

---

# Dicey Defense

Game Design Document

---

Identité du jeu

Nom : Dacey Defense

Concept : Jeu de Yam's croisé avec un Tower Defense







Équipe : Thomas GUBÉNO

Date : 10 octobre 2022

Concept du jeu

# Description

Jeu de Tower Defense classique dans lequel le joueur doit se défendre contre des vagues d'ennemis

www.regledujeu.fr						
YAMS						
	J1	J2	J3	J4	J5	J6
1 [total de 1]  = 1						
2 [total de 2]  = 2						
3 [total de 3]  = 3						
4 [total de 4]  = 4						
5 [total de 5]  = 5						
6 [total de 6]  = 6						
Bonus si > à 62 [35]						
Total supérieur						
Brelan [total]						
Carré [total]						
Full House [25]						
Petite suite [30]						
Grande suite [40]						
Yams [50]						
Chance [total]						
Total inférieur						
Total						

Les unités que le joueur peut placer pour se défendre correspondent aux cases d'une grille de Yam's

## Genre :

Tower Defense,  
Point & Click

## Vue :

Semi 2D ?  
Vue Tower Defense

## Audience :

Tout public,  
Amateurs de stratégie

Gameplay

# Game Flow

## — Le joueur joue une manche de Yam's

Il effectue 3 lancers en choisissant ou non de garder ses dés lors de chaque lancer

## — Le joueur achète des unités

Selon le résultat de ses lancers, le joueur peut acquérir des unités de différents niveaux

## — Le joueur lance la vague et observe son déroulement

Les ennemis approchent et les unités défendent sans action du joueur (sauf cas particuliers)

# Game feel :

Accentuer la réflexion en couplant la stratégie du Yam's classique au bon choix des unités

# Objectifs

Pour progresser dans l'aventure, le joueur doit se défendre contre 13 vagues d'ennemis (correspondant au nombre de lancer du Yam's)

Les vagues d'ennemis sont de plus en plus résistantes et le joueur devra adapter sa composition d'équipe pour en venir à bout

Lorsqu'un ennemi atteint le donjon du chateau, ce dernier subit des dégâts. Si le donjon tombe aux mains des ennemis, le joueur perd la partie

Un mode prestige permet au joueur de se mesurer à un nombre infini de vagues dont la puissance ne cesse d'augmenter. Il faudra trouver un moyen de scale la composition du joueur



# Mécaniques

# Règles du jeu

**Phase d'économie** : Le joueur lance 5 dés et dispose de 2 lancer supplémentaires s'il le désire. A chaque lancer, il peut choisir de conserver tout ou une partie de ses dés, qui ne changeront pas lors du lancer suivant. Lorsque ses 5 dés lui conviennent, le joueur dispose d'une grille lui présentant ses possibilités de *coup*. Les possibilités sont les suivantes :

**Total des X** : Somme des dés de valeur X, X compris entre 1 et 6

**Brelan** : Avec 3 dés identiques, somme de tous les dés

**Carré** : Avec 4 dés identiques, somme de tous les dés

**Full** : Avec 3 dés identiques et 2 autres dés identiques, 25 points

**Petite suite** : Avec 4 dés successifs, 30 points

**Grande suite** : Avec 5 dés successifs, 40 points

**Chance** : Somme de tous les dés

**Yam's** : Avec 5 dés identiques, 50 points

Si la main ne remplit aucune condition, le joueur peut se défausser d'une de ses options restantes

# Règles du jeu

**Phase de renforcement** : Selon le coup sélectionné pendant la phase précédente, le joueur obtient une unité à placer sur le champ de bataille. Le niveau de cette unité dépend du score obtenu lors du coup, par exemple, pour un **total des 6**, 1 dé 6 octroiera un paladin miteux, tandis que 5 dés 6 permettront d'obtenir le paladin légendaire, courroux du fléau (mais 5 dés 6 permettent également d'obtenir un yam's)

Les différentes unités sont présentées dans la partie **Personnages**

En plus des unités classiques, les membres de la **caserne** (Total des X) disposent d'un bonus si le total des scores de la caserne est supérieur ou égal à 62

# Règles du jeu

**Phase de combat** : Lorsque le joueur est confiant, il peut choisir de déclencher la vague suivante. Pendant cette vague, le joueur n'a pas d'actions à effectuer (sauf compétences actives) et observe ses unités batailler avec les hordes ennemies

Les ennemis avancent le long de la route et sont soumis à diverses alterations tels que des ralentissements et saignements

Des barricades placées par le joueur permettent de stopper les ennemis qui vont endommager ces dernières au fil du temps. La barricade récupère tous ses points de vie à la fin de la vague grâce aux ouvriers expérimentés du royaume

# Déplacements

Les unités alliées restent majoritairement sur leur position et sont capables de se déplacer selon certaines conditions (exemple : paladin à cheval)

Elles attaquent les unités ennemies qui sont à leur portée

Les ennemis se déplacent le long de la route et ignorent les personnages sur leur chemin (sauf exceptions type barricades)

