

# 4 Guns 4 Guys

Game Design Document

Gamagora 2015/16

# Sommaire

## La base du jeu

1. Fiche signalétique :

2. Pitch :

3. Scénario :

4. Les commandes :

5. L'HUD :

## Les particularités

1. Le système d'armement

2. L'arène

3. Les modes de jeu

4. Les bonus

5. Les mini jeux de Mi-temps :

## Le Design

1. Le design des personnages

Recherches

Skin Bureaucrate

2. Le Design des armes

2.1 Arme texturée

3. Le Design des Maps

## L'objectif pour le Gamagora Game Show

# La base du jeu

## 1. Fiche signalétique :

**Titre** : 4 Guns 4 Guys

**Plateforme** : PC

**Genre** : Twin Stick shooter/Action

**Caméra** : 3D vue de dessus

**4 joueurs** (local ou en ligne)

**Cible** : 12+

## 2. Pitch :

Quatre joueurs se réunissent dans une arène pendant 5 minutes, celui qui à le plus de points gagne la partie.

Ils auront à leurs disposition un panel de bonus très varié, comme des bonus d'armes, des bonus de protection, des armes fixe, tout cela avec une map en perpétuel mouvement.

## 3. Scénario :

Le peuple Gamagorien se réunit chaque jours pour assister aux célèbres jeux d'arène, "4 Guns 4 Guys". Le principe de ces jeux est simple et plaisant pour tout les gamagoriens. 4 des plus grands bandits de l'histoire sont envoyés dans l'arène pour déchaîner toutes leurs haines de criminels sur d'autres. Pour un maximum de fun, "4 Guns 4 Guys", s'appuie aussi sur 3 autres particularités :

Tout d'abord, grâce à la technologie du "ComeBack" chaque bandit mort au combat ressuscite pour prendre sa revanche et rester dans le combat.

Ensuite, pour une baston encore plus fun, les bandits auront accès à différentes armes et bonus tous aussi loufoques que leur personnalité.

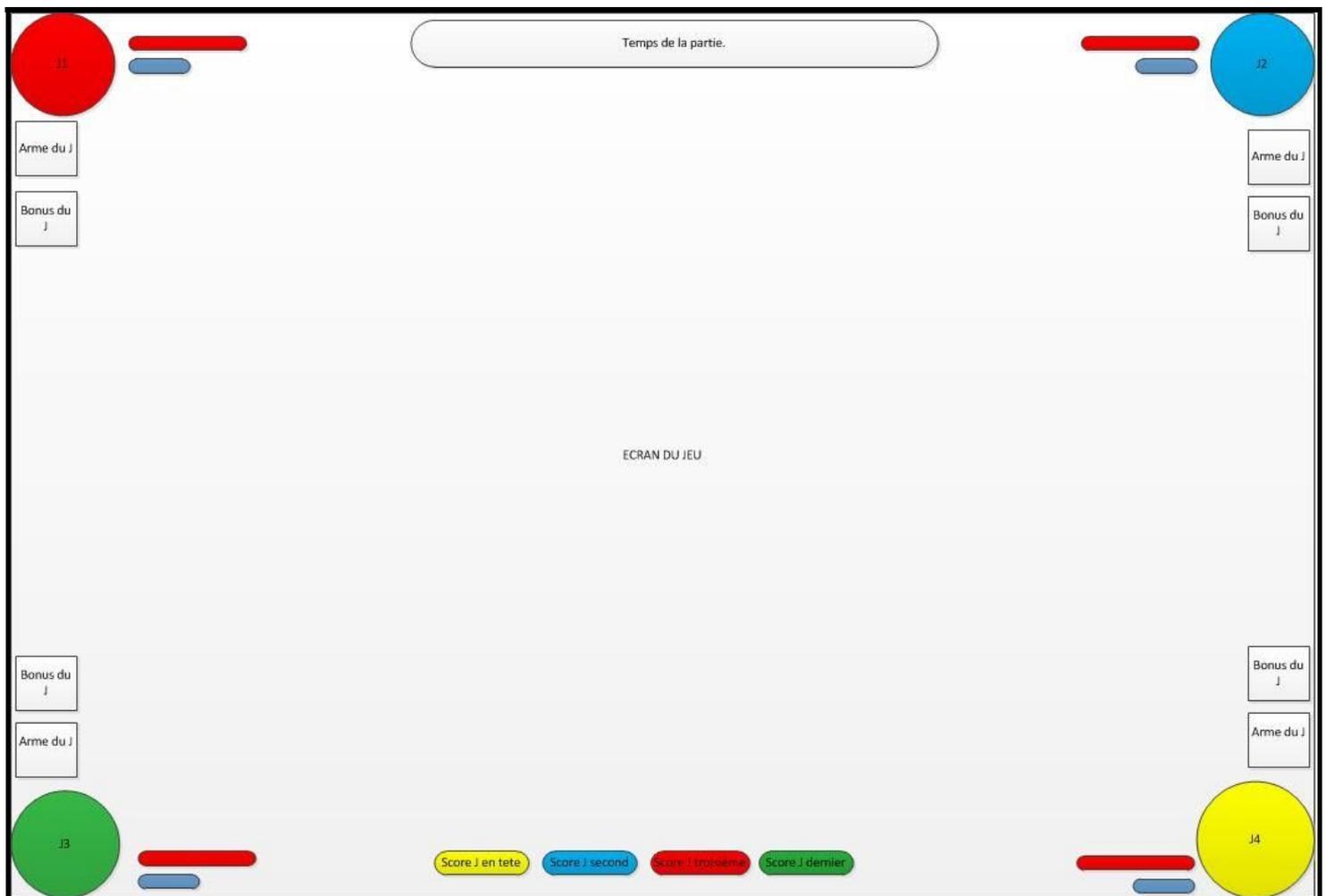
Pour finir, le peuple a la possibilité de prendre sa revanche, contre les crimes commis par ces bandits, en changeant la structure de l'arène. Les Gamagoriens pourront aussi faire appel à différents évènement de l'arène pour une boucherie encore plus grandes.

