

We Drink Your Beer

Game Design Document

Grzegorz Perzanowski

4 grudnia 2018

Spis treści

1	Overview	4
1.1	Concept	4
1.2	Gatunek	4
2	Gameplay	5
2.1	Czynności wykonywane przez gracza	5
2.2	Czynności wykonywane automatycznie	5
3	Mechanics	6
3.1	Przeciwnicy	6
3.2	Wieżyczki	6
3.3	Maps	6
4	Lore	7
4.1	Story	7
4.2	Towers	7
4.3	Enemies	7
5	Interface	8
5.1	Main Menu	8
5.2	Wybór misji	8
5.3	Credits	8
5.4	User Interface	8
6	Game Controls	9
7	Technicals	10
7.1	Target	10
7.2	Development Software	10
8	Game Art	11
8.1	Overview	11
9	Audio	11

10 Technical Documentation	12
10.1 State Machine - States	12
10.2 State Machine - Transition	12

1 Overview

1.1 Concept

Gra na Androida polegająca na obronie browaru przez falami studentów.

1.2 Gatunek

Tower Defence

2 Gameplay

Celem gracza jest ochrona browaru przed falami przeciwników (studentów). Gracz ma możliwość budowania wieżyczek obronnych na wyznaczonych polach za walutę zdobywaną w trakcie gry.

2.1 Czynności wykonywane przez gracza

- Budowa wieżyczek
- Ulepszanie Wieżyczek

2.2 Czynności wykonywane automatycznie

- Zbieranie zasobów

3 Mechanics

3.1 Przeciwnicy

Poruszają się po wyznaczonych ścieżkach w kierunku browaru.

3.2 Wieżyczki

Stawiane przez gracza. Odpowiedzialne są za zadawanie obrażeń przeciwnikom.

Single Wieżyczka strzelająca ogniem pojedynczym. Średnia szybkość i średnie obrażenia.

Stream Wieżyczka strzelająca ogniem ciągłym. Stałe lecz niskie obrażenia.

Cannon Wieżyczka strzelająca z niską częstotliwością, zadająca duże obrażenia.

Side Effects Każda z wieżyczek po ulepszeniu może nakładać na przeciwników negatywne efekty.

3.3 Maps

Prostokątna. Jedna lub więcej ścieżek biegnących od krawędzi mapy do browaru.

4 Lore

4.1 Story

4.2 Towers

4.3 Enemies

5 Interface

5.1 Main Menu

5.2 Wybór misji

5.3 Credits

5.4 User Interface

6 Game Controls

Tylko poprzez dotyk - pojedyncze tapnięcie

7 Technicals

7.1 Target

Android 5.0

7.2 Development Software

- Android Studio + LibGDX
- GraphicsGale

8 Game Art

8.1 Overview

Rzut z lotu ptaka / izometryczny. Trochę na wzór starych pokemonów.
PixelArt

9 Audio

Wiadomo tylko tyle, że ma być.

10 Technical Documentation

10.1 State Machine - States

Enemy

- Walking
- Dying

Player

- Regular
- Build
- FailMission
- SuccessMission

Tower

- Waiting for enemy
- Attack
- building in progress
- upgrade in progress

10.2 State Machine - Transition

Enemy

Player

Tower