

---

# Document de présentation du concept

P21. Groupe 6 : Eugène Pin - Elsa Terrier - Baptiste Viera

---

## 1. Introduction

Technoblade est un jeu de genre jeu de rythme de combat, sous la forme d'un platformer 2D. Le jeu se joue en défilement horizontal, de la gauche vers la droite, sur PC (clavier et souris).

## 2. Caractéristiques générales

Public visé : Sens du rythme et joueur intermédiaire, c'est-à-dire qui ont déjà de l'expérience dans des jeux de plateforme et/ou de reflexe, jusqu'à jeune adulte.

Plateforme : Unity 2D, Colab unity, scripts C#

Genre : Platformer et jeu de rythme, jeu solo

Références :

- Osu!
  - Taiko no Tatsujin
  - Guitar Hero
  - Rayman : exemple de synchronisation
  - Imagination
  - Hollow knight, exemple de bon platformer
  - Blade Runner : exemple de direction artistique
-

### 3. Caractéristiques particulières

#### Contexte:

##### **Environnement**

Ville futuriste, environnement de type Blade Runner.

##### **Direction artistique**

1. Cyberpunk new Wave (Blade Runner)
2. Pixel art
3. Low poly
4. 2D simplifié flash

#### Scénario général (première version) :

Le grand méchant, Big Electro-Cute, a envoyé un virus informatique pour supprimer toute forme de musique du monde et ainsi avoir le monopole sur sa musique (musique electro rythmique). Durant tout le jeu, on entendra sa musique, qu'il diffuse partout sans discontinuité. Les petits méchants de la musique (aka Little Electro Cyborg), les serveurs de Big Electro-Cute font actuellement tout pour protéger leur boss et garantir que le virus est toujours efficace. Malheureusement cette musique en attaquant le système neuronal est à l'origine d'une pandémie mondiale de dépression aussi connue sous le nom de Sras-Cybersadness42. Le héros a une sœur violoniste professionnelle et passionnée qui ne peut plus en jouer. Elle est atteinte de cette maladie et est aux portes de la mort. Seul le retour de la musique pourrait sauver sa frangine. Le héros part donc à l'aventure pour convaincre le grand méchant de désactiver le virus et ainsi libérer le monde de cet esclavagisme musical.

#### Eléments principaux:

##### Le héros :

> Le personnage que le joueur contrôle.

- > Devient plus fort a chaque fois qu'il bat un ennemi.
- > Il peut sauter, attaquer vers l'avant, se déplacer de gauche à droite.

### Les ennemis :

- > Deux types d'ennemis différents.
- > Chacun apporte différents types de boosts au joueur lorsqu'ils sont tués. Ils peuvent apporter soit, plus de points de vie ou soit plus de points de dégâts.
- > Attaques faible sur le héros, en rythme avec la musique. Soit lorsqu'ils manquent les combos ou entre chaque séquence de combat.
- > leurs séquences de combat se déroulent dans l'environnement du platformer.
- > Ils peuvent être esquivées ou évitées si ont veut évitez le combat.
- > Ils restent statiques dans l'environnement.

### Le boss :

- > Combos d'attaque sur le héros.
- > Beaucoup de points de vie.
- > Gros, prend beaucoup de place sur l'écran. Reste toujours à la même place.
- > A son propre niveau pour le combat.

### Les plateformes :


- > Plateformes statiques sur lesquelles le joueur peut monter.
- > Plateformes mouvantes faisant des aller-retour en rythme avec la musique.

## Modes de jeux:

Jeu solo uniquement. Hors ligne, pas de coopération et de multijoueur, pas un jeu familial.

## But et règles:

Le but du jeu est de tuer les ennemis. Dès que nous sommes en contact nous rentrons dans une phase de combat. Le joueur devra cliquer sur les cercles qui apparaissent sur le



monstre au bon moment (en rythme avec la musique) sinon le joueur recevra des dégâts. L'ennemi dropera un item qui permettra au joueur d'augmenter sa barre de vie, ses dégâts d'attaques.