## 4. Les commandes :

Les personnages pourront courir et effectuer un petit Dash avec un cooldown pour esquiver les balles

	<i>Clavier/souris</i>	<i>Manette</i>
<b>Déplacement</b>	ZQSD	Joystick gauche
<b>Tirer</b>	Clique gauche	Joystick droit
<b>Dash</b>	Barre d'espace	L1
<b>Utilisation Bonus</b>	Clique droit	R1

## 5. HUD :



L'HUD est très simple et épuré pour laisser un maximum de vision aux joueurs, il doit être rapide à comprendre avec tous les bonus et scores accessible d'un seul coup d'oeil.

# Les particularités

## 1. Le système d'armement

Il y aura 3 types d'armes différentes: Le pistolet - La mitrailleuse - Gatling.

Chacune de ces armes aura une vitesse de tir différente mais la portée sera la même.

Les joueurs commenceront avec la même arme, le pistolet, et devront monter de niveau (style GunGame) en tirant sur les adversaires pour avoir une arme plus puissante, 3 niveaux seront disponibles qui correspondent aux 3 armes.

### Système d'évolution des armes (expérience)

Les joueurs commencent tous avec une arme de niveau 1.

Chaque fois qu'un joueur touche un autre joueur il gagne de l'expérience.

Une fois atteint un certain montant d'expérience l'arme du joueur gagne un niveau.

L'expérience gagnée lorsque l'on touche un autre joueur dépend de la différence de niveau des 2 joueurs.

Lorsqu'un joueur se fait toucher il gagne des points de pénalités.

Les points de pénalités sont gagnés en fonction de la différence de niveau des 2 joueurs.

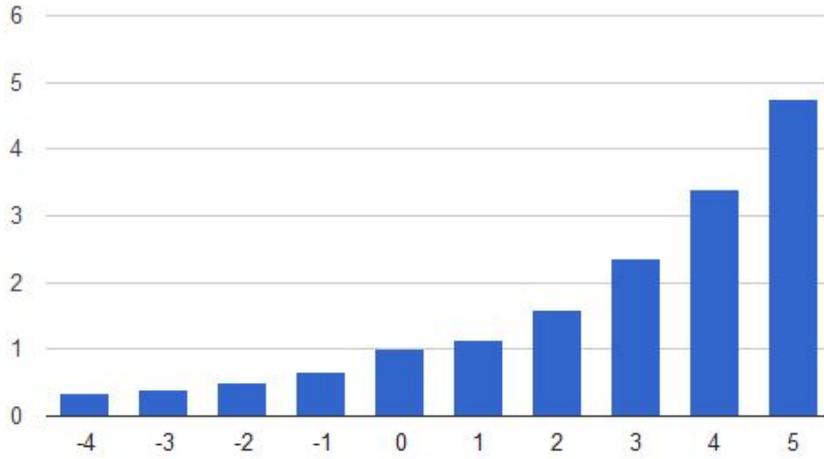
Lorsqu'un joueur meurt il perd l'équivalent des points de pénalités en expérience.

Les points de pénalités retournent à 0 lorsque l'on meurt.

cf. feuille de calcul (Calcul d'expérience)

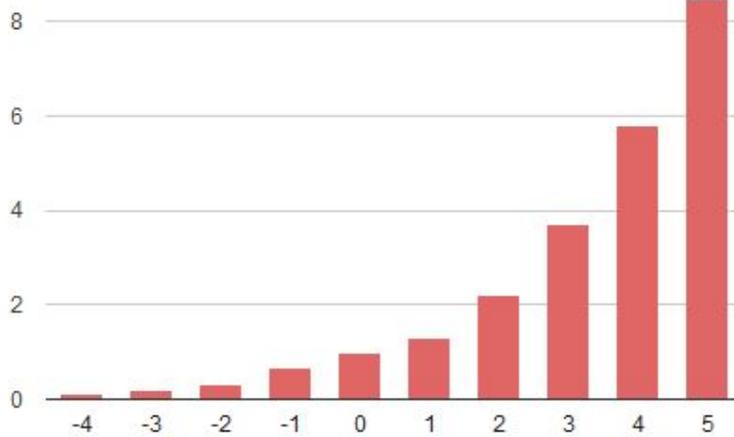
Niveau Joueur attaquant	Niveau Joueur touché	A Différence de niveau (Attaquant - Touché)	B Différence de niveau (Touché - attaquant)	Expérience gagnée
1	6	-5	5	4,75
2	6	-4	4	3,4
3	6	-3	3	2,35
4	6	-2	2	1,6
5	6	-1	1	1,15
6	6	0	0	1
7	6	1	-1	0,666666667
8	6	2	-2	0,5
9	6	3	-3	0,4
10	6	4	-4	0,333333333

