

# HUDWorld

HUDWorld est un “donjon crawler” en vue de haut où les niveaux sont générés aléatoirement. Des ennemis peuplent les niveaux et ils tirent des projectiles. Le joueur ne peut que les tuer avec des épées corps à corps.

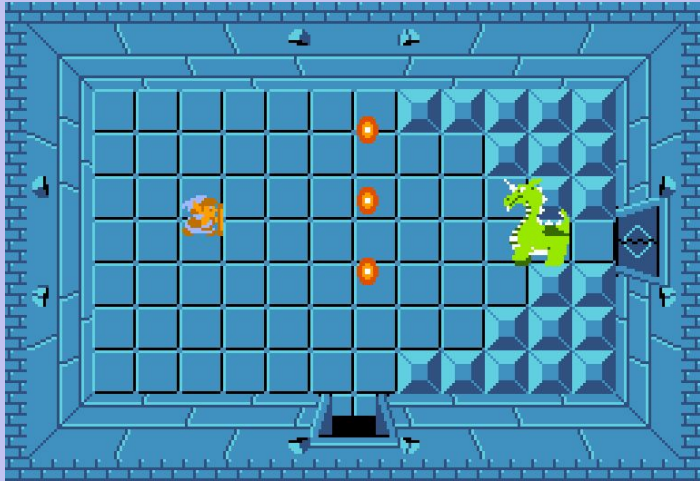
Le joueur peut équiper des pièces de HUD afin de lui donner des habiletés mais plus il en équipe, plus il devient lent.

Exemples de pièces de HUD :

- Barre de vie (plus elle est longue, plus le joueur peut se faire toucher)
- Bouclier (annule la première attaque)
- Lampe (éclaire les niveaux dans la pénombre)
- Armure de feu, glace (permet de passer à travers des murs de feu et de glace sans perdre de vie)
- Etc...

Le joueur devra explorer le niveau afin d’y trouver la clef pour ouvrir la porte donnant accès au boss. Après avoir tué le boss, un nouvel élément de HUD lui sera remis(aléatoire) et il pourra passer au prochain niveau.

## Informations générales

STYLE VISUEL	<i>Cartoon à la zelda old school</i> 
POINT DE VUE	<i>Top-Down</i>
GENRE DU JEU	<i>Donjon crawler aléatoire</i>

PLATEFORMES	PC
PUBLIC CIBLE	<i>Joueurs qui aiment que le jeu soit généré aléatoirement pour avoir des surprises à chaque partie. Qui aiment la mécanique de "loot". Qui aiment des mécaniques et contrôles simples.</i>
INSPIRATION	<i>Zelda</i> <i>Binding of isaac</i> <i>Rogue legacy</i>

## Histoire

*Le joueur est plongé dans un monde magique où il rencontre un mystérieux personnage qui lui donne le pouvoir de pouvoir équiper des pièces de HUD. Ensuite, il est dirigé à travers le monde souterrain afin de tuer le grand démon.*

## Environnement

*Les niveaux sont en top-down. Plusieurs thèmes y seront appliqués (feu, glace, végétation)*

*Chaque pièce a de 2 à 4 portes qui mènent à une autre pièce. Parfois, les portes sont barrés et le joueur pourra les déverrouiller à l'aide de clefs trouvées dans des coffres.*

*Chaque niveau a une porte menant au boss du niveau, barrée avec une clef spéciale.*