Les dés bougent selon une physique de lancer

## **Physiques :**

- Aucune collision entre les personnages
- Collision avec les bâtiments

# Histoire

# Histoire

Royaume de Mysa : prospère mais faible

Royaume voisin : Culte de fanatiques qui croient en la divinité des dés  
5 reliques cubiques avec des numéros sur chaque face

Voleur du royaume de Mysa qui une nuit vole les dés du royaume voisin,  
le roi demande au scientifique d'étudier les reliques, et ce dernier trouve  
un moyen de les utiliser pour développer et défendre le royaume, en les  
lancant à l'aide du graal (ou d'un gobelet quelconque)

Les troupes du royaume voisin décident d'attaquer, ils sont moins  
puissants sans leurs reliques mais beaucoup plus nombreux. Le roi doit  
tout faire pour protéger les reliques volées qu'il garde avec lui dans le  
donjon

# Personnages



# Personnages alliés - Le roi

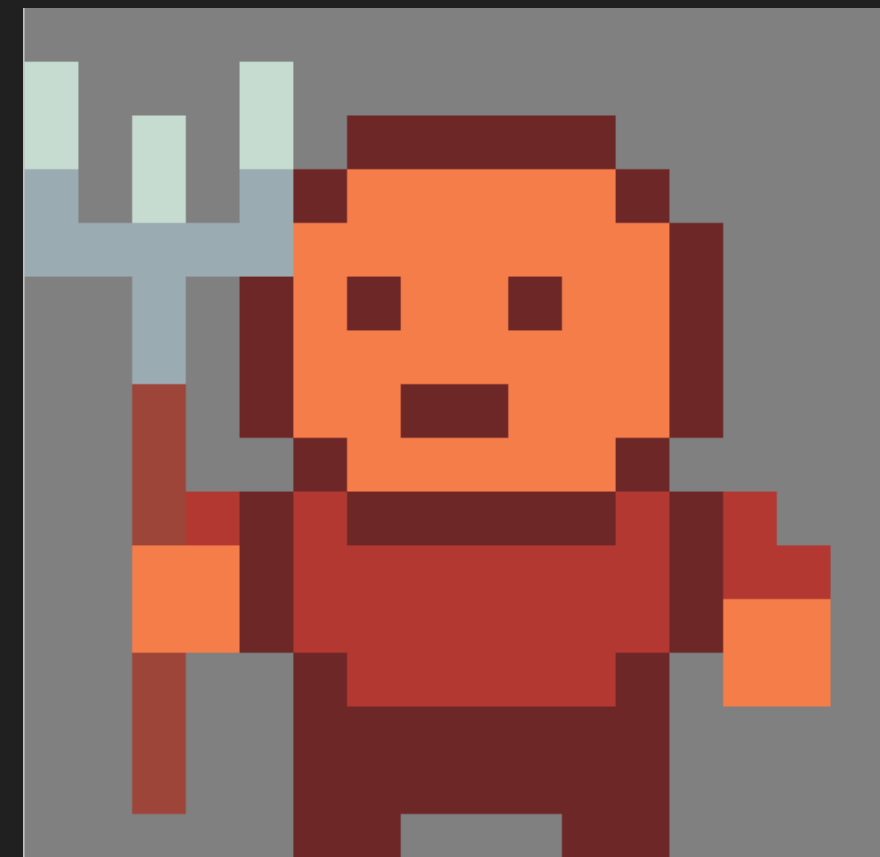
Le roi est le personnage incarné par le joueur, non présent physiquement, c'est lui qui décide de la gestion de son royaume et s'assure de sa protection en recrutant des unités



## Personnages alliés - Le paysan

Le paysan est l'unité correspondant à la case 1 de la grille de Yam's Armé d'une fourche, il obtient des armes & armures en montant de niveaux jusqu'à devenir un preux chevalier. Il s'agit de la première ligne de défense du royaume

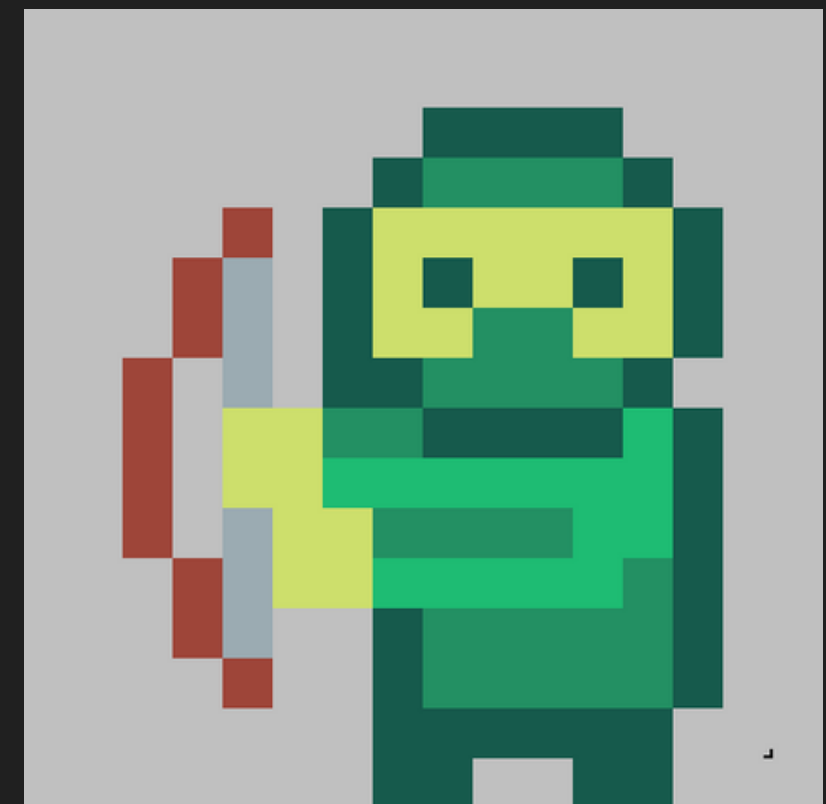
**Comportement** : Le paysan se place sur une case du terrain et frappe les unités à proximité