### Points d'expériences



Niveau Joueur attaquant	Niveau Joueur touché	Différence de niveau (Attaquant - Touché)	Différence de niveau (Touché - attaquant)	Points de pénalités gagnés
1	6	-5	5	8,5
2	6	-4	4	5,8
3	6	-3	3	3,7
4	6	-2	2	2,2
5	6	-1	1	1,3
6	6	0	0	1
7	6	1	-1	0,666666667
8	6	2	-2	0,333333333
9	6	3	-3	0,1818181818
10	6	4	-4	0,111111111

### Points de pénalités



## 2. L'arène

La particularité du jeu est que la map est tout le temps en mouvement, pendant la partie les joueurs devront se battre à travers trois "map" dans le style western, ils commenceront dans le saloon puis sortiront pour se battre dans la ville et enfin finir dans le canyon.

Il y aura aussi des événements aléatoires sur les maps, des actions indépendantes des joueurs qui permettront de dynamiser l'aire de jeu et le gameplay.

## 3. Les modes de jeu

### **La mêlée général :**

Dans ce mode les joueurs doivent s'affronter dans l'arène, les joueurs respawn à l'infini, le but est de simplement finir la partie avec le plus de points gagnés.

### **La capture de flag :**

Les joueurs s'affrontent dans l'arène mais pour remporter la victoire il faut réussir à voler 3 fois le drapeau ennemi et le rapporter à sa base, les patterns de maps ne sont pas les mêmes dans ce mode de jeu. La limite de temps reste à 5 minutes.

### **Le 3 contre 1 :**

Dans ce mode de jeu 3 joueurs affrontent ensemble 1 Joueur VIP, plus grand plus résistant et plus puissant. Le joueur qui achève le VIP (le joueur qui lui donne le dernier coup), devient à son tour VIP. Le but de ce mode est d'être le joueur qui est resté le plus longtemps VIP.

### **Match à mort par équipes:**

Dans ce mode par équipe le but est de détruire toutes les vies de la team adverse pour remporter la partie, lorsqu'un joueur meurt une vie est consommée.

## 4. Les bonus

Il y aura deux types de bonus présents sur la map, les bonus "normaux" et les "gros bonus" qui seront plus puissant que les autres.

Les bonus apparaîtront sur la map et devront être ramassés par les joueurs, un seul bonus pourra être conservé ce qui veut dire que le joueur devra utiliser son bonus pour pouvoir en ramasser un nouveau.

### Les bonus armes :



- **Grenade:** elle se lance en cloche. Le joueur pourra donc tirer par dessus les murs.

Maintient de la touche R1 pour viser, un viseur apparaît avec la zone d'explosion et lorsqu'il relâche la touche la grenade se lance.



- **Le tir de sniper:** le tire passe à travers les murs et one shot la cible (visé en ligne droite).

Maintient de la touche R1 pour viser et relâche du bouton pour tirer.



- **Le lance roquette :** le joueur possède 3 munitions.

Maintient de la touche R1 un viseur apparaît avec la zone d'explosion et relâche du bouton pour tirer.



- **Le fusil à pompe :** le joueur possède 5 munition de fusil, l'arme tire en cône devant.

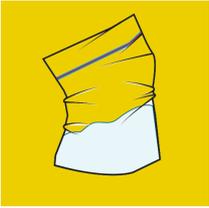
Tire avec R1



- **Le fusil laser :** tire en continue un laser, ne passe pas à travers les murs

Maintient R1 pour tirer

Bonus personnel:



- **Raille de sucre** : le joueur devient invincible pendant 5 secondes.

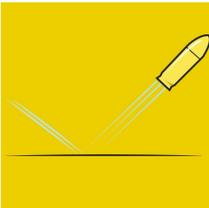
- **Armure** : le joueur possède une armure qui renvoie les balles.



- **Le Burritos harissa** : le joueur laisse derrière lui un nuage empoisonnant les ennemies qui le poursuive.



- **Bottes de rapidité** : Double la vitesse de déplacement du joueur.



- **Tir Rebondissant** : Les balles du joueur rebondissent au contact des murs. pendant quelques secondes.



- **Dash éclair** : Le Dash du joueur se recharge plus vite

Arme fixe du décors :



- **Le mortier** : permet au joueur qui l'utilise de tirer sur les deux étages de la map, le nombre de munition est limité.



- **La tourelle** : permet au joueur de tirer sur les deux étages de la map, nombre de munition limité

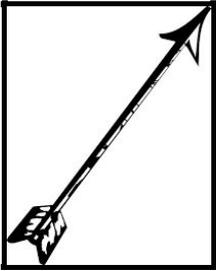


- **Baril explosif** : lorsqu'un joueur tir sur un baril, celui-ci explose infligeant énormément de dégât en zone .

### Les gros bonus:

Le gros bonus a une façon différente d'être ramassé par les joueurs, il possède de la vie et les joueurs doivent lui tirer dessus pour le détruire, le joueur qui met le dernier coup de feu sur le bonus le remporte (réf Smash Bros Melee).

Se bonus agit comme un événement, les joueurs devront tirer sur le bonus tout en se protégent des ennemis, ils devront prendre des risques.



