre le contrôle d'un ennemi** pendant 5 secondes
- **meurt après 1 attaque** ennemi



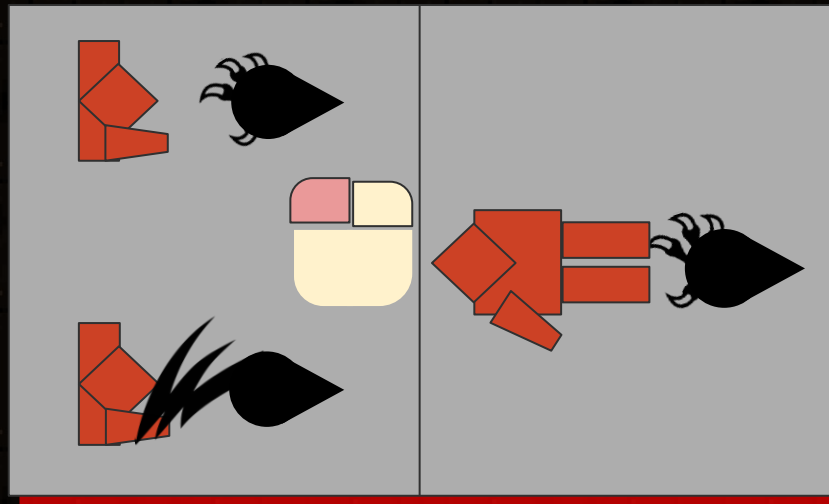
# ATTAQUE

En appuyant sur le clic gauche de la souris, le personnage fait une attaque.

L'**attaque dure 1.5s**. Il fait **1 pv dégât par attaque** et peut ré-attaquer dès que l'attaque précédente est finie. L'attaque ne peut toucher qu'**un ennemi à la fois**.

**Lorsqu'il attaque** il ne peut **plus tourner**. Le joueur peut **attaquer à l'arrêt et en mouvement**. Il ne peut **pas** attaquer pendant une téléportation.

**Pour que l'attaque touche**, il doit être à **une distance entre 0 et 5px** de l'ennemi et être **tourner vers lui** à n'importe qu'elle moment **durant l'attaque**.

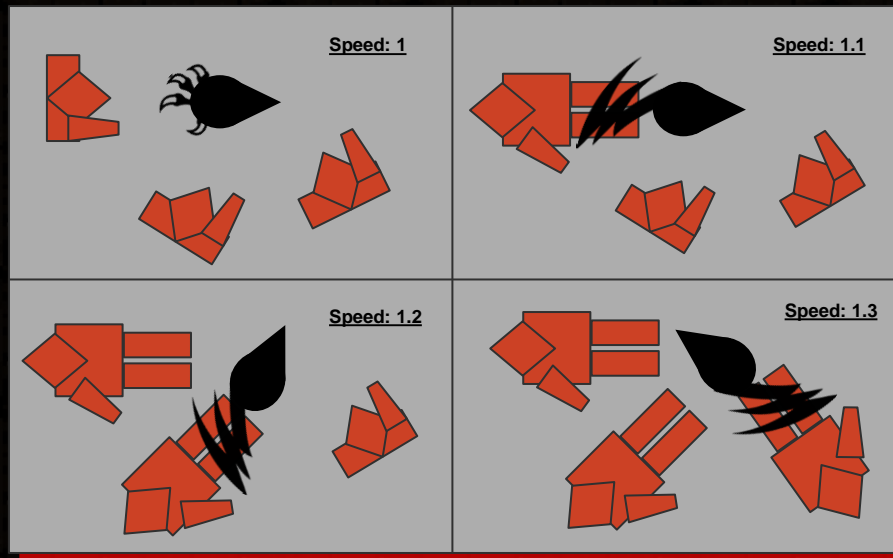


# ATTAQUE

Le joueur peut **réaliser un combo** si **il tue plusieurs ennemis** à intervalle de **moins de 5s**.