## Personnages alliés - L'archer

L'archer est l'unité correspondant à la case 2 de la grille de Yam's Armée d'un arc, il est capable d'éliminer à distance les créatures impies, et améliore sa précision et sa portée en montant de niveau

**Comportement** : L'archer se situe au bord de la route et tire sur les ennemis à sa portée



## Personnages alliés - Le loup

Le loup est l'unité correspondant à la case 3 de la grille de Yam's  
Avec ses crocs acérés, il est capable d'attaquer sauvagement les personnes qui ne lui inspirent pas confiance

En montant de niveau, il se transforme en un animal étrange à courtes pattes

**Comportement** : Le loup se place sur une case du terrain et mord les ennemis proches, leur infligeant des dégâts de saignement (DoT)



## Personnages alliés - Le barde

Le barde est l'unité correspondant à la case 4 de la grille de Yam's  
Il utilise ses instruments et mélodies pour remonter le moral du groupe de la caserne  
En montant de niveau il apprend de nouvelles mélodies magiques

**Comportement** : Le barde se place dans la caserne et augmente la vitesse d'attaque de tous ses membres. Buffs supplémentaires en montant de niveau



## Personnages alliés - Le magicien

Le magicien est l'unité correspondant à la case 5 de la grille de Yam's  
Il utilise les sorts appris à l'académie pour blesser et incapaciter ses adversaires

En montant de niveau, ses sorts deviennent de plus en plus redoutables

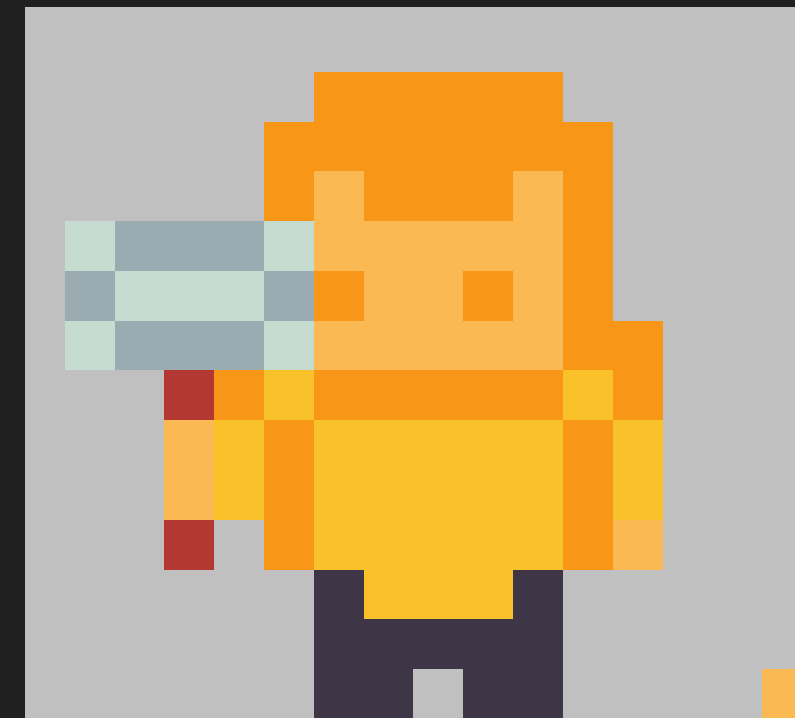
**Comportement** : Le magicien se place sur le bord du terrain et envoie des sorts de givre sur les ennemis, ralentissant les ennemis et infligeant des dégâts



## Personnages alliés - Le paladin

Le paladin est l'unité correspondant à la case 6 de la grille de Yam's  
Il constitue la force principale de l'armée du royaume et maîtrise l'utilisation du sacré pour pourfendre ses ennemis  
En montant de niveau, sa foi et sa conviction se renforcent

**Comportement** : Le paladin se place sur le terrain et est capable de se déplacer avec son cheval. Il est capable de toucher plusieurs ennemis à la fois avec ses zones sacrées

