

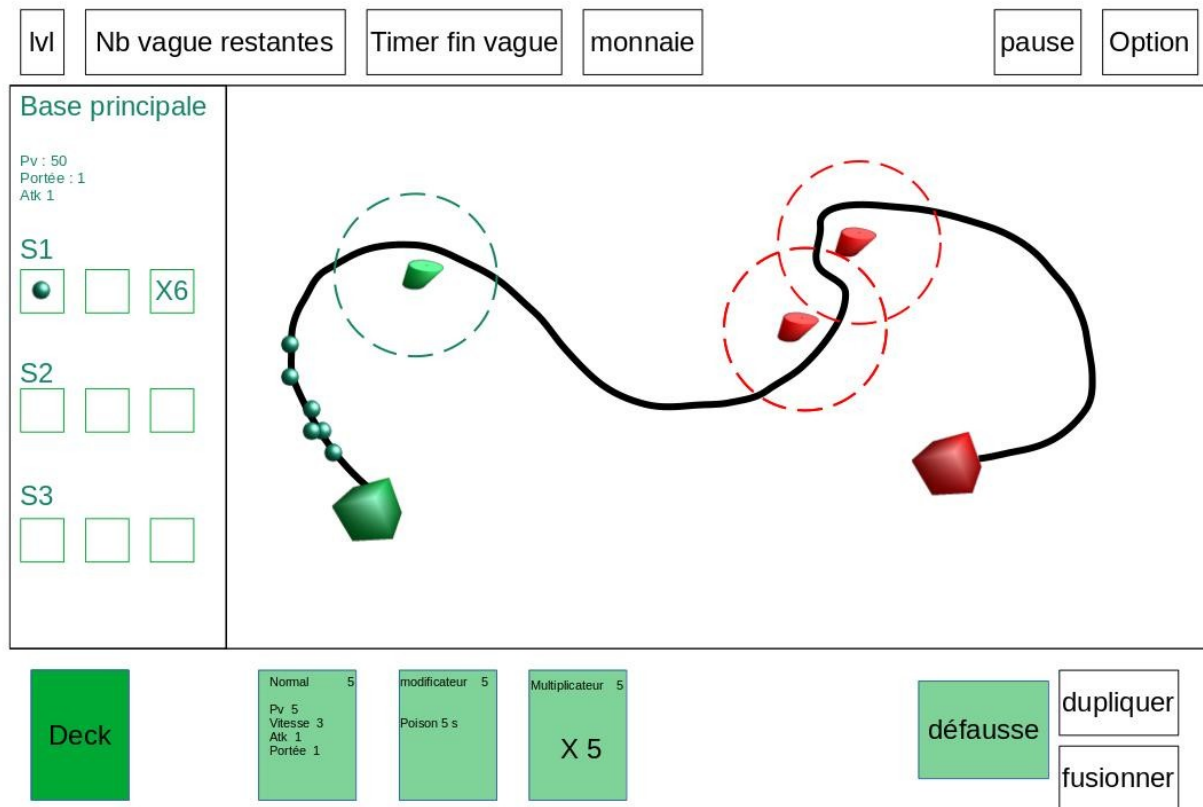
GUIBLIN Nicolas
JOURNOT Ambre
METTENS Fanny

Nom du jeu

Table des matières

- 1. Présentation.....3
- 2. Caméra, personnage et contrôles.....4
- 3. Boucles de gameplay.....4
- 4. Conditions de victoire et de défaite.....6
- 5. Héros.....6
 - 5.1. Le deck.....6
 - 5.1.1. Les cartes.....6
 - 5.2. La monnaie.....8
 - 5.3. Les unités.....9
- 6. Les décors.....9
 - 6.1. Le fond.....9
 - 6.2. Le terrain.....9
- 7. Structure du jeu.....10
 - 7.1. Les bases.....10

1. Présentation



Nom: ??????

Visuel : un visuel prévisionnel

Thème : Be green (couleur du joueur vert)

Catégorie : carte, stratégie

Genre : lumière et/ou néon

Résumé : détruire la base principale de l'adversaire en envoyant des vagues d'unités le long d'un chemin.