*Chaque boss donne une nouvelle pièce de HUD au joueur.*

*Entre chaque niveau le joueur pourra changer son "set" de HUD.*

# Game skills

- *REFLEX*

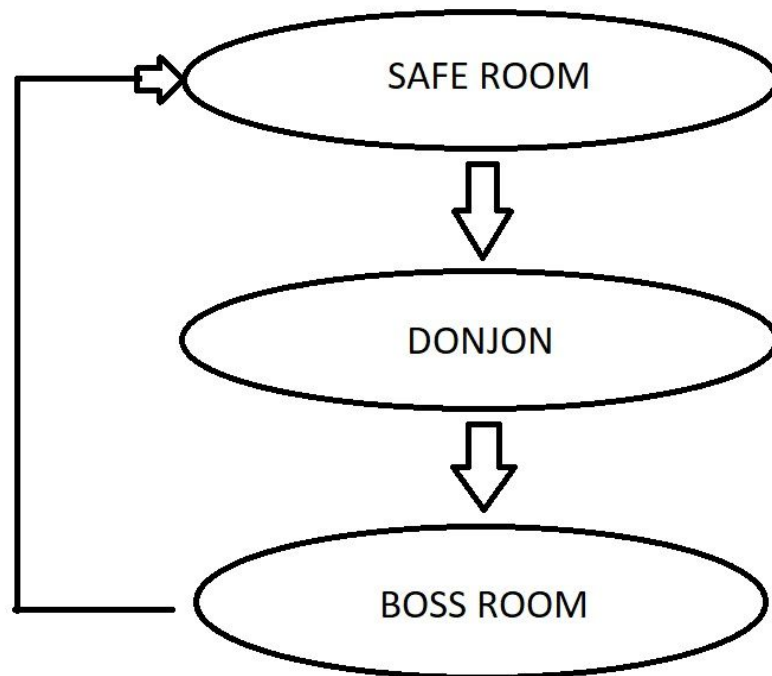
*Le joueur doit éviter les projectiles des ennemis et tenter de s'approcher d'eux afin de la tuer à l'aide d'épées*

- *MANAGEMENT*

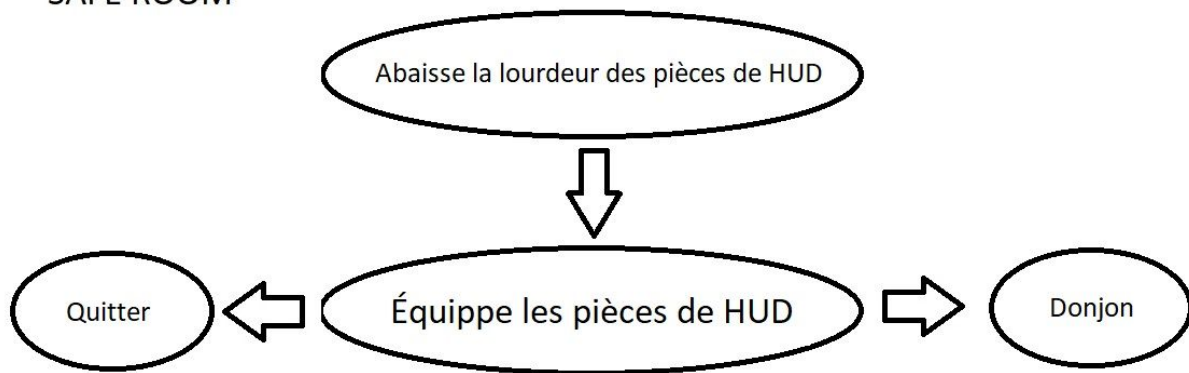
*Le joueur doit penser à quels types de HUD il équipe. Plus il en prend, moins son personnage sera rapide. (Risk and reward)*

# BOUCLES DE JEU-----

*Voici la boucle principale du jeu:*



## SAFE ROOM



C'est ici que le joueur prends son temps pour équiper des pièces de HUD, baisser leur lourdeur en utilisant les pièces d'or que les monstres du donjon ont "drippées".

Il parle au HUDBoss pour pouvoir:

