

# We Drink Your Beer

## Game Design Document

Grzegorz Perzanowski

6 listopada 2018

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Overview</b>	<b>4</b>
1.1	Concept . . . . .	4
1.2	Gatunek . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Gameplay</b>	<b>5</b>
2.1	Czynności wykonywane przez gracza . . . . .	5
2.2	Czynności wykonywane automatycznie . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Mechanics</b>	<b>6</b>
3.1	Przeciwnicy . . . . .	6
3.2	Wieżyczki . . . . .	6
3.3	Maps . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Lore</b>	<b>7</b>
4.1	Story . . . . .	7
4.2	Characters . . . . .	7
4.3	Enemies . . . . .	7
<b>5</b>	<b>Levels</b>	<b>8</b>
5.1	Lv01 - tutorial . . . . .	8
<b>6</b>	<b>Interface</b>	<b>9</b>
6.1	Main Menu . . . . .	9
6.2	Wybór misji . . . . .	9
6.3	Credits . . . . .	9
6.4	User Interface . . . . .	9
<b>7</b>	<b>Game Controls</b>	<b>10</b>
<b>8</b>	<b>Technicals</b>	<b>11</b>
8.1	Target . . . . .	11
8.2	Development Software . . . . .	11
<b>9</b>	<b>Game Art</b>	<b>12</b>
9.1	Overview . . . . .	12
<b>10</b>	<b>Audio</b>	<b>12</b>

<b>11 Technical Documentation</b>	<b>13</b>
11.1 State Machine . . . . .	13

# **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 do browaru.

## 4 Lore

### 4.1 Story

**Dodatkowo** Krótkie przerywniki fabularne przez każdą misję w stylu tych z Crush Your Enemies

### 4.2 Characters

### 4.3 Enemies

## 5 Levels

### 5.1 Lv01 - tutorial

Tło fabularne

Dialogi

Opis levelu



## **6 Interface**

### **6.1 Main Menu**

### **6.2 Wybór misji**

### **6.3 Credits**

### **6.4 User Interface**

## 7 Game Controls

Tylko poprzez dotyk

## **8    Technicals**

### **8.1   Target**

Android 5.0

### **8.2   Development Software**

Android Studio + LibGDX

## **9 Game Art**

### **9.1 Overview**

Rzut izometryczny. Stylistyka miejska.

## **10 Audio**

Wiadomo tylko tyle, że ma być.

## **11 Technical Documentation**

### **11.1 State Machine - States**

#### **Enemy**

- Walking
- Dying

#### **Player**

- Regular
- Build
- FailMission
- SuccessMission

#### **Tower**

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

### **11.2 State Machine - Transition**

#### **Enemy**

#### **Player**

#### **Tower**