



# Clay God

---

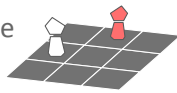
GAME DESIGN DOCUMENT

# Game Design Overview

## Genre



Tower Defense, Tactique



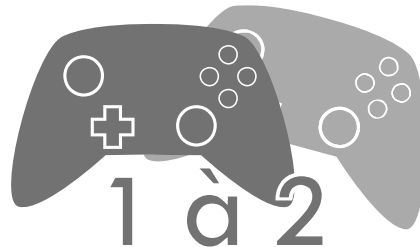
## Plateformes



## Cible

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

## 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**.

Les dieux ne peuvent pas bouger

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

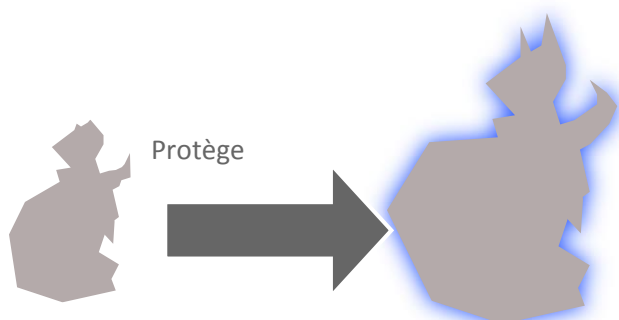
Il faut aller attaquer les sous dieux avant de pouvoir attaquer le dieu adverse.

Dieu d'argile

Unités

Joueur

Autre joueur



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

Sous-fifre

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.

## Game Design Document

### Scénario

Dans un monde très lointain existent des entités appelée Dieu d'argile, ce sont des êtres qui semblent être constitués d'argile blanche. Ces dieux existent malgré tout en grand nombre, c'est pour cela qu'ils tentent d'éliminer ou d'asservir tous leurs concurrents au titre de grand créateur. Ils font pour cela appel à des golems d'argile qu'ils ont le pouvoir d'invoquer et de lancer à l'assaut. Une grande bataille pour la suprématie des dieux d'argile est sur le point de commencer.

#### *Influence du Scénario sur le jeu*

Le scénario n'a pas un lien très étroit avec le jeu, mais les mécaniques d'invocation de golems (unités) y est lié, ainsi que la notion d'asservissement des dieux adverses. En effet lorsqu'on gagne certaines batailles, on peut avoir sous notre contrôle le dieu vaincu.

### Système de jeu

#### *Présentation Générale*

Principalement dans ce jeu, il s'agira de mener ses unités à la victoire en le déplaçant sur le terrain découpé comme un échiquier pour atteindre leur cible.

Toutes ces batailles seront séparées sous forme de niveaux/étapes.

Entre ces étapes, il est possible de :

- Gérer les dieux qu'on possède et leurs aptitudes en combat
- Acheter des objets dans la boutique in-Game

#### *Détails du gameplay*

On contrôle différents acteurs tout au long de la partie :

- Les unités
- Les sous fifres
- Les dieux d'argile

Les Unités et les Sous-fifres possèdent des caractéristiques communes à savoir :

- Point de vie (qui vont servir à résister à une ou plusieurs attaques)
- Puissance (qui va servir à retirer des points de vie)
- Capacité de mouvement (distance franchissable en nombre de cases par tour)
- Portée d'attaque (nombre de cases jusqu'auxquelles le personnage peut attaquer)

Détails des différents acteurs du combat :

*Simples unités*



Les unités sont très importantes dans le jeu, ce sont **les seuls personnages capables de se déplacer** sur le terrain.

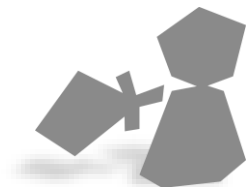
En plus de leurs caractéristiques communes elles possèdent un **coût d'invocation** qui va déterminer si le dieu peut les invoquer ou non.