- **Volée de flèches:** Des flèches tirées par des indiens de l'extérieur de la map viennent blesser tous les joueurs, excepté le porteur du bonus.



- **Pluie de missile:** Des missiles tombent du ciel et blessent tous les joueurs si ils se trouvent sur la zone d'explosion, excepté le porteur du bonus.

## 5. Les mini jeux de Mi-temps :

Au bout de 2min30 de jeu, les 4 joueurs s'affronteront dans un mini jeu généré aléatoirement. Une fois le mini jeu terminé, les joueurs commencent la seconde mi-temps, avec leur expérience est remise à 0 + l'expérience gagnée en fonction de leur classement du mini jeu joué auparavant.

Les mini jeux :

### A la recherche du pétrole :

But : creuser un trou jusqu'à découvrir le pétrole. Le premier à trouver le pétrole gagne.

Principe : appuyer le plus rapidement possible 30 fois sur la touche A(ou Espace).

### L'alchimie pour tous :

But : Préparer une potion. Le premier à avoir créé la potion gagne.

Principe : Effectuer une combinaison de touches. Si le joueur se trompe il recommence du début.

### Le taff du stagiaire :

But : Faire le plus de photocopie dans le temps imparti.

Principe : Placer une feuille dans le photocopieur et appuyer sur A pour photocopier.

### Des perturbations dans l'espace :

But : Survivre le plus longtemps possible, le dernier survivant gagne.

Principe : Space Shooter ou il faut détruire ou esquiver les météorites.

# Le Design

## 1. Le design des personnages

Les personnages seront designés dans un style cartoonesque avec des formes exagérées.

### Style fil de fer:

Modélisation high poly du Cowboy de la map western:





# Recherches

## Idées Design



YG24/7



- Skin Bureaucrate



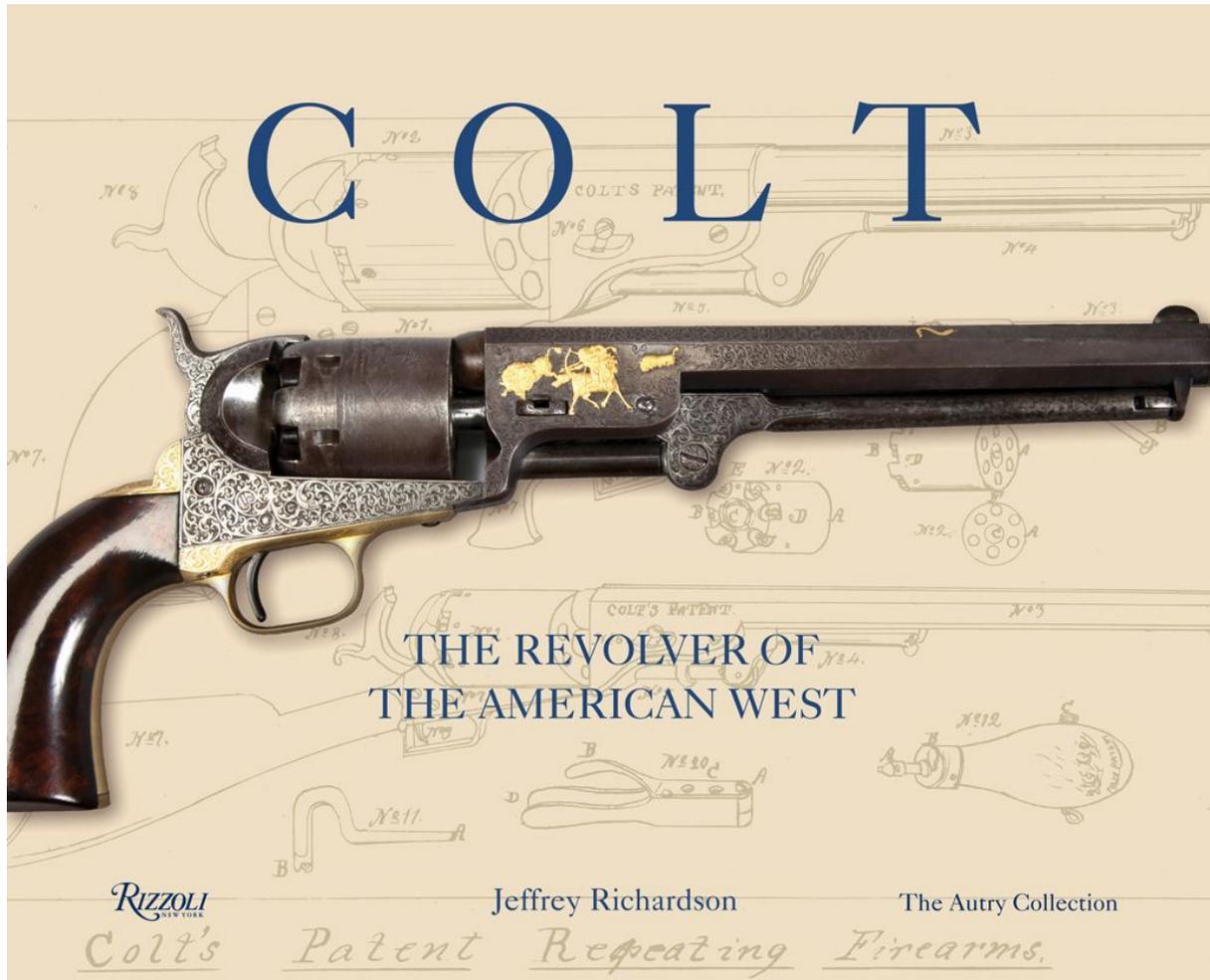
Profil Low Poly du personnage bureaucrate.