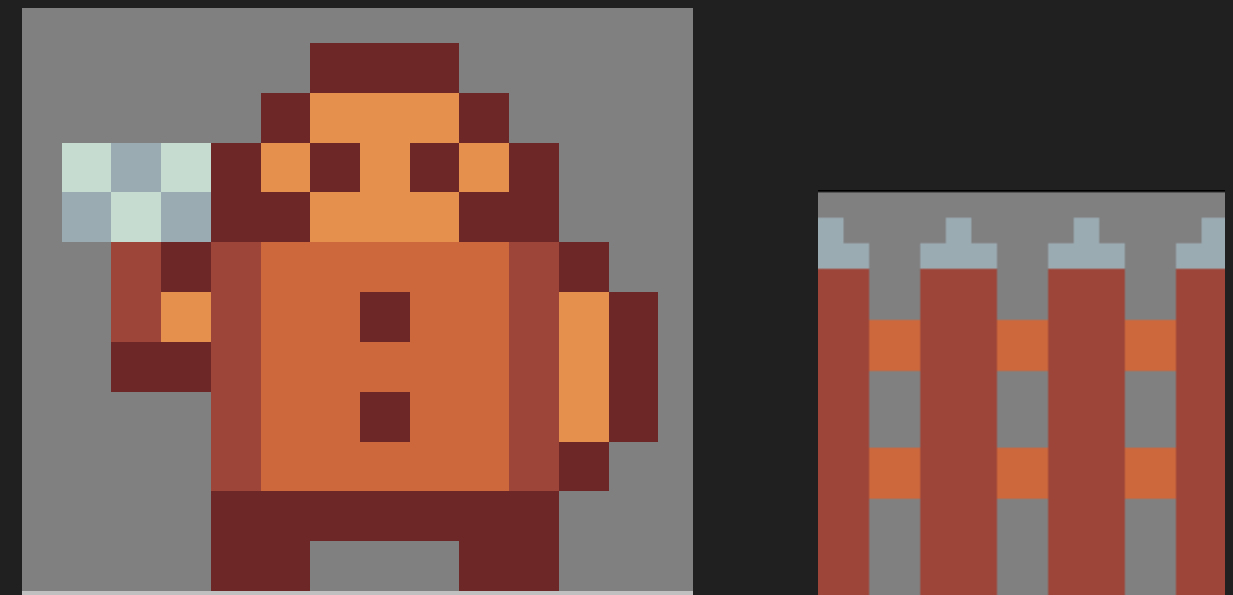


## Personnages alliés - Le bâtisseur

Le bâtisseur est l'unité correspondant au brelan de la grille de Yam's  
Il érige de solides barricades dans le royaume pour stopper l'avancée des forces ennemies

En montant de niveau, sa maîtrise du marteau s'améliore et ses constructions sont plus robustes

**Comportement** : Le bâtisseur place des barricades sur le terrain qui retient les ennemis pendant un certain temps. A la fin de chaque vague, il répare les barricades endommagées