Elles disposent de plusieurs actions :

- Attaquer
- Se déplacer

Leur principal intérêt est donc d'infliger des dégâts pour faire avancer la partie. Leurs caractéristiques principales restent immuables dans leur proportion (ratio puissance/mouvement, etc...) , et dépend aussi de la puissance du dieu qui les a invoqué.

On dispose pour commencer de 3 types d'unités



*Guerrier*

#### *Caractéristiques*

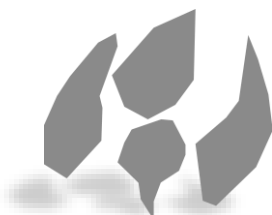
- Mouvement Elevé
- Portée d'attaque Courte
- Puissance D'attaque Moyenne
- Faible résistance



*Mage*

#### *Caractéristiques*

- Mouvement Moyen
- Portée d'attaque Assez Grande
- Puissance D'attaque Moyenne
- Résistance Moyenne



*Brute*

#### *Caractéristiques*

- Mouvement Faible
- Portée d'attaque Courte
- Puissance D'attaque Elevée
- Résistance Elevée

*Sous fifres*



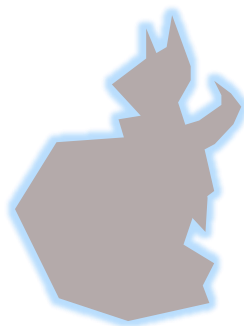
Les sous fifres ont un niveau de hiérarchie supérieur aux simples unités, cependant, ils ne peuvent pas se déplacer.

Ce sont eux qui empêchent aux Dieux d'argile d'être atteints par les attaques des unités. Une fois que tous les sous fifres adverses sont détruits, le dieu du même camp peut être attaqué.

Ils disposent de plusieurs actions :

- Attaquer
- Se Reposer (permet de ne rien faire pendant le tour pour récupérer des points de vie)
- Exploder (se suicider mais détruire toutes les unités autour de lui dans une portée spécifique)

*Dieux d'argile*



Les Dieux d'argile sont les piliers centraux de la bataille, une fois qu'un camp l'a perdu, c'est fini pour lui.

Lorsque l'on joue avec un autre joueur, **si il perd son Dieu d'argile, il perd aussi toutes ses unités et ses sous fifres et ne peut plus rien faire jusqu'à la fin de la partie.**

Le dieu a ses propres caractéristiques :

- Points de Vie
- Points SP (points qui servent à gérer ses caractéristiques)
- Points d'invocation
- Pouvoirs Spéciaux
- Groupes d'unités

Le **capital de points d'invocation** du dieu lui sert à invoquer des unités dans un nombre limité qui va dépendre de ce nombre de points.

Le **pouvoir spécial** du dieu lui est propre pendant le combat, tout comme sa **liste de classes d'unités** qu'il lui est possible d'invoquer, ce qui rend chaque dieu unique par rapport aux autres.

On peut changer son pouvoir spécial, mais pas ses invocations ni ses autres caractéristiques (les statistiques augmentant uniquement par expérience).

