

SHOOTER GDD

IMMORAL GAME

SHOOTER	1
GDD	1
Gameplay de base	3
Pitch:	3
Plusieurs Gameplay:	3
Arcade(Story) Solo ou multi en coopération (PVE) "Survival"	3
Free For All (PVP), Team Deathmatch	3
MobaLike (5vs5 10v10)	3
Cible	3
Controllers	4
Contrôles Manette	4
Contrôles clavier/souris	4
Amélioration / Ultimate / Sorts	5
Amélioration	5
Sort des vaisseaux	5
Ultimate	5
Statistiques	6
Vaisseau	6
Ennemi	6
Bâtiment/Vortex/Spawner	6
Module (sort, ultime, arme, boosts et taunts additionnels)	6
Arme	6
Projectile	7
'Sort' et ultime	7
Types de vaisseaux	8
Support	8
Sniper	8
Tank	8
Torpilleur	8
Mage	8
Mitrailleur	8
Troller	8
Creator	8
Divers	9
Systeme politiques	9

Gameplay de base

Pitch:

Un jeu de vaisseau vue du dessus. Les vaisseaux disposent d'upgrades de compétences, d'ultimate ainsi que de modules à récupérer.

Le jeu possède plusieurs mode : solo, local, réseau.

Plusieurs Gameplay:

Arcade(Story) Solo ou multi en coopération (PVE) "Survival"

Ce mode est destiné à entraîner le joueur et à tester différentes features dans un univers PVE. Enfermé dans des niveaux type arène les ennemis sont générés par des éléments disposant de vie. Une fois tous les éléments détruits, une vague se termine. Le joueur peut améliorer son vaisseau avec l'argent obtenu et une nouvelle vague débute. Un système de scoring indique la progression des joueurs.

Free For All (PVP), Team Deathmatch

Ce mode est un défouloir rapide entre plusieurs joueurs en réseau. Il intègre les mécanique de l'arcade mais dans un contexte PVP

MobaLike (5vs5 10v10)

Ce mode de jeu place des équipes opposé en compétition sur un terrain symétrique. La base de l'ennemi doit être détruite pour finir la partie. Le joueur rapporte de l'argent à son équipe pour réapparaître avec des avantages à acheter.