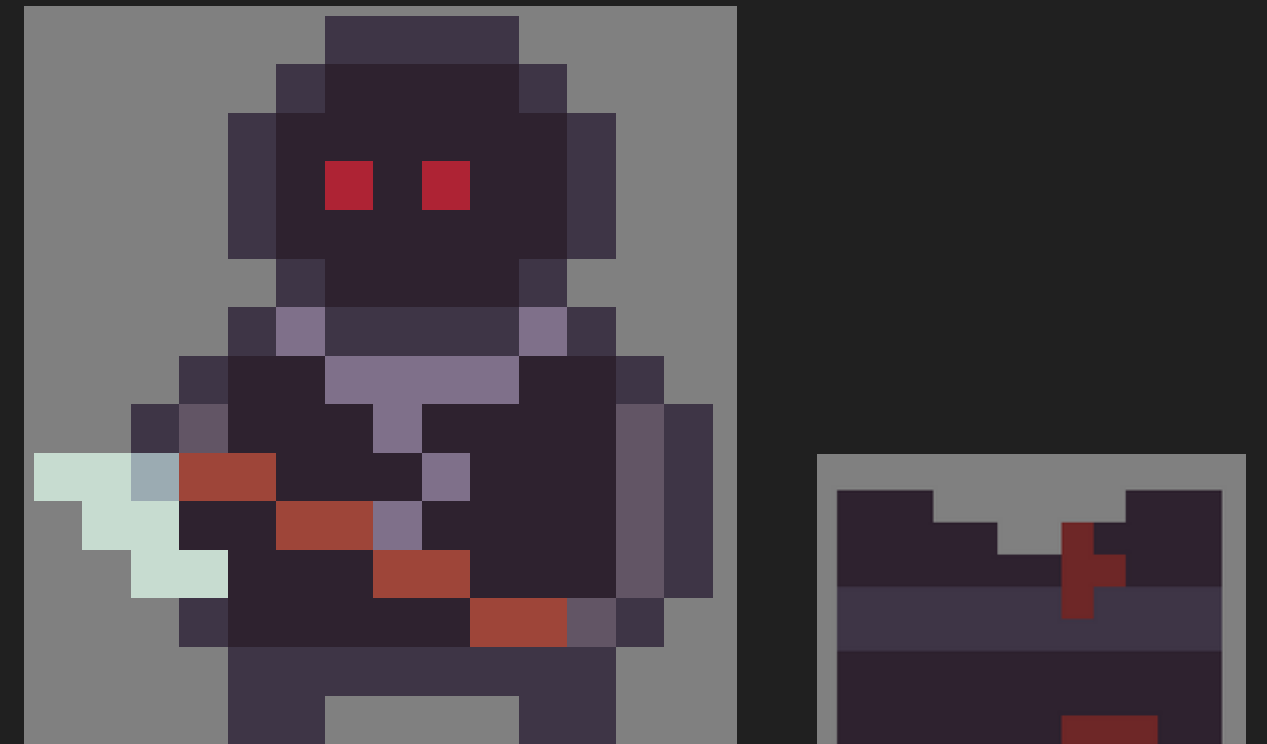




## Personnages alliés - Le bourreau

Le bourreau est l'unité correspondant au carré de la grille de Yam's  
Il punit les crimes exécute les ennemis de la couronne sur la place publique  
En montant de niveau, sa tolérance envers les criminels réduit  
considérablement

**Comportement** : Le bourreau est immobile et observe les unités passant a proximité. Si ces dernières sont suffisamment blessées, il les exécute et ces dernières meurent instananément



## Personnages alliés - Le tavernier

Le tavernier est l'unité correspondant au full house de la grille de Yam's  
Il s'occupe de sa taverne située sur la grand place et sert tous les habitants du royaume pour s'assurer de garder leur moral au plus haut  
En montant de niveau, il est capable de recruter du personnel et de servir plus de clients

**Comportement** : Le tavernier permet au joueur d'utiliser une capacité spéciale augmentant temporairement la puissance de frappe de ses troupes



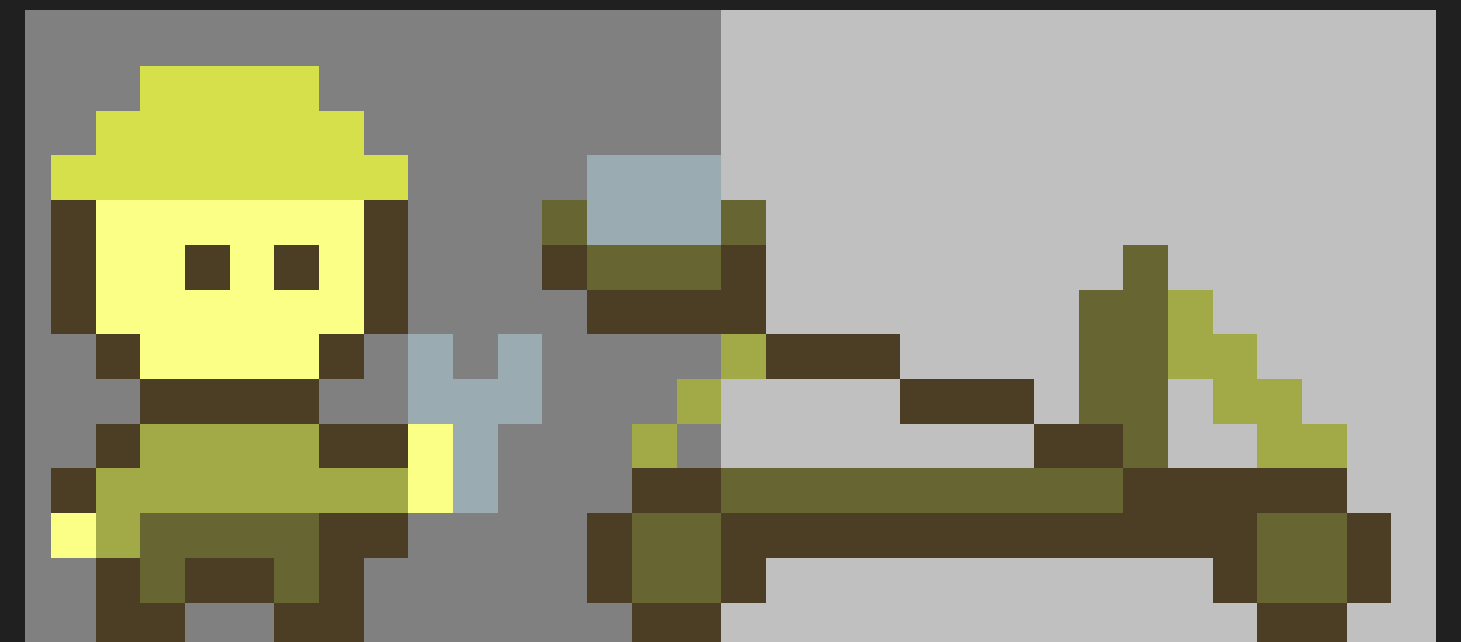
## Personnages alliés - L'ingénieur junior (catapulte).

