

## ***TAKTIK ELEMENT, MAIS QUESACO ?***

Taktik Element c'est un jeu vidéo PC en devenir qui mêle des mécaniques de **Deck-Building** et de **Combat Tactique** au tour par tour.

Ce jeu est un **Rogue Lite** dans le sens où aucune partie ne sera la même (tout est généré aléatoirement) et où la longévité du jeu existera dans sa rejouabilité plus que dans une trame narrative complexe.

Enfin le Jeu incorpore des éléments de **RPG** avec l'existence d'objets d'équipements qui viendront booster les statistiques de vos personnages.

L'idée est avant tout de confronter le Joueur à faire des **Choix** qui détermineront s'il sort victorieux ou non de son aventure.

## ***QU'EST-CE QU'ON Y FAIT ?***

Dans Taktik Element le but est de faire un bout de chemin avec 3 Héros, de surmonter un total de **9 combats** et de défaire le boss final.

Entre chaque combat, il vous sera proposé d'améliorer vos héros en faisant halte dans des « Magasins ».



## DECK-BUILDING, COMMENT ÇA MARCHE ?

Les principes de base du Deck-Building sont de démarrer le jeu avec un Deck basique et de faire évoluer ce Deck au fur et à mesure de votre progression en ajoutant, supprimant, ou en remplaçant des cartes.

Dans Taktik Element, le Deck-Building intervient à plusieurs endroits, tout d'abord lors des combats, c'est en apprenant (ou en copiant) les compétences de vos ennemis que vous ajouterez des cartes à votre Deck.

Vous utiliserez la compétence **Apprentissage** pour obtenir les compétences de vos adversaires.



Vous pourrez aussi modifier votre deck en passant par le **Feu de Camp** qui vous permettra de supprimer des compétences que vous ne jugez plus nécessaires ou d'en dupliquer d'autres qui vous plaisent plus.

## DES COMBATS TACTIQUES ?

Oui ! des combats tactiques en veux-tu en voilà ! Dans Taktik Element ce que vous ferez principalement c'est de dire à vos personnages où se déplacer sur un échiquier et où utiliser les compétences mises à votre disposition.

Les personnages auront à leur disposition des **Points d'Action** 🖐️ et des **Points de Mouvement** 🦶 qui se rechargeront à chaque début de tour.

## DES STATISTIQUES COMME DANS UN RPG !

Dans TakTik Element, tout se joue autour des éléments (avec un principe de Chi-Fu-Mi) Le **Feu**, 🔥 l'**Eau** 💧 et la **Nature** 🌿 devront être utilisés au mieux.

Parmi les autres statistiques on retrouvera la **Rapidité** ⚡ qui sera essentiel puisqu'elle déterminera la fréquence des tours qui seront joués par chaque unité.

Les statistiques de vos héros seront déterminées avant tout pas les équipements qu'ils gagneront chaque fois que vous exterminerez un adversaire.



Ces équipements pourront ensuite être modifiés à votre guise entre les combats en passant par la **Forge**. De là vous pourrez détruire certaines pièces pour récupérer les matériaux ou utiliser ces matériaux pour fabriquer et améliorer vos autres équipements.



## UNE PERSONNALISATION DE VOS HÉROS

Partiellement Implémenté

En plus de leurs équipements, vous choisirez les **Reliques** portées par vos héros. Ces reliques changeront la façon dont les compétences qu'ils utilisent interagiront avec l'environnement et avec vos ennemis.



Ces **Reliques** s'obtiendront lorsque vous battrez les bosses intermédiaires des Act 1 et 2 ou en passant par les statues de l'oracle entre deux combats.

Vous ferez aussi un choix avant chaque partie pour personnaliser vos héros parmi les Reliques de bases.

## L'ENVIRONNEMENT QUI JOUE AUSSI SON RÔLE

Partiellement Implémenté

Dans TakTik Element, vous ne jouez pas sur un échiquier vide mais sur un bout de terrain magique qui vous répondra !

Lors des combats en plus de vous attaquer à vos adversaires vous pourrez aussi creuser des trous, pousser des rocher, enflammer des arbres et utiliser votre environnement à votre avantage.

## L'UNIVERS DE L'ELEMENT

Le monde d'Element est une terre de Chaos Magique, une zone entre les mondes sans Temps linéaire. Vous incarnerez l'esprit conscient et relié de vos trois Héro, trois Golems qui s'éveille sans but et qui parte à la recherche de leur créateur.

Au cours de leurs Quête, ce trio et son esprit Unique (vous) rencontrerez différentes divinités qui essaye tant bien que mal d'asseoir leur domination sur un monde et déchéance et instable.



# - TAKTIK ELEMENT, LE FUTUR -

TakTik Element, un jeu qui évolue selon vos choix : L'un des buts que nous nous sommes fixés avec TakTik Element c'est que le joueur soit au centre des choix et de l'évolution du jeu, cela se traduira par un arbre de talent qui donnera accès à du contenu supplémentaire.

## **L'ARBRE MONDE, UN SYSTEM QUI PERSONNALISE VOTRE JEU**

A chaque victoire dans une difficulté supplémentaire ou à chaque « Achievement » réussi vous gagnerez 1 nouveau point à investir dans l'**Arbre Monde**. Vous pourrez ainsi débloquent de nouvelles classes jouables (les cultes golemiques), de nouveaux boss finaux (donc des parties en plus que 3 Act), de nouveaux moyens de personnaliser vos Cartes (les Runes), des Reliques de bases et un tat de nouvelles compétences et d'autres monstres.

