# Brouillon pour faire le Game Design Document à proprement parler et rien oublier des idées et décisions

## Gameplay

**Résumé : Topdown** (vu isométrique, gameplay N/S/E/O) **battle royale** (2 voire 3 ou plus d’équipes de 1 à ? joueurs s’affrontent) dont l’objectif principal commun est de tuer un **boss** (en plus de latter les autres joueurs).

* Premier proto : 2 joueurs ennemis s’affrontent avec un boss
* Trouver des mécaniques pour forcer les joueurs à considérer à la fois leurs adversaires humains et le boss IA en permanence ou par alternance (mais sans se concentrer entièrement sur l’un jusqu’à sa mort)

**Idées :**

* Faire drop des trucs au boss quand il se fait assez taper pour donner envie au joueur de le taper et éventuellement de ninja les loots des autres
* Donner du stuff ou des buffs aux joueurs qui achèvent le boss (dernier coup ? présence/distance ? minimum de dégâts infligés ?)
* Faire que le boss focus tour à tour chaque joueur (et est assez véner) pour les forcer à l’affronter, ce qui laisse le temps aux autres de se reposer et de choisir leur cible. Attention à être juste dans l’équilibrage de ça !
* No respawn ? Comme dans un BR classique… Mais si on met du respawn l’objectif de tuer les autres devient vraiment secondaire face aux autres. Pourquoi pas faire que les joueurs ont un certain nombre de vie et que ceux qui tuent le boss sont avantagés par rapport à ça ? Voire tout le monde a respawn infini tant que le boss est vivant mais après ça ceux qui l’ont plus tapé ont des buffs et ça part en BR classique
* ce serait dope d'avoir des boss que t'affrontes pas que avec du combat mais aussi en complétant des mini objectifs dans sa zone de fight un peu une fractale de GW2 mais condensée genre un sphinx et le truc cool c'est en plus des phases de baston normale alterner avec des questions que si tu réponds pas ou faux tu prend des dégâts inévitables (répondre en allant sur des plaques au sol genre réponse un deux ou trois)
* maps ? lier l’environnement au boss qui va avec, comme si on le chassait dans la nature ou qu’on l’affrontait dans une arène qui est gérée comme un zoo, les gardiens l’ont mis bien chez lui pour qu’il puisse nous défoncer
* Quand le boss meurt, ça pourrait créer un genre de mur bleu comme dans les battle royale classique : genre miasme qui part des bords de la carte et se referme lentement sur le boss pour absorber son énergie en tuant les joueurs à petit feu s’ils sont trop éloignés de son cadavre. C’est surtout par rapport au fait de farm d’autres mobs à côté pour se pex et aller vers le boss qu’après : si des gens tuent le boss pendant qu’on farm ailleurs y a intérêt à se ramener fissa car on est désavantagé en étant loin. Ca permet aussi de forcer les joueurs à se trouver et s’entretuer si la map est grosse et que le boss est mort.

## Personnages

1. Perso jouable 1 : **Fish Bot** (sprite Pierre), fixe le niveau de détail du jeu à 24 pixel per unit pour un héros de 2m sur 2m (mètres, ou unités). Pour l’instant il peut juste tirer des boules et tous les joueurs l’incarnent.

* Apparence : Un poisson clown dans un bocal, lui-même intégré au corps d’un robot blanc à la silhouette sphérique, avec une main canon, une main épée, un réacteur en dessous et des petites antennes

1. Boss 1 : **Troll Dur** (sprite Pierre inc ?), un troll redneck qui vit dans le bayou.

* Apparence :
  + - Troll : paupières et lèvres/dents pierreuses (carrés, grosses) et peau grisâtre, silhouette carré, massif
    - Redneck : casquette trucker (à filet), wifebeater (marcel blanc) ou chemise à carreaux souillées, short/jean, pieds nus
    - Equipement : canettes de bières qu’il lance en cloche et qui explosent, pourquoi pas un tronc d’arbre pour taper avec allonge, ou un shotgun pour tir à distance en cône