Plateforme : pc

Outils de développement : HTML, CSS, JS et BabylonJS

2. Caméra, personnage et contrôles

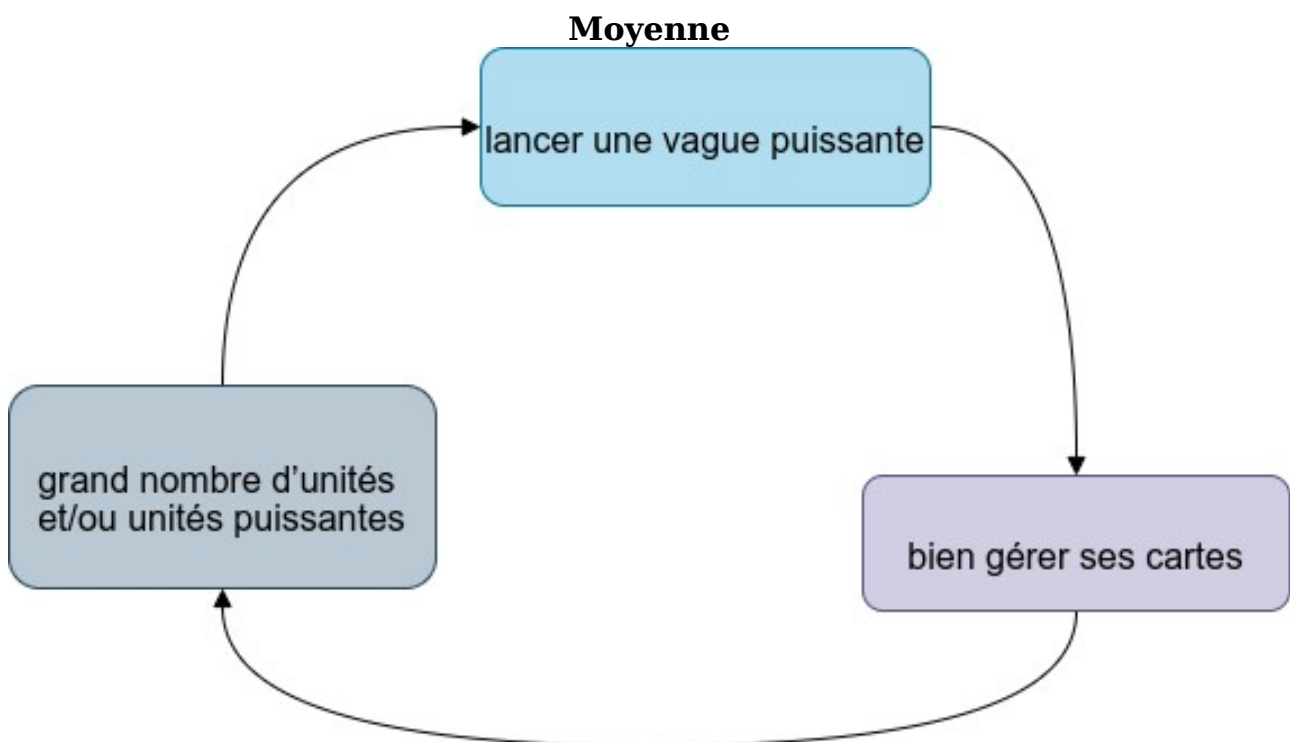
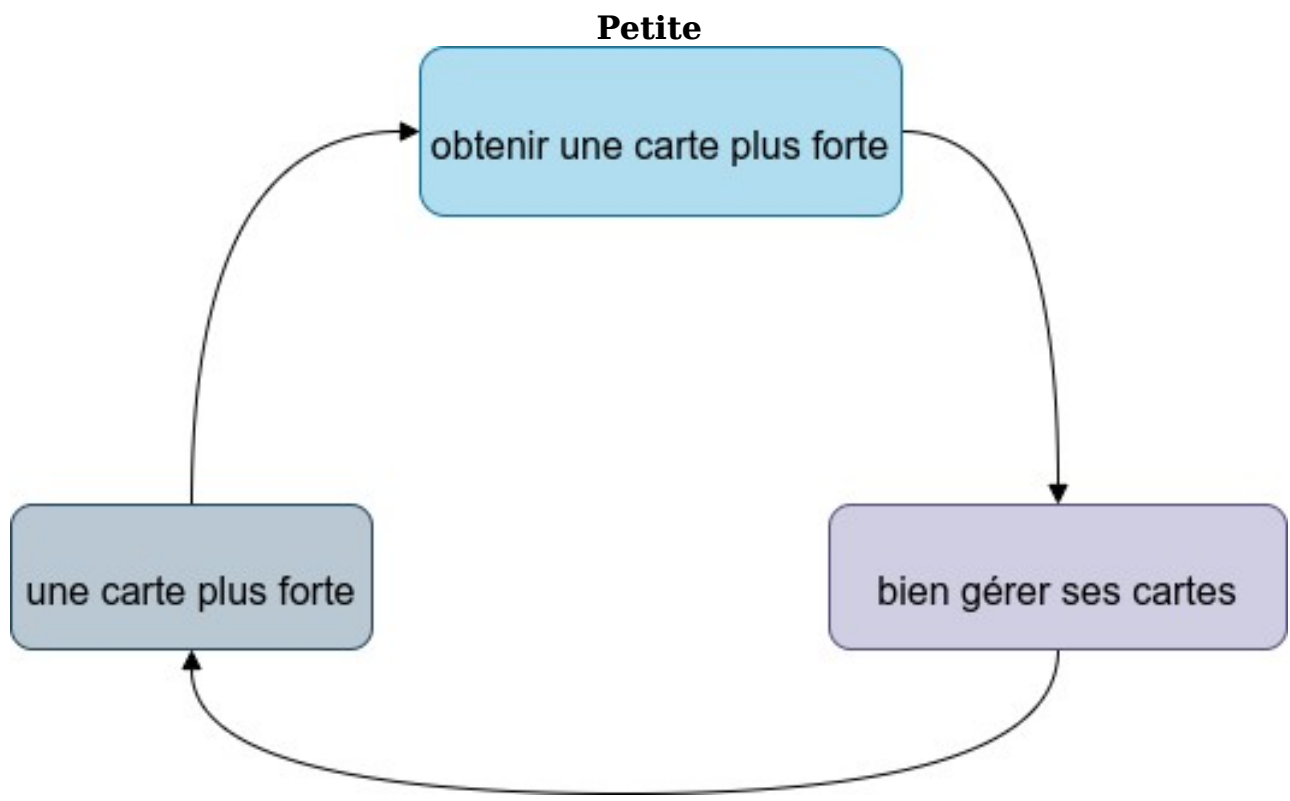
Caméra : de face, le jeu est en 3D on peut faire tourner la vue

