



CRAZY
FOOD

Document 3C

2021

GD2 : Yoan Delalonde, Igor Bessy, Baptiste Richer, Fatou Aïcha Traoré

GDP2 : Guillaume Hitier, Leonard Fetis, Trystan Barré, Sebastien Gonet

SOMMAIRE

Character - Overview



LEFT

Camera - Overview



LEFT

Controls - Overview



LEFT



CHARACTER Overview

Sommaire

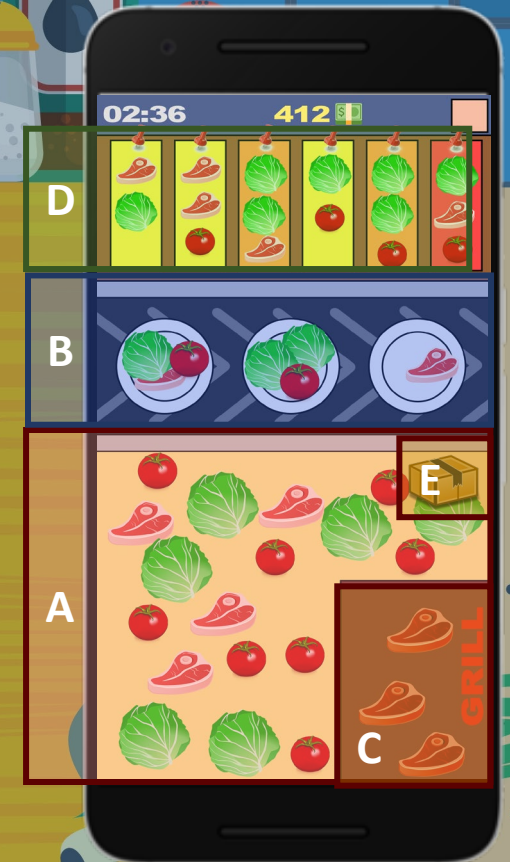
Description

Le joueur incarne un cuisinier qui travaille dans un environnement en bazar.

Il a le contrôle sur tout l'espace de jeu.

Espace de jeu

- A. Bac à aliment
- B. Tapis
- C. Plaque de cuisson
- D. Tableau des commandes
- E. Approvisionnement



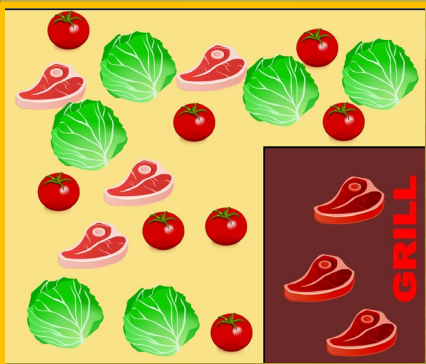
CHARACTER

Gestion des aliments

Sommaire

Bac à aliment

Divers Aliments sont **disposés en désordre** sur le plan de travail.



Déplacer un aliment

Le joueur pourra **déplacer les éléments** - une physique fera collisionner les Aliments entre eux si jamais ils se rencontrent.

État des aliments

Les Aliments ont **3 états** :

- Cru
- Cuit
- Avarié



CHARACTER

Approvisionnement

Sommaire

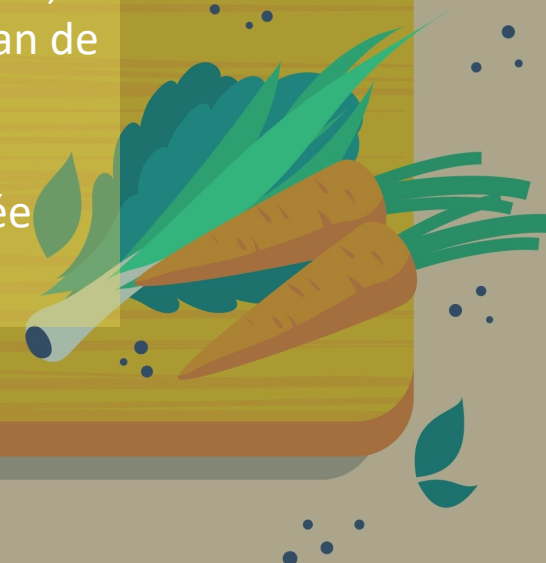
Quantité

Les Aliments sont en **quantité limité** sur le plan de travail.

Approvisionnement

Appeler un approvisionnement fera **apparaître** un certain **nombre d'aliments** prédéfinis, **de façon aléatoire** sur le plan de travail.

- Cette capacité est réglée par un **cooldown**.