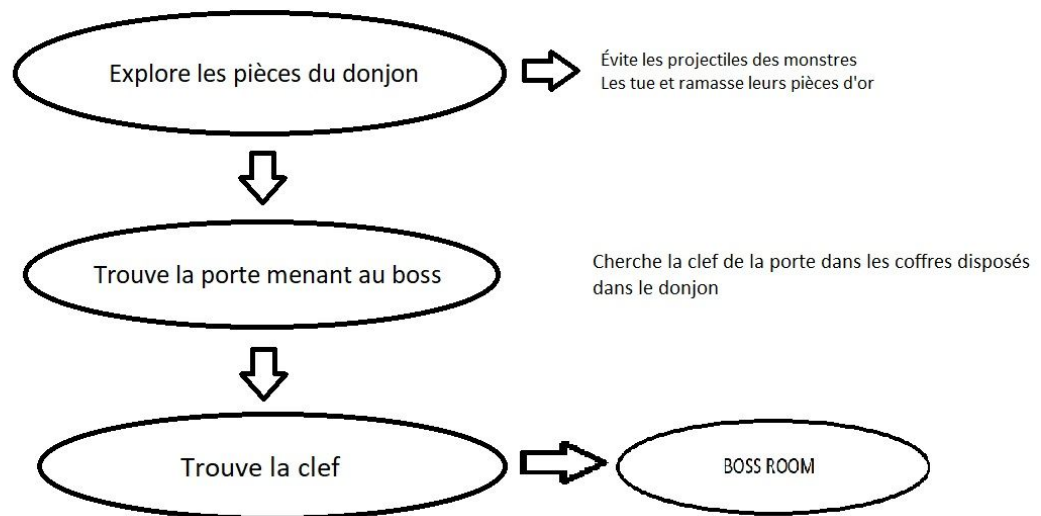
- Équiper les pièces de HUD voulues.
- Dépenser ses pièces d'or pour baisser la lourdeur des pièces de HUD

Il y a deux issues dans cette pièce.

Une porte pour quitter le jeu. À chaque fois il quitte, le HUDBoss y va d'un petit commentaire (ex: "Tu reviendras, je suis pas sorteux")

L'autre porte mène au donjon suivant généré aléatoirement.

## DONJON

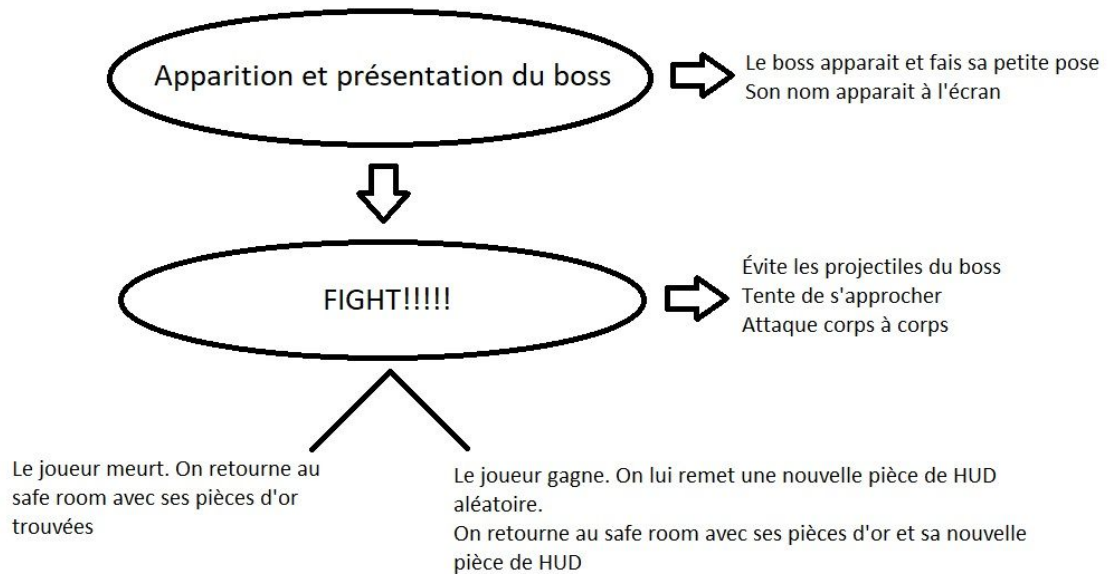


Le donjon est un ensemble de pièces placées aléatoirement l'une à côté de l'autre ainsi que de haut en bas. Minimum deux issues et maximum quatre.

Chaque pièce a:

- Des monstres
- Peut-être un coffre (soit contient rien, une niaiserie qui sert à rien ou la clef de la porte du boss)
- Des murs et obstacles
- Des pièges et trous à éviter
- Deux à quatre portes qui mènent à une autre pièce ou à la boss room
- Les portes se barrent automatiquement à l'entrée du joueur. Elles se débloquent seulement lorsque tous les monstres seront vaincus

## BOSS ROOM



La BOSSRoom est une grande pièce où le joueur et le boss s'affronte.