L'ingénieur junior est l'unité correspondant à la petite suite de la grille de Yam's

Il manipule une catapulte située sur les remparts du château, lui permettant d'atteindre des cibles éloignées

En montant de niveau, son maniement de l'engin de siège s'améliore

**Comportement** : L'ingénieur junior reste immobile aux côtés de sa catapulte qui tire périodiquement sur des groupes d'ennemis, infligeant des dégâts de zone



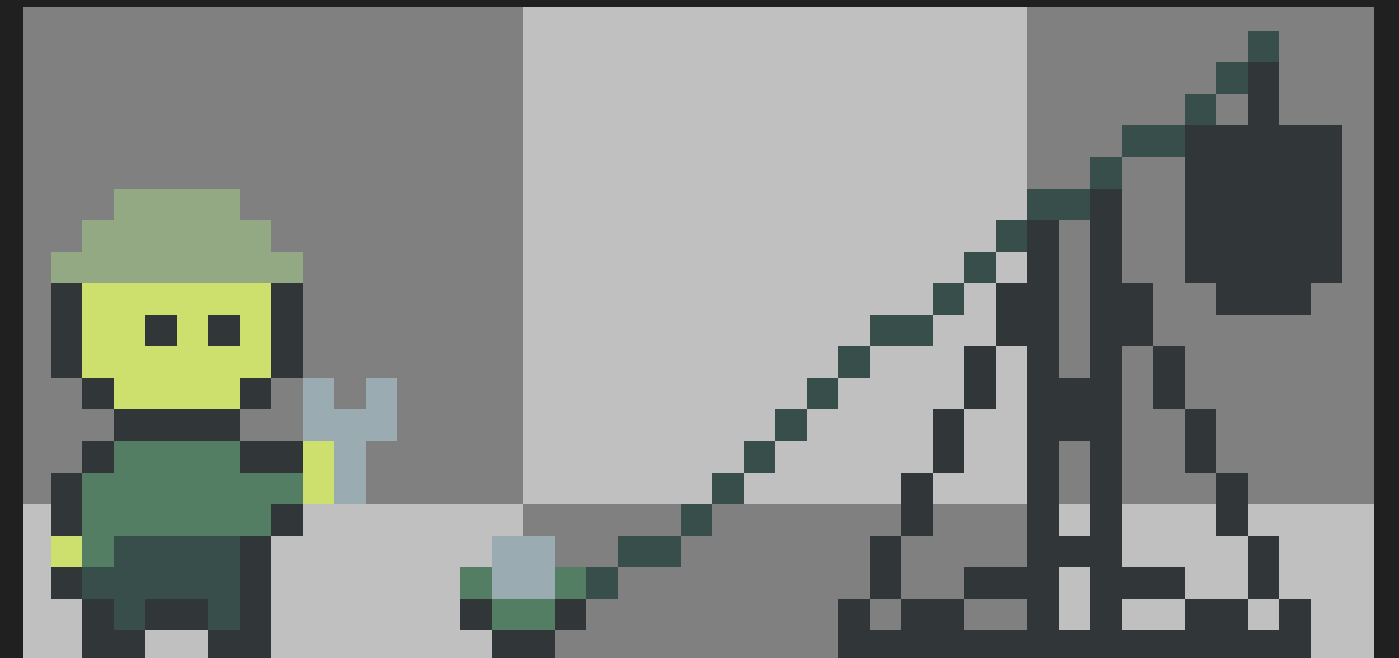
## Personnages alliés - L'ingénieur senior (trébuchet).

L'ingénieur senior est l'unité correspondant à la grande suite de la grille de Yam's

Il manipule un trébuchet située sur les remparts du château, lui permettant d'atteindre des cibles éloignées

En montant de niveau, son maniement de l'engin de siège s'améliore

**Comportement** : L'ingénieur senior reste immobile aux côtés de son trébuchet qui tire périodiquement sur des groupes d'ennemis, infligeant des dégâts de zone. La portée du trébuchet est supérieure à celle de la catapulte



## Personnages alliés - Le charlatan

Le charlatan est l'unité correspondant à la case chance de la grille de Yam's  
Il possède une machine à fabriquer les dés, une invention spectaculaire qui fait l'unanimité au sein du royaume  
En montant de niveau, il est capable d'ajouter des fonctionnalités à sa machine

**Comportement** : Le charlatan dort pendant les vagues ennemies, mais son sommeil réparateur lui permet de faire des miracles et de proposer des lancers de dés supplémentaires au joueur



## Personnages alliés - Le colosse royal

Le colosse royal est l'unité correspondant au Yam's Création du scientifique, il constitue la dernière ligne de défense du royaume et est capable d'asséner des coups dévastateurs aux légions ennemies  
Il ne peut pas monter de niveau

**Comportement** : Le colosse royal garde les derniers retranchements du château et frappe avec force les unités ennemies. Il permet également au joueur d'utiliser une capacité unique impactant l'ensemble de la route ennemie