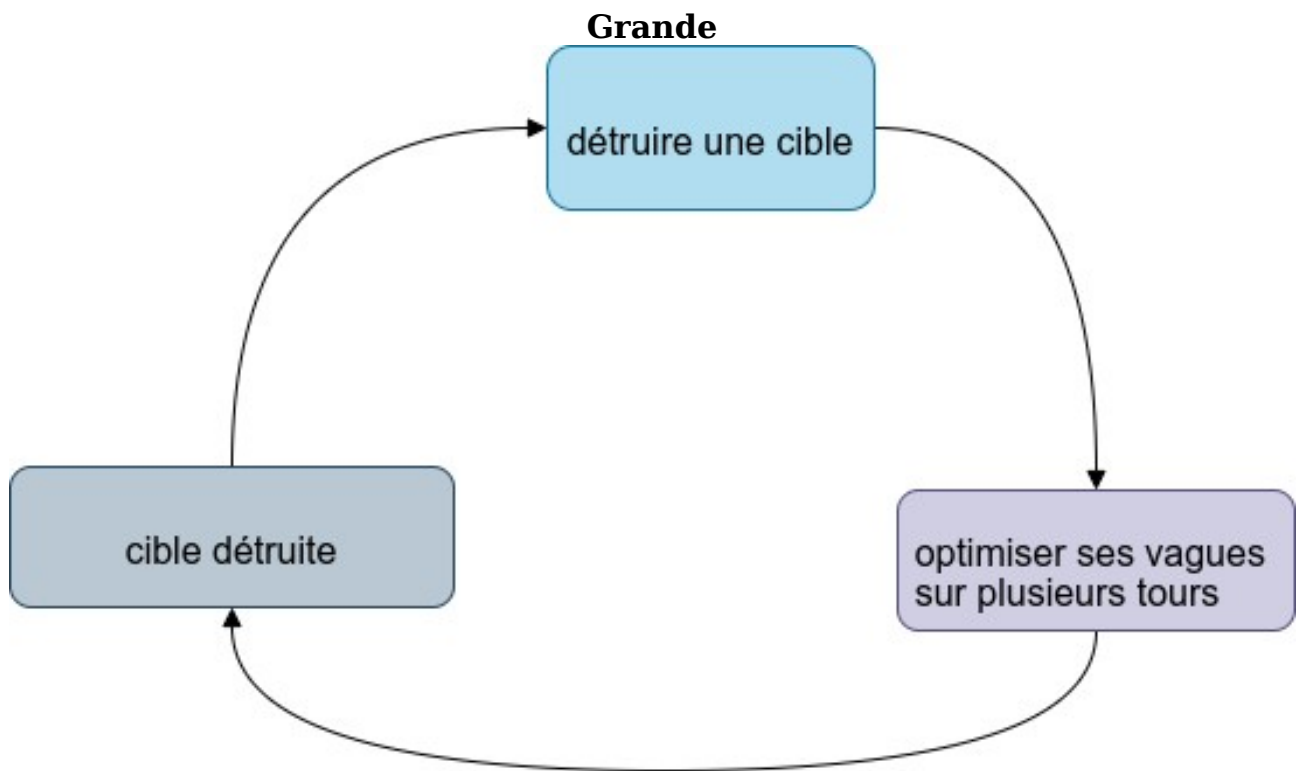
Personnage : le joueur contrôle un deck qui lui permet de créer des unités