Le joueur doit éviter les projectiles du boss et tenter de s'en approcher afin de l'attaquer au corps à corps.

Suite au combat, si le joueur meurt, il retournera au Saferoom avec ses pièces d'or collectées en tuant les monstres dans le donjon.

S'il gagne, on lui remet une nouvelle pièce de HUD et il retourne au Saferoom avec aussi ses pièces d'or.

# MÉCANIQUES DU JEU -----

## COMBAT / EXPLORATION

Se déplace à l'aide du wasd, gauche droite haut et bas

Espace sert à ouvrir les coffres

Doit éviter les projectiles des monstres

Doit éviter les pièges et les trous

Ouvre les coffres pour trouver la clef du boss

## ACHAT D'UPGRADES

En parlant au HUDBoss, le joueur peut abaisser la lourdeur de ses pièces de HUD en dépensant ses pièces d'or trouvées dans le donjon.

On affiche la liste de ses pièces de HUD ainsi que le prix pour les Upgrader.

Il clique sur ses choix et on effectue les upgrades

## GÈRE SON ÉQUIPEMENT

En parlant au HUDBoss, le joueur a aussi l'option de gérer son Équipement avant de continuer le donjon

On ouvre alors une liste de toutes les pièces de HUD acquises.

Le joueur drag and drop où il veut à l'écran les pièces désirées.

Plus il en choisi, plus il deviendra lent.



# CONTRÔLES -----



<u>Clavier</u>	<u>Manette</u>	Dans les donjons	Dans la saferoom	Dans les menus HUD
W		Déplacement du personnage vers le haut	Déplacement du personnage vers le haut	Déplacement du choix dans le menu vers le haut
A		Déplacement du personnage vers la gauche	Déplacement du personnage vers la gauche	Déplacement du choix dans le menu vers la gauche
S		Déplacement du personnage vers le bas	Déplacement du personnage vers le bas	Déplacement du choix dans le menu vers le bas
D		Déplacement du personnage vers la droite	Déplacement du personnage vers la droite	Déplacement du choix dans le menu vers la droite
8		Attaque vers le haut		
6		Attaque vers la droite		
2		Attaque vers le bas		
4		Attaque vers la gauche		
SPACEBAR		Ouvrir un coffre Ouvrir la porte du boss	Parler au HUDBoss	Confirmer le choix dans le menu
ESC		Entrer en pause / Sortir de pause	Entrer en pause / Sortir de pause	Revenir en arrière dans le menu

# Contrôles dans les donjons

En top down view, le joueur se déplace avec le wasd(clavier) et les flèches directionnelles(manette) dans les huit directions. Chaque diagonale aussi.

Je sais pas encore si je vais mettre de l'accélération au personnage, je vais voir en testant dans mon prototype.

À ne pas oublier que plus le joueur équipe des pièces de HUD, plus il sera lent.

Les attaques au corps à corps s'effectuent avec le clavier numérique (2 4 8 6) et

les boutons (     ) pour la manette.

Elles se font dans la direction appuyée indépendamment de la direction du joueur. Exemple, le joueur peut se déplacer vers la gauche tout en attaquant en haut, en bas, à droite ou à gauche.

À noter que l'attaque se fait à chaque fois le bouton est enfoncé (GetKeyDown). On ne peut pas le garder enfoncé et les attaques continuent. Chaque arme différente a un différent cooldown entre chaque attaque donc certaines ont un rate of fire différent.



SPACEBAR - Pour ouvrir les coffres et la porte du boss en s'approchant d'eux. Un petit pop-up avec l'icône du bouton apparaîtra à l'écran.



ESC - Mets le jeu en pause / Sortir de la pause

# Contrôles dans la safe room

Les déplacements sont les mêmes sauf que les attaques ne fonctionnent pas.



SPACEBAR - Sert à parler au HUDBoss et ainsi ouvrir le menu HUD ou on peut équiper ses pièces de HUD et aussi baisser leur poids.

# CAMÉRA-----

La caméra est en top-down comme le premier Zelda ou Isaac.

