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 diriger et combiner les blocs SIRTET (blocs de couleurs TETRIS) pour infliger des dégâts à ses ennemis.

Caméra :

2D - Ecran fixe (tableaux)

Contrôles :

Les contrôles se font par l’écran tactile. Le joueur aura 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 servira 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 suffira de « swiper » vers le bas.

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

Concept :

Khaal est un magicien qui puise sa force et son énergie dans l’alignement de blocs SIRTET. 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 aura un temps imparti pour le réussir. L’ennemi dans le jeu, ce n’est que le temps. Si le temps imparti est fini, vous pouvez recommencer ou repartir au menu.

Chaque niveau demandera d’utiliser un point d’énergie. L’énergie est limitée par jour, mais achetable en boutique. Toutes les 24h, l’énergie sera remplie au maximum.

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) apparaitront en haut de l’écran. Le but sera 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 auront eux aussi ces 3 couleurs. Ainsi, si un ennemi est bleu, il prendra 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.

USP :

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