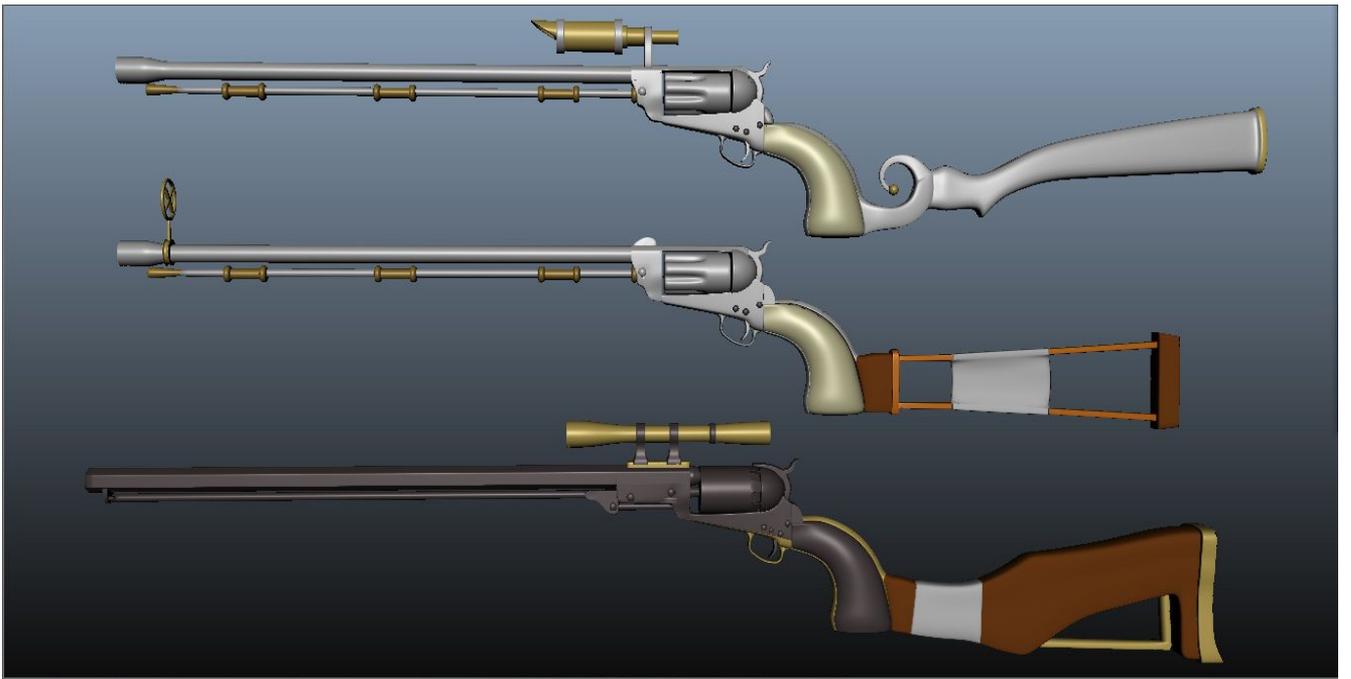
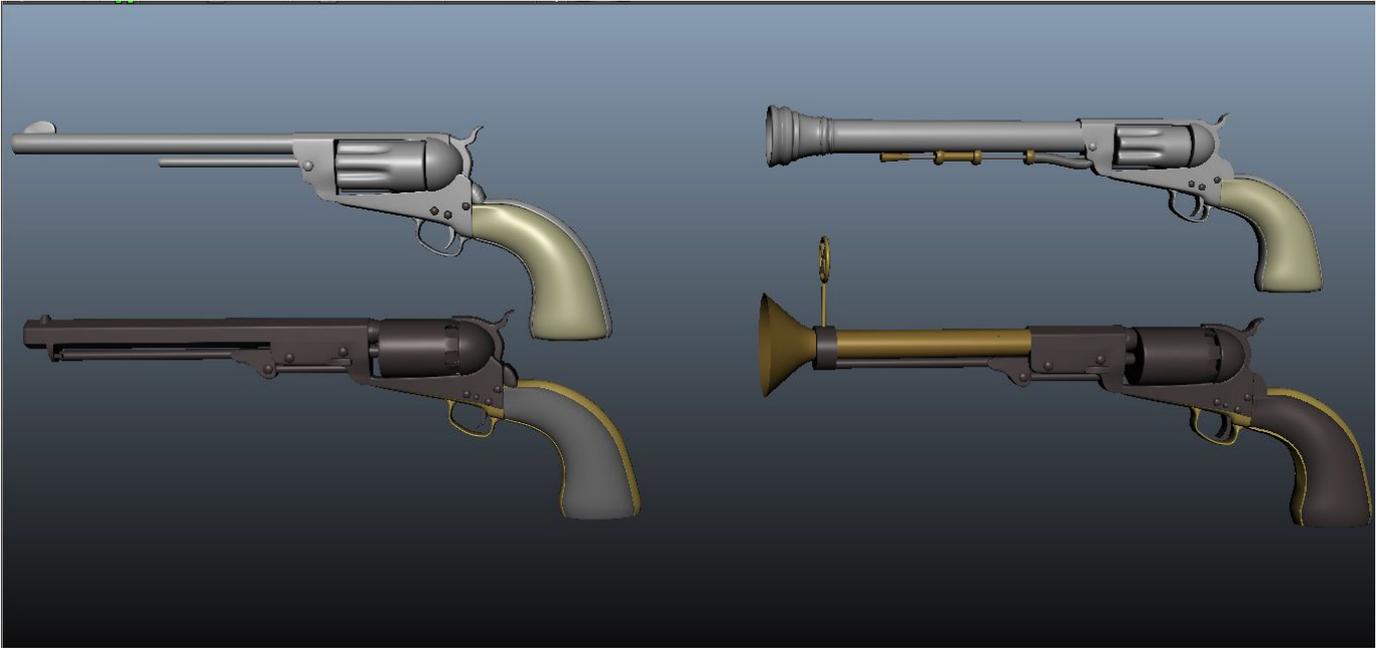
- Skin Cyborg

