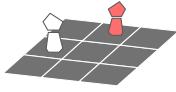


Clay God

Genre



Tower Defense, Tactique



Cible

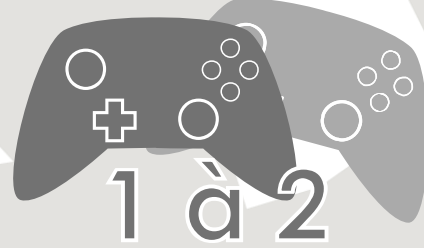
Joueurs à partir de 12 ans, potentiellement amateurs Tactical RPGs et socializers, killers (Modèle de Bartle)

Plateformes



Android

Nombre de joueurs



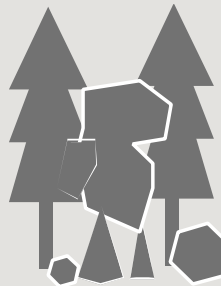
Pitch

Lancer ses unités sur un échiquier grandeur nature à l'assaut du dieu d'argile adverse en ayant une tactique pour éviter de se faire détruire le sien par l'ennemi.

Orientation Graphique

3D Low Poly

Des formes simples qui permettent malgré tout de comprendre la situation.



D'où vient le concept ?

Le concept vient d'une réflexion autour des jeux à visée tactique ou « comment faire quelque chose d'aussi simple à appréhender que les échecs en jeu vidéo tout en restant un Tower Defense ? »

Références

Le jeu est donc inspiré des échecs traditionnels pour son concept de base, mais aussi des jeux vidéo Fire Emblem et de League of Legends par rapport aux éléments spécifiques aux jeux vidéo.

But du jeu

Le but du jeu est de détruire le Dieu d'argile de l'adversaire. On perd si notre Dieu d'argile est lui-même détruit par l'opposant.

Gameplay

On est un ou deux joueurs contre un ennemi commun, et chaque joueur contrôle **un dieu** et **un ensemble d'unités**.

Dieu d'argile

Unités

Joueur

Autre joueur

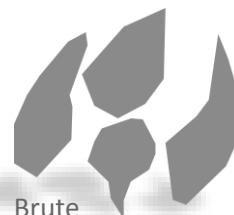
On peut contrôler 3 types d'unités différentes :



Guerrier

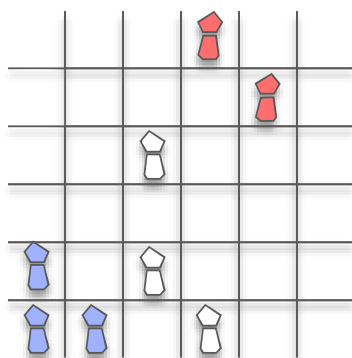


Mage



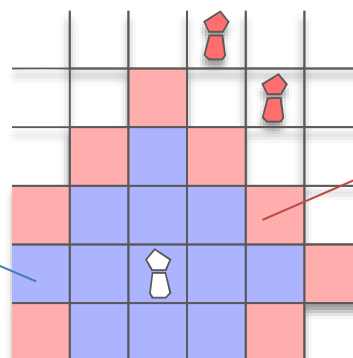
Brute

Nos unités, celles de notre allié et celles de l'adversaire sont disposées sur le terrain.



On peut les déplacer pour approcher l'adversaire mais attention, elles ont une **portée limitée** !

Mouvement



Portée d'attaque

Les dieux ne peuvent pas bouger

Il existe une sous-catégorie de dieu : Le **Sous-Fifre**.

Il faut aller attaquer les sous dieux avant de pouvoir attaquer le dieu adverse.

Une fois que les Sous-Fifres ont disparus on peut attaquer le dieu adverse et le vider de ses pv.



Sous-fifre

Protège



Dieu d'argile

Chaque Dieu peut invoquer une unité de temps en temps.

Le Dieu de chaque joueur possède un pouvoir qui lui est unique (invocation de mage, guerrier, brute,...)

