

# *StickWars*

## *Game Design Document*

---

Source: <https://forum.unity.com/members/blaveloper.156481/>



# *Sommaire*

<b>Sommaire</b>	<b>2</b>
<b>Game Design</b>	<b>3</b>
Résumé	3
Gameplay	3
État d'esprit	3
<b>Technical</b>	<b>4</b>
Contrôles	4
Mécaniques de jeu	4
<b>Idées de Level Design</b>	<b>5</b>
Obligatoires	5
Facultatifs	5

# *Game Design*

---

## **Résumé**

Jeu multijoueur en local de combats dans une arène. Les joueurs peuvent interagir avec cette-dernière pour créer de nouvelles plateformes, ou faire des pièges.

## **Gameplay**

C'est un jeu de combats sur le même ordinateur où les joueurs s'affrontent avec le même personnage. Ils ont donc tous les mêmes capacités, alors, pour se départager, seule la maîtrise de l'arène compte. En effet, les joueurs peuvent interagir avec l'arène pour créer des plateformes ou des pièges.

Pour gagner, il faut être le dernier en vie.

## **État d'esprit**

Tous les joueurs sont en compétition. Pourquoi ne pas pousser le joueur à perturber ses adversaires en appuyant sur leurs touches de contrôles ?

# *Technical*

---

## **Contrôles**

Chaque joueur peut se déplacer, sauter et frapper. Tous les joueurs jouent sur le même clavier mais ne peuvent pas choisir leur disposition (ZQSD, *OKLM*, etc..).

L'interaction avec l'arène se fait en frappant à certains endroits de l'arène, comme par exemple un raccourci pour l'explorateur Windows.

## **Mécaniques de jeu**

La mécanique la plus intéressante du jeu reste l'arène dynamique. Les joueurs peuvent interagir avec elle, mais le jeu peut aussi déclencher des événements tout seul. Par exemple, une pop-up qui occulte l'arène pendant un moment.

# Idées de Level Design

---

*Ne pas oublier qu'on peut afficher plusieurs logiciels sur un même écran.*

## **Attention à l'affordance!**

*Dans le contexte de game design, cela signifie que quand vous voulez que le joueur fasse quelque chose, il ne faut pas seulement lui donner l'opportunité de réaliser cette action. Le joueur doit être informé qu'il peut interagir avec.*

*Comment différencier une icône qui ne fait rien, à une icône qui crée une nouvelle plateforme ?*

## **Obligatoires**

Interactions:

- **Explorateur Windows:** en cliquant sur le raccourci Explorateur Windows, alors on crée une nouvelle plateforme.

## **Facultatifs**

Événements: pop-up qui s'affiche de temps en temps et qui occulte la vision du jeu

Interactions:

- **Pub:** en cliquant sur la pub, des "virus" sont lâchés, ce sont des entités qui disparaissent au bout d'un certain moment. Dès qu'elles touchent un mur, elles changent de sens. Si une entité touche un joueur, celui-ci reçoit des dégâts.
- **Barre de recherche:**