

Java Project

GAME DESIGN DOCUMENT

Game Overview

Title: Echoes of the Abyss

Platform: PC

Genre: Action 2D, Rogue-lite, Beat 'em all

Target: Fans de rogue-lites et jeux d'action en 2D

Publisher: Gabriel BASSO, GILLI Jules

BLADE est un jeu d'action en 2D où le joueur explore un donjon rempli d'ennemis redoutables et de trésors précieux. Le but est de descendre le plus profondément possible tout en optimisant chaque tentative grâce à l'or collecté.

High Concept

Plongez dans un donjon impitoyable, où chaque mort n'est qu'un nouveau départ. Éliminez des vagues d'ennemis implacables, renforcez votre arsenal et descendez toujours plus profondément pour devenir le maître du donjon.

Unique Selling Points

- Une difficulté croissante avec des ennemis et défis variés.
- Un système de progression basé sur l'or collecté.
- Des mécaniques de combat dynamiques avec des esquives et potions.
- Un style visuel pixel art sombre et immersif.

Platform Minimum

Requirements

Platform : PC, AND LINUX STANDALONE

OS : Windows 10

Graphics card : NVIDIA Geforce RTX 2070

CPU : intel(R) core(TM) i5-8300H

Synopsis

Incarnez un aventurier explorant un donjon mystérieux. Affrontez des vagues d'ennemis, collectez de l'or, et achetez des équipements toujours plus puissants. Chaque mort n'est pas une fin, mais une opportunité de devenir plus fort.

Game Objectives

Court terme : Survivre aux vagues d'ennemis en gérant ses ressources.

Long terme : Descendre le plus profondément possible pour débloquent tout le shop et atteindre les étages les plus bas.

Game Rules

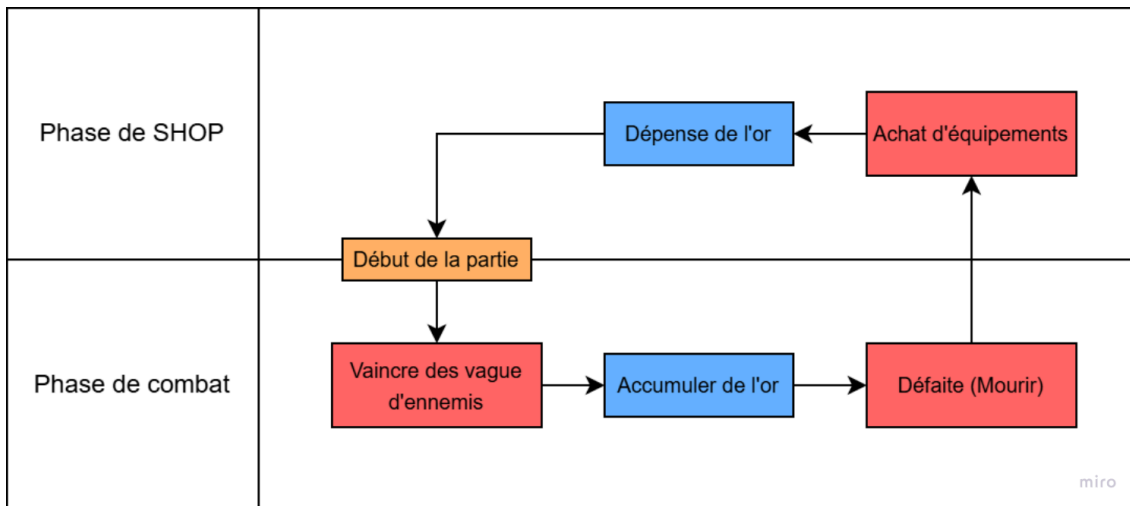
Chaque run commence avec un équipement de base.

Les ennemis deviennent plus puissants à chaque vague.

L'or collecté est conservé après la mort, mais tous les équipements sont perdus.

L'or peut être utilisé pour acheter des améliorations et équipements dans le shop.

Game Structure



Le joueur progresse à travers un donjon composé d'étages successifs. Chaque étage introduit des ennemis plus puissants et de nouveaux défis. Après chaque mort, le joueur peut investir l'or collecté pour améliorer ses chances dans les prochaines runs.

Gameplay

Game Controls (PC)

- **Déplacement horizontal** : Le joueur peut se déplacer à gauche ou à droite pour naviguer dans les différentes plateformes du donjon.
- **Saut** : Permet d'atteindre des plateformes ou d'éviter des attaques ennemies.
- **Roulade (esquive)** : Une action rapide qui rend le joueur temporairement invulnérable, permettant d'esquiver les attaques ou de repositionner stratégiquement.
- **Attaques basiques** : Le joueur peut effectuer des attaques pour infliger des dégâts aux ennemis. Les attaques sont rapides et intuitives pour maintenir un rythme dynamique.
- **Gestion des potions** : Utilisation limitée de potions pour restaurer la santé ou obtenir des bonus temporaires. Une ressource à gérer avec soin pendant les vagues.

- **Déplacements** : Touches dédiées.
- **Attaque** : Touches dédiées.
- **Saut** : Touches dédiées.
- **Roulade** : Touches dédiées.
- **Potion** : Touches dédiées.

Game Caméra

Vue de côté (side-scroller) avec une caméra légèrement centrée sur le joueur pour anticiper les mouvements ennemis.

