

TOWER DEFENSE

Game Design Document

SUMMARY:

-P3: Pitch

-P4: Joueur ciblé

-P5: 3C

-P6: Tableau d'équilibrage

-P7: Core Loop

PITCH:

Mon jeu est un tower defense où le but est de battre cinq vagues d'ennemis.

CIBLE VISÉE:

Typologie:

Killers, achievement, achiever, hard fun

Persona joueur:

- **Type de jeu:** action
- **Plateforme:** mobile, PC
- **Durée moyenne d'une partie:** 5-10 min
- **Ton et ambiance:** intense
- **Âge:** 11-16 ans
- **Situation personnelle:** étudiant
- **Niveau d'expérience:** intermédiaire
- **Plateforme préférée:** mobile et PC

3C:

Character: Capsule, avance lentement

Controls: Automatique, attaque spéciale en appuyant sur A permettant de détruire tous les ennemis d'une vague.

Caméra: Fixe permettant de voir tout ce qui se déroule à l'écran

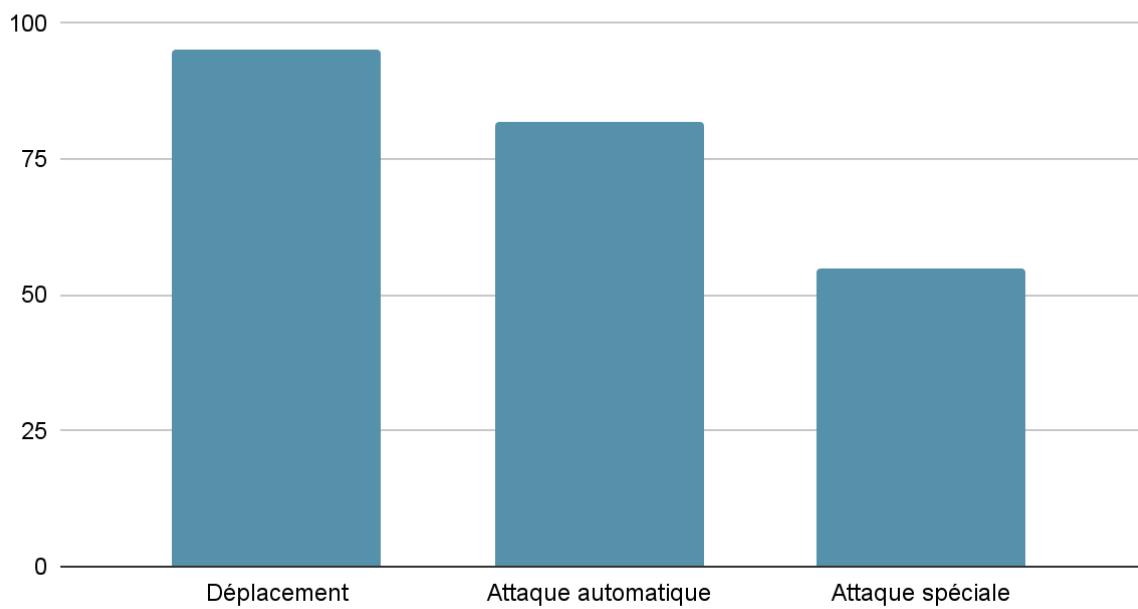
TABLEAU D'ÉQUILIBRAGE:

JOUEUR	HP	Dégâts	Vitesse	DPS
Playtest 1	100	50 spé: 80	lent	50
Playtest 2	100	100 spé: 50	lent	100
Playtest 3	100	50 spé: 80	lent	50

ENNEMIS	HP	Dégâts	Vitesse	DPS
Playtest 1	100/50		lent	
Playtest 2	100/50		lent	
Playtest 3	100		lent	

CORE LOOP:

Points obtenus



Le joueur passe plus de temps à avancer et attaquer, tandis que l'attaque spéciale possède un cooldown avant sa réutilisation ce qui réduit sa fréquence d'utilisation.