
A Time Paradox

Description

Pourriez-vous survivre dans une boucle temporelle ? Eincarnez Doc et tentez de vous en sortir sans créer de paradoxes temporels dans ce jeu de réflexion conçu pour mobiles.

A Time Paradox c'est

- Un jeu de résolution de paradoxe temporel (mécaniques de puzzle/infiltration)
- Dans un univers SF avec des voyages spatiaux et temporels

Notes

<https://blogs.unity3d.com/2016/05/03/analytics-the-player-lifecycle/>

Mécanique

Doc est coincé dans une boucle temporelle. Toutes les 3 secondes il remonte le temps sur place, mais s'il est vu par un lui du passé, gare au paradox temporel !

Infiltration contre soi-même.

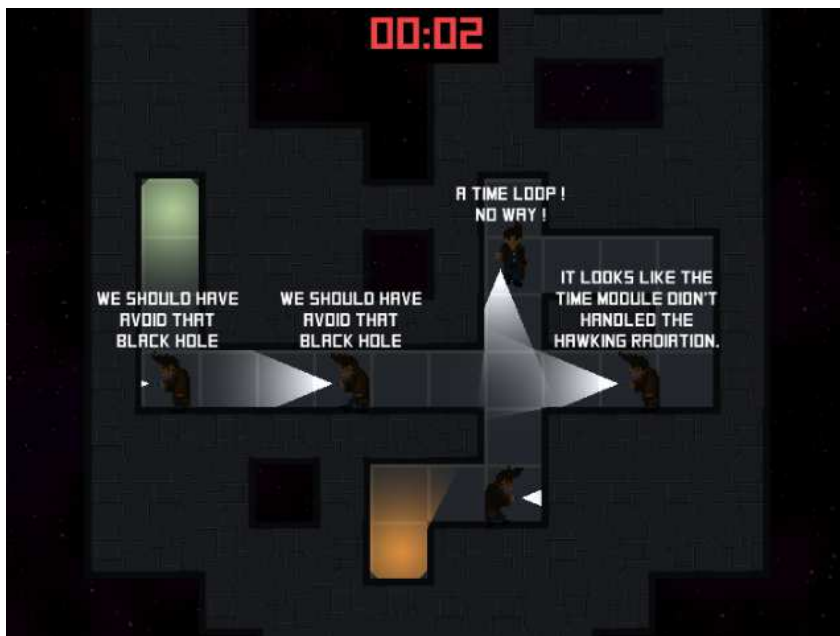
Si un moi du passé venait à me voir, le paradox temporel pourrait bien détruire l'espace-temps* – Un voyageur temporel*

Puzzle

L'objectif dans chaque niveau est de trouver un chemin qui permette au personnage de passer par tous les points de passages obligatoire du niveau puis d'atteindre la sortie sans se faire voir par un soi du passé.

Object général

Dans A Time Paradox, l'objectif général est d'atteindre la salle de la machine temporelle pour arrêter la boucle, sans créer de paradoxe.



...

Game of infiltration against oneself.

If a me from the past came to see me, the temporal paradox could well destroy spaceti... – *A time traveller*

In a Time Paradox, you must reach the time room to disable the clock module before it's too late.

...

Testeurs

#9 noms de testeurs censurés pour cette publication#

pendant stunfest

#1 noms de testeur journaliste censuré pour cette publication#

Reference

Inspired from <https://samuel-bouchet.fr/utopies2013/>

Trailer

On est dans l'espace près d'un trou noir
Coincé dans une boucle temporelle
Je peux logiquement voir un moi passé
Mais si un moi passé me voit, il ne pourra plus devenir moi
Que se passera-t'il ?

