THE GAME

Projet démarré le 24 juin 2017

# Equipe de développement

Jean-François MIR

Charlotte JUDON

Ayoub BOUDEBIZA

# ToDo list

Double-saut

Look at PyPy language

~~Fullscreen feature (in progress, 50% so far). Have to :~~

~~Determine all the screens of the user + its possible resolutions.~~

~~Aim for the best possible on in fullscreen (means resize the windows screen itself).~~

~~Aim for a multiple of 640\*480 (initial resolution)~~ fait le 30/08

Coder les filtres (in progress, 25% so far))

Light effect (in progress, 50% so far)

~~Exporter le jeu en .exe~~ fait le 25/08

Designer le robot

Designer l’ami

Designer le grand méchant

Désigner les ennemis

Récupérer des décors pour les 7 mondes

Récupérer des décors pour le hangar

# Scénario du jeu

## En une ligne

Un jeune robot retrace les souvenir de son ami disparu après qu’il lui ait laissé différentes cartes postales.

## Détaillé

Un jeune robot mélancolique ne reçoit plus de nouvelles de son ami d’enfance. Il avait pour habitude de lui envoyer des cartes postales de ses vacances mais a subitement arrêté de le faire il y a peu.

Le jeune robot parcourt souvent ces cartes en se remémorant son ami qui ne donne plus de nouvelles. Il a construit une machine pouvant projeter ces cartes sur une grande toile afin de pouvoir ressentir la joie de voyager à travers le monde, comme son ami a toujours pu le faire.

Au fil de ces cartes, il se rendra compte que son ami a été enlevé par un être mystérieux et continuera de parcourir le monde grâce à se machine afin de continuer son enquête.

Une fois qu’il aura compris qui est le kidnappeur et où il cache son ami, il s’y rendra, mais privé de ses pouvoirs il ne pourra rien faire. Son ami d’enfance fournira alors la dernière carte postale qu’il n’a pas pu envoyer. Cela permettra au jeune robot de débloquer le dernier monde et de sauver son ami avant qu’il ne se fasse kidnapper.

# Game Play du jeu

## En une ligne

Plateforme 2D, combat temps réel.

## Détaillé

### Niveaux du jeu

Les niveaux du jeu sont découpés en 2 catégories : les niveaux projetés par la machine et ceux dans le monde réel.

#### *Niveaux projetés par la machine*

Les niveaux projetés par la machine permettent au jeune robot de pouvoir revivre les voyages de son ami à travers le monde et de faire avance le scénario (l’enquête). Il y a en tout 7 mondes à visiter : Pékin (Chine), Memphis (Egypte), Rome (Italie), Tenochtitlan (Mexique), Atlantis (sous l’eau), Pôle Nord (Pôle), cratères (Lune).

Chacun de ces mondes est construit de la manière suivante :

* 2 niveaux de plateforme classique.
* 1 mini-boss de monde.
* 2 niveaux de plateforme classique.
* 1 boss de monde.

Les 2 premiers niveaux permettent au joueur de découvrir la mécanique principale du monde (par exemple : sauts contre les murs) et de la mettre à l’épreuve **face** à elle (par exemple : les ennemis peuvent sauter contre un mur ou de s’y accrocher. Le joueur ne peut pas le faire avant d’avoir vaincu le mini-boss. Les 2 niveaux suivants ainsi que le boss de monde mettent le joueur à l’épreuve **avec** cette mécanique (où il doit progresser avec ce nouveau pouvoir). Dans l’exemple cité, le boss de monde fournirait alors le saut de mur infini.

De manière générale, le mini-boss fournit la 1ère partie du pouvoir à débloquer. Le boss de monde fournit la seconde.

#### *Niveaux dans le monde réel*

Les niveaux dans le monde réel permettent de récupérer les cartes postales. Le monde réel prend place dans la ville natale du jeune robot et les cartes sont dispersées dans les sous-sols du hangar.

Le hangar est construit ainsi :

* 6 directions à prendre au départ.
* 1 niveau puzzle dans chaque direction.
* 1 boss puzzle à la fin de chaque niveau.

Le boss fourni la carte postale qui débloque l’accès à un monde.

### Liste des compétences du joueur

#### Compétences de déplacement

* Saut
* Double saut
* Dash
* Saut contre les murs
* Se baisser
* Eclairer autour de soi

#### Compétences de combat

* Coups de poing
* Coups de tête
* Laser
* Cassettes audio
* Ralentissement temps ?
* Accélération temps ?

#### Compétences du rétroprojecteur

* Changer l’éclairage
* Changer de filtre de couleur (3 couleurs pour 3 effets).