It's Time

**Kévin Phonesavanh, Thomas Serra David, Regilio Van der Zel**

    It's Time est un jeu de réflexion-plateformer mettant en avant la gestion du temps afin d'arriver à ses fins. Pour progresser le joueur devra parcourir de petits niveaux d'énigmes grâce à la gestion du temps (Pause, remonter le temps, avancer dans le temps). Il peut également se servir d'une arme pour immuniser certains objets d'être affectés par ses modifications du temps. Un seul objet pourra être immunisé par cette arme à un instant donné, mais certains objets seront naturellement immunisés. Les objets immunisés seront représentés par une couleur particulière. Des objets collectables optionnels seront dispersés dans les niveaux pour les joueurs souhaitant

# 1)  Game loop (micro + macro)

## Macro :

### Histoire :

* Le joueur devra progresser de pièce en pièce pour compléter le jeu

### Manipuler le temps :

* Le joueur peut reculer dans le temps, mettre le temps en pause ou le reculer
* Manipuler le temps coûte du mana. Si le joueur n'a pas de mana, il ne peut pas manipuler le temps

### Challenge :

* Le joueur devra progresser de pièce en pièce pour compléter le jeu

### Récompense :

* Satisfaction de résoudre des énigmes + salle finale

## Micro :

### Plateforme :

* Le joueur doit avec succès traverser les différentes plateformes

Succès : Le joueur arrive à son objectif

Echec : Le joueur tombe et doit recommencer

### 

### Manipulation du temps, gestion de mana :

* Le joueur peut pauser/accélérer/reculer dans le temps afin de pouvoir atteindre certaines plateformes et objets collectables

Succès : Le joueur résout l'énigme

Echec : Le joueur doit recharger son mana, et le cas échéant, recommencer le niveau

* Le joueur peut récupérer des potions de manas, ou soigner toute sa vie dans un puits de mana

### Récupération d'objets collectables :

* Le joueur peut récupérer des objets optionnels, souvent assez cachés. Tous les quelques objets récupérés, le mana maximal augmente pour plus de confort de jeu en guise de récompense.

# 2) La règle des 3C : Camera Controls Character

### Caméra :

* 3D
* Une caméra fixe ou semi-fixe sur rails suivant la taille du niveau sera intégrée afin de pouvoir observer l'ensemble d'une énigme en une seule vue afin de mieux l'approcher, et afin de plus facilement gérer le plateforming
* HUD : Compteur de niveau, barre de mana, indication du temps. Nombre de collectables (affiché lors du ramassage puis fade)

### Contrôles :

* Le joueur pourra se déplacer au clavier avec ZQSD (ou WASD)
* Espace pour sauter
* Clic gauche pour mettre en pause
* A/E (ou Q/E) pour avancer ou reculer dans le temps
* Visée + clic droit pour viser un objet et tirer dessus au pistolet
* R pour reset le niveau

### Character :

* Déplacement
* Saut
* Tir

# 3) Les conditions de victoire/défaite

### Conditions de victoire macro :

* Battre un niveau

### Condition de défaite macro :

* Ne pas réussir à compléter un niveau

### Conditions de victoire micro :

* Résoudre une énigme
* Ramasser un objet optionnel

### Condition de défaite macro :

* Tomber
* Se faire écraser (?)
* Etre à court de mana à un endroit où tu ne peux en récupérer

# 4) Signe et feedback

### Sonore :

* Lors du changement de vitesse du temps : manipulation de la musique ?
* Récupération de mana
* Quand on tombe
* Quand on réussit un niveau

### Visuel :

* Lors du changement de vitesse du temps : Filtre écran, indication d'icone, horloge qui tourne au fur et à mesure (?)
* Lors de la récupération de mana

# 5) Répartition des tâches

### Thomas :

* UI, mana, gestion d'objets collectables, sauvegardes

### Kevin :

* Création des mouvements de plateformes/obstacles, animations éventuelles

### Regilio :

* Gestion du temps, scripting caméra, scripting player