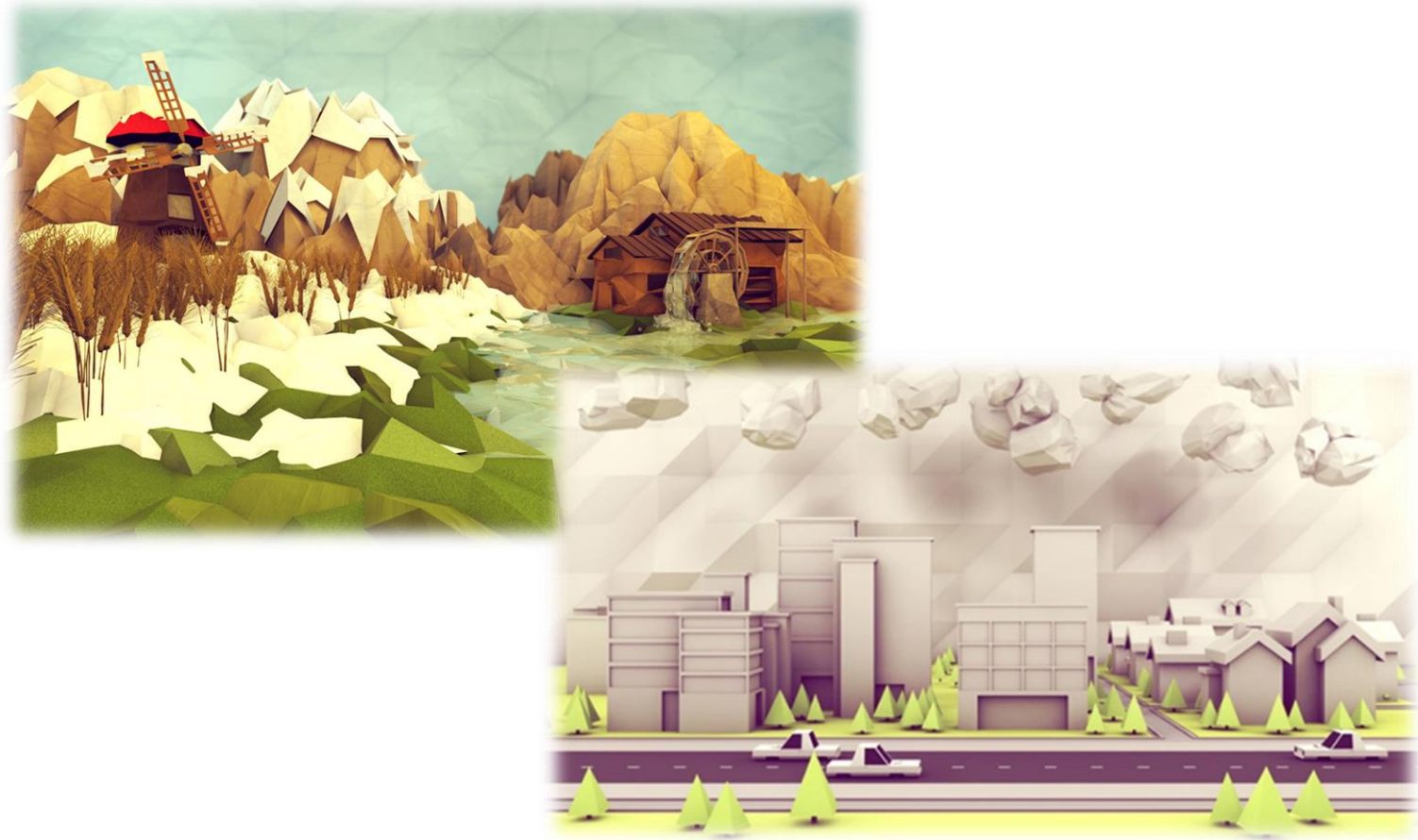
Unique Selling Points

- La création d'un nouveau style de jeu avec des éléments de Tactical RPG et aussi de Tower Defense
- Un jeu à la fois coopératif et compétitif
- Facile à prendre en main grâce à des règles simples malgré une grande variété de coups possibles.

Annexe

Direction artistique

Personne dans l'équipe ne pouvant prétendre au titre d'expert en modélisation 3D, nous avons choisi d'opter pour un style graphique différent de l'hyper réalisme / crédible : La modélisation low-poly **inspirée** par Tim Reynolds , utilisant des formes simples géométriques, tout comme le gameplay . Cela rentre aussi dans la contrainte des performances : éviter d'utiliser trop de polygones sera profitable à l'expérience du joueur.



Commandes

Le jeu étant à la fois jouable sur pc et sur mobile, nous avons l'ambition de modifier le mapping des touches selon la plateforme choisie.