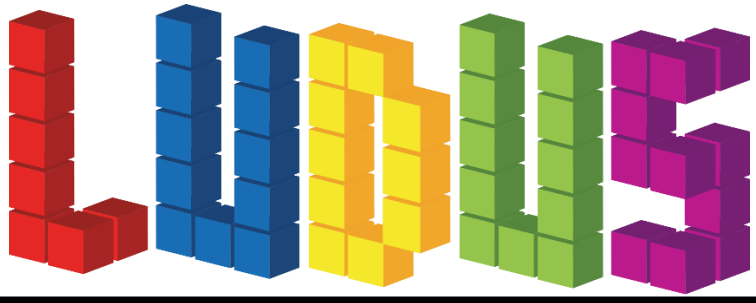


ACADÉMIE

Federation for EDucation in Europe

Fédération Européenne Des Ecoles

NAKH – ESOTERIC TOWER

GAME DESIGN DOCUMENT

-

Par **Anthony BRIOT** et **Antoine BRIOTTET**

-

Ludus Académie 2018/2019

Table des matières

GAME OVERVIEW 4
INTENTION 4
INTRODUCTION 5
UNIQUE SELLING POINTS 6
REFERENCES 6
HISTOIRE 6
UNIVERS 6
DIRECTION ARTISTIQUE 7
DIRECTION GRAPHIQUE 7
DIRECTION SONORE 8
INTENTION INITIAL 8
GAMEPLAY 10
LE PLACEMENT ET L'UTILISATION DES TOURS 10
LES DIFFERENTS TYPES D'ENNEMIS 11
LES DIFFERENTS TYPES DE BOSS 11
LES OBJETS 12
L'ARCHITECTURE DES NIVEAUX 13
ACTIONS DE GAMEPLAY 14
CONTROLES 14
COMPETENCES ACTIVES 14
COMPETENCES PASSIVES 14
INTERACTIONS 14
ELEMENTS COMPLEMENTAIRES 15
COMPORTEMENT DES ENNEMIS 15
SAUVEGARDE 15
INVENTAIRE 15
RECOMPENSE ET SUCCES 15
DEFAITE 16
GAMEFLOW 17
MENUS 17

HUD&FEEDBACK 18
AIDES ET TUTORIELS 20
GAMEFLOW DU TUTORIEL 20
DOCUMENTATION TECHNIQUE 21
GAME BALANCING 21
ELEMENTS ET COMBINAISON 21
EQUILIBRAGE 22
MARKETING/COMMUNICATION 23
RATING APP 23
BUSINESS PLAN 23
ORGANISATION 24
LEVEL MAP 24
ANNEXES 24

GAME OVERVIEW

INTENTION

L'objectif initial était de réaliser un tower defense sur plateforme mobile pour les moins de 7 ans contenant un système d'achat in-app.

Nous avions d'abord pensé à créer un tower defense très basique basé sur une progression de niveau dans lesquels l'objectif serait de placer des tours afin que celle-ci élimine certains aliments mais pas tous, pour en laisser passer certain, et si le corps de l'utilisateur est sain à la fin du timer, celui-ci valide le niveau.

Cela aurait permis au moins de 7 ans d'apprendre à manger correctement, quelle quantité de sucreries il n'est pas dérangeant de consommer etc...

Cependant les restrictions ont changé et le jeu ne se veut plus être un PEGI 7. Nous sommes donc partis sur une idée plus complexe d'un mélange de tower defense et de rogue like en intégrant des mécaniques de placement et de gestion de nos tours plus complexes.

ESOTERIC TOWER se veut d'être un tower defense dans lequel on place des tours magiques permettant de venir à bout de plusieurs vagues d'ennemis, chaque tour possède un effet élémentaire et celles-ci peuvent être combinés si elles sont placées au même endroit, cela permet donc de faire des combos d'éléments afin de pimenter le gameplay.