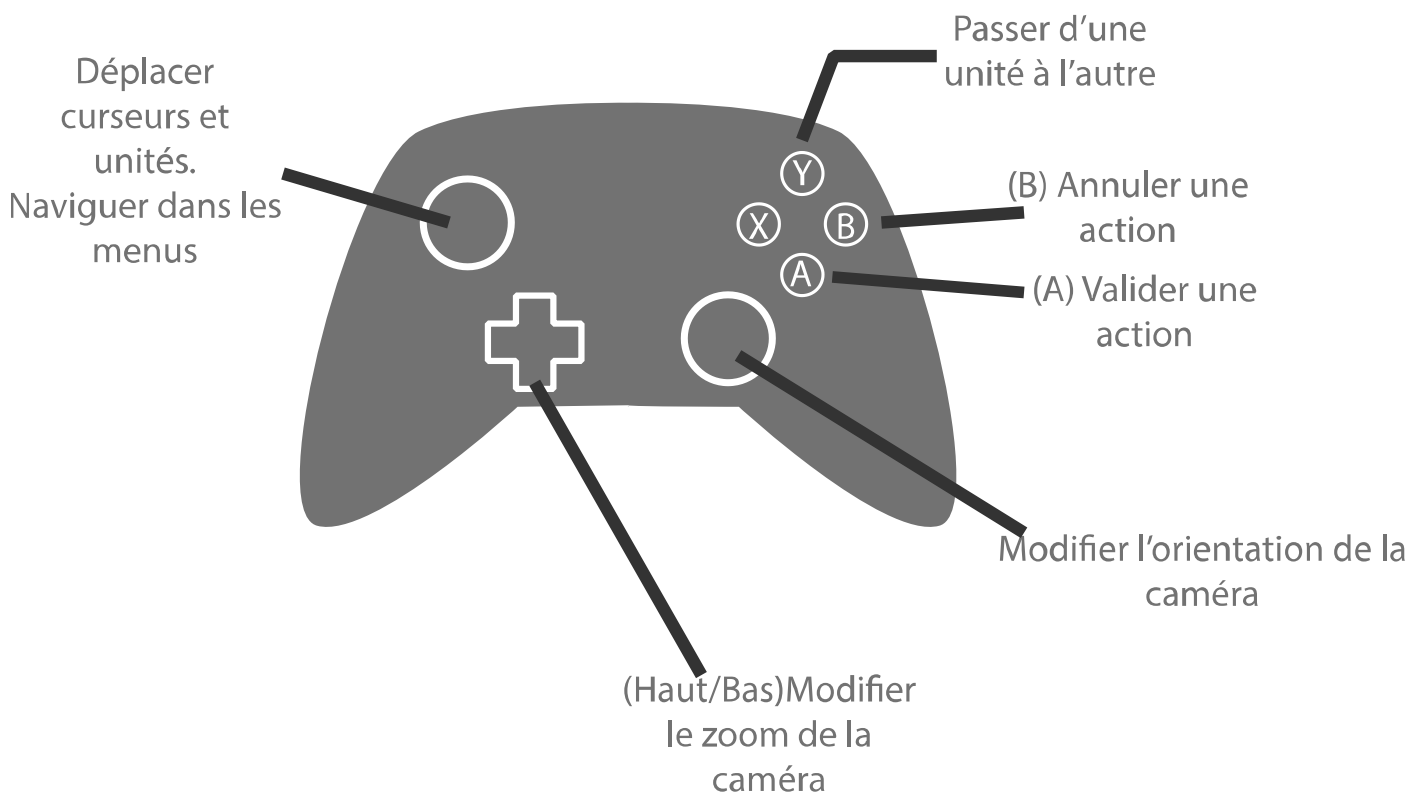
Le Dieu aussi possède un certain nombre d'actions qu'il lui est possible de réaliser :

- Invoquer des unités
- Se reposer (Pour regagner un très faible nombre de point de vie)
- Exploder (seulement disponible si il y a plus d'un Dieu disponible dans un camp)
- Donner un power up à une unité distante. Dépend d'une portée limitée
- Utiliser n'importe quel autre objet
- Utiliser son pouvoir Spécial
- Manger une unité (récupérer un point de vie en mangeant une unité contrôlée adjacente)

Pendant la bataille, on gère tous ces personnages avec une vue de dessus ce qui permet d'avoir facilement un aperçu général de la situation à tout moment.

### Contrôles

Sur **PC**, les contrôles suivront ce schéma :



A part naviguer dans les menus, valider et annuler, toutes les commandes sont principalement conçues pour les phases de bataille.

Pour ce qui est de la jouabilité **tablette ou mobile**, on interagit avec le jeu de la façon suivante :

- **Valider/ Déplacer une unité vers un point donné / Sélectionner une option** : Simple pression
- **Déplacer la caméra** : longue pression puis glissement du doigt dans la direction voulue
- **Zoomer/ Dézoomer** : Double pression rapide sur l'écran en combat.

