# Level Design – TCG (Trading Card Game) – The Alchemist

Univers Médiéval/Fantastique dans lequel les joueurs disposent d’un terrain conséquent pour invoquer des créatures, construire des bâtiments et jouer des sorts.

Les temps des tours seront cours afin de favoriser le dynamisme & la prise de décision rapide lors du jeu. Le terrain aura une forte influence sur les actions possibles.

Autour du terrain se trouve les éléments classique d’un TCG comme un deck, un cimetière et la main.

# Démarrage du jeu

Appel la base :

* Check si version du jeu à jour
* Check si id tables à jour
* Télécharge les cartes si pas à jour

# Histoire

Personnage alchimiste ? Scénario ?

**Recherches à faire sur le domaine de l’alchimie, dans la culture général, l’histoire, ou dans le paysage vidéo-ludique.**

# Déroulement du duel/cycle de partie

## Description

Tour par tour, lorsqu’un personnage n’a plus de bâtiments, le duel se termine, l’adversaire remporte la victoire et des ressources de création de cartes.

Le fait de ne plus avoir de cartes dans le deck ou dans la main n’a aucun impact.

Le joueur actif est celui qui peut joueur ses cartes, l’autre joueur est dit passif.

Temps d’un tour différent à chaque changement de joueur actif (Possibilités d’utiliser différents moyens pour augmenter/réduire le temps):

* Temps de base – 6 sec
* 2 sec par main dans la carte.
* Talents
* Cartes
* Bâtiments

## Initialisation de partie

5 cartes à piocher au départ.

Temps de présentation 4 secondes.

Le Palais est en place.

X ressources de départ

Tire au hasard du joueur qui commence, le second a un avantage (pioche une carte supplémentaire)

## Tour d’un joueur

Pioche une carte

Peut jouer UN sort

Peut acheter/construire un bâtiment

Peut recruter autant d’unités qu’il le veut : Achat + Pose

Peut attaquer avec ses unités : sélection + cible

Une unité peut SOIT attaquer SOIT lancer un sort

Peut automatiser des attaques sur une même cible/ ou créatures à portées (mode agressif) -> Avertir si impossible

Peut activer les effets des créatures

Peut activer les capacités des bâtiments

Peut finir son tour

Peut abandonner

# Recherche de parties

« Rang » si système de classement

Pour jouer des cartes, il faut consommer des points d’actions, que

Sur le terrain il y a 2 lignes,

Ressources : Or, Ressource rare pour héros/bâtiments

# Bâtiments

3 emplacements, dont 1 occupé au départ. Possibilité de remplir les autres emplacements avec les différents bâtiments choisis. Coût en ressources.

Palais (8 cartes): Génère des ressources

Caserne (4 cartes) :

Machinerie (3 cartes) :

Sanctuaire (3) :

Université :

Muraille :

Tour des sorciers :

Bestiaire :

Bestiaire magiques :

Les cartes créées depuis les bâtiments sont des CREATURES qui arrivent directement sur le terrain par le choix du joueur.

# Ressources pour créer des unités/bâtiments

## Description

Palier de 5 pour les valeurs.

Ressource commune pour les unités faibles, fortes & bâtiments

Ressource rare pour les unités spéciales & bâtiments

## Acquisition :

Talents :

* Gain aléatoire en début de tour
* Gain régulier (chaque tour) de ressources classiques
* Amélioration des gains de destructions/d’éliminations

Eliminer unité adverse : Gain d’un % de ressources en fonction du coût de l’unité

Détruire bâtiment : Gain fixe de ressources rares

Map events (sauf classique) :

* Mines, champs, spawn monstre

Début de tour

Compétences des cartes (sorts, et unités)

Bâtiments

# Unités

Liste unités palais:

* Impôts (Compétence - Piocher)
* Vision (Compétence – Voir main adverse)
* Exécution publique (Compétence – Tue unité personnelle non mécanique en échange de )
* Garde du palais
* Garde Royal
* Roi -
* Reine -

Liste unités caserne:

* Fantassin
* Archer réformé
* Cavalier solitaire
* Maitre archer
* Maitre épéiste

Liste unités Machinerie:

