Game concept

Mobile Game Free to Play

Fiche signalétique :

Titre : Nahundaar

Genre : Tetris/match-3

Support : mobile

Cible : 7+

3C :

Character :

Un magicien du nom de Khaal.

Il utilise sa magie afin de combiner des runes pour infliger des dégâts et régénérer sa vie.

Caméra :

2D - Ecran fixe (tableaux)

Contrôles :

Ecran tactile

Concept :

Khaal est un magicien qui puise sa force et son énergie dans l’alignement de runes magiques. Grâce à cela, il peut se défendre contre les forces du mal car… Un magicien maléfique du nom de Grouzomilamus à décider d’anéantir tous les autres magiciens pour n’être plus que le seul. Ainsi, il pourra régner sur le monde de Nahundaar.

Gameplay :

Vue d’ensemble :

Le monde de Nahundaar se divise en tableaux. Dans chaque tableau, il y a plusieurs niveaux.

Un niveau correspond à l’affrontement d’un ou plusieurs monstres.

Dans un niveau, il y a un temps imparti pour le réussir. Si le temps imparti est fini, le joueur peut recommencer ou repartir au menu. Le temps imparti est représenté par la vie de joueur.

Système de jeu :

Pour combattre l’ennemi et le battre dans le temps imparti. Il va falloir lui infliger des dégâts.

Pour infliger des dégâts, des blocs de couleurs (Tetris) apparaissent en haut de l’écran. Le but est de combiner ces blocs afin de créer des lignes. Faire des lignes d’une couleurs résulte à infliger des dommages sur l’ennemi.

Il y a 3 couleurs : Bleu/Vert/Rouge avec une triangulation de force : Vert -> Bleu > Rouge -> Vert

Les ennemis ont eux aussi ces 3 couleurs. Ainsi, si un ennemi est bleu, il prend plus de dégâts d’une ligne verte qu’une ligne bleue ou rouge.

Si la ligne de couleur est dominante par rapport à l’ennemi : Dégâts améliorés = 3 dégâts.

Si la ligne est de couleur identique à l’ennemi ou de couleurs mélangées : Dégâts identiques ou mélangés = 2 dégâts.

Si la ligne de couleur est inférieure à l’ennemi : Dégâts réduits = 1 dégât.

Dès qu’un combo est supérieur à une ligne. Les dégâts sont proportionnels aux nombres de lignes/couleurs et du temps est ajouté.

Free to play :

Chaque niveau demande d’utiliser un point d’énergie. L’énergie est limitée par jour, mais achetable en boutique contre du vrai argent. Toutes les x H, l’énergie sera remplie au maximum.

Boosts payants : Augmenter les 3 runes. Un achat pour une rune.

Device :

Les contrôles se font par l’écran tactile. Le joueur à sur chaque côté de l’écran deux parties pour contrôler les briques qui apparaitront aléatoirement, en haut de l’écran.

Du côté droit, une flèche « droite ». Cela sert à déplacer la brique case par case vers la droite. Et pareil pour la flèche gauche (à gauche de l’écran).

Pour faire tomber rapidement la brique, il suffit de « swiper » vers le bas.

Pour faire tourner la brique (seulement vers la droite), il suffit de toucher une fois la zone de jeu.

USP :

* Revisite d’un classique
* Classement
* Difficulté
* Addict