Le Jeu n'a pas pour but d'être un jeu où il faut gagner en difficulté maximum pour débloquent tout le contenu, il y aura un nombre maximum de points d'évolution du jeu, ce qui implique que là encore il vous faudra faire des choix, (tout ne sera pas débloquent à la fois).

L'idée sous-jacente c'est que deux joueurs pourraient avoir deux jeux très différents avec des monstres différents et même des façons de faire du Deck-Building différentes.

## **LES RUNES**

Une autre couche de personnalisation qui serait vous serait accessible ce sont les Runes, les Runes permettrons de changer le fonctionnement de vos cartes en les modifiant, exemple : une carte qui ne se défausse pas après sa première utilisation, une carte qui vous fait piocher d'autre carte, une carte qui sera forcément dans votre main lors du début de la bataille, une carte qui est liée à un de vos golems et qui est piochée à chacun de ses tours de jeu etc...

## **DES EVÈNEMENTS ALÉATOIRES**

En plus des combats et des Lieux permettant de personnaliser et d'améliorer ses Personnages, vous pourrez rencontrer des évènements aléatoires sous forme de casse-tête utilisant le system de l'échiquier, dans lesquels vous pourrez découvrir des trésor ou des ennemies spéciaux.



## **LES CULTES GOLEMIQUES**

Dans TakTik Element, les Cultes Golemiques, seront l'équivalent des classes des RPG ou de Factions dans un jeux de stratégie. Ils doivent donc avoir un impact sur la façon de jouer et d'appréhender une partie.

Pour l'instant, le seul culte jouable est celui de l'Esprit Unique, en jouant l'esprit Unique vous aurez accès à une main de 5 Cartes par tour et un choix à faire en fonction du golem (héro) dont c'est le tour. Pour ajouter de nouvelles Cartes à votre Deck il vous faudra utiliser la compétence Apprentissage sur vos ennemis, vous pourrez ensuite dupliquer ou oublier vos compétences lors des phases de Feu de Camp.

Mais si vous Jouiez avec un autre Culte, l'ajout de carte pourrait se faire à chaque fois que vous achevez un monstre, ou bien à chaque fin de bataille ou même en passant par un marché avec un système de monnaie.

Le nombre de Deck pourrait lui aussi varier, un autre Culte pourrait avoir un Deck pour chacun de ses golems, ou une main qui ne se renouvelle pas tous les tour (vous permettant ainsi de choisir quelle Action jouer avec quel Golem).

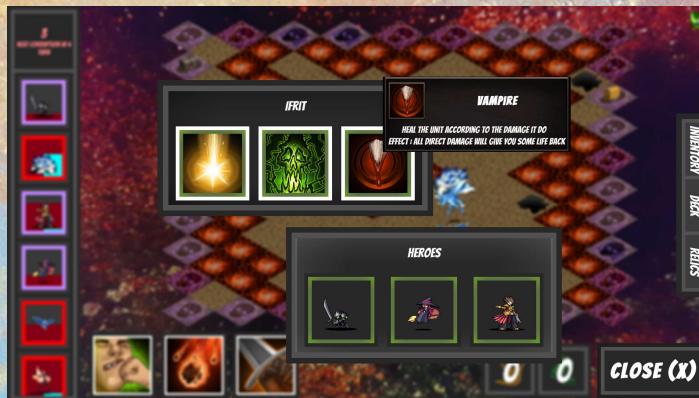
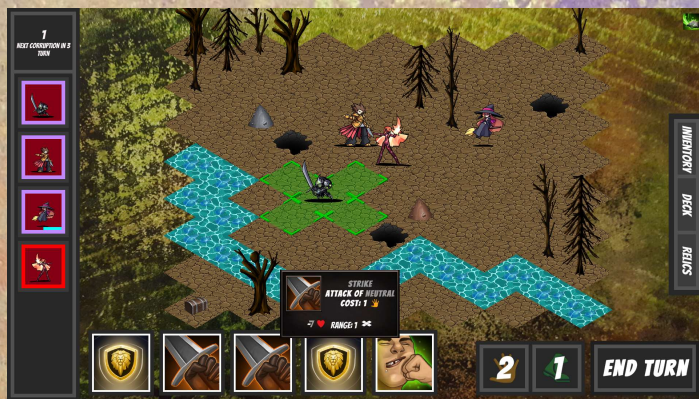
Les choix disponibles au Feu de Camp seraient eux aussi différent selon le culte joué, tantôt une duplication serait possible quand d'autre fois il serait possible de transférer une compétence d'un Deck à un autre ou d'améliorer une carte comme on le ferait avec un équipement.

## **DU MULTI-JOUEUR**

Une autre idée qui serait un aboutissement de ce jeu serait de proposer à chaque joueur, une fois une partie finie de sauvegarder son équipe dans l'état actuel (après avoir vaincu le Boss Final) et de pouvoir la mesurer à une autre équipe d'un autre joueur.



# SCREENSHOTS



# RÉFÉRENCES



Pour Le Deck Building



Pour Le Combat Tactique



L'idée des Runes sur les Cartes



Pour l'utilisation du décor et des interactions avec les éléments



Pour le Chi-Fu-Mi et les éléments



Pour l'arbre de talent qui impose de faire des choix