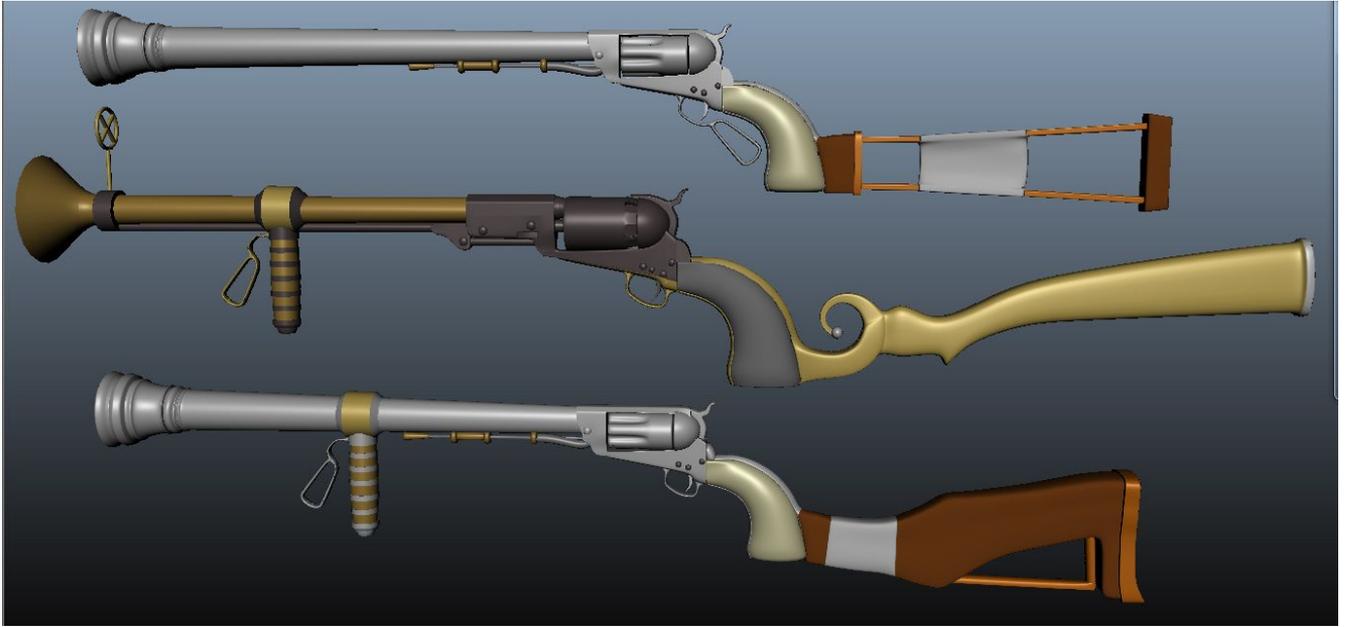


## 2. Le Design des armes

Chaque personnage aura un design d'arme qui est propre aux caractères du personnage ex: le cowboy se battra avec des colts et autres vieilles armes du western.







## 2.1 Arme texturée





2902 Tris

### 3. Le Design des Maps

#### Le Western

Dans un premier temps la Map western sera développée dans une ambiance post apocalyptique mélangeant vieux western mais aussi nouvelle technologie (Fallout).

Du sable au sol mais aussi des panneaux lumineux avec des diodes, des carcasses de voiture...