Chaque **ennemi tué représente un palier**, il y a **5 paliers maximum**. Chaque **palier augmente la vitesse du joueur de x0.1**.

Si le joueur **ne tue pas d'ennemi sous 5s le combo s'annule** et sa vitesse revient à la valeur normale.



Si le joueur **arrive au dernier palier** l'augmentation de **vitesse reste activé pendant 5s** et **chaque ennemi tué** durant les 5s **remet le timer à 5s**. Au bout des 5s la vitesse du joueur revient à la normale.



# ATTAQUE

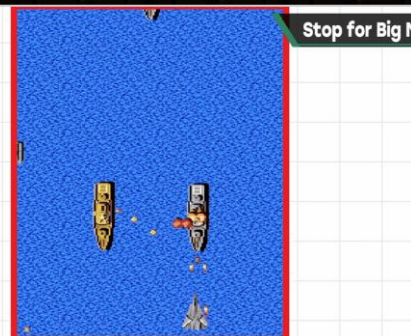
Quand un **attaque touche un ennemi**, la **caméra** fait **un mouvement brusque dans la direction de l'attaque** et revient à sa position précédente.

Cela permet de **ressentir l'impact et l'amplitude** de l'attaque.



Lorsque **le joueur meurt**, **le jeu pause pendant 0.5s** puis le jeu **ralentit** et la **caméra** se **recentre sur le joueur** et la caméra **vibre**.

Cette méthode laisse au joueur le temps de **comprendre pourquoi/comment il est mort**. Elle donne également un plus **gros impact à sa mort** et le laisse **frustré du changement soudain de vitesse**.



# ATTAQUE

Quand **une attaque touche un ennemi**, un **fx de sang** apparaît. Quand **un ennemi meurt**, des **traces de sang** apparaissent autour de lui et le **projette en arrière**. Les effets exagérés **accentuent la violence et le carnage** que fait la joueuse.



En combo, à chaque palier, le **nombre de kill apparaît au-dessus de l'ennemi mort pour informer la joueuse où elle en est dans le combo**. Les **effets des attaques** deviennent aussi **de plus en plus exagérés**.



# TÉLÉPORTATION

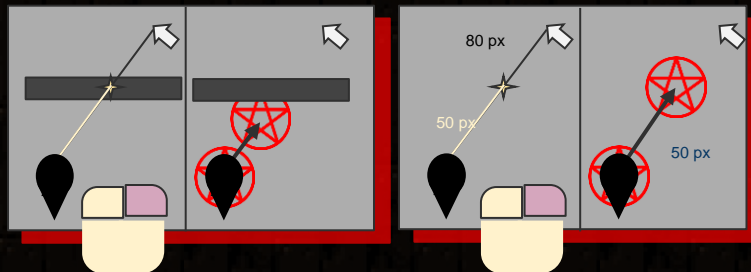
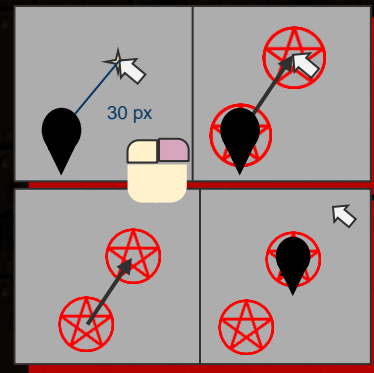
En relâchant le clic droit de la souris, le personnage, dans sa forme de démon, peut **se téléporter à une distance maximum de 50 px**.

Il **disparaît et réapparaît au point de téléportation**. Il est **invulnérable** le temps où il n'est pas à l'écran.

La **téléportation se fait en 2s**. Il **peut se téléporter à l'arrêt ou en mouvement**. Il **ne peut pas se téléporter pendant une attaque**. Il y a un **cooldown de 1s** entre chaque téléportation.