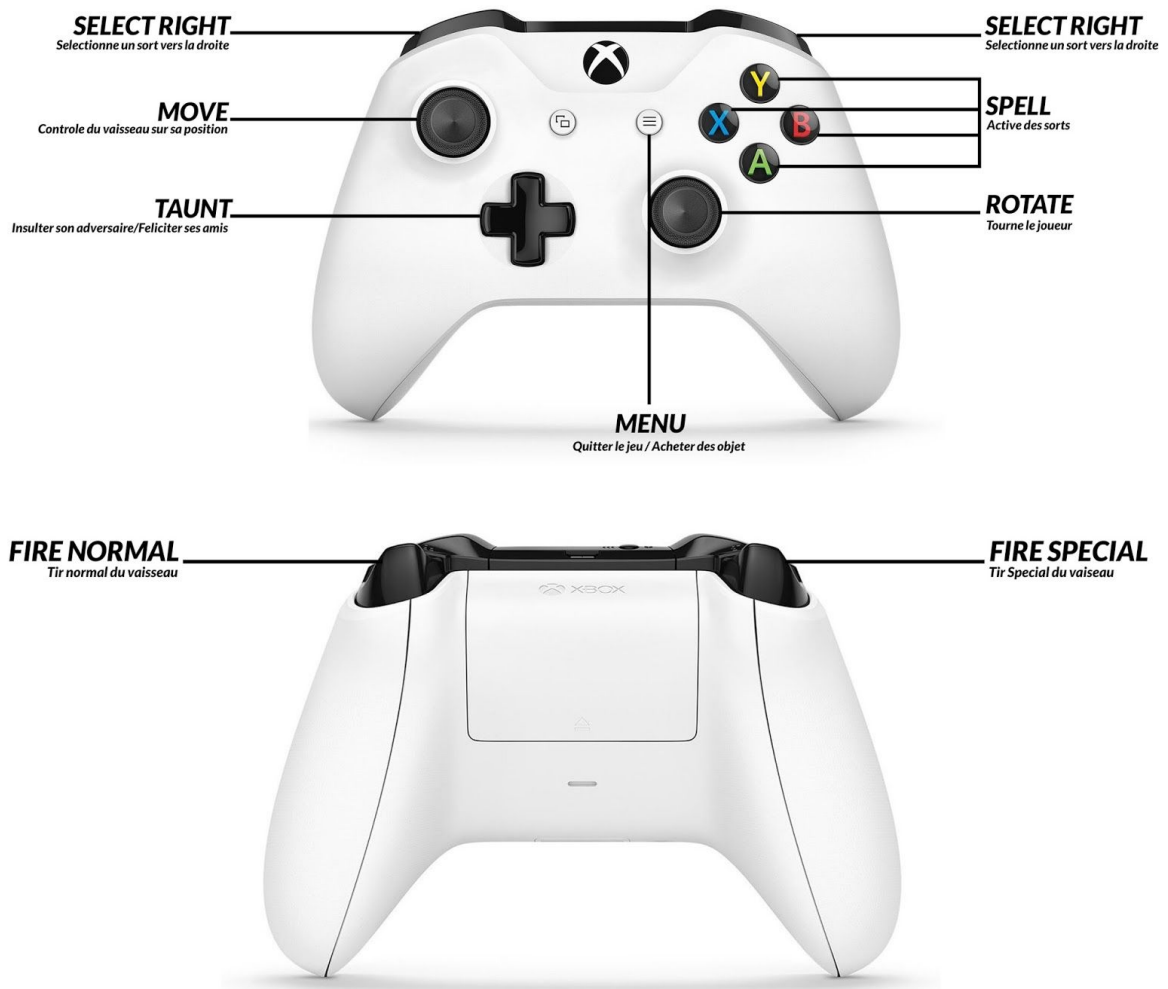
Cible

Cible: Les gens qui aiment les jeux vidéos.

Nombre de joueurs: De 1 à 64, SplitScreen jusqu'à 4 joueurs sur le même écran.

Controllers

Contrôles Manette



> Ultime sur le bouton "select"

Contrôles clavier/souris

1, 2, 3, 4 : sorts

Z, Q, S, D : déplacement

Ctrl+Souris : taunts

Alt : Ultime

Echap : Menu

Clic gauche : attaque normale

Clic droit : attaque spéciale

Roulette : changement d'arme

Déplacement de souris: visée, orientation.

Amélioration / Ultimate / Sorts

Les améliorations, l'ultimate et les sorts peuvent être achetés ou trouvés sur le terrain (drop).

Amélioration

- Booster de stat (plaque d'armure, radiateur)
- Nouvelle arme, nouveau sort, ultimate
- Nouvel indicateur (boussole, vie des ennemis)
- Passif (bouclier plasma)

Sort des vaisseaux

- Esquive
- Saut en avant
- Zone de slowmotion
- Deathray
- Missile guidé
- Zone de Taunt
- Tir de Taunt
- Hyper vitesse
- Brouilleur

Ultimate

- Rappel
- Super Kamikaze de zone
- Auto-Healing
- Résurrection
- Bulle de slow-mo

Statistiques

Vaisseau

- Vitesse de déplacement (max, accélération)
- Vitesse de rotation
- Cadence de tir liée au vaisseau (réduction de surchauffe?)
- Vie
- Armure
- Portée liée au vaisseau (visibilité?)
- Taux de critique lié au vaisseau (précision?)
- Régénération d'énergie (cooldown reduct)
- Emplacements de modules

Ennemi

- Stats d'un vaisseau
- Chances de drops d'items
- Type de comportement
- Modules qu'il aura dès le départ avec la manière dont l'ennemi les utilisera

Bâtiment/Vortex/Spawner

- Vie
- Armure
- Emplacement de modules pour bâtiment ? (tourelle, sort de spawn)

Module (sort, ultime, arme, boosts et taunts additionnels)

- Coût de réparation
- Prix de vente neuf
- Prix de vente cassé
- Type d'emplacement
- Boosts (ou malus) de stats appliqué au vaisseau

Arme

- Nombre de munitions max
- Cadence de tir
- Projectile
- Portée (forme, distance)

Projectile

- Type de comportement
- Dégats
- Dégats en critique
- Zone de dégats
- Vitesse

'Sort' et ultime

- Zone d'action
- Portée
- Dégats

Types de vaisseaux

Des modèles de vaisseaux peuvent être choisis

Support

De taille moyenne, de vitesse moyenne avec une vie moyenne, beaucoup d'emplacement de modules passifs, aucune arme.

Healer

De taille moyenne, de vitesse moyenne avec une vie moyenne, permet de soigner (et de vampiriser) et d'améliorer les vaisseaux à sa proximité.

Sniper

Petit, rapide, avec peu de vie. Un dps moindre mais un tir puissant

Tank

Lent, gros, beaucoup de pv. Un dps moindre

Torpilleur

Gros, vie moyenne, attaque principalement avec des bombes (armes à projectiles qui ont une zone d'impact)

Mage

Portée de sorts améliorée, puissance plus haute, dégâts d'armes faibles

Mitrailleur

De taille moyenne, vitesse moyenne, vie moyenne, cadence de tir améliorée, dégâts un peu amélioré.

Troller

Vaisseau bas de gamme pour démontrer sa supériorité. Possède plusieurs emplacement supplémentaires de taunts.

Creator

Vaisseau spécialisé dans le déploiement et l'entretien de bâtiment et structures défensives comme offensives. Ne peut pas tirer. Les armes spéciales sont remplacées par des spawners de structures. Utilise directement son argent (métal) pour créer les éléments, doit acheter les schémas de fabrication. Gagne beaucoup plus d'argent que les autres ("démanteleur")

Divers

Systeme politiques

Dans une partie multiplayer, les joueurs peuvent décider d'un système politique économique avant que celle-ci ne démarre.

Anarchie: l'argent ne rentre pas dans une banque.

Communisme: L'argent gagné est réparti équitablement à chaque joueur.

Libéralisme: L'argent est géré de manière individuelle entre chaque joueur.