Les pièces sont plus grandes que ce que la caméra voit, donc elle va scroller avec le déplacement du joueur.

Elle est centrée sur le joueur jusqu'à temps elle pogne le bord d'une pièce ou elle s'arrêtera jusqu'à temps le joueur reparte dans l'autre direction et se retrouve au centre de la caméra. Ceci s'applique à toute les directions (haut, bas, gauche, droite).

La prochaine page illustre le comportement de la caméra dans l'exemple d'un déplacement du joueur vers la droite.

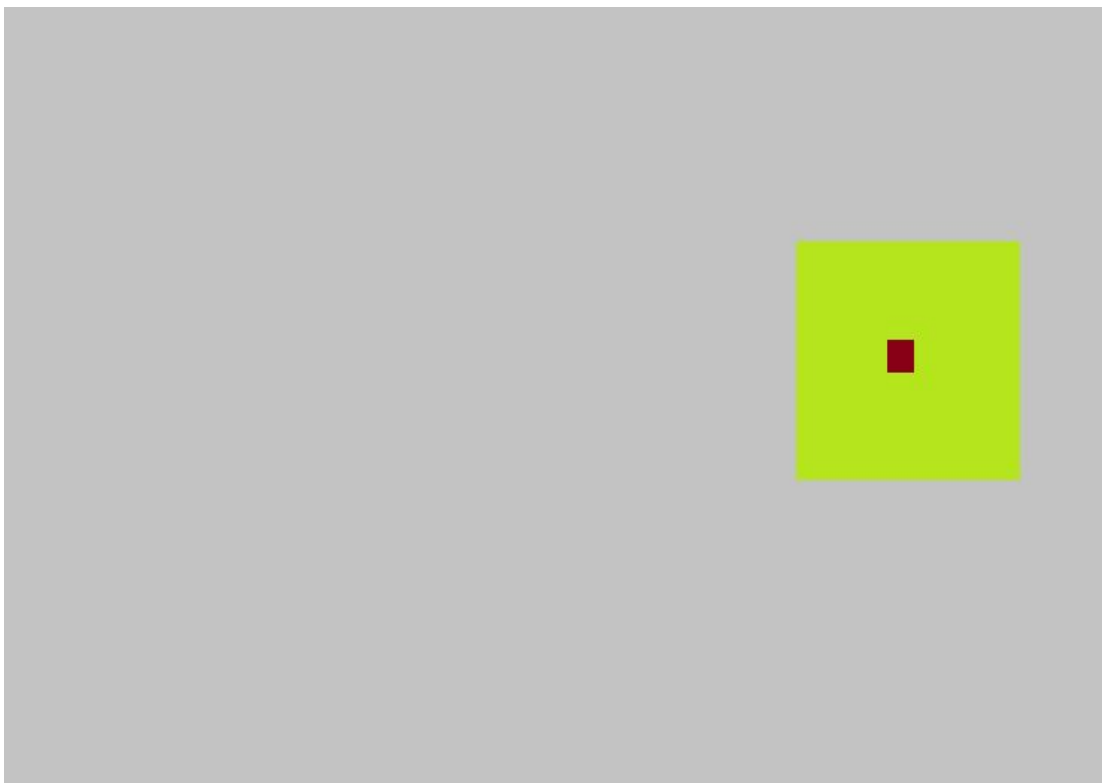
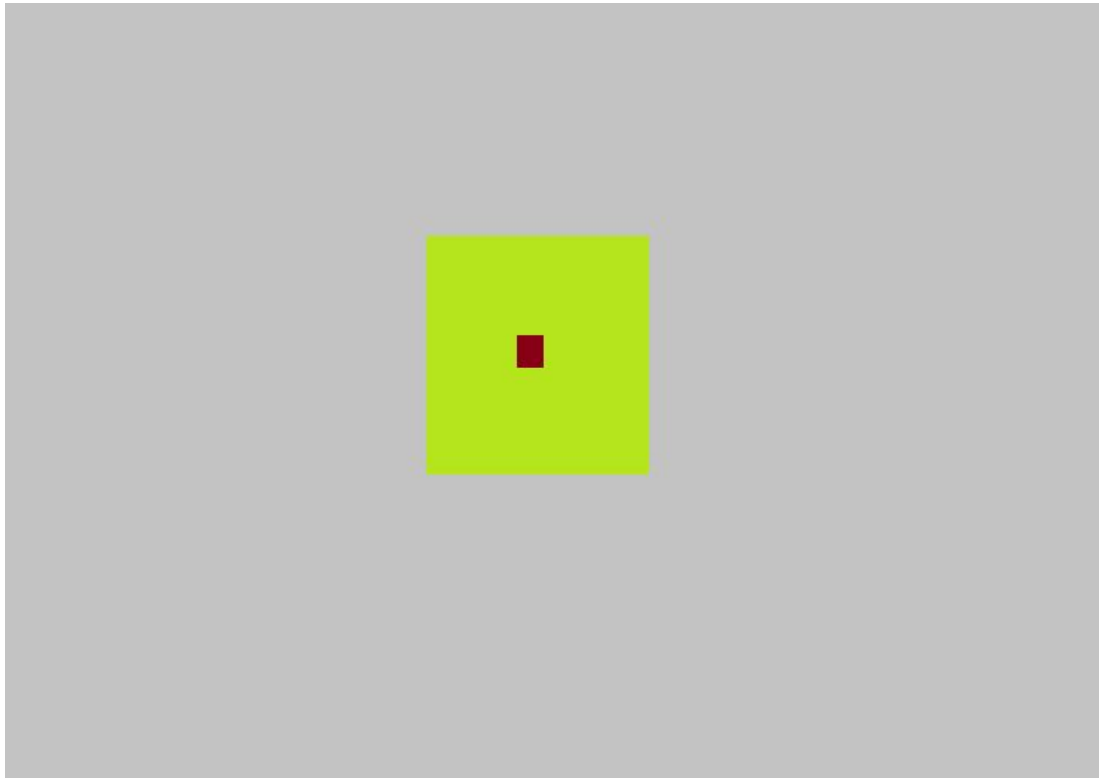