Son **point de téléportation est le curseur**, si **le curseur** est à **plus de 50px du personnage** le **point de téléportation** est **50px sur la ligne de direction vers le curseur**.

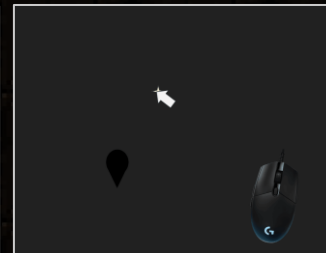
Si un **ennemi ou un obstacle se trouve sur le point de téléportation** prévu, il est **placé au prochain point libre avant celui prévu**. Un ennemi ne peut pas marcher sur/traverse la zone d'arrivée de la téléportation.



# TÉLÉPORTATION

Quand la joueuse **utilise la téléportation**, un **pentacle apparaît en dessous du personnage** et **au point de téléportation** pour **montrer le chemin de déplacement**.

Le personnage disparaît avec le pentacle en dessous de lui et réapparaît sur le pentacle d'arriver. Après 1s le pentacle disparaît.





# CONTRÔLE

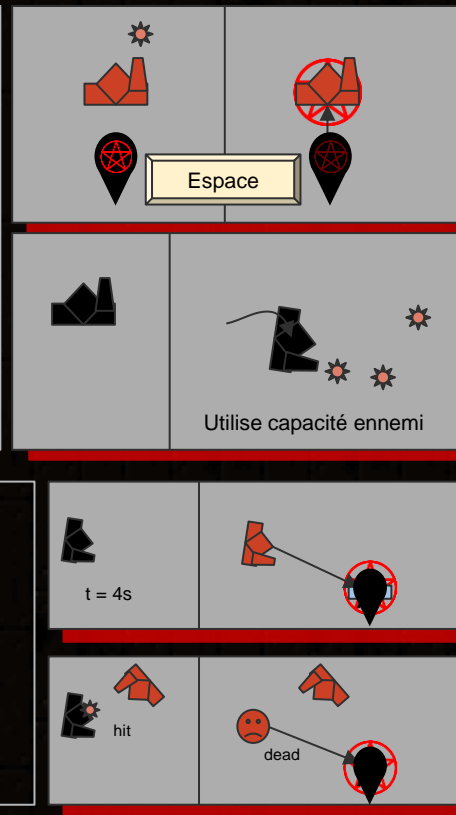
En appuyant sur la touche “espace” du clavier en forme de démon, le joueur active son pouvoir de possession.

Le **personnage joueur** peut **posséder un personnage ennemi**. Son corps disparaît et il **prend le contrôle de l'ennemi**. Le joueur **possède le déplacement et les attaques de l'ennemi**, les inputs restent les mêmes.

La **possession réussit** si le joueur **l'active en se trouvant derrière un ennemi** à une **distance entre 0 à 5 px**. Il peut activer la possession à l'arrêt et en mouvement. Il peut posséder un ennemi juste après une téléportation.

La **possession dure 4s**, au bout des 4s **le joueur reprend contrôles du personnage joueur qui réapparaît à un point aléatoire** à 10px de distance de l'ennemi possédé.

L'ennemie controller reste en vie et aggro le joueur. Si **le joueur est touché par une attaque ennemi et meurt durant un possession**, la **possession prend fin automatiquement**.





# CONTRÔLE

Les **ennemis** reconnaissent le démon même pendant la possession.

Pour **pouvoir utiliser la possession**, le joueur doit **remplir une barre d'activation** en **tuant 5 ennemis**. La barre se vide après avoir réussi à posséder un ennemi.