Marché

tops premium reflexion

https://play.google.com/store/apps/category/GAME_PUZZLE/collection/topselling_paid

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.robttopx.geometryjump>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=nz.co.codepoint.minimetro>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mydogzorro.linelight>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.disney.WMW>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hamsteroncoke.zenge>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wardrumstudios.auralux>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.errorsevendev.games.cell13Pro>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.errorsevendev.games.cell13Pro>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stampedegames.evoexplores>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stampedegames.evoexplores>

meh

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tomorrowcorporation.humanresourcemachine>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tomorrowcorporation.humanresourcemachine>

could be better :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lightbot.lightbotjr>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.popappfactory.miniucharmed>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.popappfactory.miniucharmed>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.iojoe.A10>

Projet

Inventaire d'activités priorisé

Optimiser les perfs Android => Normal Mapping optionnel ? Détecter

capacité matérielle ?

Remettre 2DDL comme lumière avec les modes dynamique / oneframe

pour capsules et les entrées sorties

Marketing

-> Communautés SF

-> Communautés Puzzle

-> Autres jeux qui ont marché

- <https://github.com/IFit9/App-Launch-Checklist>

- <https://developer.android.com/distribute/best-practices/launch/launch-checklist.html>

- Marketing Antichambers ?

Identité visuelle ATP

Site internet ATP

Inventaire d'activités et Planning

https://coda.io/d/ATP-planning_dweIV8Ekx0A/Planning_suqr7#_luYtc

<https://calendar.google.com/calendar/embed?>

<src=plg3ke0rfhspr8gnaqm4tpan2o%40group.calendar.google.com&ctz=Europe%2FParis>

<https://demo.chevereto.com/i/1fG>

Monétisation

Sur steam, démo en ligne (webGL) et version complète payante.

Sur Android, une unique version avec une partie gratuite et achat in-app pour débloquent le reste

Être clair dès le début sur le contenu de la version gratuite.

Gratuit :

- Chapitres 1 et 2

Payant :

- Débloquent l'intégralité des 11 chapitres

- Accès au système de clés (5 clés par semaine)

- Les clés vous permettent d'accéder aux niveaux bonus hebdomadaires et ou d'obtenir des solutions

Options d'achats :

- jeu complet (4,90 €)

L'option par défaut ! Tout le contenu du jeu est accessible.

- jeu complet + une copie à offrir (8,90 €)

Réduction sur les boucles temporelles ! Faites des économies en groupant votre achat avec un ami.

- jeu complet + soutien au développeur (9,90 €)

Si vous le pouvez, en choisissant de donner un plus vous permettez à de meilleurs jeux d'exister, merci !

Budget

Prévisionnel

2 mois temps plein : 4000 € (rémunération)

identité: 800 €

Marketing: 2000-4000 €

Graphismes:

Dépenses réelles

Design

Design pillars

- Éléance simple (Est-ce que XXX est facile à appréhender et remplit au moins 2 fonctions dans le jeu ?)
- Amusant/Fun/Curieux (Est-ce que XXX est amusant, fun ou curieux ?)
- Vivant (Est-ce que XXX à l'air vivant, ou semble lié à une activité de vie ?)

Emotional pillars

- Questionnement (paradoxes, nature du temps, résoudre du temps)
- Révélation après questionnement
- Curiosité

Theme

- Univers SF futuriste.
 - Thème du voyage temporel
 - cohérent avec prétexte scientifique du trou noir
 - Thème associé aux expériences, expériences de pensées (paradoxes)
 - Thème associé à la science, à compréhension du monde (temps, espace-temps)
 - Thème populaire et bien connu
- Proximité d'un trou noir
 - cohérent avec univers SF futuriste
 - explication scénaristique de la boucle temporelle et de certaines mécaniques de puzzle
 - élément de curiosité scientifique entouré de mystères (curiosité)
- Le jeu se déroule dans un vaisseau spatial
 - Espaces étroits, isolés et vides propices au puzzles
 - cohérent avec le thème SF futuriste

Mécaniques détaillées

Les puzzle se résolvent en suivant le schéma suivante : déplacer le personnage sans créer de paradoxe pour passer par tous les points de

passage obligatoire (dans un ordre imposé ou non), puis déplacer le personnage vers la porte de sortie.