Tableau des contrôles

Description de l'action	Clavier	Souris
Menu de départ		
Afficher les options	touche « o »	cliquer sur le bouton « Options »
Afficher les crédits	touche « c »	cliquer sur le bouton « Crédits »
Lancer une partie	touche « j »	cliquer sur le bouton « Jouer »
Option		
Afficher le menu de départ	touche « r »	Cliquer sur le bouton « Retour »
Afficher la partie en cours	touche « r »	Cliquer sur le bouton « Retour »
Valider les modifications	touche « a »	Cliquer sur le bouton « Appliquer »
Crédit		
Afficher le menu de départ	touche « r »	Cliquer sur le bouton « Retour »
Fin de partie		
Afficher le menu de départ	touche « r »	Cliquer sur le bouton « Retour »
Lancer une autre partie	touche « c »	Disponible seulement si la partie est gagnée cliquer sur le bouton « Continuer »
Jeu		
Afficher les options	touche « o »	cliquer sur le Bouton « Options »
Mettre en pose	touche « p »	Disponible seulement si la partie est en cours cliquer sur le Bouton « Pose »
Sortir de pose	touche « p »	Disponible seulement si la partie est en pose cliquer sur le Bouton « Pose »
sélectionner un élément (base, tour, carte ou unité)	« Alt + c » sélectionne une carte « Alt + b » sélectionne une base « Alt + t » sélectionne une tour « Alt + u » sélectionne une unité	cliquer sur un élément du jeu
sélectionner l'élément suivant/précédant de la catégorie	Disponible seulement si un élément est sélectionné la touche « tabulation » affiche l'élément suivant de la catégorie la touche « shift + tabulation » affiche l'élément précédent de la catégorie	
Désélectionner un élément	touche « d »	Cliquer n'importe où sur l'écran
Afficher des informations sur un élément Sélectionné	S'affiche automatiquement à la sélection d'un élément	
Cacher les informations	touche « c »	Cliquer sur le bouton « Cacher »
Cibler une base	touche « shift + c » Si plusieurs bases: rester appuyer changera la cible	Click droit sur une base ennemie
Cibler une tour	touche « shift + b » Si plusieurs tour : rester appuyer changera la cible	Click droit sur une tour ennemie
Annuler le ciblage d'une base ou une tour	touche « shift + d »	clique droit sur la cible
Lancer une vague	Disponible seulement si aucune vague n'est en cours Si aucune cible n'est sélectionnée la cible est la base principale ennemie la plus proche	
	touche « l »	cliquer sur le Bouton « lancer la vague »
Ajouter une carte à un emplacement		cliquer sur une carte en main puis sur l'emplacement
Retirer une carte d'un emplacement		clique droit sur une carte dans un emplacement
Échanger une carte dans un emplacement		cliquer sur une carte en main puis sur l'emplacement
Piocher une carte		cliquer sur la pioche
Défausser une carte		clique droit une carte en main
Dupliquer une carte		cliquer sur « dupliquer » puis sur une carte
Fusionner 2 cartes		cliquer sur « fusionner » puis sur 2 cartes identiques