Barre: 4/5, possession: disabled

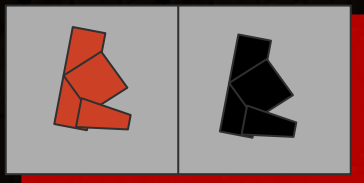


Barre: 5/5, possession: enabled

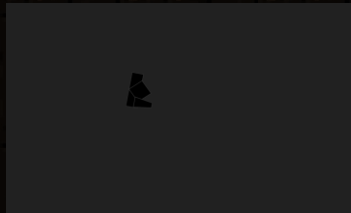
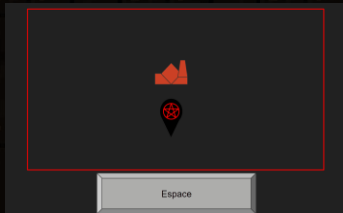
# CONTRÔLE

Lorsqu'un **ennemie est contrôlé** par la joueuse, il **devient tout noir** comme le personnage joueur.

Le **noir disparaît progressivement** pour indiquer la **durer de la possession**.



Quand le joueur **prend possession d'un ennemi**, la **caméra zoom** sur l'action pendant 0.5s avant de **revenir à sa position** d'avant. Pour donner la **sensation de rentrer dans l'ennemi**.



# GAME LOOP

## OBJECTIF

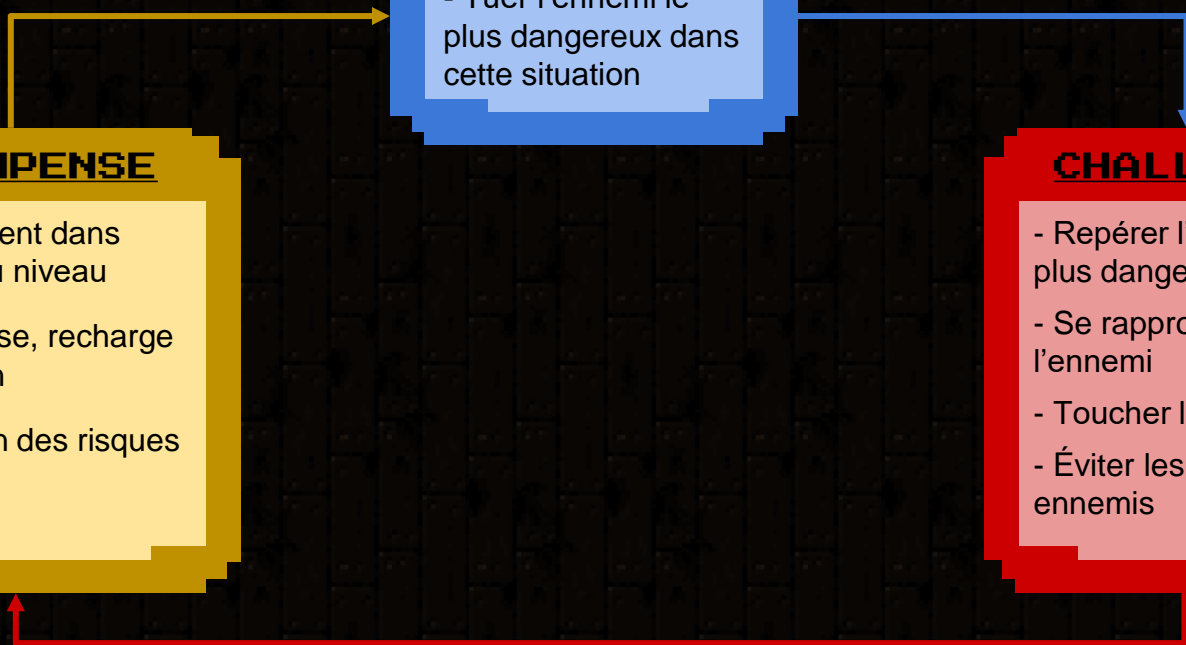
- Tuer l'ennemi le plus dangereux dans cette situation

## RÉCOMPENSE

- Avancement dans l'objectif du niveau
- Buff vitesse, recharge possession
- Réduction des risques
- Fx wow

## CHALLENGE

- Repérer l'ennemi le plus dangereux
- Se rapprocher de l'ennemi
- Toucher l'ennemi
- Éviter les attaques ennemis



