

We Drink Your Beer

Game Design Document

Grzegorz Perzanowski

5 listopada 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	Characters	7
4.3	Enemies	7
5	Levels	8
5.1	Lv01 - tutorial	8
6	Interface	9
6.1	Main Menu	9
6.2	Wybór misji	9
6.3	Credits	9
6.4	User Interface	9
7	Game Controls	10
8	Technicals	11
8.1	Target	11
8.2	Development Software	11
9	Game Art	12
9.1	Overview	12
10	Audio	12

11 Technical Documentation	13
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

Enemy

- Walking
- Dying

Player

- Regular
- Build
- FailMission
- SuccessMission

Tower

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