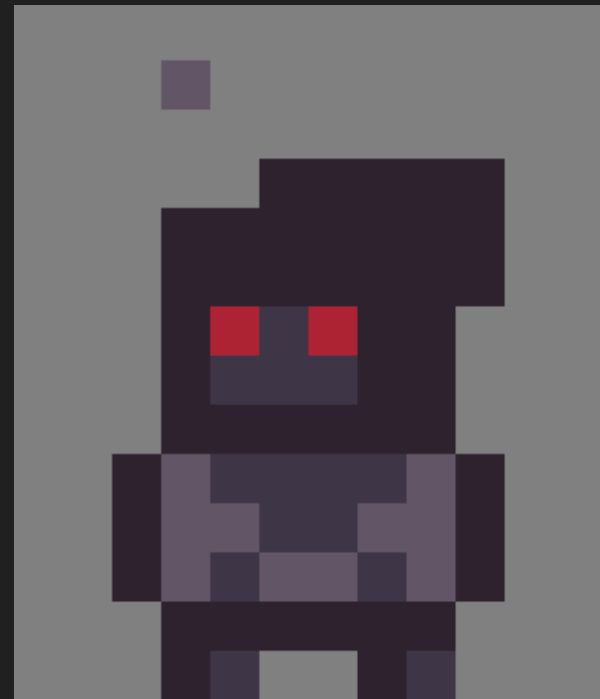


# Personnages ennemis

Sbires classiques ne résistant pas aux membres de la caserne

Sbires rapides mais très vulnérables

Sbires costauds capables d'encaisser plusieurs coups



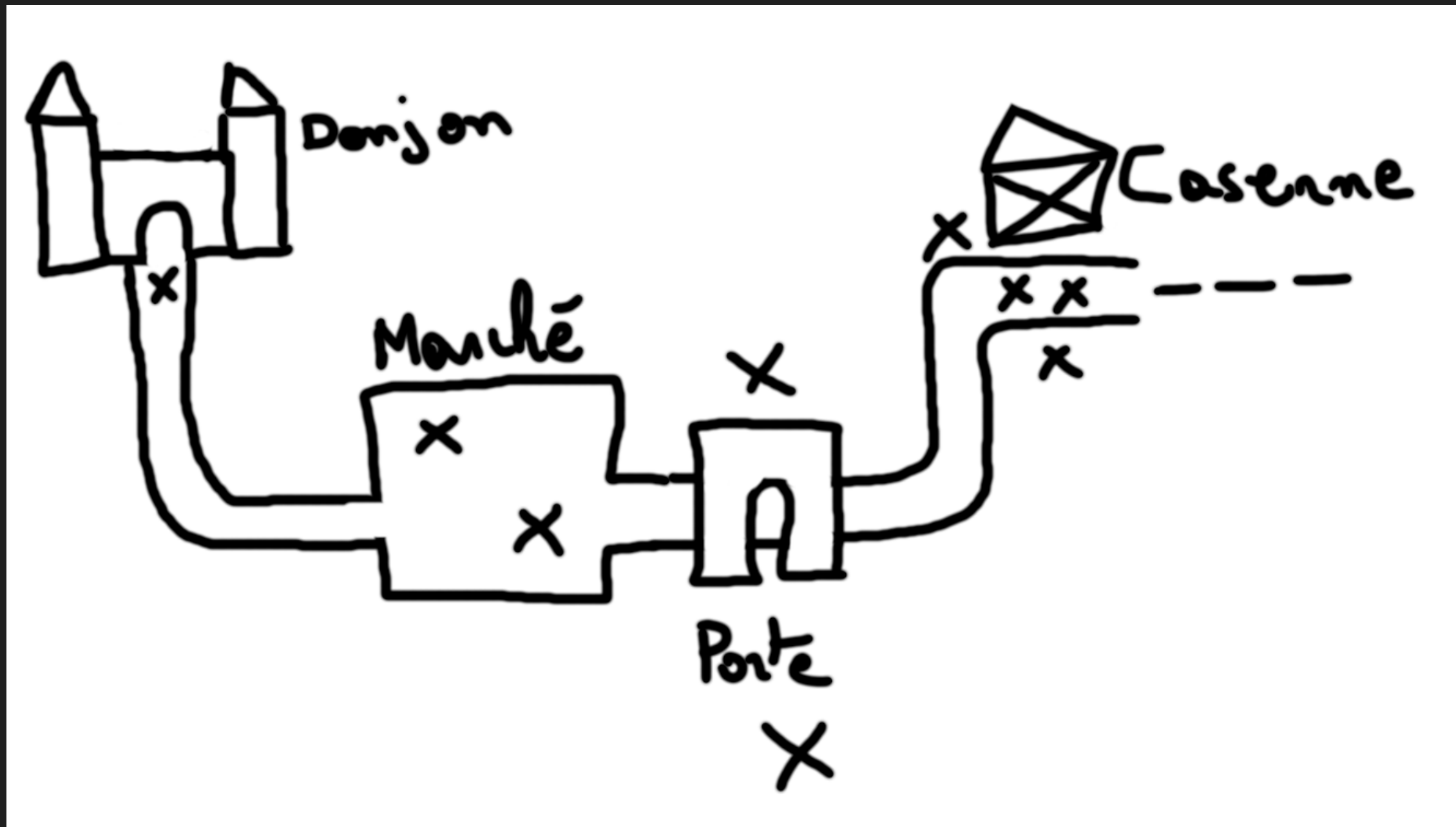
Boss ennemi : Design ?

