



# Game design document

**Eugène Pin - Elsa Terrier - Baptiste Viera**

Groupe 6 - P21.

## Sommaire :

I.	Description générale	p.X
II.	Marché	p.X
III.	Interface	p.X
IV.	Gameplay	p.X
V.	Intentions esthétiques	p.X
VI.	Univers	p.X
VII.	Personnages	p.X
VIII.	Scénario	p.X

## Description générale

**Technoblade** est un jeu de genre jeu de rythme de combat solo, sous la forme d'un platformer 2D de profil. Le jeu se joue avec le clavier et la souris. Il est développé sur Unity 2D. Le jeu est développé pour le PC, et se joue au clavier et à la souris.

Le jeu se passe dans un **futur cyberpunk**, avec beaucoup de couleurs néons, de hauts immeubles, et dont le style de musique prédominant est l'électro. Les graphismes sont pixellisés.

Le jeu propose une double mécanique de jeu : une partie plateforme où le joueur se déplace d'immeuble en immeuble pour avancer dans le niveau, et une partie combat en rythme où le joueur doit cliquer avec la souris sur des cibles en rythme pour tuer les ennemis.

## Marché

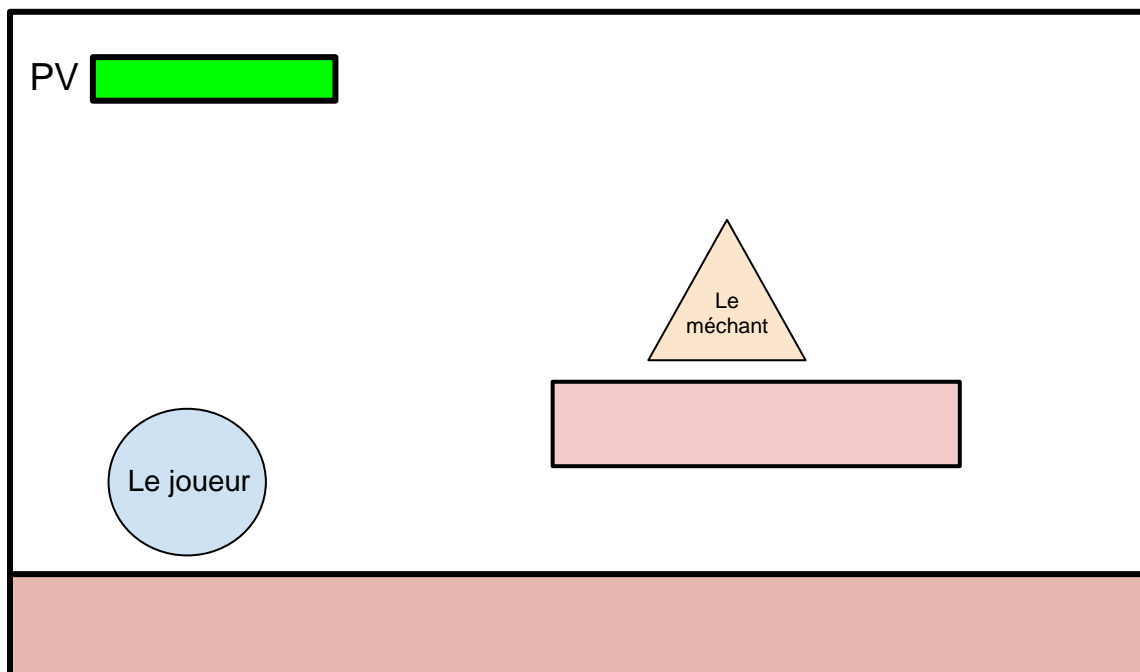
Le public visé est des joueurs ayant le sens du rythme et de la dextérité. Ils ont déjà des bases dans les jeux de plateforme (Mario...). Nous visons un public intermédiaire, de l'enfant au jeune adulte. Nous pensons que l'âge minimum idéal serait de 7 ans.