Toutes les 3 secondes initialement, un "soi du passé" apparaît et rejoue exactement le parcours du joueur avec 3 secondes de décalage.

Le joueur voit l'intégralité du niveau.

Le personnage voit 2 cases devant lui, représenté par un lumière de lampe torche. Un obstacle peut empêcher la vision, le personnage ne verra pas à travers un mur.

Un paradox est créé dans les situations suivantes :

- Un personnage du passé voit un personnage futur
- Un personnage du passé n'est plus en mesure de suivre le chemin prévu

Un paradox met fin à la partie.

Point de passage 1 - Objets à collecter

Le personnage doit collecter tous les éléments de niveau pour pouvoir accéder à la porte de sortie en passant sur la case où l'élément est placé.

Point de passage 2 - Toggle switch + porte

Le personnage ouvre ou ferme une porte dans le niveau en passant sur la case de l'interrupteur. Si le joueur active la case, le soi du passé la désactivera en passant dessus à son tour.

Perturbateur 1 - La vitre

Le personnage ne peut pas passer à travers le block, mais il peut voir à travers.

Perturbateur 2 - Zone d'obscurité

Le joueur ne voit plus les personnages du passé dans cette zone.

Perturbateur 3 - Zone de relativité temporelle

zones de perturbation temporelle où les personnages se déplacent à des vitesses relatives différentes (ex: un tour zoneA = 2 tours zoneB). La vitesse perçue est toujours de 500ms par tour, les autres zones semblent accélérer ou ralentir en fonction de la zone dans laquelle on est.

Perturbateur 4 - Camouflage

le joueur peut entrer dans un block camouflage (mur holographique) et rester invisible aux personnages du passé. Si un personnage du passé entre à son tour dans le block de camouflage alors que le joueur y est encore, il y a paradoxe.

Perturbateur 5 - Personnage secondaire

Le personnage secondaire se déplace comme le joueur et peut croiser le joueur. De la même façon, le personnage secondaire contemporain ne doit pas être vu des personnages du passé.

Ce perturbateur doublera les autres perturbateur : le joueur devra faire attention de ne pas créer de paradoxe ni pour le personnage qu'il contrôle, ni pour l'autre personnage, et tous sont soumis aux perturbateurs.

Trop compliqué : un clone voit un DocM qui n'était pas là avant

Trop compliqué : pas de paradox si on se fait voir par le 1er DocM

Trop compliqué : pas de paradox si on se fait voir par le 1er DocM

Perturbateur 6 - Changement de bloc

Un bloc peut être amené à changer d'état. Ce changement d'état peut changer les conditions de visibilité (il faudra veiller à ce que n-2 ne vois pas n-1 par exemple) ou changer les conditions de déplacement (il faudra veiller à ce que le chemin reste praticable pour tous les suivants).

Exemple : switch qui permet l'occlusion ou non d'une vitre (store ?)

Exemple : Robot qui s'active quand on passe devant

Perturbateur 7 - Tremplaine

un bloc qui fait sauter vers l'avant par dessus une case (virtuellement, téléportation par dessus une rangée)

Mémorisation des éléments du jeu

Critiques :

- collecter les capsules pour terminer
 - le nombre de capsule indiqué près de la sortie
 - TODO : ajouter un visuel des capsule à côté du chiffre pour indiquer que c'est ça qu'il faut ramasser
- Mode step by step / TL

- Certains passages nécessitent d'être précis à la frame près. Utiliser le mode step by step !
- TODO : conseil de jeu sur l'écran de pause, c'est toujours le premier conseil OU ce conseil est toujours affiché

A rapeler régulièrement

- Boucles
 - Faire des boucles est une stratégie essentielle, la rapeller régulièrement en les forçant pour donner d'émotion cyclique
- Doc2 : Croiser le premier doc n'est pas dangereux, permet de le temporiser, et déclenche des dialogues