### Gestion des Dieux

Entre chaque combat il est aussi possible de gérer les dieux, c'est-à-dire :


- Vérifier leurs caractéristiques
- Consulter les invocations qu'il leur est possible de faire
- Modifier leur pouvoir spécial
- Modifier les types de sous fifres dont ils disposent.
- Ajouter divers bonus en fonction de son niveau

En outre dans ce menu, on peut aussi voir quels objets on possède.

Dans ce menu, on peut voir une autre caractéristique des Dieux : **Les points Spéciaux (SP)**

Les dieux ont chacun un certain quota de points qu'ils peuvent utiliser pour avoir différents pouvoir et caractéristiques.

Points de vie : 5/X



Pouvoir Spécial  
Nom Pouvoir


Nom du dieu


Type de sous fifre 1

Type de sous fifre 2

Type de sous fifre 3

Unités Invocables





(X) Objets  
(A) Valider  
(B) Quitter

Par exemple :

On a un capital de 10 points, on peut donc mettre :

- *HP +3 (Cout 2 Points)*
- *Pouvoir Super Soigneur (Cout 5 Points)*
- *Sous-Fifre Mage niveau 1 (Cout 2Points)*
- *Sous Fifre Soigneur niveau 1 (Cout 1 Point)*

On a ici dépensé les 10 Points dont on dispose et on ne peut rien ajouter d'autre à notre Dieu.

## SCHEMA A FAIRE POUR FLOWCHART

### *Boutique in Game*

LE jeu dispose d'une boutique in-game qui propose notamment 2 groupes d'articles :

- Des power-ups
- Des pouvoirs spéciaux pour les dieux

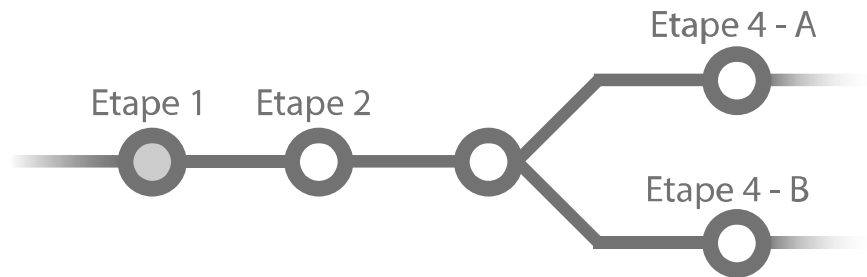
Les power-ups sont des objets à effet temporaire qui augmentent les statistiques des unités pendant un tour. Ils peuvent être déclenché une fois par tour sur une unité à distance d'un dieu, mais les unités trop éloignées n'en bénéficieront pas ce qui leur rendra la tâche plus difficile si elles sont loin dans le camp adverse.

# Schema a faire navigation dans la boutique in game

## Progression

### Progression par étapes

Le jeu suit donc un certain nombre d'étapes consécutives qui se succèdent comment les étapes d'un graphe avec plusieurs embranchements.



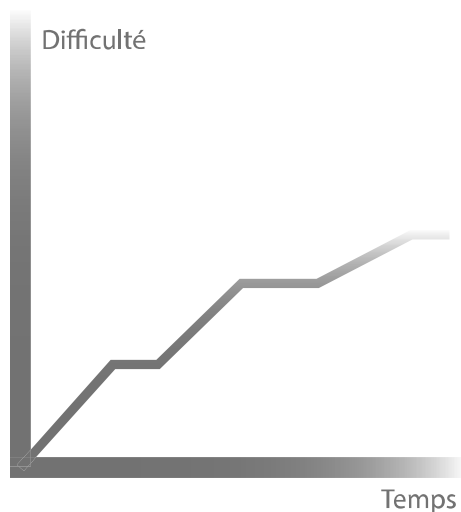
### Progression par expérience

A l'issue de chacune de ses batailles, le joueur obtient divers gains :

- De l'expérience
- De l'argent

L'expérience va servir à renforcer ses dieux et l'argent va servir à faire des achats dans la boutique qui serviront à améliorer les capacités de chaque personnage contrôlé pendant la bataille.