## Interface

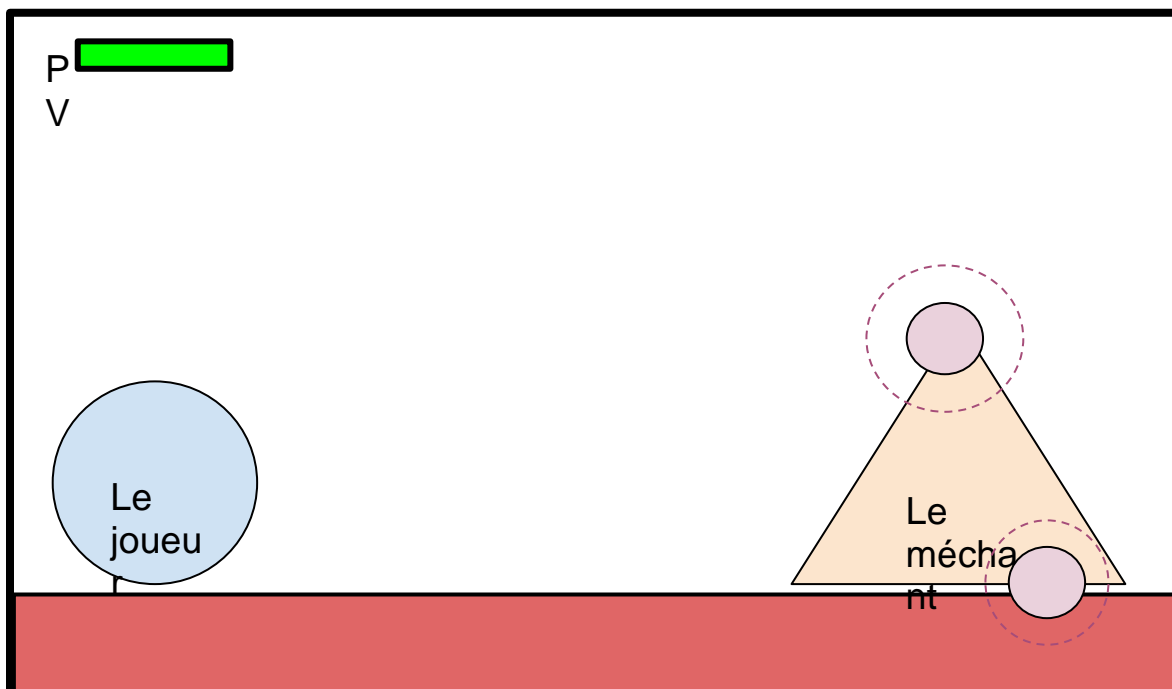
UI Simple, comprenant une barre de vie et éventuellement des indications des items. Nous ajoutons à cela une caméra suivant le joueur, des cinématiques (ouverture de porte, boss etc.), défilement horizontal et déplacement de gauche à droite.

## Principaux éléments sur l'écran :

### Éléments du platformer :



### Élément du combat :



## Gameplay

Nous avons deux types principaux de Gameplay :

1/ **Jeu de plateforme.** Le joueur déplace le personnage avec le clavier (de préférence les touches Z, S, Q, D). Il peut sauter avec Z et la barre d'espace. Il peut interagir avec l'environnement.

2/ **Phase de combat.** Le joueur utilise sa souris pour attaquer l'ennemi et le clavier pour esquiver les attaques.

## Univers

**Carte** (plan comportant les lieux) : Monde linéaire (de gauche à droite).

**Lieux principaux (description des lieux)** : Ville futuriste, ville à la Blade Runner, à la Cyberpunk, des néons pétants.

**Déplacements (possibilités de déplacement)** : Sur les immeubles ou dans des bâtiments, lors de la partie plateforme.

**Objets (objets présents dans l'univers)** : Atouts qui augmentent nos points de vie, nos dégâts. Nous avons aussi des clés à ramasser pour ouvrir des portes.

**Météo (évolution du temps qu'il fait)** : Nuageux et/ou pluie.

**Jour/nuit (jeu le jour, la nuit ou avec alternance)** : la nuit, pour mieux exploiter les couleurs de l'environnement cyberpunk (couleurs flashys néons).

**Écoulement du temps (temps réel, tour par tour, etc.)** : phase de combat en tour par tour, et phase de platformer en temps réel.

**Physique (physique du monde réel ou autre)** : physique du monde réel, augmentations permettent de sauter plus haut, plus loin, taper plus fort, etc.

**Société (organisation de la société)** : société futuriste semblable à la nôtre, mais dans le futur.

**Culture (fondements culturels de la société)** : l'argent, la corruption.

## Intentions esthétiques

**Image** : Jeu en pixel art. Décors sombres (à cause de la pollution de la ville) mais éclairage puissant par les néons.