A rappeler de temps en temps

- Windows
- Switch/door
- DARK
- relativité
- trampoline

Indicateur de difficulté

- TL | xx
- BOSS | xxxx
- PLS | xx

détails de gameplay

- Les collectibles (time orbs, yellow from sand) réapparaissent lorsqu'on remonte le temps pour être ramassés par l'instance du passé qui a effectivement rammasé l'orbe.
- Ajouter des éléments décoratifs animés qui illustrent le passage du temps.
- Boutons d'interface qui remontent le temps avec le chrono
- Ecran de titre
 - Jouer (lance l'histoire principale et/ou sa continuité)
 - Niveaux supplémentaires (par date, lance la série de 5 à chaque fois)
 - Donjon temporel
 - Options (sensibilité)
- Tester le joystick virtuel. (+ Joystick physique à plugger sur les jeux ?)

Ambiance

Histoire

Scripts et scénario

Early notes

"I'm pretty sure the time module didn't handle the Hawking radiation when we went by the black-hole event horizon.

- A time time loop! No way!
- If a me from the past came to see me...
- ...the temporal paradox could well destroy spacetime!"

...

A la fin, la boucle est désactivée, mais tous les clones existent en même temps ! Solution ? Suicide de chacun sauf le dernier ? coexistence ? Plusieurs univers parallèles ? Départ vers le futur ? Quels sont les futurs privés de leur Doc ? Quel est le moment où on arrive au point où le personnage remonte le temps (et donc disparaît du temps en cours) ? A la fin chaque personnage à 3 secondes d'intervalle est sensé remonter le temps (pour suivre le chemin des précédents, mais comme la machine est coupée, ils ne remontent pas le temps et restent dans un futur dans lequel ils n'étaient pas.

Scène avec le dernier Doc regardant pas la fenêtre "La station décharge les déchets ?" - "Dangereux !" - "Faible probabilité, mais la collision endommagerait gravement un vaisseau" - "Enfin, on est assez proche du trou maintenant" - "Trouvons Doc pour démarrer l'expérience temporelle..."

Ecrit

- 1 Quelqu'un a infiltré le vaisseau
Stratégie de camouflage
Questionnement, invasion aussi proche d'un trou noir ?
Peur, ils sont trop nombreux ! Je dois rester en mouvement !
un lui ramasse une capsule sous ses yeux une boucle temporelle !
Peur, il doit fuir le soi du passé ! Je dois rester en mouvement ! Vite !
Ok pas la peine de se presser, 3 secondes c'est 3 secondes peu importe la vitesse
Focus, Focus, Focus
- 2 que se passerait-il ? Se voir = paradox
=> La première fois qu'on passe, on ne voit pas un soi du futur
=> Si on voit un soi du futur, on sait qu'on devrait passer par là

=> Mais si on ne prends pas le même chemin, le soi futur ne peut plus exister

=> Comment être sur du chemin à prendre pour passer avec un timing précis ?

=> Il faudra faire comme si on ne savais pas

=> Impossible de faire comme si on ne savait pas, malédiction du savoir, on ne peut pas oublier

=> C'est un miracle si je survis

=> Prise de conscience => personnage 3

- 3 Le plan

=> source du problème : le module de voyage spatio-temporel à l'orée d'un trou noir

=> solution : Aller jusqu'à la salle du module et le désactiver

=> "Doc sera peut être là bas avant moi"

=> D'ailleurs si je le croise en route, il faudra faire attention de ne pas se faire voir par un lui du passé pour ne pas créer un paradoxe dans la timeline

=> Chance de tomber sur le bon ?

- Doc

=>

- 4 Expérimentation

=> Les choses auxquelles je ne touche pas restent en place

=> Les choses que je ramasse remontent le temps avec moi : duplication !