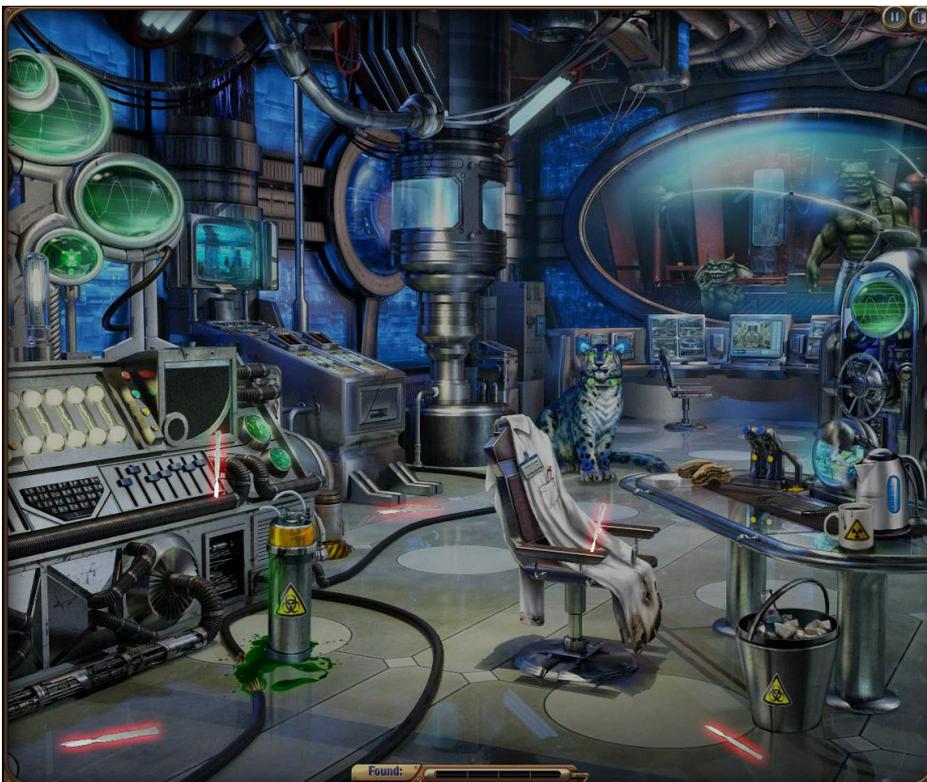


Pour les maisons, du style saloon comme dans les vieux village western, construction en bois (Red Dead Redemption).



## Le Laboratoire fou

Dans un univers sombre et glauque avec des couleurs verte, bleu le laboratoire sera un mélange d'ambiance de chimie avec des fioles des accessoires servant dans les laboratoires et des matériaux froid comme le métal le verre et des écrans d'ordinateur, des produits chimique répandu sur le sol.



## Map futuriste

Un univers futuriste sombre avec des lumières rouge, jaune et bleu. Matière métallique dominant dans le niveau.

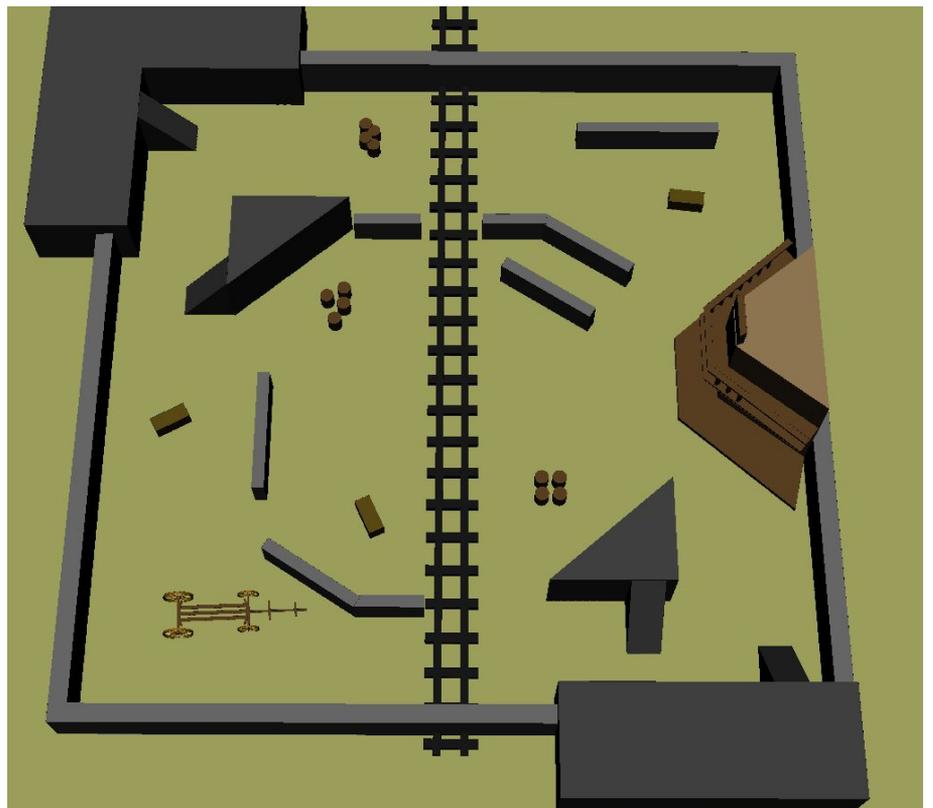
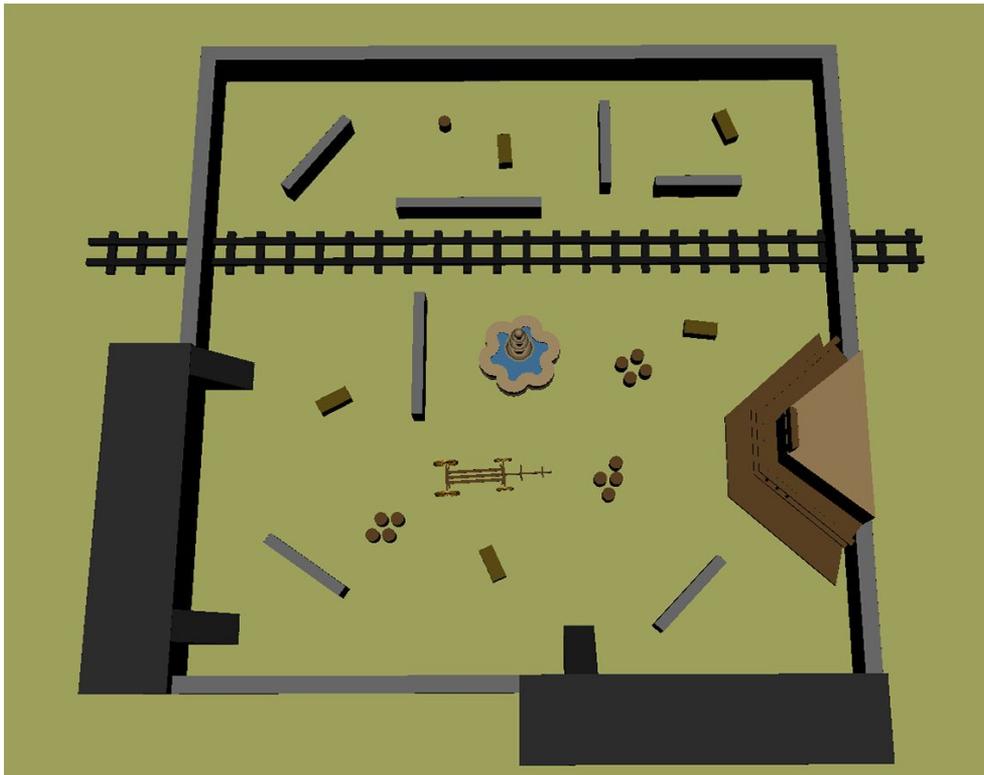