* Réparation (Compétence – Répare la dernière machine détruite)
* Baliste
* Bélier
* Artificier
* Mortier
* Canon

Liste unités Sanctuaire:

Anges

* Hérault de l'aube - Effets cools, mauvaises stats
* Paladin -
* Prêtre -

-----

Démons

* Mangeur d'âme – Cher, Fourbe, Beaucoup de dégâts
* Cavalier de la nuit -
* Abomination -

Liste unités Université :

Liste unités Bestiaire :

* Pégase

# Effets passifs des créatures

Permet aux canons d’êtres actifs

Cartes

# Système de combat

## Portée

Si Cac léger ou lourd 1ère ligne -> Peut taper 1ère ligne si présent sinon peut taper 2ème ligne & btp

Si Dist léger 1ère ligne -> Peut taper 1ère ligne, 2ème ligne & bâtiment

Si Dist léger 2ère ligne -> Peut taper 1ère ligne et 2ème ligne

Dist lourd toute ligne -> Peut taper 1ère ligne si présent sinon peut taper 2ème ligne & btp

# Sorts

## Description

1 par tour

Limite de sorts dans le deck

## Liste

Choc : Sort de dégât ciblé

Mouvement tectonique : Sort de dégâts de zone

Don des cieux : Sort bénéfique

Injection de café : Sort pour lancer 2 sorts en échange d’or (achat de café)

Sacrifice : Sort pour lancer 2 sorts en échange d’une unité

Invocation d’un élémentaire de feu

Invocation d’un élémentaire de feu ++

Invocation d’un élémentaire de terre

Invocation d’un élémentaire de terre ++

Invocation d’un élémentaire d’eau

Invocation d’un élémentaire d’eau ++

Invocation d’un élémentaire de vent

Invocation d’un élémentaire de vent ++

Croissance : Boost une unité

Résurrection : Résurrection de la dernière unité morte

# Ressources pour créer des cartes

Eau/Vent/Terre/Feu

Les ressources permettent de créer différentes cartes :

* Sort de combat/défense/invocations de créatures/modification des règles du jeu (pioches, vision des cartes…)

# Création des cartes

Mécanique dite de l’« Alchimie ». Grâce aux ressources acquises durant le jeu. Les joueurs peuvent combiner ces ressources afin de créer différentes cartes.

Le système « Alchimie » prendrait plusieurs paramètres en comptes (en fonction du temps & de la difficulté) :

- Les ressources en elle-même : Exemple – carte A + carte B + carte C

- Le nombre de fois que ces ressources sont entrées en paramètres : Exemple – x cartes A + y cartes B

- L’ordre d’intégration de ces ressources : Exemple – D’ABORD la ou les cartes A PUIS la ou les cartes B

- La température choisie ? Celle-ci consommerait elle-même des ressources et du temps ?

Pour faciliter le développement, du moins au départ – TOUTES les cartes identiques devront être utilisées en même temps, par exemple, il ne sera PAS possible de mettre 1 carte A PUIS 1 carte B PUIS une carte C

Une fois les cartes créées, celles-ci peuvent êtres placées soit dans le deck, soit dans le bâtiment

# IA

Appliquer des stratégies (simple)

ET/OU

Deep learning (compliquée) : Ne pas changer son deck, ne pas prendre en compte les cartes adverses

# Equilibrage

Fonction de pré équilibrage des statistiques des cartes (pv, effet, dg en fonction du coût)

# Interfaces

* Menu principal
  + Interface Duel (1V1, pourquoi pas du multijoueur ?)
  + Menu Deck -> Liste des decks, si clic sur un deck
    - Interface de création de deck
  + Alchimie
    - Interface de création de carte
  + Options
    - Interface de réglage des paramètres

# Git Issues

Application des effets : Cible + Effet prédéfinie

# Vendre le jeu

Création de sessions de play tests

Communication sur des blogs et sites web, ou avec des testeurs, youtubeurs.

Mise en alpha, béta

Création d’une stratégie marketing/& de com

# Contacts

Julien Viledieu 06 16 12 05 09 [dg@snjv.org](mailto:dg@snjv.org)

[Travail au Syndicat National du Jeu Vidéo](http://snjv.org/)