Le jeu se voudra également d'être un rogue like dans lequel on retrouve un panel d'objets augmentant ou diminuant la puissance du joueur et un système de "run" avec différents niveaux générés aléatoirement.

INTRODUCTION

ESOTERIC TOWER prends place dans un monde de magie. Les hordes de démon affluent lors des niveaux et le joueur devra les éliminer en plaçant des tours magiques. Ces tours peuvent fusionner si leurs attributs le permets et seront boostés par des objets acquis lors de chaque “run”.

Le joueur devra repousser des hordes dans différents niveaux à savoir de feu, de glace, et de terre, et s’adapter en fonction. Ces niveaux ainsi que les chemins empruntés par les monstres seront dans un ordre aléatoire à chaque nouvelle “run” et seront clôturés par une défense contre un boss.

Une fois ces différents niveaux terminés, arrivera un niveau qui lui ne changera avec le boss final, une fois celui-ci vaincu, le joueur obtiendra de nouveaux objets qu’il pourra par la suite obtenir lors de ses nouvelles “run”.

Les achats in-app seront principalement des loot-chests contenant des skins de tours ainsi que le déblocage de nouveaux objets.

UNIQUE SELLING POINTS

! Venez à bouts des hordes de démons grâce aux arcanes de la magie !

! Vainquez grâce aux différentes combinaisons magiques !

! Une panoplie d'objets des temps anciens pour vous aider dans votre tâche !

! Des tonnes d'objets et d'apparences à collectionner !

! Des donjons générés de façon aléatoire, vous ne jouerez jamais 2 fois au même jeu!

REFERENCES

Tower defense :

- Dragonica (mode de défense stratégique)
- Kingdom Rush Vengeance
- Jeux flash

Rogue like :

- The binding of Isaac
- Rogue Legacy

Combinaison de magie :

- Wizard of Legend
- Spellbreaker

HISTOIRE

Les portes des enfers se sont ouvertes et l'humanité perds du terrain et créer des bastions pour résister. Alors que plusieurs de ces bastions sont tombés, notre héros, le dernier invocateur se présente comme ultime rempart à l'humanité. Il empêche la progression des hordes de démons en invoquant des tours magiques. Il cherchera ensuite à éliminer la source du mal en affrontant le seigneur des enfers.

UNIVERS

Alors que la vie est paisible dans le monde fantasmagorique de Nakh. L'apocalypse approche...les portes des enfers sont ouvertes et les hordes démons s'en échappent en rasant toute civilisation sur son passage. L'humanité construisit des bastions afin de protéger les derniers survivants, mais le temps faisant office, peu de ces forteresses résistèrent aux assauts incessants des démons. C'est alors que le dernier invocateur, un personnage possédant des connaissances venant des temps anciens, se place en tant que dernier rempart afin de sauver l'humanité.

DIRECTION ARTISTIQUE

DIRECTION GRAPHIQUE

Nakh faisant office dans un univers fantasmagorique, nous voulons avoir quelque chose de lumineux, et de doux en ce qui concerne les décors/HUD avec des teintes de rose, orange et vert.

Dans le menu pour rappeler que nous sommes dans quelque chose de féérique, nous avons placé un arbre en fleur et un petit ruisseau qui se marient très bien avec des runes magiques.

Les niveaux seront quant-à eux en rapport avec leurs thèmes, le niveau de terre se déroulera dans le désert avec des cactus, une oasis etc… Le niveau de glace se déroulera sur un glacier, et le niveau de feu au pieds d'un volcan en éruption.

Les monstres seront teintés de brun, que ce soit clair ou sombre, avec une texture de peau qui dégoûte. Ils seront déformés et répugnants pour qu'on voit bien qu'ils viennent semer le chaos.

Les tours magiques seront colorés de l'élément qu'elles représentent et ornées de runes et de particules brillantes.

Les boss de niveaux seront visuellement proches des monstres "classiques".