HUD

En jeu :

- Barre de santé.
- Or collecté.
- Étage actuel.

Écran principal :

- Jouer, Options, Quitter.

Écran d'options :

- Rebind des touches.

Écran de mort :

- Statistiques : ennemis tués, étages atteints, or collecté.
- Accès au shop.

Gears

Weapons

Le jeu possède de nombreuses cartes à effet qui affectent les tourelles comme les ennemis. Ces cartes peuvent se poser sur le terrain ou sur les tourelles sans coût, il suffit de drag'n drop la carte depuis ma main à l'emplacement où le joueur souhaite appliquer la carte. Les cartes n'ont pas de coût et ont un certain temps d'incantation.

WeaponT1

DAMAGE	Floor unlock	PRICE	TIME TO ATTACK
+15	2	100	1.0 sec

WeaponT2

DAMAGE	Floor unlock	PRICE	TIME TO ATTACK
+25	4	200	1.0 sec

WeaponT3

DAMAGE	Floor unlock	PRICE	TIME TO ATTACK
+35	6	400	1.0 sec

WeaponT4

DAMAGE	Floor unlock	PRICE	TIME TO ATTACK
+45	8	800	1.0 sec

WeaponT5

DAMAGE	Floor unlock	PRICE	TIME TO ATTACK
+55	10	1600	1.0 sec

Armors

Le jeu possède de nombreuses cartes "tourelle", ces cartes se posent sur le terrain sans coût, il suffit de drag'n drop la carte de la main à l'emplacement où le joueur souhaite la poser. La carte se pose sans temps d'incantation et la tourelle se construit instantanément.

ArmorT1

HEALTH	Floor unlock	PRICE	ARMOR
+100	3	300	10

ArmorT2

HEALTH	Floor unlock	PRICE	ARMOR
+200	6	600	20

ArmorT3

HEALTH	Floor unlock	PRICE	ARMOR
+400	9	1200	40

Armors

Health Potion

HEALTH REGEN	Floor unlock	PRICE	
50 + 10 * Actual Floor	1	80	30 secondes

Strength Potion

DAMAGE BOOST	Floor unlock	PRICE	DURATION
10 * Actual Floor	3	160	30 secondes

Speed Potion

SPEED BOOST	Floor unlock	PRICE	DURATION
60%	5	50	30 secondes

Armor Potion

DAMAGE REDUCTION	Floor unlock	PRICE	DURATION
10 * Actual Floor	7	200	30 secondes

Character Line-up

Le Joueur :

- *Attaques de mêlée rapides.*
- *Esquive roulée avec invincibilité temporaire.*

Les Ennemis :

- **Skeleton** : Adversaire équilibré, en grande quantité.
- **Goblin** : Rapide mais fragile, attaque en enchaînements.
- **Mushroom** : Résistant, attaque lente mais empoisonnante.



NPC Enemies

Les ennemis apparaissent en vagues, devenant plus puissants à chaque étage. Certains ennemis, comme les Goblins, nécessitent des réflexes rapides, tandis que d'autres, comme les Mushrooms, demandent une gestion stratégique des ressources.

Skeleton

SPEED	HEALTH	ARMOR	ATTACK DAMAGE	TIME TO ATTACK
120	40	10	5	0.5

Goblin

SPEED	HEALTH	ARMOR	ATTACK DAMAGE	TIME TO ATTACK
50	100	10	10	1.5

Mushroom

SPEED	HEALTH	ARMOR	ATTACK DAMAGE	TIME TO ATTACK
30	200	10	15	2

ENEMY SPAWN

Explication du spawn des ennemis avec un tableau de la cadence du spawn et plus d'info

ENEMY	SPAWNPOINT	SPAWN WAVE
Skeleton	two sides	1+
Goblin	two sides	4+
Mushroom	two sides	7+

ART

Style graphique : Pixel art 2D.

Ambiance : Teintes sombres, visuels inspirés de la dark fantasy.

Personnages : Designs variés pour les ennemis.

AUDIO

NOM	CATÉGORIE	DESCRIPTION
musique_menu_principal	Musique de fond	Musique de fond du menu
musique_phase_gameplay	Musique de fond	Musique de fond pendant la phase de gameplay
prend_degat	FX	Son produit quand le joueur prend des dégâts
destruction_nuxes du	FX	Son produit lors de la destruction du nexus
musique_defaite	Musique de fond	Musique de fond lorsque le joueur perd la partie.
musique_phase_shop	Musique de fond	Musique de fond lorsque le joueur va dans le shop.
skeleton	FX	Bruits émis par les skeletons lorsqu'ils sont sur le terrain
goblin	FX	Bruit émis par les goblins lorsqu'ils sont sur le terrain
mushroom	FX	Bruit émis par les mushrooms lorsqu'ils sont sur le terrain
mort_skeleton	FX	Son produit par le skeleton lors de sa mort
mort_goblin	FX	Son produit par le goblin lors de sa mort
mort_mushroom	FX	Son produit par le mushroom lors de sa mort

MVP (Minimum Viable Product)

- Déplacements, combat, et ennemis basiques (Skeletons).
- Progression sur plusieurs étages avec une difficulté croissante.
- HUD affichant santé, or, et étage.
- Shop fonctionnel pour acheter de nouveaux équipements.