## Stratégie principale:

Le joueur doit se déplacer et atteindre l'arrivée en ayant tué un certain nombre d'ennemis pour pouvoir être assez puissant pour vaincre le boss final qui détient le code source du virus. Code source qui nous permettra d'éradiquer le virus informatique. Cela permettra ainsi de libérer toutes les formes de musique qui existaient auparavant. Battre les ennemis donne des avantages, plus de vie, plus dégâts, etc, donc encourage joueur à se battre avec les ennemies en préparation du boss de fin.

**Stratégie pendant la phase de combat :** sur l'écran, on a l'ennemi et le héros. Attaque à distance (pistolet laser ?). Il faut cliquer au bon endroit et au bon moment. Pour chaque attaque, il faut cliquer sur plusieurs cibles qui apparaissent aléatoirement sur l'ennemi. Si l'enchaînement de coups est bon (en rythme et précis), une animation du héros se déclenche et l'ennemi reçoit des dégâts. Entre les attaques ou lorsqu'on rate une attaque, c'est au tour de l'ennemi d'attaquer. On peut esquiver les coups des ennemis, en se déplaçant et/ou en cliquant sur les projectiles de l'ennemi.

## Interface

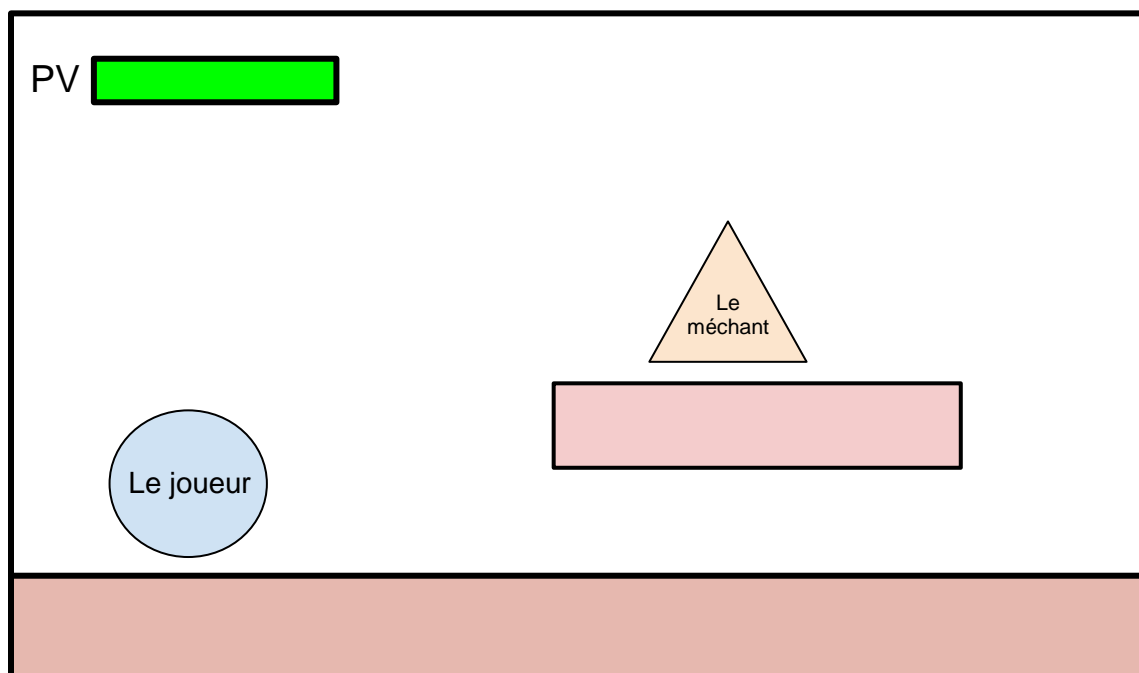
UI Simple. Barre de vie, Indication des items si items, placement des attaques et indication du timing sur les ennemis.

Caméra suivant le joueur, défilement horizontal. Déplacement de gauche à droite.

## 4. Maquette graphique

Principaux éléments sur l'écran :

Éléments du platformer :



Élément du combat :