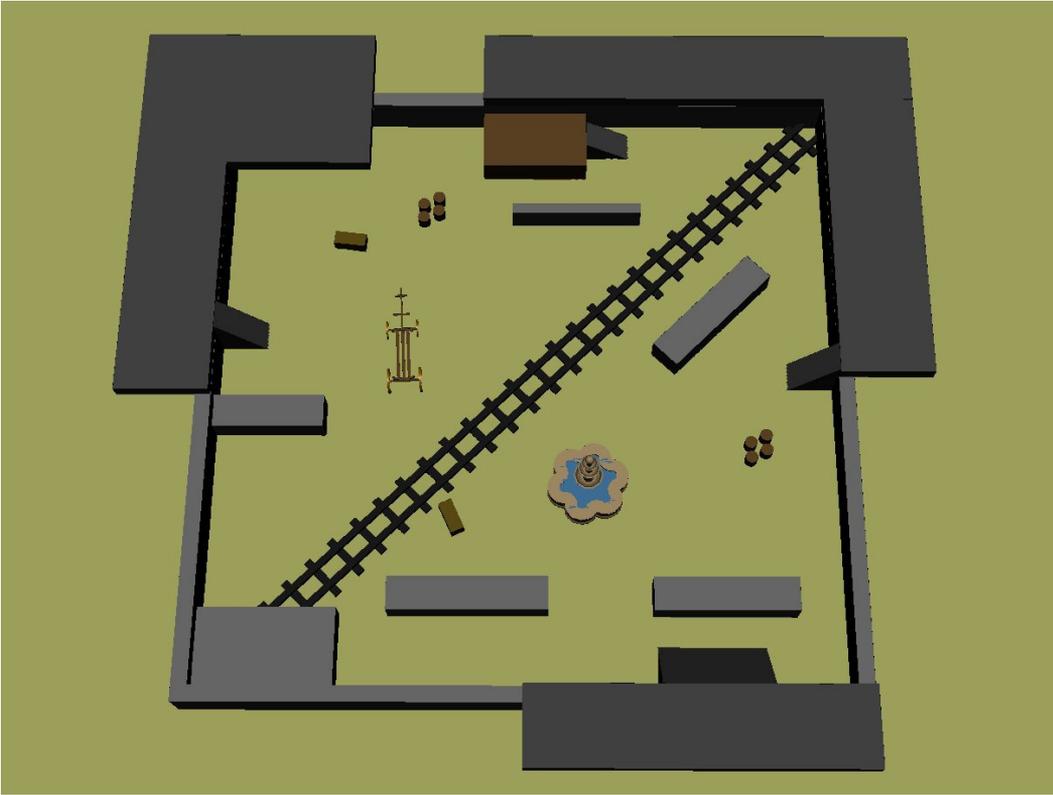
### Map Open space:

Une map originale en plein coeur d'un open space, slalomer entre les bureaux et les photocopieuses pour se tirer dessus.



Blockouts de niveaux pour la Map western:





## L'objectif pour le Gamagora Game Show

Jouer à quatre sur la même machine avec quatre manettes.

Quatre personnages jouable: Le cowboy, Le cyborg, Le bureaucrate, Le scientifique fou.

Deux Maps différentes et deux modes de jeu jouable.

Programmation: Rudi WELTER

Level Design: Louis MALLEN

Timothé GIDON

Infographiste: Vincent DUPONT

Nicolas LORAUX

Adilson TARAMBET