

One-Pager

Maëlys Boissezon et Thibaut Magnier

Pitch :

Le jeu est un Tower Defense dont le but est de protéger la sortie et se passe dans une banque. Des vagues d'ennemis vont chercher le trésor de la banque puis essaient de le faire sortir. Notre but est de les empêcher de sortir en les tuant. Pour chaque ennemi tué, le joueur reçoit une commission, en fonction de ce que l'ennemi porte, le remerciant de son aide.

Le jeu s'arrête lorsqu'une certaine somme d'argent est sortie.

Afin de freiner les ennemis, le joueur peut placer différents types d'obstacles.

Au début du jeu, le joueur possède une somme d'argent initiale.

Obstacles

Le joueur peut poser différents types d'obstacles :

- Ceux qui font des dégâts
 - Gardes du corps (fusil à pompe)
 - Caméra tourelle
- Ceux qui ralentissent
 - Sol glissant

Caractéristiques des obstacles :

- Prix : le joueur devra le dépenser pour pouvoir en poser un; Il augmente en fonction du nombre d'obstacles d'un type déjà placé
- Limite : Un nombre maximum d'objets que le joueur peut placer.
- Niveau : Une fois la limite atteinte, le niveau d'un obstacle peut être augmenté. L'augmentation par niveau est prédéfinie.

Améliorations des obstacles :

Gardes du Corps :

- Puissance des dégâts
- Augmentation du nombre de balle par coups

Caméra tourelle :

- Puissance des dégâts
- Augmentation de la zone des dégâts
- Augmentation de la portée

Sol glissant :

- Ralentis plus l'ennemi

Placement des obstacles :

Les obstacles sont placés librement (grille invisible).
Seulement le sol glissant peut être placé sur le chemin des ennemis.
Le déplacement des obstacles coûte de l'argent.

La destruction des obstacles rend l'argent au joueur mais met un cooldown sur la création de celui-ci.

Ennemis :

Différent type d'ennemis:

- Rapides mais n'ont pas beaucoup d'HP
- Lents mais ont beaucoup d'HP

Déplacement :

Les ennemis ont tous le même chemin prédéfinis mais chacun sont un peu décalés des uns des autres sur ces cases.

Les ennemis n'ont pas d'autres mécaniques à part avancer.

Vagues d'ennemis :

Les vagues d'ennemis augmentent le nombre d'ennemis progressivement. Le nombre de types d'ennemis est aléatoire.

Commissions :

La commission est disponible que si l'ennemi a récupéré le butin. Tuer un ennemi sur le chemin avant le trésor ne rapporte donc pas d'argent.

Le joueur a la possibilité de modifier le taux de commissions qu'il prend en payant. Cette modification ne pourra qu'augmenter le taux.

UX :

La toolbar contient :

- Les obstacles, représentés par une icône; avec une flèche si le joueur peut augmenter leur niveau
- Le taux de commission actuel, avec un bouton pour l'augmenter
- L'argent possédé

Le prix de chaque augmentation/achat est indiqué en dessous des icônes.

Un texte explicatif avec le nom de l'objet s'affiche lorsque le joueur passe sa souris au-dessus.

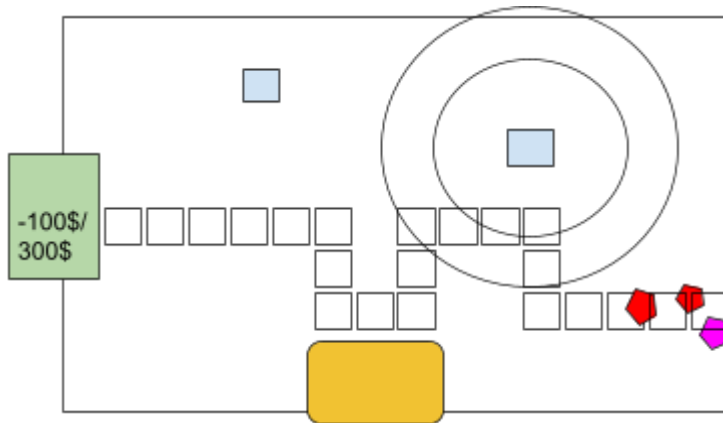
Exemple pour la présentation d'un obstacle dans la toolbar:



200\$

Sur la fenêtre, un menu help sera aussi présent afin d'expliquer le jeu et ce que chaque obstacle fait et un affichage de l'argent sorti de la banque. Cet argent clignotera en rouge s'il est proche de la limite.

Exemple de maquette du jeu :



Piste d'amélioration:

Une mécanique de type roguelike qui joue sur l'augmentation de la limite d'obstacles, sur les obstacles disponibles, sur leurs prix, sur la difficulté des ennemis, etc.

Une période de soldes ou de taxes organisée par la banque qui solde ou taxe les prix des obstacles.