=> Mon espace temps proche est déplacé dans un autre espace temps

=> Les autres espaces temps non vivants ne sont a priori pas déplacés

=> Car l'introduction d'un nouvel espace dans un autre espace créerait une dilatation de cet espace temps

=> Et cette dilatation détruirait les matières solides l'espace en place

=> Une brisure plutôt qu'une explosion

=> Ou alors le procédé écrasé l'espace précédent lors du retour temporel, sans conséquence pour les espaces qui ne changent pas

=> Dans ce cas l'horloge continuerait de compter sans se réinitialiser (écrasement)

=> Donc l'horloge ne remonte pas le temps, seulement les vivants

- 5 Questionnement

=> Si je cessais de remonter le temps, la boucle continuerait sans moi

=> A supposer que ce temps existe, que se passerait-il ?
=> resolution de tout ce qui s'est passé dans le boucle, mais sans possibilité d'agir
=> Sois du passés qui sortiraient de la boucle toutes les 3 secondes, dilatant l'espace temps à cet endroit, auto-détruisant les prédécesseurs dans cet espace-temps
=> Réincarnation des différents soi dans ce même corps à la sortie (procédé de fusion inverse à celui de duplication créé par la boucle initialement)

- 6 Nourriture

=> impossible de nourrir tout le monde !
=> Si ok car ça réapparaît, Passent par la cuisine !
=> *crunch miam miam* On est pleins à en profiter, alors je me suis permis de prendre toutes les confiseries.
=> Hum par contre je dois garder les emballages dans ma poche.

- 7 Sommeil

=> Si je m'endors, le suivant me verra
=> Seul solution, "tomber" de sommeil littéralement
=> Mais à un moment la pile d'endormis sera trop grande et il suffoquera
=> Ou alors les lui du passé finiront par remarquer la pile de corps
=> De toute façon la pile de corps empêchera de tomber de sommeil de la même façon à un moment, paradox
=> Il faut trouver une solution avant de tomber de sommeil
=> Café, neuro-stimulants

- 8 En finir

=> Lorsque le module sera désactivé, tout le monde co existera
=> A super équipage pour le vaisseau !
=> Il n'y aurait pas à manger pour tout le monde, comment solutionner la nourriture à la sortie
=> Faudrait il payer un salaire à chacun ? Problème de droit du travail sans précédent.
=> Est-ce une forme de clonage ?
=> Pleins de chose à faire avec plusieurs instances de soi

"- N'as tu jamais fantasmé? Faire des choses avec toi même ?"

"- Non, j'en suis arrivé à la conclusion qu'on aurait le même niveau, et donc personne ne pourrait gagner la partie. ex-quo ad vitam eternam, quelle horreur. J'en perdrais mon

latin."

Peut-on tomber amoureux de soi même ? Quelqu'un qui nous connaît et qui nous comprends.

Serais-ce une forme d'inceste ? Pratiquer seul n'est pourtant pas considéré comme incestueux.

Différence entre "seul" et "avec soi même"

=> Dans tous les cas, impossible à gérer, une seule solution

=> Nous devons tous mourrir jusqu'à l'avant dernier

- 9 WAIT !

=> Mais en fait paradox pour le premier qui ne n'aura alors jamais remonté le temps.

=> Il ne deviendra jamais nous

=> Soit l'espace temps est unique, auquel cas toute entité du futur cessera d'exister. Mais alors personne n'aura coupé le module temporel qui sera activé.

=> Une boucle temporelle qui crée une boucle logique infinie dans laquelle nous serions coincés, et on est probablement pas à la première itération

=> Soit multiverse, et il existe autant d'univers parallèles que de sauts qui ont été réalisés, la plupart de ces multiverses seront vides (tout le monde arrivant dans le dernier)

- Après

=> Ce c'est pas parce que les sois du futurs cessent d'exister qu'ils n'ont jamais existé. Leur existence passé A désactivé le module et déclenché la cession de leur existence, mais l'événement "module désactivé" qui est la cause de "ils cessent d'exister" est aussi la conséquence de "ils ont existé et sont allés désactiver le module".

=> Tout le temps passé existe dans un temps intriqué, même si certains faits sont réécrits.

=> Lorsque le module à remonter le temps est désactivé, tous les soi du futur ne peuvent plus exister car le Doc original ne remonte plus le temps. Seul le personnage a-temporel pourra ensuite en discuter avec Doc, qui lui n'aura aucun souvenir.

