

TP-TOWER DEFENSE

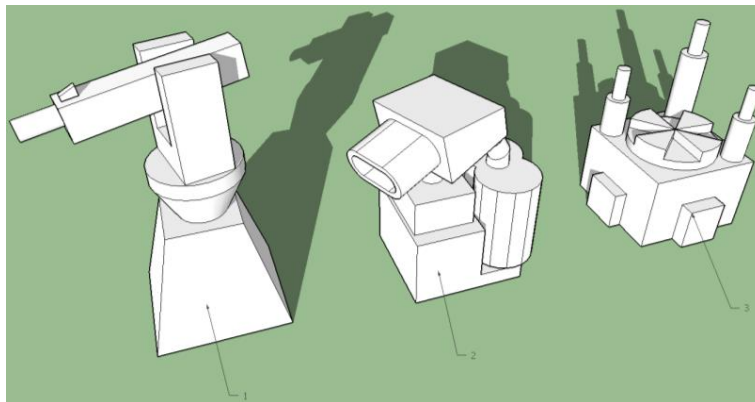
Sujet : « Il est relativement simple d'identifier les entités et les ressources qui composent une économie d'un jeu, mais il est difficile de comprendre son système dans son ensemble ». *Game Mechanics - Advanced Game Design - E. Adams, J. Dormans (New Riders, 2012)*

Imaginez un jeu de type TOWER DEFENSE très simple en respectant les contraintes (ci-dessous). Vous réaliserez une fiche signalétique du concept. Vous produirez des documents de production dans le but d'expliquer comment les entités et ressources sont données, échangées ou consommées par le joueur. Identifiez les variables et réalisez un tableau pour chaque élément.

- Les Tours
- Les assaillants
- Les waves
- Les pièces d'Or
- Level design (progression)

Contraintes à respecter :

Les tours : Il y a 3 familles de tours : 1- Canon, 2- Lance flamme, 3- Perturbateur ionique. On catalogue en « famille » dès lors que les tours ne partagent pas exactement les mêmes variables.

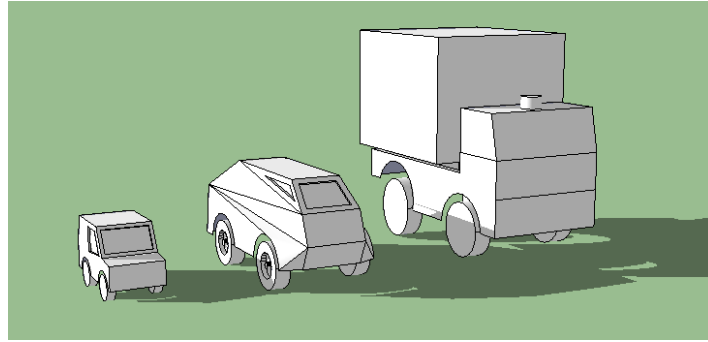


- 1- Le canon _01 : Les dégâts sont associés au projectile, le canon vise toujours l'assaillant le plus près
- 2- Le lance-flamme_01 : dégâts en zone, il inflige des dégâts à chaque assaillant se trouvant dans la zone lance-flamme.
- 3- Le perturbateur ionique_01 : ralentit [%] les assaillants dans une zone donnée.

Nota : Je vous donne, ci-dessus, le comportement général des tours ! Identifiez bien les variables de chaque tour avant de commencer.

Imaginez 1 upgrades supplémentaires par tour en respectant les spécificités des familles.

Les assaillants : il y a qu'une famille d'assaillant : les véhicules blindés. 3 variables par véhicule : Point de vie / vitesse / Or (donné à la mort).



Les WAVES : Le premier niveau (LEVEL1) est composé de 5 waves (variable par niveau). La composition des waves de 1 à 5 doit donner courbe de difficulté exponentielle (non linéaire). Les variables de composition des Waves sont : le type de véhicule et leur nombre.

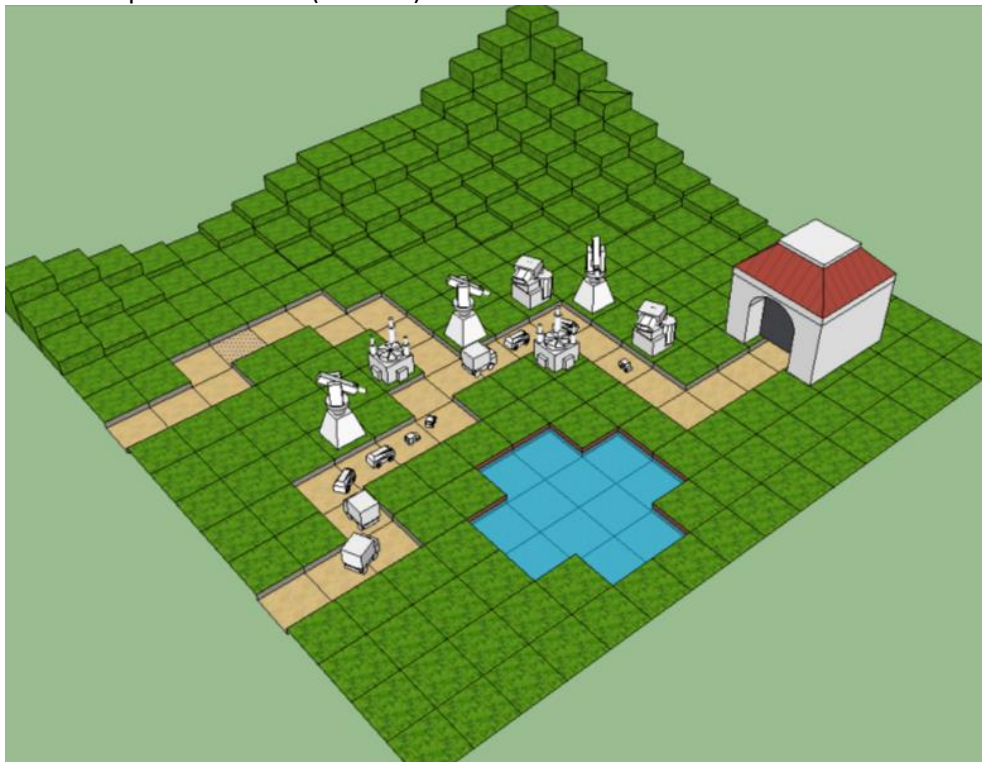
Les pièces d'or : Le joueur possède des pièces d'or au début de la partie. Les tours et upgrade ont un coût en pièces d'or. Les assaillants éliminés rapportent des pièces d'or. Terminer un niveau rapporte des pièces d'or.

GAME OVER : Prévoir une variable de nombre d'assaillants autorisés à rentrer dans le château avant le GAME OVER.

LEVEL DESIGN : 2 terrains (level 1 & 2)

- Terrain LEVEL1 > 1 entrée
- Terrain LEVEL2 > 2 entrées

Ci-dessous un exemple à 2 entrées (LEVEL-2)



L'espace de jeu est un carré de 16 dalles par 16 dalles, soit 256 dalles au total.

A rendre > TD groupe (Prg /GD / Art)

Documents de production :

- Un Document ONEPAGE
- Les Tours > Description & comportement
- Les assaillants > Description & comportement
- Les waves > Composition & Fréquence d'apparition
- Base à défendre > comportement
- 3 exemples > level design
- 1 proto V0.01