3. Boucles de gameplay





4. Conditions de victoire et de défaite

Victoire : la base principale de tout les ennemis ennemie est détruite

Défaite : la base principale ennemie n'est pas détruite à la fin de la partie ou la base principale du joueur est détruite.

5. Héros

Le joueur contrôle un deck de cartes sa base principale et les bases secondaire qu'il à conquis.

5.1. Le deck

Le deck est composé de cartes.

Tout les tours le joueur vas piocher gratuitement une carte de son deck et l'ajouter à sa main, il peut échanger/placer/récupérer les cartes placées dans ses bases.

Le joueur peut utiliser une monnaie pour améliorer son deck.

5.1.1. Les cartes

Toutes les cartes on un type qui défini son effet général.

Les types de cartes

Type	Effet
Unité	Statistiques d'une Unité
Modificateur	Pouvoir applicable À une unité
Multiplicateur	Nombre d'unités Qui seront générées

Toutes les cartes ont un score qui permet de calculer la monnaie qui sera utilisé quand le joueur dupliquera, fusionnera ou défaussera la carte.

Les actions du joueur sur les cartes

Type	fusion		duplication		Pioche	Défausse
	Coût	améliorations	Coût	duplication	coût	Gain
Unité	Score * 1,5	Statistiques * 1,25 Score * 1,5	Score	Une copie de la Carte dupliquée	(nombre de pioche dans le tour + 1) * (nombre de vagues lancées + 1)	1ere fois : score * 0,9 2eme fois : score * 0,75 3eme fois : score * 0,5 Action répétable 3 fois par tours
Modificateur		pouvoir amélioré Score * 1,5				
Multiplicateur		Multiplicateur amélioré Score * 1,5				

La fusion de carte détruit les 2 cartes fusionnées (elle sont retirées du deck)

Une carte défaussée vas dans la défausse.

Si le joueur pioche une carte et que son deck est vide la défausse est mélangée et deviens le deck du joueur.

Un joueur dont le deck et la défausse sont vides ne peut pas piocher.

Les unités

nom	statistiques						commentaire
	Pv	vitesse	attaque	Portée	vitesse d'attaque	score initial	
Unité par défaut	1	1	1	1		1	Non trouvable en Carte. Cette unité est Générée par les bases 0 Si un emplacement d'unité est vide et que l'emplacement de pouvoir ou de multiplicateur Lié est occupé par une carte
Basique	5	1	2	1	1	1	1 L'unité de base du jeu

Les modificateurs

nom	effet	score initial	amélioration lors De la fusion
Vitesse +	Facteur = 110 Vitesse * (facteur /10)	2	Facteur * 1,5

Les multiplicateurs

nom	effet	score	amélioration lors De la fusion
multiplicateur normal	Facteur = 2 Nombre d'unité * facteur	1	Facteur + 1

5.2. La monnaie

La monnaie permet au joueur de modifier le contenu de son deck et d'obtenir des cartes supplémentaires pendant son tour.