# OBJECTIF

## Objectif du niveau

- Tuer tous les ennemis présents dans le niveau

## Objectif en jeu

- Tuer l'ennemi le plus dangereux dans cette situation

# CHALLENGE

## Tactique

- Ne pas se retrouver coincé dans une pièce/encercler
- Prioriser qui tuer
- Utiliser les capacités des ennemies à son avantage
- Prendre le controls de l'ennemie le plus avantageux

## Réflexe et Timing

- Éviter les attaques ennemis
- Ne pas se faire remarquer
- Se rapprocher des ennemis

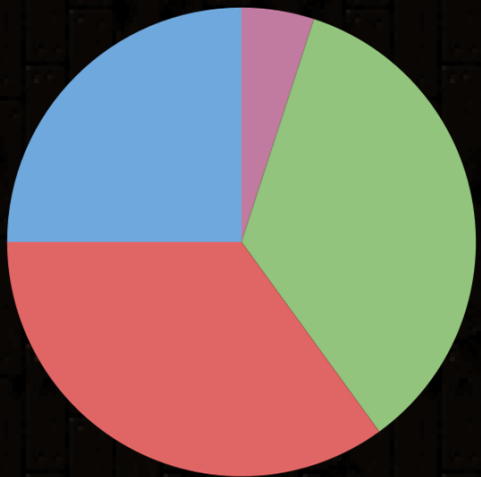
## Précision

- Toucher les ennemies



# CHALLENGE

Répartition des challenges.



● Précision ● Timing ● Réflexe ● Tactique

# RÉCOMPENSE

## Récompense du niveau

- Woua effects + messages de félicitations
- Débloquer le niveau suivant
- De nouveau ennemie ou mécanique
- Avancement dans l'histoire, des dialogues ou cutscene

## Récompense en jeu

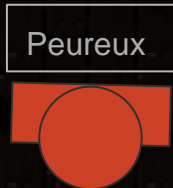
- Avancer dans l'objectif du niveau
- Woua effects
- Buff de vitesse + combo counter
- Réduction des risques de mourir

# ENNEMIS

Les ennemis seront faits avec une state machine.

Tous les ennemis sont plus rapides que le personnage joueur. Il y a 3 types physique d'ennemi: léger, moyen, lourd et 3 types de comportements: corps à corps, distance et peureux.

Le type physique influence la vitesse et les points de vie. Le type de comportements influence les actions et l'arme.



# TYPE PHYSIQUE

Léger

PV: 1

Vitesse: 350



Moyen

PV: 2 à 3

Vitesse: 320



Lourd

PV: 4 à 8

Vitesse: 280

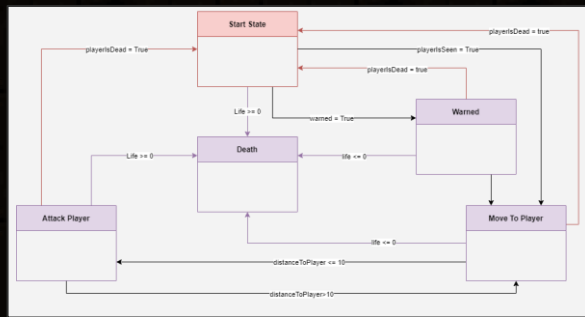


# CORPS À CORPS

## Behaviour:

Lorsqu'il voit le personnage, il fonce sur lui et l'attaque à 10 px de distance.

Il y a un cooldown d'1s entre chaque attaque. Possède une arme au corps à corps.



## Armes:

Batte

Dégâts: 2pv

Distance: 10 px ou moins

Player: Peut toucher 2 ennemis en même temps. Fait 2 pv de dégât au 1er ennemi et 1pv au deuxième.

Couteau

Dégâts: 4pv

Distance: 10 px ou moins

Player: Touche 1 ennemi.