"Tu te rends compte que si tu étais coincé dans une boucle temporelle qui n'est plus renouvelée, tes toi du futur ne peuvent plus exister car tu ne voyage plus dans le temps pour devenir eux. Dans ce cas ils cesseraient d'exister et tu ne saurais jamais que c'est arrivé."

Point de vue externe sans perception des temps intriqués (dehors depuis la fenêtre) : Il s'est passé 3 secondes normales sans voir personne, seule la dernière occurrence des 3 secondes est perçue.

Point de vue interne normal : des sois du passé envahissent le monde et créent des paradoxes.

Point de vue interne qui perçoit les temps intriqués :

"Ça me rappelle la fois où tu as créé un trou de déplacement à travers une super Nova, il a fallu 2 ans pour revenir dans notre espace-temps !

- Ça n'est jamais arrivé ! Nous serions mort !
- Oui, c'est ce qui a fini par arriver, c'était très amusant !
- Arriverai-je un jour à te comprendre ?" <- phrase récurrent à placer à d'autres endroits ?

"Donner un panneau à DOC "Attention, Malédiction de la connaissance. Danger Mortel.""

Expressions

Sans attendre

A la fin, *in fine*

de façon intemporelle

tout le temps

En retard

En avance

Personnages

- 2 Personnages, un masculin l'autre féminin, interchangeables dans l'histoire (le joueur peut jouer l'un ou l'autre, celui qui n'est pas choisi sera le personnage secondaire).
- 1 Mascotte: Un personnage attachant, de préférence non-humain, ayant une représentation physique (ex: petit robot, IA à la GladOS (Portal), animal exotique, plante parlante avec des capacités naturelles de voyage dans le temps ?)

à (faire) créer :

- 1 concept art en couleur pour chacun des 3 personnages avec description des éléments visuels et de leur lien avec le personnage, l'univers, les autres personnages (si pertinent)
- 1 image en vue RPG pour chacun des 3 personnage et chacune des 4 orientations haut, droite, bas, gauche. Pas de contrainte de

résolution, pas besoin de couleur, l'objectif est d'avoir un guide suffisant pour réaliser ensuite la version pixel art tel que ci-dessous.

Direction artistique

Couleurs

Les couleurs du prototype manquent de cohérence, l'objectif est d'aller vers les gammes de couleurs suivantes :

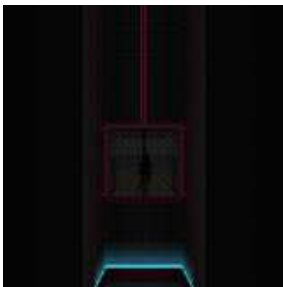
- Elements à collecter: Jaune
 - couleur récurrente des objets à collecter, mario, sonic, pacman utilisent ce code couleur
- Porte de départ: Blanc
 - couleur de la lampe torche, indique que le futur soi du passé arrivera par là en intensifiant la luminosité jusqu'à l'apparition.
- Porte de sortie bloquée : Jaune pour associer la sortie aux objets à collecter (nécessaires pour ouvrir la porte) + indicateur rouge.
- Porte de sortie ouverte : Jaune pour associer la sortie aux objets à collecter (nécessaires pour ouvrir la porte) + indicateur vert.
- Arrière plan spatial sombre (nuit étoilée)
- Environnement sombre avec des couleurs neutres et peu intenses pour faire contraster les torches et permettre des jeux d'éclairage.

Remarque: ce choix manque de couleurs dynamiques, accrocheuses, vivantes ? As-tu des propositions pour améliorer le rendu ?

