Francis Blais

[Adresse de courrier]

Titre à définir

Premier jeux SOLO

Jeux 2d réaliser avec Unity

Table des matières

[Brainstorme + Note personnelle : 2](#_Toc139571774)

[ Idée retenue : 3](#_Toc139571775)

[Description 3](#_Toc139571776)

[Sprite/Matériel/Mob a créé : 4](#_Toc139571777)

[Pour le joueur : 4](#_Toc139571778)

[Pour le jeu en générale 6](#_Toc139571779)

[Pour les monstres 6](#_Toc139571780)

**LÉGENDE :** texte normale = idée jeux texte en jaune = Note personnelle

# Brainstorme + Note personnelle :

1. Grandement inspiré de zombieVille sur ios
2. Zombie qui attack le player
   1. Plusieurs types de zombie : zombie normale, « tank », chien « speedy », « ranged »
3. Linéaire de droite à gauche avec pour but de tuer zombie pour collecter cash et upgrader arme/ressource
4. Avec de l’ambition, peut rajouter une partie tower defense (liée aux ressources ramasser)
5. Rogue like ish, après 5 vie tu recommence de 0
6. Plusieurs héro playable ? (Possibilité de trouvé use au ressource) Peut être
   1. Possibilité d’avoir allié ?
7. Possibilité de fouiller Poubelle/Maison
   1. Maison pourrait être plus risky mais plus $$ (possibilité de déclencher event où petit groupe zombie apparait)
8. Système de marchant
   1. Amélioration d’arme
9. Ennemie attack le player de plusieurs manières
   1. Sort du sol proche du joueur
   2. Apparait au côté d’une maison pour l’event d’ambuscade
   3. Apparait juste en dehors de l’écran et se dirige vers le joueur
10. S’assuré que les zombies ranged reste toujours dans la caméra du joueur et ne puisse pas tirer si pas visible/hors champs
11. Si une ennemie reste plus de 15 secondes en dehors du screen du player lorsqu’il est actif, le détruire. Peut être
12. Ajout de miniboss ou juste 1 boss tout dépendant nb niveau Peut être

## Idée retenue :

* + 1. Enemies’ principal Est le zombie de base low: attack, speed, attack speed, health but gives low prices too
       1. Ennemie spéciale : tanks, chien, ranged. Vienne avec des stats qui correspond au genre + récompense correspondante a leur difficulté d’être tuer
    2. Le jeu sera créé avec l’objectif principale que c’est droit à gauche A à B et qu’il va y avoir nb niveau limité avec difficulté grandissante. Si temp et volonté ajout de mécanique X
    3. Possibilité d’avoir allié
    4. Rogue like ish, après 5 vie tu recommence de 0
    5. Possibilité de fouiller Poubelle/Maison Maison pourrait être plus risky mais plus $$ (possibilité de déclencher event où petit groupe zombie apparait) et poubelle -$ et peut donner 0 aussi
    6. Ennemie attack le player de plusieurs manières
       1. Sort du sol proche du joueur
       2. Apparait au côté d’une maison pour l’event d’ambuscade
       3. Apparait juste en dehors de l’écran et se dirige vers le joueur
    7. S’assuré que les zombies ranged reste toujours dans la caméra du joueur et ne puisse pas tirer si pas visible/hors champs
    8. Imposé un temp maximum au joueur par niveau
    9. Les Armes doivent recharger

# Description

* **Objectif** 
  + Comment « gagné »
    - Pour réussir un niveau, le joueur doit se rendre en vie au bout du niveau et traversé la « ligne d’arrivé »
    - Pour finir/gagné le jeux, il faut que le joueur complète tous les niveaux disponibles et ou tue le boss final si y’en a 1
  + Comment « perdre »
    - Pour perdre 1 niveau il faut soit
      * Mourir durant le niveau
      * Ne pas finir le niveau dans le temp imposé
    - Pour perdre la Partie, il faut que le joueur perdre toute ces vies

# Sprite/Matériel/Mob a créé :

## Pour le joueur :

* **Armes**: **(recul = pousse l’ennemie)**
  + **Corps à corps Et évolution** 
    - 1. Batte de baseball : **recul** **de poussé**, **damage**
      * Stats Générale : recul moyen, dommage minime
    - 2. Batte spikey
      * Stats : recul faible, dommage moyen
    - 3. Tronçonneuse
      * Stats : aucun recul, dommage élevé
  + **Fusils**
    - Pistolet : **damage**, **chargeur**, **cadence** de tire (porté équivalent au screen pour tous)
      * 1. M1911
        + Stats: medium damage| moyen chargeur| vitesse moyenne de tire
      * .44 Magnun
        + Stats : Big damage | small chargeur | vitesse de tire lente
      * Desert eagle
        + Stats : Big damage | medium chargeur | vitesse de tire moyenne
    - Fusil à pompe : **damage**, **chargeur**, **vitesse** de tire, **porté** variante, **cadence** de tire
      * Remington 870
        + Stats : small/medium/large damage selon la distance | petit chargeur | petite porté | cadance de tir lent
      * Benelli m4 super 90
        + Stats : small+/medium+/large+ damage selon distance | moyen chargeur | porté medium | cadence de tire moyen
      * AA-12
        + Stats : small+/medium++/large++ damage| Petit grand chargeur | porté medium ++ | cadence de tire rapide/automatique
    - Fusil d’assaut : **Damage**, **Chargeur**, **vitesse** de tire, (porté équivalent au screen pour tous),
      * M4A1
        + Stats : small damage| chargeur moyen | cadence de tire automatique/rapide
      * Ak47
        + Stats : -medium damage | chargeur moyen | cadence de tire automatique/moyen
      * Minigun
        + Stats : small damage | no chargeur (plonge directe dans les balles) | cadence de tire automatique/monstrueuse
* **Armure**: **point** d’armure
  + Tier 1 : bonus de 5% de point de vie
  + Tier 2 : bonus de 15% de point de vie
  + Tier 3 : bonus de 45% de point de vie<
* **Alliée :** nombre de **pv**, **damage**, **bonus** donné au player, utilise toute un M4A1 avec stats d’un pistolet de base (dans le fond juste appliqué le visuel)
  + Billy
    - Stats : medium health | dégât moyen | donne de l’argent bonus au joueur a la complétion d’un niveau
  + Rufus
    - Stats : high health | dégat élevé | Utilisé 15% des munitions du joueur par niveau
  + Dock
    - Stats : medium health| Dégât réduit | Peut sauver le joueur 1 fois de la mort part niveau
* **Bonus**: **effet**, **chance** de spawns
  + Trousse de soins
    - 5% de la vie maximal
  + Caisse de munition
    - Donne 5% des munitions maximal à une catégorie randoms
  + Katana Peut être
    - One shot ennemie + invincibilité pendant 10 secondes
  + Lance-roquette
    - Grosse explosion avec dégât massif et projette ennemie durée de 10 seconde
  + Bulle
    - Invincibilité de 15 seconde

## Pour le jeu en générale

## Pour les monstres