CHARACTER

Cuisson

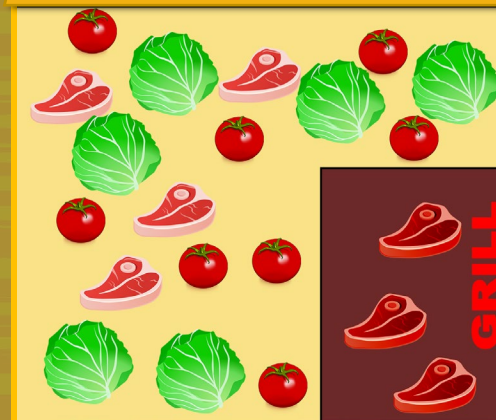
Sommaire

Comportement d'ingrédients

Il y a 2 types d'Aliments différents.

- **Sans-cuisson** : Au bout d'un certain temps, l'Aliment brûle s'il est placé sur le grill et disparaît en se détruisant.
- **A cuisson** : Il y a 2 états possibles (cru et cuit). L'Aliment cuit au bout d'un certain temps sur le grill. Il brûle s'il y reste dessus trop longtemps.

Zone de cuisson



Le temps avant la cuisson et surcuisson varie en fonction des ingrédients.

CHARACTER

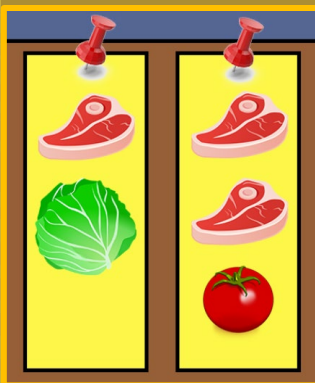
Systeme de Commande

Sommaire

Commande : Ordre

Chaque commande nécessite **plusieurs ingrédients précis** pour être validée.

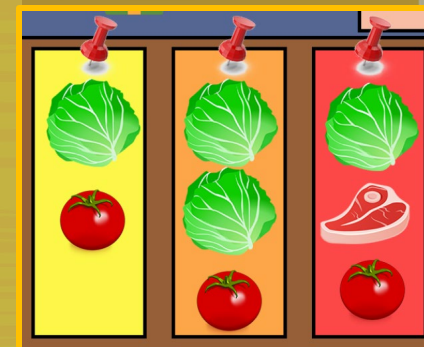
Les ingrédients doivent être disposés **dans l'ordre** de la commande (recette).



Commande : Satisfaction

Chaque commande est **limitée dans le temps**.

Quand le timer d'une **commande atteint 0**, la commande est retirée du Tableau des commandes et est considérée comme « **échouée** ».



CHARACTER

Tapis

Sommaire

Tapis

Le joueur peut faire avancer le tapis roulant pour **faire sortir des assiettes de l'écran**.

Une **nouvelle assiette vide** apparaît à l'opposé.

Valider une commande

Si **une assiette sort de l'écran et correspond à une commande**, alors la commande est validée et rapporte de l'argent au joueur.



CHARACTER

Système d'upgrade

Sommaire

Catégories

Plusieurs **features** sont **améliorables** grâce à la monnaie du jeu :

- **Livraisons** → (Varie le nombre d'éléments dans le pack, Raccourci le Cooldown, Change le type principal des Aliments dans le pack)
- **Commandes** → (Augmente la patience des clients, Augmente le prix des commandes)
- **Plaque de cuisson** → (Augmente la rapidité de cuisson, Allonge le temps avant la surcuisson, Ajoute des barrières pour éviter que des ingrédients se glissent sur le grill par erreur)

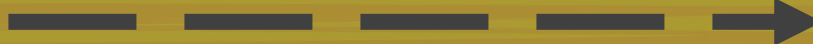
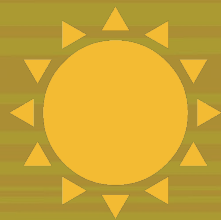
CHARACTER

Temps du niveau

Sommaire

Niveaux

Chaque niveau correspond à une journée de travail et dure un certain temps.



Événements Gameplay Exotique

Sommaire

Vibrations

Des turbulences **remuent les aliments** sur le plan de travail.

Ces turbulences peuvent **varier selon le thème** des niveaux (train, bateaux, avions : secousses, bascules, looping).

Heures de pointe

A la fin d'un niveau, un « **overtime** » peut se déclencher.

Durant un temps limité, une myriade de clients se précipitent et passent des commandes à **temps très limité**, qui rapporteront de **l'argent bonus** au joueur.

Livraisons Maudites

Un pack de livraison dépose un tas d'aliment, mais **une partie est inutilisable** (avariés).



CRAZY
FOOD

CAMERA Overview

Sommaire

Ecran de jeu

Evènements



**CRAZY
FOOD**

CAMERA Écran de jeu

Sommaire

Camera fixe

Orientation: Portrait



CAMERA Events

Sommaire

Mouvement de camera propre aux Événements.

Orientation: Portrait

Possibilité de :

- Screenshakes
- Changement d'orientation de l'espace de jeu



CONTROLS

Sommaire

Gesture 1 : Drag and Drop

Déplacer un ingrédient.

Gesture 2 : Swipe

Déplacer le convoyeur et les assiettes.

Gesture 3 : TapPour les actions contextuelles :
Approvisionnement, les Menus, les pop-ups,
etc.