Niveaux



# Niveaux

Niveau unique composé de la route du roi, entourée de divers bâtiments et unités

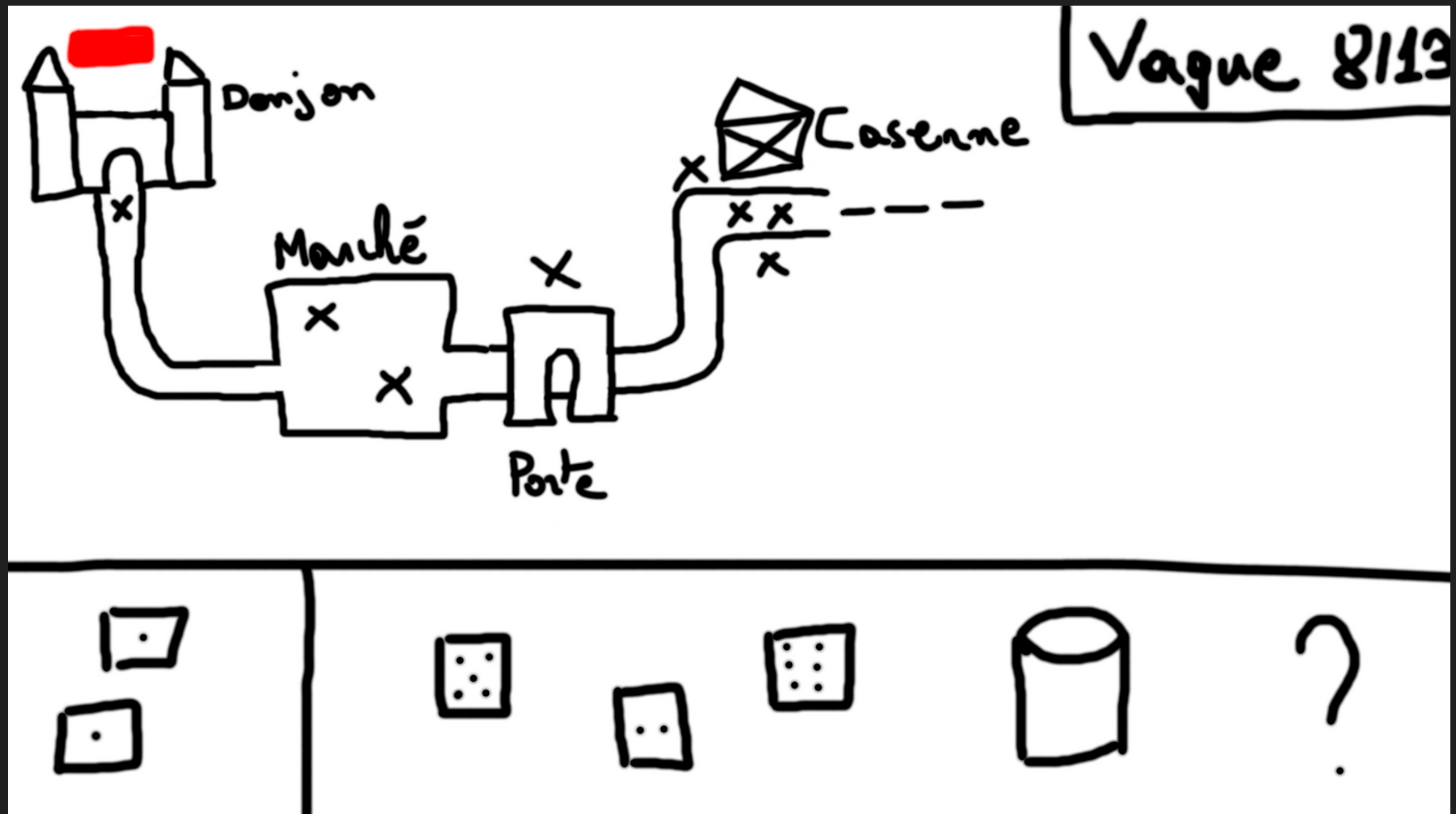


**Les X représentent les différentes unités à placer pour se défendre**

Dans le futur -> niveaux générés de manière procédurale en gardant les mêmes bâtiments

# Interface

# HUD



Caméra fixe

Contrôles en  
point & click

# HUD



# Menus

**Menu principal** : Mode normal, Mode endless, Options, Quitter

**Menu pause** : Reprendre, Recommencer, Options, Quitter

**Menu d'aide** : Tutoriel en captures d'écran des 3 phases, Règles & grille du Yam's

Tooltips lors du clic sur le 'spot' d'une unité :

- Si l'unité n'est pas possédée, descriptif de l'unité
- Si l'unité est possédée, stats de l'unité

## Graphismes

Pixel Art : 16 pixels

Thème médiéval

Designs humoristiques



(exemple)

## Audio

Secouage et lancer de dés

Déploiement d'unités

Combat entre unités alliées et ennemies

Alerte début de vague

Musique médiévale