# DISTANCE

Behaviour: Lorsqu'il voit le personnage, il se positionne et l'attaque à distance. Possède une arme à distance.

## Armes:

### Pistol

Dégâts: 2pv

Distance: 100 px ou moins

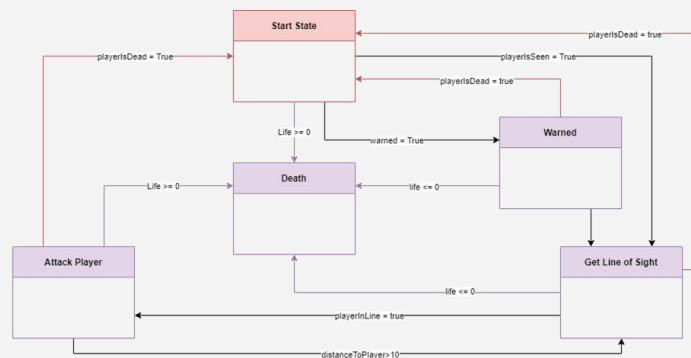
Player/Ennemi: Tir 1 projectile toutes les 2s.

### Shot Gun

Dégâts: 2pv

Distance: 70 px ou moins

Player/Ennemi: Tir 3 projectiles en arc toutes les 3s.



## Armes:

### Machine Gun

Dégâts: 1pv

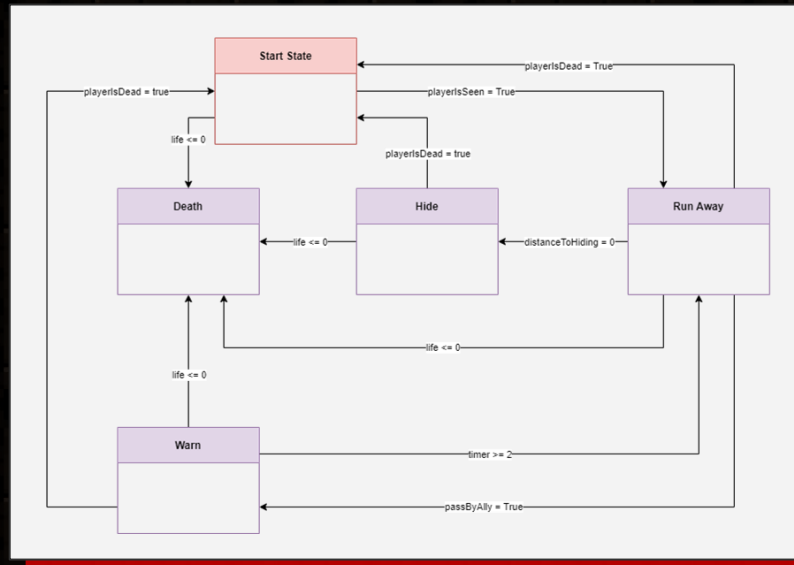
Distance: 150 px ou moins

Player/Ennemi: Tir 1 projectiles toutes les 0.2s.

# PEUREUX

Behaviour: Lorsqu'il voit le personnage, il le fuit et va se cacher. Si il croise des ennemis armés, il les prévient et donne la position du personnage quand il l'a vu.

Prend 1s avant de commencer à s'enfuir. N'attaque jamais. Une fois caché, il ne fait plus rien.

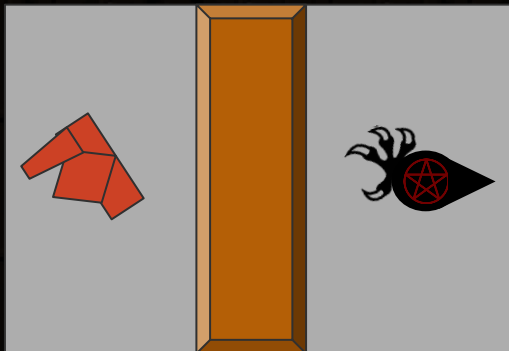


# LD

Le LD sera basé sur des endroits/lieux/scène sur terre qui contiennent plusieurs pièces connecter entre elles. (ex: supermarché, villa, piscine publique, hôpital, bar).