Palette :





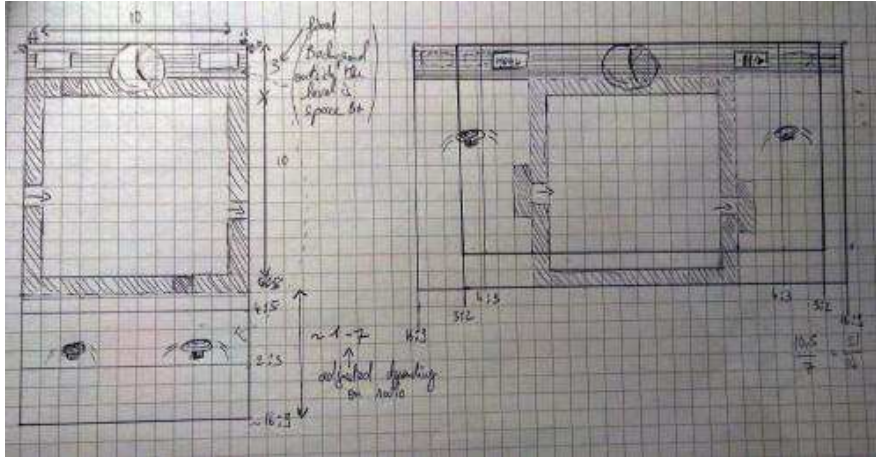


Formes et composition

Chaque personnage devra avoir une silhouette unique pour l'identifier. Les 2 personnages humains devront avoir une silhouette semblable dans la partie (tête, corps, cone de lampe) pour tout de même différentiable (forme distinctive à trouver).

Maquettes Android

Le jeu supporte les formats paysage et portrait.



La vue est ajustée pour avoir :

- en mode vertical, 12 unités de large (1 case = 1 unité), et au moins 15 unités de long (fonction du ratio, à partir de 4:5)
- en mode horizontal, 14 unités de large, et au moins 17,5 unités de long (fonction du ratio, à partir de 5:4) Le top menu est relatif au bord supérieur de l'écran et de taille 2. L'horloge de taille 3 est relative au bord supérieur et centrée sur l'écran. Les boutons sont relatifs aux bord supérieur et aux côtés, espacés de 0,5.

La grille principale est centrée, de dimension intérieure maximum 12 x 12 + bordure possible

TIME PARADOX

ZONE 1	ZONE 2
ZONE 1	ZONE 2
ZONE 1	ZONE 2
ZONE 1	ZONE 2

[f](#)
[t](#)
[g+](#)
[v](#)
[e](#)
[t](#)
[p](#)
[d](#)
[m](#)



TIME PARADOX

ZONE 1	ZONE 2
ZONE 1	ZONE 2
ZONE 1	ZONE 2
ZONE 1	ZONE 2

[f](#)
[t](#)
[g+](#)
[v](#)
[e](#)
[t](#)
[p](#)
[d](#)
[m](#)



Proposition alternative par Marie :



Public visé

- Les fans de SF
- Les joueurs de puzzle game sur mobile
- Les joueurs qui jouent ensemble en local (pour la futur version PC)
- Les joueurs qui jouent ensemble en ligne(pour la futur version PC)

Dans l'ensemble, il s'agit plutôt d'un public éduqué ou en recherche d'expérience cognitive (SF, puzzle), avec une tranche d'âge très large (à partir de 10 ans).

Marketing

Se faire accompagner par Atlangames, inscription envoyée le 02/01/2018.
Rencontre avec Eddie OK, voir notes sur carnet. Mise en contact prévue avec Catlyn (publisher)

Tutoriel

incorporé au reste du jeu via le level design pour enseigner par la pratique les différentes mécaniques. Les niveaux d'apprentissage et d'énigme devront être séparés et identifiés clairement. Les niveaux d'énigme pourront comporter des rappels s'apprentissage.

Rythme de mémorisation :

- une info est mieux mémorisée si associée avec un info déjà connue
- information simple est mieux mémorisée
- information organisée est mieux mémorisée
- information imagée est mieux mémorisée que les mots

mémo à rappel à chaque niveau :

- Arrow keys to move
- Signalétique à la Portal pour indiquer les éléments présents dans l'énigme ?
- "Collecter les objets puis atteindre la porte de sortie"

Manuel

Pas de manuel de jeu

Gamedev

Unity

Moteur de jeu Unity avec Tilemaps

Chargement dynamique de maps

Utilisation de l'AssetBundle de Unity a fait planter l'éditeur.

voir Git - Branche POCAssetBundle.

