

# One Page Game Design Document

**Membre du groupe :** *PUIG Jérémy puig\_j*  
*LABBOU Firass labbou\_f*  
*VY TERENCE vy\_t*

**Titre du projet :** *Gladiator Survival Arena*

**Genre :** *Survival, RPG*

**Résumé du Gameplay :** *Survivre aux différentes vagues d'ennemis dans une arène romaine, gagner en compétences pour vaincre des adversaires de plus en plus forts et nombreux (points de vie, armes, etc.)*

**Originalité :** *La plupart des jeux de survie contre des vagues d'ennemis se font avec des armes à feu, ou des armes futuristes, nous proposons de combattre dans une arène romaine (ou médiévale) avec des armes blanches (épée, katana)*

**Concurrent.s :** *Assassin's creed Odyssey (fonctionnalité des arènes), Left 4 Dead 1&2, Mordhau, Call of Duty Black Ops (mode Zombie)*

**Répartition des tâches dans l'équipe :**

*PUIG Jérémy puig\_j : Gameplay (C#)*

*LABBOU Firass labbou\_f : Graphisme, audio, textures*

*VY TERENCE vy\_t : Level Design, Gameplay (C#)*

*Le jeu sera en 3D donc on utilisera plusieurs modèles venant de l'asset store*

**Autres détails :** *Si le jeu est fait dans les temps nous ajouterons des classes supplémentaires*