


# Game design document

## Légende

Différents symboles mis sur les titres pour donner une indication sur le domaine qui sera intéressé par ces informations.

 : programmation

 : graphique

 : sound

 : level design

[Itch.io](https://itch.io)

## Fiche signalétique

Titre	<i>Living Roc</i>
Mode de jeu	Solo
Thème	Fantasy / Cyber / Science
Genre	Aventure / Réflexion / Action
Cible	All (nous-même)
Graphique	2D, non pixel
Modèle économique	-

## Pitch

“

Dans un jeu top-down vous incarnez un héros accompagné de votre *compagnon de route*, qui a subi un *sort tragique* le transformant en votre *noyau d'énergie*. Explorer un monde Science Fantasy sur les traces de votre *némésis* dans l'unique but de vous venger du sort qu'il a fait subir à votre *compagnon de route*. Maîtrisez la distance qui vous sépare de votre *noyau* pour activer des mécanismes ou garder le proche de vous pour être plus puissant.

”

## Scénario

Neil et son sensei Orval sont engagés dans une lutte de plusieurs années contre Reign. Durant l'une de leur rencontre Reign à lancé une malédiction à Orval, et l'a transformé en un cristal d'Énergie dont il récupère les fragments pour augmenter sa puissance. Désireux de se débarrasser de Niel en même temps que Orval, il le condamne à être lié à ce dernier, tirant son énergie vitale de l'Énergie produite par son Orval

## Les 3C

Les 3 points clés du jeu, la caméra étant la visibilité, le character étant les actions possibles par le joueur et controller sont les inputs que le joueur peut faire.

## Character

justineguillou02@gmail.com

suzuyajuuzou0806@gmail.com

**Compléter background**

**perso**

- Déplacement directionnel
  - gauche
  - droite
  - haut
  - bas

→ Déplacement diagonal possible
- Pousser cristal de manière directionnelle
  - haut
  - bas
  - gauche
  - droite

→ Déplacement diagonal possible

  - Tirage du cristal possible si activation de l'agrippage
- Affecter par le cristal et la distance qui sépare le joueur de celui-ci
  - survie du personnage

- téléportation sous condition
- Sert de lanterne dans des zones d'ombre
  - Plus on est loin du cristal, moins on voit autour de soi
- Interaction avec éléments de mécanisme/énigme
  - Levier
  - Dalle
  - Porte
  - Tapis roulant
  - ...
- Survie du personnage lié au cristal
  - Meurt en 1 coup
  - Si trop distant du cristal, meurt

## Controller

- Déplacement vertical par **flèches Verticales**
- Déplacement horizontal par **flèches Horizontales**
- Interaction éléments avec la **touche E**
- Téléportation vers cristal avec **barre d'espace**
- Agrippage du cristal si celui-ci est **en contact avec le character** et **maintient touche A**

## Caméra

- Vue dessus
- Image visuelle adaptée pour impression de 3D
- Suit le joueur sans retard
- Caméra qui se bloque lorsqu'on arrive sur le bord d'une salle

## Gameplay

Durée de jeu de 15 minutes maximum, l'objectif est de maximiser sur des mécaniques et d'être un morceau d'un jeu plus complet.

## Core gameplay

### Le déplacement

Fonction primordiale du jeu, c'est la capacité du joueur a déplacé le personnage au sein du niveau et a déplacé le cristal par la poussée du personnage dans une direction.

- Capacité de déplacement sur les deux axes en même temps.
- Le déplacement du joueur est continu.
- Déplacement du cristal par la poussée du joueur
  - ◆ Ralentissement de la vitesse de déplacement (x0.8)
  - ◆ Déplacer dans la direction du déplacement du joueur
  - ◆ Si on attrape cristal, on peut le tirer dans la direction du déplacement

### La téléportation

Le joueur a une capacité de téléportation qu'il peut activer en appuyant sur la **touche espace** de son clavier. Cette capacité ne peut être activée que s'il remplit une condition :

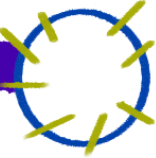
- Le cristal doit être positionné sur une "plaque de retour"

Ceci restreint la téléportation à des cas particuliers et limite son utilisation.

La mise en place du cristal sur des "plaque de retour" **augmente la distance de survie** du personnage et donne une distance de jeu bien plus grande.

L'idée derrière cette fonctionnalité est de permettre des situations où le joueur doit résoudre une énigme qui l'écarte de son cristal, ou bien le cristal ne peut venir avec lui, et avoir un moyen de retour plus rapide qui évite certains dangers.

Cristal sur "plaque de retour"