**Son (musiques, bruitages) :** Composition musicale fait maison (si le temps), la musique serait dans le genre futuriste, cyberpunk, Blade Runner, mélange électro avec ambiance sonore envoûtant. Musique avec un rythme bien marqué.

Bruitages probablement récupérés depuis internet. (bruit de saut, d'attaque...).

**Animations et effets :** Animation et effet proposé par le GameKit.

## Personnages

En lien avec l'histoire, le personnage doit être une jeune personne banale, sans histoire. Le joueur pourra plus facilement s'identifier à lui. Toutefois, il a la détermination de sauver sa sœur, et il ne s'arrêtera pas au premier obstacle venu.

## Scénario

**Résumé** (éléments essentiels du scénario) : Le personnage principal doit aller sauver sa sœur. Elle doit donc tuer le méchant qui détient l'objet qui la libérera.

**Trame de fond** (fondements scénaristiques) : Le personnage rencontrera des amis sur les chemins qui l'aideront à trouver le repaire du méchant.

**Intrigue principale** (intrigue liée au dénouement final) : La survie de la sœur du personnage ne dépend que du joueur : personne d'autre ne peut faire ce travail à sa place. Va-t-elle donc réussir à trouver le méchant et le tuer ?

**Intrigues secondaires** (autres intrigues) : Aucune.

**Dispositifs narratifs** (outils scénaristiques utilisés) : Vidéos, textes à afficher, bulles dialogues dans le jeu etc.

**Scénario complet** (par exemple avec découpage en niveaux) :

New Tokyo, en Chine, 2089. Le monde a changé, les nouvelles technologies se sont développées et les lumières colorées des enseignes publicitaires ont envahi la ville. La planète, elle, est dirigée par les 1%. Une dizaine de multinationales rassemble 99% de l'économie mondiale et impose ses règles. Pollution, disparition des peuples, saccage de la nature... Sur la planète, il ne subsiste plus que le désert, les villes et le capitalisme.

Arrivé à son paroxysme, ce système est à bout de souffle. Le déclin est engagé et les grands dirigeants de ces entreprises ont peur de perdre le pouvoir. Alors, en secret, ils se réunissent pour déclencher le projet 666 visant à sauver l'économie mondiale : le développement d'un système le "Sras-Cyber Sadness 42" visant à tuer des centaines de millions de personnes, permettant ainsi de libérer des emplois et de diminuer le chômage.

C'est ainsi que dans le dos du peuple, ce système s'implanta. Son fonctionnement consiste à diffuser des ondes mortelles par la musique streaming causant des maux de têtes fatals.

C'est dans ce monde que vous vivez avec votre sœur, violoniste au chômage depuis que les salles de concerts ont été fermées par une multinationale car ne faisant pas assez de bénéfices.

### **Introduction de l'histoire (cinématiques possible) :**

Aujourd'hui, vous lisez votre journal, "the ca-pig-talist", le journal des résistants prohibé par les technocrates. Dedans, la vérité est énoncée : "Les musiques streaming tuent". Abasourdi, vous courez prévenir votre sœur. Quand vous arrivez dans sa chambre, elle est déjà au lit, écoutant du Mozart depuis son enceinte, avec un mal de tête diabolique. Elle est condamnée, sauf si vous trouvez un remède.

Autre problème : les multinationales viennent de trouver la liste des personnes abonnées au journal des résistants. Ils vous envoient un SMS disant que vous êtes dans le collimateur, et que des policiers viennent vous emprisonner. Votre vie est en jeu, vous n'avez plus le choix : ou bien vous mourrez, tué par les sbires de ces technocrates, au côté de votre sœur malade. Ou bien vous prenez votre pistolet pour renverser le système. Le monde repose sur vos actions. Bonne chance.

=> Départ : chez lui

=> Ennemis : les policiers par les grands dirigeants. Gendarme, policier mieux armé et CRS.

=> Gentils : les résistants, le ca-pig-talist

=> Base rebel ?

=> Arrivée : dans les bureaux des Grands Conglomé-Rats.

=> Plateformes : voiture volante, drone, grue

### **Cinématique d'intro**

- Le clique du dramatisme ?
- Enchaînement photos noir et blancs ?

