

Game Design Document: “Targets Closing In”

Introduction :	3
- Game Summary :	3
- Inspiration :	3
- Player Experience :	3
- Platform :	3
- Development Software :	3
- Genre :	3
- Target Audience :	3
Concept :	4
- Gameplay overview :	4
- Mechanics :	4
Turret Placement and firing :	4
- Turret's Upgrades :	4
- Progression :	6
Enemies :	7
Art :	8
- Design :	8
Audio :	8
- Sounds effects :	8
Game Experience :	9
- UI :	9
- Controls :	9
Plan :	9

Introduction :

- Game Summary :

This is an action/placement game in which you control one or more weapons in a shooting gallery, destroying targets as they advance to the edge of the gallery on a turn-by-turn basis.

- Inspiration :

Shogun showdown :

Shogun showdown is an inspiration in the way you prepare your action and launch it. This action planning makes the game strategic, with a view to the optimization needed to move forward at a given point in the game.

Star Vaders :

star vaders is a game in which you control a robot that has to kill downward-moving targets in the same way as our game. The move and spawn system is an inspiration for the move and monster aspect of this game.

- Player Experience :

The aim is to get the passing player to think about the best way to position his turrets before firing. And then to optimize the amount of experience they gain.

- Platform :

The game is develop to be released for Windows PC.

- Development Software :

Game Engine : Unity

Art : Aseprite

Audio : Chiptone

Music : Church (8bit) : <https://pixabay.com/music/video-games-church-8bit-174444/>

- Genre :

Singleplayer, Action/Arcade, Strategy

- Target Audience :

The game is designed for players who enjoy optimisation and arcade/strategy games

Concept :

- Gameplay overview :

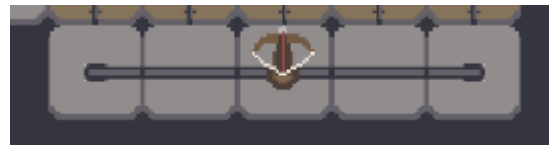
The player controls one or more weapons on either side of a shooting range. The player will position the turrets and fire one or more shots to destroy the various targets advancing on the stand before they cross the last line.

For the game jam, the player's objective is to get through 10 waves of enemies to win.

- Mechanics :

Turret Placement and firing :

Deux tourelles que le joueur peut contrôler pendant son tour de jeu. Le joueur place la tourelle sur la ligne qu'il souhaite afin de préparer l'enchaînement des tirs des tourelles. Pendant le placement des tourelles, le joueur peut utiliser des objets, ou autres compétences avant de tirer.



- Characters :

Gunner
Canonball

- Turret's Upgrades :

Les tourelles possèdent des niveaux. Ces niveaux augmentent grâce à l'expérience que les tourelles vont accumuler. Cette expérience s'amasse en "Achevant" un ennemi par une tourelle. C'est la tourelle qui achève l'ennemi qui prend l'expérience. L'expérience gagnée est en fonction de l'ennemi achevé.

Ces niveaux vont permettre de débloquent des emplacement d'artefact que le joueur va pouvoir gagner pendant le jeu.

Les niveaux gagnés par les tourelles permettent également d'augmenter les dégâts de celle-ci. Les artefacts récoltés permettent quant à eux d'avoir des statistiques mais aussi des effets supplémentaires.

Les améliorations des tourelles : Damages, Luck, Ammos

Les artefacts : Liste des artefacts

Les artefacts sont des améliorations des tourelles qui pourront être choisies en fonction du style de jeu du joueur. Ils seront limités en nombre pour chaque tourelle en fonction de leur niveau et possèdent une valeur de vente.

Les artefacts possèdent des “paliers”/”rareté”. Les effets en fonction de la rareté augmentent.

Les artefacts s’obtiennent à la fin de chaque niveau.

- Progression :

Enemies :

The targets on the shooting range are for shooting down. Apart from the basic target, each target has its own characteristics.

- Basic Target :

Hp : 2

Specificity : Nothing

- Shield Target :

Hp : 1

Specificity : Brings an impenetrable shield towards one of the two turrets, can only take damage from the turret not facing the shield.

- Big Tank Target :

Hp : 4

Specificity : Just the big boy.

Art :

- Design :

Rather simple pixels for easy identification of elements on the screen.

Thématique : Stand de tir aux états unis

L'idée de partir sur des personnages dans un stand de tir classique des états unis. Un côté stand de tir et un côté terrain où des ennemis arrivent progressivement.

Audio :

- Sounds effects :

The sound effects were produced using Chiptone. Simple 8-bit effects

Game Experience :

- UI :

The UI provides information on progress within the game, turret experience progression, and the order of game turns to help you understand the different phases of the game.

- Controls :

Use the arrow keys or WASD to move the selected turret
Then press space to fire.

Plan :

The game was planned using HacknPlan.