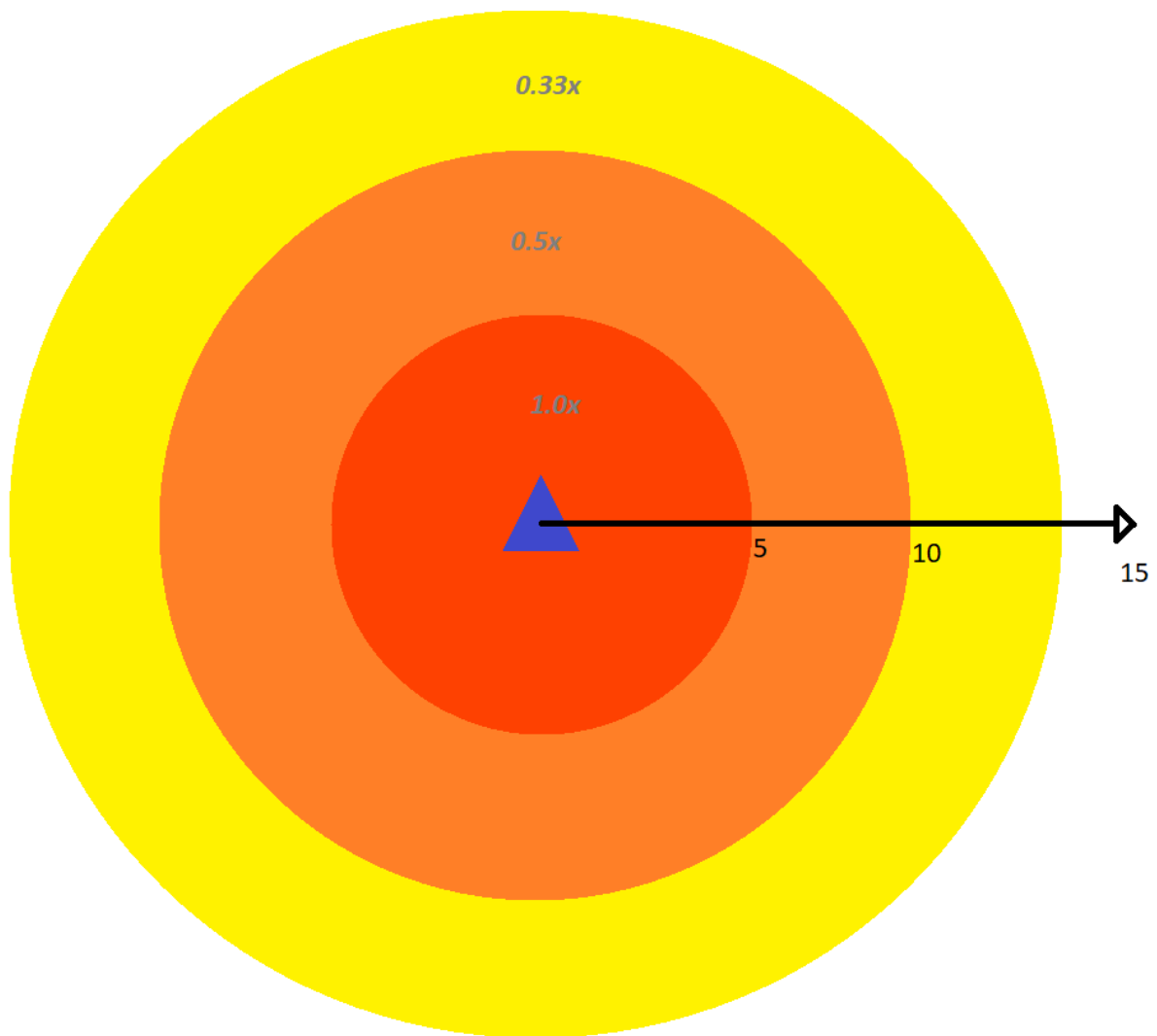


Appuie sur le bouton de retour au cristal

La vision 

Il existe certaines zones de brouillard où le joueur a une visibilité réduite. Plus il s'écarte du cristal, plus la luminosité de l'écran du joueur est réduite passant par des paliers approximative :

- **entre 7-10 mètres** de distance : coefficient de visibilité à **0.33x**
- **entre 4 - 7 mètres** de distance : coefficient de visibilité à **0.5x**
- **moins de 4 mètres** de distance : coefficient de visibilité à **1x**



### La vie

Le personnage du joueur n'a pas de barre de vie mais se fait tuer en **1 seul coup** par les pièges et trou existant.

Le cristal est aussi sensible aux dégâts et tue le joueur s'il prend un coup.

Respawn sur point de sauvegarde/ début d'une nouvelle salle

Le personnage meurt s'il s'écarte d'une distance trop grande du cristal.

- Distance maximum : *10 unités*
- Augmentation à 2x quand sur "plaque de retour"

## Condition de victoire

Le joueur gagne le jeu s'il arrive au bout de toutes les énigmes et finit le niveau de jeu.

## Condition de défaite

Deux conditions existent pour afficher le game over du joueur sur le niveau :

1. Le joueur s'écarte du cristal de plus de **10** mètres
2. Le joueur se fait instantanément tué par un piège
3. Le cristal prend un coup par un piège

## Les pièges

- Piques
- Piques en deux temps : pas ouvert de base et qui s'ouvre une fois passé dessus
- Trou
- *Tir de projectile genre flèche ?*

## Les mécanismes

- Porte qui s'ouvre avec conditions, plaque ou levier pour l'ouvrir
- Plaque de pression/dalle
- *Tapis roulant ?*
- Caisse déplaçable pour apprentissage de la capacité de pousser, tirer cristal
  - Peut être déplacer de la même manière que le crystal
  - Résiste aux dégâts de n'importe quelle source

## Les intentions

- Quel est le but pour le joueur ?
- Quel est le but pour nous ?
- Est-ce qu'

## L'univers 🎵 🖋️ 📝

### Sons 🎵

Ceux sont des propositions de sons, peut-être à modifier un peu :

[Déplacement porte](#)

[Déplacement cristal](#)

[cristal break](#)

[Switch ON/OFF](#)

[light sound](#) (à modifier)

[pressure plate](#)

[musique ambiance](#)

[cristal ambiance](#)

[longue cristal](#) (à fusionner)

[short break cristal](#) (à fusionner)

### Graphisme 🖋️

Coefficient de pixel / unity :  $100\text{px} = 1 \text{ unité}$

Taille basique de tuile :  $100*100\text{px}^2$

Taille du personnage :

### Références 🖋️

Image pour le visuel caméra et logique des graphiques :



Puzzle Game / Visual :