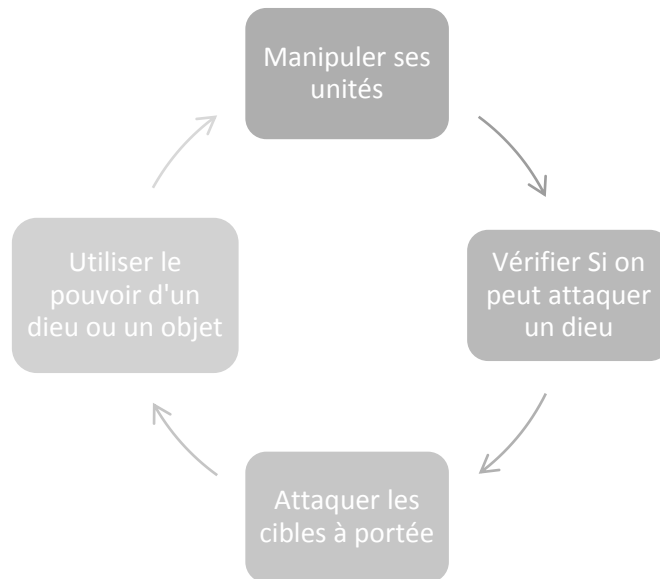
En suivant les étapes les unes à la suite des autres on aurait ce modèle de courbe de progression



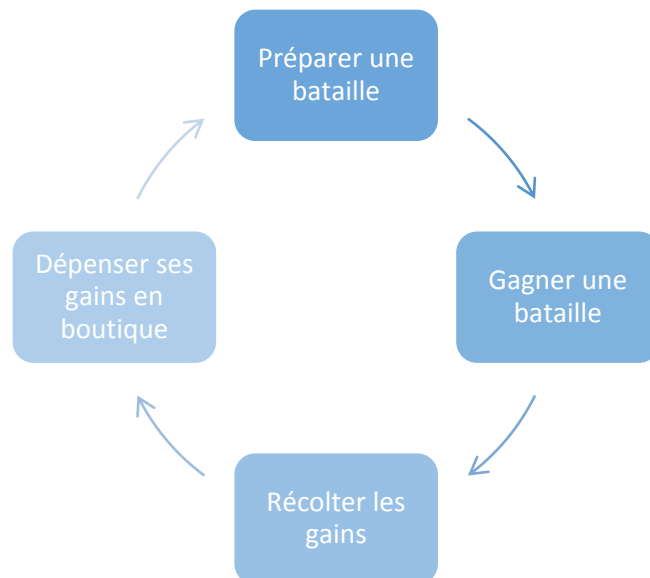


## Boucles de jeu

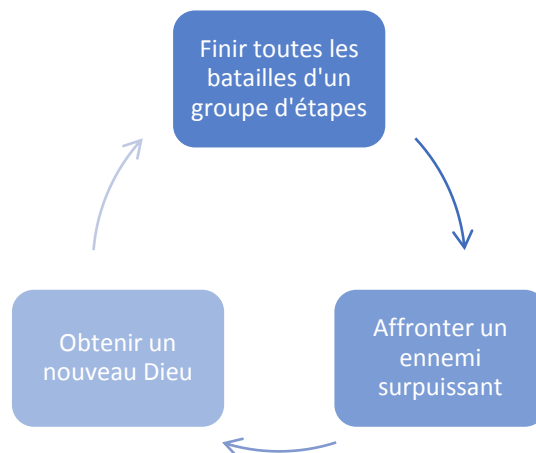
*Court Terme - Chaque tour pendant une bataille*



*Moyen Terme – Organisation entre les batailles*



*Long terme – Finir le jeu*



# **Technical Design Document**

## **Graphic Design Review**

### **Planning**