=> A la place, développeur un script de chargement des niveaux à partir de fichiers **json**.

+++ léger

+++ simple

+++ facilite l'accès au modding ou à la création de maps par la communauté

--- logique custom non standard unity

--- pas possible d'ajouter de nouvelles assets sans mäj du jeu

json

Format tiled ou custom ?

=> 2 layer, un layer background, un layer objet

=> layer objet = collectibles, entrée, sortie, toggles, portes. Instanciation de prefabs à partir des objets

=> numéro de version du jeu pour savoir si le jeu doit être mis à jour pour charger les niveaux

=> Prévoir plusieurs (15 ?) jours entre mise à jour et niveaux utilisant le nouveau contenu ?

Gestion des interfaces graphiques

DoozyUI => <https://unity3d.com/fr/learn/tutorials/topics/2d-game-creation/easy-ui-doozy-ui>

Non trop complexe

JAM Prototype design

1. Introduction, un personnage entre dans un niveau tout noir. Un text à côté de lui le fait parler. Il dit : "I'm pretty sure the time module didn't handled the Hawking radiation when we went by the black-hole event horizon. A time time loop! No way! If a me from the past came to see me, the temporal paradox could well destroy spaceti...". Puis black screen et démarrage du niveau tuto.

2. Entrée dans le premier niveau

Gameplay

Niveau

Le joueur déplace un personnage dans une grille bi-dimensionnelle. Une case peut être :

- un sol vers lequel le personnage peut se déplacer,
- un mur vers lequel le personnage ne peut pas se déplacer,
- une porte de sortie vers laquelle le personnage peut se déplacer,
- une porte d'entrée qui est la position initiale du personnage.

Personnage joueur

Le personnage se déplace en tour par tour de 1 case par tour, en temps réel à un tour tous les 500ms.

Le personnage dispose d'une lampe torche qui lui permet de voir la case sur laquelle il est + 3 cases en avant en ligne droite (zone de vision 4 cases en ligne droite à partir de la case en cours). Le joueur voit l'ensemble des cases du niveau.

Clone

Chaque niveau dispose d'un compteur de boucle temporel. Lorsque ce compteur atteint 0, un nouveau personnage (clone) est créé à la position initiale du personnage.

Le clone se dirigera automatiquement en suivant au tour près la position du personnage contrôlé par le joueur.

Le clone dispose de la même lampe torche.

Fin de partie

Si à la fin d'un tour le joueur arrive sur une case éclairée par la torche d'un clone, il est vu par celui-ci et met fin à la partie (paradox temporel). Défaite.

Si à la fin d'un tour le joueur arrive sur une case porte de sortie et que celle-ci n'est pas éclairée par la torche d'un clone il complète le niveau. Succès, passage au niveau suivant.

Lorsqu'il n'y a plus de niveau le joueur atteint la salle temporelle et désactive le module. Victoire

En cas de défaite, le joueur recommence le niveau en cours.

Idées approfondissement

- porte / bouton toggle d'ouverture/fermeture pour forcer le joueur à réfléchir à se déplacer.
- zones d'obscurité où le joueur ne voit pas les clones se déplacer
- zones de perturbation temporelle où les personnages se déplacent à des vitesses relatives différentes (ex: un tour zoneA = 2 tours zoneB).
- Outils de camouflage
- pnj qui a les memes contrainte que le joueur, ababysitter un peu ? + vehicule du lore

Idée: donjon temporel

Nadmet pas d'erreur possible (hardcore, retour au début)

Attendre des paliers permet de débloquent un niveau de départ plus avancé

Le niveau démarre automatiquement au bout de 2 secondes sans pouvoir s'arrêter

La pause masque le niveau

Préférer des niveaux avec plusieurs solutions