Gagner de la monnaie

action	Gain
détruire des Bases adverses	Somme des statistiques de la tour * 0,5
avoir des unités sur Le terrain à la fin de la vague	Pour chaque unité : Score de l'unité * 0,9
défausser des cartes	1ere fois : score * 0,9 2eme fois : score * 0,75 3eme fois : score * 0,5 Action répétable 3 fois par tours

Dépenser de la monnaie

action	dépense
piocher des cartes	(nombre de pioche dans le tour + 1) * (nombre de vagues lancées + 1)
dupliquer une carte	score de la carte
fusionner 2 cartes identiques	score de la carte * 1,5

5.3. Les unités

A chaque fois que le joueur lance une vague toutes les bases du joueur génèrent des unités en fonction des cartes dans les emplacements.

Les unités attaquent la base que le joueur a ciblée avant de lancer la vague si cette base est détruite les unités vont attaquer la cible par défaut : la base principale de l'adversaire que le joueur a ciblée.

A la fin du temps de la vague si il reste des unités en vie sur le terrain elle sont détruites et le joueur gagne de la monnaie :

score * 0,9 pour chaque unité

Toutes les unités sont générées à partir des cartes unités à part les unités par défaut qui sont générées si l'emplacement unité est vide et qu'un autre emplacement (multiplicateur ou modificateur) est occupé par une carte.

6. Les décors

6.1. Le fond

Le fond de l'écran est noir. La lumière est émise par les bases et les unités, elle éclaire le chemin au couleur du joueur ou de l'ia qui contrôle les bases ou les unités.

6.2. Le terrain

Le terrain est un chemin (construit aléatoirement?) qui relie entre elles les bases principales.

Le long de ce chemin se trouvent les emplacements des bases secondaires, elles sont aussi reliées au terrain.

Le chemin est emprunté par les unités pour atteindre leurs cibles

7. Structure du jeu

7.1. Les bases

Les bases sont toujours sous le contrôle d'un jour ou d'ia.

Les bases ont des statistiques qui leurs permettent de se défendre contre les unités ennemies.

Chaque bases sous le contrôle d'un joueur possède des emplacements de cartes qui permettent au joueur d'y placer des cartes pour générer des unités. Comme les cartes les emplacements ont des types qui peuvent être utilisés par un type de carte correspondant.

Les types d'emplacements

Type	Effet
Unité (Un)	emplacement pour une Carte de type Unité
Modificateur (Mo)	emplacement pour une Carte de type Modificateur
Multiplicateur (Mu)	emplacement pour une Carte de type Multiplicateur

A chaque tour de jeu les bases sous le contrôle d'une ia voient leurs statistique augmenter Cette augmentation dépend de la difficultés du niveau. Pour chaque statistique :

$$\text{Statistique} * (1 + \text{coefficient de difficulté})$$

Pour prendre le contrôle d'une bases un joueur doit détruire cette base, quand une bases change de contrôleur ses statiques sont au niveau le plus base.

Les différentes bases

Nom	Description	statistiques				Emplacements	
		Pv	attaque	Portée	vitesse d'attaque	Nombre	Répartition
Principale	Base principale du joueur ou ia Si cette base est détruite le joueur Ou l'ia perd la partie	25	2	1	1	1 * Un 1 * Mo 1 * Mu	lié : Un/Mo/Mu
Secondaire	base secondaire : pour un joueur permet De générer plus d'unités. Pour une IA permet De défendre la base principale	10	1	2	2	3 * Un 3 * Mo 3 * Mu	lié1 : Un/Mo/Mu lié2 : Un/Mo/Mu lié3 : Un/Mo/Mu

Chaque groupe de 3 emplacement de type différent permet de lancer une unité avec un pouvoir et un multiplicateur défini le nombre d'unité qui sort de la base

En fonction emplacements occupés par des cartes dans un groupe des unités plus ou moins puissantes sont générées.

Génération d'unités en fonction des emplacements occupés

type d'emplacement			unité généré
unité	modificateur	multiplicateur	
vide	vide	vide	aucune
vide	vide	occupé	unités par défaut * multiplicateur sans modificateur
vide	occupé	vide	1 unité par défaut avec modificateur
vide	occupé	occupé	multiplicateur * unité par défaut avec modificateur
occupé	vide	vide	1 unité
occupé	vide	occupé	multiplicateur * unité sans modificateur
occupé	occupé	vide	1 unité avec modificateur
occupé	occupé	occupé	multiplicateur * unité avec modificateur