



Game Design Document

Sommaire

I. Projet	3
1. <i>Genre / Settings / Theme</i>	3
2. <i>Pitch</i>	3
3. <i>Plateformes</i>	3
4. <i>Core Gameplay</i>	3
5. <i>Modèle de monétisation</i>	3
6. <i>Références</i>	4
II. Game Design	6
1. <i>Caméra</i>	6
2. <i>Interactions</i>	6
3. <i>Level Design</i>	6
IV. Assets requis	7
1. <i>2D</i>	7
2. <i>Animation</i>	8
3. <i>Code</i>	8
4. <i>Son</i>	8

I. *Projet*

1. *Genre / Theme*

Genre : Beat them all / Gestion

Thème : Combat entre animaux humanoïdes (porcs, lapins...)

2. *Pitch*

Parcourez différents niveaux se trouvant sur une île, où une vague d'ennemis viendra se frotter à votre homme porc. Pour les vaincre, il faudra améliorer son homme porc, en le musclant ou en lui apprenant des capacités spéciales pour qu'ensuite il puisse transformer tous les ennemis en cotelettes.

3. *Plateformes*

PC

Android (tactile)

4. *Core Gameplay*

Le jeu est décomposé en 3 écrans, sans compter l'écran titre :

- **Ile** : Le joueur pourra sélectionner le niveau où il pourra se rendre
 - **Améliorations** : Un écran où il y aura des améliorations à choisir pour le personnage
 - **Musculation** : fera grossir le personnage pour qu'il devienne plus fort
 - **Compétences** : des abilités spéciales qui font des dégats et un effet (étourdissement, poison, gel, repoussement...)
 - **Arme** : des armes de plus en plus fortes, qui peuvent aussi avoir des effets.
 - **Combat** : C'est l'écran du niveau, les ennemis défileront de la droite vers la gauche pour atteindre le personnage, puis ils se taperont chacun leur tour.
-

5. *Modèle de monétisation*

N/A

6. Références

1: Age of War



2: Kingdom Rush



3: Punch Club



II. Game Design

1. Caméra

Vue en 2D de profil, sans scrolling

2. Interactions

Souris : clic gauche pour choisir des améliorations

3. Level Design

N/A

III. Art Design

1. Univers

L'univers regroupe des animaux de la campagne humanoïdes qui s'entretuent pour qu'à leur mort ils soient transformés en côtelettes.

2. Scenario

N/A

3. Style Graphique

N/A

4. Bande Sonore

N/A

IV. Assets requis

1. 2D

Personnages :

- Homme-porc normal
- Homme-porc musclé
- ...

Arrière-plan :

- Carte
- Combat
- Améliorations
- Ecran Principal

UI (interface) :

- boutons
- jauge de vie
- rechargement compétences/coups
- temps d'une vague
- récompenses de fin de vague

2. Animation

Homme-porc attaque

3. Code

4. Son

Musiques :

- Musique titre
- Musique carte
- Musique combat
- Musique upgrade
- ...

Son :

- Bruitage animation d'attaque homme-porc
- Bruitage boutons
- Bruitage bouton amélioration
- ...