Le joueur commence exemple a gauche dans la pièce, la caméra est collée sur le bord gauche de la pièce



Le joueur fait son déplacement vers la droite.

Lorsque que celui-ci sera au centre de la caméra, cette dernière le suit vers la droite



Lorsque la caméra touche le bord de la pièce, elle s'arrête.



Le même principe dans toutes les directions.

Lorsque le joueur traverse une porte, il y aura un fade to black pour la transition dans l'autre pièce.

À l'entrée de la pièce du boss, les contrôles sont suspendus et la caméra se centre sur le boss pour une mini présentation de ce dernier. Une petite animation du boss sera jouée et son nom apparaît à l'écran. Ensuite la caméra se recentre sur le joueur et la bataille commence.

Pour ce qui est de la safeRoom, la caméra voit la pièce au complet donc elle ne bouge pas.



# CHARACTER-----

## MOUVEMENTS -

Dans les huit directions (gauche droite haut bas, diagonales)  
Sa vitesse est proportionnelle au poids de pièces de HUD qu'il a sur lui  
À déterminer s'il y aura de l'accélération du personnage

## HABILETÉS -

Attaquer au corps à corps dans quatre directions  
Se fait dans la direction voulue indépendamment du joueur

## LOOK -

Vu les combats sont au corps à corps à l'aide d'épées, le look du joueur ne sera pas futuriste mais à la zelda old school.

## TAILLE -

Se référer aux schémas de la caméra plus haut  
Ça donne une idée de la grandeur des pièces comparé au joueur

## ÉVOLUTION -

Il n'y a pas d'évolution permanente du joueur dans le jeu. Tous les Upgrades se font par le biais des pièces de HUD le joueur équipe

## ÉQUIPEMENT -

Le joueur peut équiper plusieurs pièces de HUD qui lui donneront certains pouvoirs

Barre de vie (plus elle est longue, plus le joueur peut se faire toucher)

Bouclier (annule la première attaque)

Lampe (éclaire les niveaux dans la pénombre)

Armure de feu, glace (permet de passer à travers des murs de feu et de glace sans perdre de vie)      Etc...