# Catalogue

A noter que tous les assets seront téléchargés au premier lancement du jeu seront mis en cache sur l’appareil de l’utilisateur pour éviter de devoir les télécharger à chaque lancement du jeu, et ainsi permettre à l’utilisateur de pouvoir se connecter et jouer dans le cas rare mais possible que la BDD contenant les assets soit en panne.

## Expérience Visuelle et Interface

### Charte Graphique:

* Définir le design du jeu, le choix des couleurs, la cohérence entre les menu et les assets pour correspondre à la charte graphique déjà présente dans le jeu
* Le texte devra être clair pour l’utilisateur et ergonomique.

### Sécurité

* Message d’avertissement sur la santé lié au jeu vidéo

### Plateau:

* Le plateau devra reprendre celui d’origine et être adapté au mode du jeu prévu.
* Le plateau aura des animations prévues en fonction de certaines actions de l’utilisateur.

### Animation:

* Développement d'animations pour toutes les actions liées au mode de jeu (transition d’écran, action du joueur, action spécifique au jeu etc).

### Menu:

* Conception d'un menu intuitif qui guide les joueurs à travers les différentes fonctionnalités du jeu, y compris le catalogue, le shop in-game, et les paramètres de compte.

### 

### Support / Mise à Jour:

* Mise en place d'un système pour informer les joueurs des mises à jour à venir et des changements apportés au jeu.
* Fourniture d'une section d'aide pour les questions fréquemment posées et les problèmes techniques.

## Contenu du jeu

### Cartes:

* Sélection des cartes existantes dans HearthStone qui seront disponibles pour le mode Battleground.
* Conception de nouvelles cartes spécialement conçues pour ce mode (saisonnière par exemple).
* Le design de l’arrière des cartes.

### Héros (24):

* Création de 24 héros uniques avec des pouvoirs héroïques spécifiques qui influencent les stratégies de jeu.
* Chaque héros devrait avoir un design distinct et une backstory qui s'intègre dans le lore de HearthStone.

### Serviteurs (niveau):

* Classement des serviteurs selon différents niveaux qui reflètent leur puissance et leur utilité dans le jeu..
* Développement de mécanismes pour l'achat, l'amélioration, et l'échange de serviteurs durant la partie.

### Pièces:

* Intégration d'une monnaie du jeu pour acheter des serviteurs ou des améliorations dans le shop in-game.
* Possibilité de gagner des pièces à travers les matchs ou de les acheter avec de l'argent réel.

### Skins:

* Conception de skins pour les héros et serviteurs, qui permettent aux joueurs de personnaliser leur apparence.

### Rareté:

* Catégorisation des cartes et serviteurs selon la rareté, affectant l'apparence.

### Famille de Carte (6):

Développement de six familles de cartes distinctes, chacune avec des traits et des traits qui vont différer sur la stratégie.

### Amélioration:

Mise en place d'un système d'amélioration pour les héros et serviteurs, permettant aux joueurs de renforcer leurs cartes au fil du jeu.

### Boutique Achat In-App:

Intégration d'une boutique en ligne pour les achats in-app, où les joueurs peuvent acheter des pièces, des packs de cartes, et des offres spéciales.

### Classement:

Établissement d'un système de classement pour les joueurs, basé sur leurs nombres de victoires sur le total de partie jouer.

## Gameplay & intéraction

### Point de Vie / Attaque / Armure:

Définition des points de vie, de la valeur d'attaque et des points d'armure pour les héros et serviteurs, qui sont des paramètres clés dans les combats.

### Point de Mana:

Gestion des points de mana qui sont essentiels pour jouer des cartes et qui déterminent la cadence du jeu.

### Historique des Actions:

Fourniture d'un journal des actions pour que les joueurs puissent suivre les tours précédents, les mouvements et les stratégies employées.

### Shop In-Game:

* Création d'un magasin accessible pendant les parties pour acquérir des serviteurs ou des améliorations.
* Le magasin permet d’acheter et de revendre des serviteurs.

## Back-office : Gestion de Contenu

### Interface Administrateur:

Développement d'une interface sécurisée et intuitive pour que les administrateurs puissent facilement gérer le contenu du jeu.

### Gestion des Cartes:

* Outils pour ajouter de nouvelles cartes au jeu, modifier les cartes existantes et ajuster leurs caractéristiques telles que les points de vie, la valeur d'attaque et les coûts en mana.
* Capacité d'activer ou de désactiver certaines cartes pour l'équilibrage du jeu ou pour des événements spéciaux.

### Création de Héros et de Skins:

* Interface pour concevoir de nouveaux héros, avec des assistants pour aider à la définition des pouvoirs héroïques et des back-stories.
* Fonctionnalité pour créer et intégrer de nouveaux skins et personnaliser l'apparence des héros et serviteurs existants.

### Gestion des Serviteurs:

* Système pour ajuster les niveaux des serviteurs, ajouter de nouvelles capacités ou modifier les capacités existantes.
* Outils pour organiser les serviteurs en familles ou groupes ayant des synergies spécifiques.

### Contrôle des Pièces et de l'Économie:

* Outils pour modifier la quantité de pièces obtenue par les joueurs et les coûts des articles dans le shop in-game.
* Suivi et gestion des taux de conversion entre la monnaie du jeu et les achats réels.

### Offres Saisonnières et Promotions:

* Module pour planifier et déployer des offres saisonnières, des réductions et des événements promotionnels.
* Capacité à définir des bundles et des offres groupées pour encourager les achats.

### Mises à Jour et Publications:

* Fonctionnalité pour planifier et exécuter les mises à jour de contenu, avec la possibilité de prévisualiser les changements avant leur mise en ligne.
* Outils pour publier des annonces et des notifications aux joueurs directement depuis le back-office.

### Analyse et Rapports:

* Tableaux de bord pour surveiller les performances des différents éléments du catalogue, y compris les ventes, l'utilisation des cartes et les retours des joueurs.
* Génération de rapports sur les tendances pour informer les décisions futures en matière de développement de contenu.

### Feedback et Interaction Utilisateur:

* Système pour recueillir et gérer les retours des joueurs, y compris les rapports de bugs, les suggestions et les commentaires.
* Outils pour répondre aux feedbacks et pour communiquer les modifications ou les améliorations apportées.

# Estimation du budget

L’estimation du budget à été fixé en se reposant sur le TJM moyen d’un graphiste (ressource : Malte) de 400€ moyen par jour.

Le temps de conception graphique est estimé à 40 jours de travails pour 2 graphistes, la budgétisation de cette partie est donc estimé à : 20 000€ (sans prendre en compte la partie stockage des Assets)