

GAME DESIGN DOCUMENT

1. Histoire :

Dans les profondeurs de l'ancien Vault, un étrange coffre scellé s'ouvre dans un éclair de lumière. De ce coffre naît le joueur, une créature sans nom ni passé, seulement guidée par une étincelle de vie et un instinct de survie.

En observant les environs, il aperçoit une épée légendaire reposant au sol. Alors qu'il s'en approche pour la saisir, Tengu, l'un des terribles Seigneur du Vault, surgit et s'en empare avant lui. Encore faible, la petite créature est terrifiée et s'enfuit. Votre but : devenir assez fort pour récupérer l'épée et vaincre le Seigneur du Donjon.

2. Game Concept :

A) Résumé du jeu :

Vaultborn est un Platformer 2D où une créature née d'un coffre doit explorer une forêt et un donjon pour devenir plus forte. Le joueur affronte des monstres, gagne de l'expérience et récupère du loot pour progresser. Son objectif final est de vaincre Tengu, le Seigneur du Vault.

B) Le genre :

- Platformer 2 D
- Action – RPG (XP, stats, classes, loot...)
- Style : Aventure / Fantaisie

C) L'Objectif du joueur :

Devenir assez fort pour Vaincre les Seigneur du Vault, et récupérer l'épée légendaire.

Explorer les niveaux et combattre pour gagner de l'expérience et monter en niveaux. Looter des items pour améliorer l'équipement. Améliorer ses stats et progresser.

3. Game Mécaniques :

Contrôles : - Left : A, Right : D, Jump : Space, Attack : Q, Inventory : I

Actions possibles : Se déplacer / Sauter / Attaquer.

Les règles du jeu : Vaincre des monstres apporte de l'expérience et un taux de drop d'items. Les monstres perdent des points de vie en fonction de chaque attaque et inversement pour le joueur. Le gain d'expérience permet d'améliorer vos statistiques. Evitez de tomber des plateformes.

Les ennemis / Obstacles : Gorgons, Minotaures, Boss / Trous, Lave.

Les objets : Tête, Torse, Jambes, Mains, Armes.

Les interactions : Collisions avec l'environnement, dégâts, mort, loots, équiper items depuis l'inventaire.

4. Style graphique :

- Style visuel : Pixel art 2D fourni par les assets de CraftPix.
- Ambiance / Palette de couleur :
 - Forêt : Thème en extérieur, vert sombre.
 - Donjon : Environnement chaud avec une palette marron/orangé avec des Tiles en forme de rochers donnant un aspect volcanique.
- Animations : Personnages et monstres : respiration, déplacement, saut, attaque, défense.

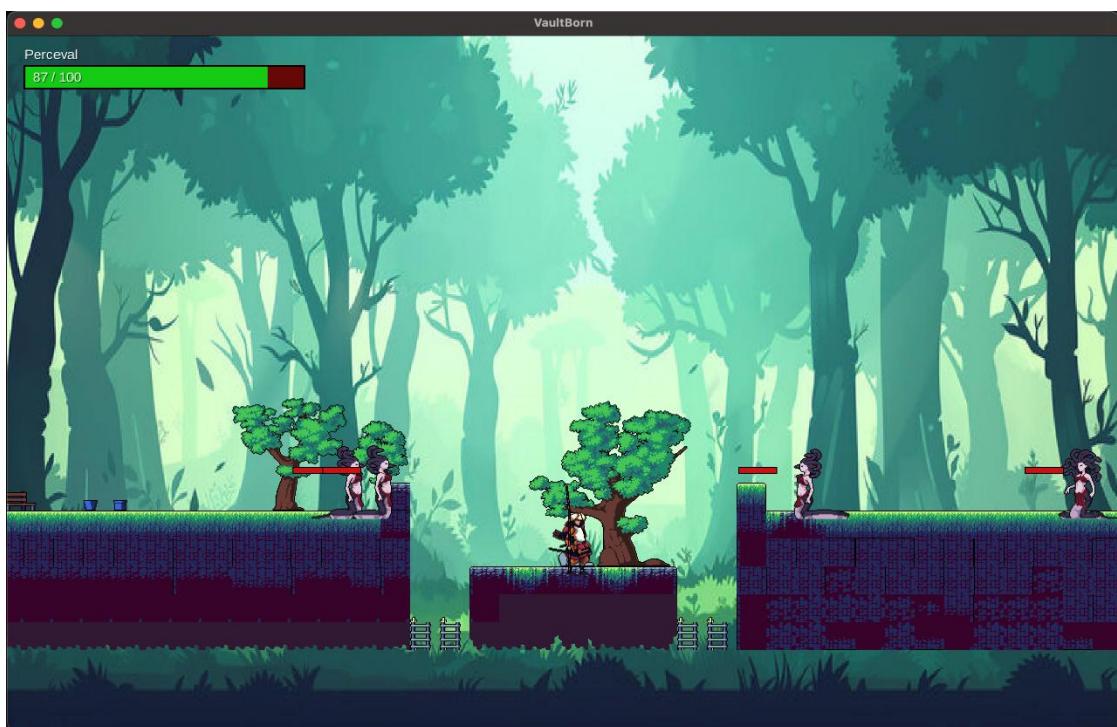
5. Exigences techniques :

- Technologies utilisées : Java + libgdx
- Résolution : 1200 x 800

- Architecture globale du projet :
 - o Assets : Backgrounds, Maps, Players, Enemies...
 - o Core :
 - Main :
 - Classes :
 - o Entities :
 - Characters : Mob + Player
 - Projectiles :
 - Stuff :
 - Armor
 - Weapon
 - Doors
 - o Factories :
 - o Assets Manager :
 - o Save :
 - o Screens :
 - o World :
 - Test :
 - Character Test
 - Factory Test

6. Screenshots :

Forest Map :



Lava Map :