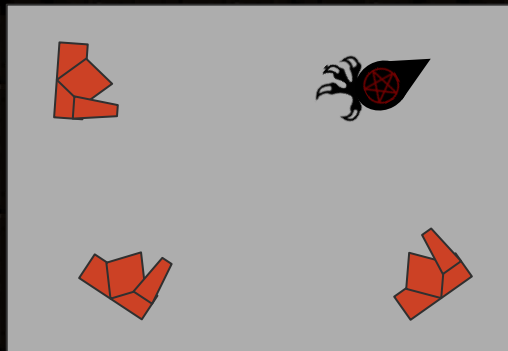
Les pièces ont des portes qui doivent être ouvertes. Les objets/meubles sont des décors ou obstacles et ne sont pas intarissables.



Situations téléportation:

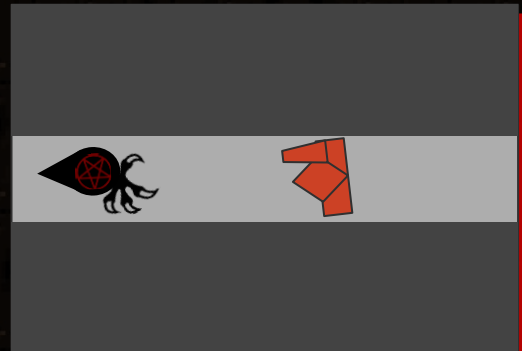
Un mur/obstacles empêchait d'atteindre un ennemi. Une pièce ne possède aucune entrée.

Il faut utiliser la téléportation pour entrer.



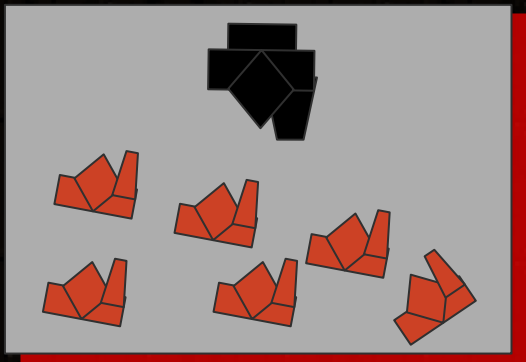
Il y a plusieurs ennemis à distance tous loin de chacun.

Il faut utiliser la téléportation pour se rapprocher rapidement et éviter les tirs.



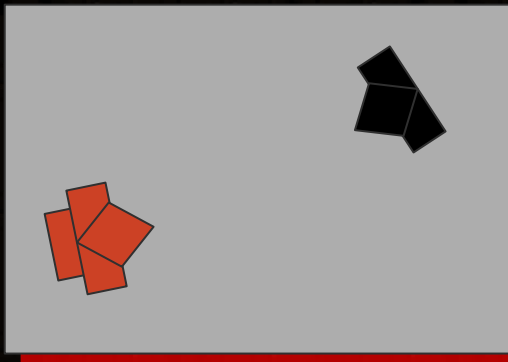
Le personnage est dans un couloir avec un ennemi à distance devant lui.

Il faut se téléporter derrière l'ennemi pour éviter les tirs et se rapprocher.

Situations possession:

Un gros groupe d'ennemis avec un large ennemi qui à un machinegun.

Il faut utiliser la possession pour contrôler le large ennemi et tuer les autres efficacement.



Un large ennemi avec beaucoup de pv et un ennemi avec un couteau.

Il faut utiliser la possession pour contrôler l'ennemi au couteau pour tuer l'ennemi large.



Un ennemi à distance est trop loin pour l'atteindre rapidement.

Il faut utiliser la possession pour contrôler un ennemi avec une arme à distance.



End