### **Musique**

- fire Wave : <https://youtu.be/4WKpK3c21Eg>
- To the Street : <https://youtu.be/71QUsQMlmyA>
- Brawler : <https://youtu.be/kADUroN0Ce4>

### **Détails niveau tutoriel**

- Apprendre les bases, voir à quoi ressemble l'environnement

- Beaucoup de bulles de textes, d'aides au mouvement
- Environnement : chez lui.
- Durée (sans rush) : environ 5 min
- Enemies : 1
- Plateforme "passthrough" : 03
- Plateforme "mouvante" : 03
- Clé : 01
- Porte : 01
- Interrupteur plateforme : 02

### **Détails Niveau un**

- SCÉNARIO : Fuite de sa maison, va parcourir la ville à la recherche d'un ami pour avoir du soutien. Il lui conseille d'aller voir les rebels. Fuite par le toit des immeubles.
- Environnement : sur les toits.
- Durée (sans rush) : environ 5 min
- Interactionnels : clés (ou autre objets) à récupérer. Trois pour terminer le niveau.
- Ennemis : 2 à 3 pas plus
- Plate-formes : Lentes et courtes, 10 environs. Si possible horizontal et vertical
- Obstacles : Pics = 5, piscines d'acide = 1,
- Nombres de trous : 5 à 10
- Une téléportation
- Créer différents passages (éviter les goulots d'étranglement)

### **Détails Niveau deux**

- SCÉNARIO : Rejoindre les égouts.
- Environnement : Sur les toits, dans la rue.
- Durée (sans rush) : environ 5 à 6 min
- Interactionnels : clés (ou autre objets) à récupérer. Trois pour terminer le niveau.
- Ennemis : 15 à 20 pas plus
- Plate-formes : Lentes et courtes, 6 plateformes en tout. Si possible horizontal et vertical .
- Obstacles : Pics = 6, Acid = 3
- Nombres de trous : 4 à 6 et petits trous
- 2 à 3 téléportations

- Créer différents passages (éviter les goulots d'étranglement)

### **Détails Niveau trois**

- Scénario : dans les égouts. Il va chercher les rebelles qui sont cachés. Il va rencontrer plusieurs policiers qui savaient que le joueur était là.
- Environnement : Égouts
- Durée (sans rush) : environ 5 à 6 min
- Interactionnels : clés (ou autre objets) à récupérer. Trois pour terminer le niveau.
- Ennemis : 5 à 10
- Plate-formes : Peu de plateformes. Lente et longue. Drone d'entretiens
- Obstacles : Pics = beaucoup, Acid = beaucoup !!
- Nombres de trous : Aucun.
- Pad à porte : 6 environ
- Goulots d'étranglement possibles.

Si possible cinématique avec les rebelles qui explique la situation. Les rebelles disent plus d'informations sur le passé, comment on en est arrivé là.

### **Détails Niveau Quatre (facultatif)**

- SCÉNARIO : Dépose de bombes dans la villes
- Interactionnels : clés (ou autre objets) à récupérer. Trois pour terminer le niveau.
- Une téléportation
- Créer différents passages (éviter les goulots d'étranglement)

### **Détails Niveau boss**

- 1 boss
- 3 plateformes
- 3 à 5 boost

Boss en 2 phases.

### **Cinématique**

On garde tel quel. + Ajouter des gens riches fuir.

### **Phase 1**



Plusieurs phases d'attaques. Différentes phases.

Plusieurs types d'attaques. Cycles en 3 types d'attaques.

Idée : quand on se fait attaquer, on doit péter son bouclier. Une fois cassé, on passe en phase de cercle. Il ne peut plus nous attaquer quand il a plus de bouclier, car il doit réparer son bouclier.

## **Phase 2**

Attaque plus rapide.

Plus de bouclier. Simultané.

Moins de cercles.

Il faut se rapprocher du boss pour pouvoir voir les cercles (ou pour que les cercles apparaissent). Il faut esquiver les projectiles du boss tout en cliquant sur les cercles.

### **Joueur :**

- Déplacement droite/gauche
- Saut
- Sprint
- Crouch
- Passe à travers les plateformes
- Inventaire (clés)

### **Obstacles:**

- Débris qui bloque le chemin (breakable)
- Plateformes mouvante
- Portes
- Ennemies

### **Ennemies :**

- 3 type d'ennemies différents ( de + en + difficile à battre)

### **Phase platformer :**

- Plateforme synchronisée sur le bpm de la musique.
- Plateforme traversable;
- Point de teleportation.
- Clé pour ouvrir des portes.
- Détruire obstacle → entre phase de combat ?
- Rencontre ennemi → entre phase de combats.

- 
- Interrupteur pour activer plateforme.

**Phase combats :**

- Caméra fixe à un endroit