Le boss de fin est le plus imposant de tous, il est toutefois classique de par son apparence.

Moodboard correspondant à l'ambiance que nous souhaitons donner au joueur.

DIRECTION SONORE

La musique occupe une place importante dans NAKH : ESOTERIC TOWER. Elle vient dynamiser le gameplay en y ajoutant une dimension épique donnant l'impression à chaque action d'avoir un impact fort.

Les sons sont avant tout utiliser pour communiquer des informations au joueur comme par exemple dès qu'un projectile atteint sa cible ou qu'un effet est activé.

Les sons sont également importants pour l'immersion, ajoutés à la musique, leur but est de nous faire plonger au beau milieu du champ de bataille.

INTENTION INITIAL

Les contraintes et thèmes

- *Mobile*
- *Tower Defense*
- *PEGI 7*
- *Micro-achat*

Pitch

Tower Defense dans lequel le joueur doit gérer des jauges : sucre, gras, vitamine, protéine, calcium.

Il peut désactiver les tourelles pour laisser passer ce dont son corps a besoin.

DA très coloré, avec des aliments personnifiés.

Quand il tue des monstres, il récupère des pièces et peut donc construire.

Ordre de documentations/tâches

- *Pitch*
- *Veille concurrentielle*
- *Speed concept*
- *Note d'intention*
- *Etude de marché*
- *Cahier des charges*
- *Elaboration de la charte graphique*
- *Planification des tâches*
- *System design*
- *Level design*
- *Prototypage*
- *Playtest/feedback*
- *Equilibrage*
- *Correctif*
- *Playtest*
- *GDD (à toute les étapes)*

Micro-achat in-app

- *Cosmétiques*
- *Jetons permettant d'avoir une aide pendant 1 niveau*
- *(Le joueur reçoit également un jeton toutes les 24h)*

« Tu veux être en bonne santé ? Tu veux bien manger ? Alors viens jouer à Food Mania »

GAMEPLAY

Le gameplay se base autour de 3 pivots principaux :

- Les combinaisons entre les tours donc leur placement ainsi que leur utilisation.
- Les éléments des tours et des monstres afin de venir à bout de ceux-ci rapidement.
- Les combats de boss et les mécaniques liées.
- Les objets « roguelike »
- L'architecture des niveaux

LE PLACEMENT ET L'UTILISATION DES TOURS

Les tours sont le seul et le plus efficace moyen de protection contre les monstres. Le joueur devra placer le tour le long des voies empruntées par les ennemis pour venir à bout de ceux-ci. Elles ne disposent pas toute d'une distance d'action infinie et n'inflige pas toute des dégâts (voir Equilibrage). L'objectif du joueur est d'empêché les monstres de passer et de les tuer, pour cela il pourra opter pour plusieurs stratégies comme les ralentir ou les étourdir à des endroits stratégiques pour ensuite s'en défaire avec une AOE (attaque de zone).

Certaines tours à savoir celles de feu, de glace et de foudre peuvent être combinées avec d'autres (voir Game Balancing / Equilibrage) à savoir de vent et de terre pour créer des effets AOE et combinant les dégâts ainsi que les effets des tours en question (comme un ralentissement).

Il existe également une tour de vortex (des ténèbres) qui prends au hasard des propriétés des autres tours, mais n'est seulement disponible qu'une fois le boss final vaincu pour la première fois.

Toutefois les tours coûtent chers et les monstres possèdent des résistances élevées contre certains éléments (voir ci-après), il est donc primordial de connaître les éléments des tours et comment les jouer.

LES DIFFERENTS TYPES D'ENNEMIS

Il existe 4 types d'ennemis, 3 respectivement résistants au feu, à la glace et à la foudre et un quatrième neutre. D'autres types seront ajoutés par la suite combinant plus de résistances et de faiblesses.

Chaque monstre possède donc des résistances mais aussi des faiblesses. Le joueur pourra comprendre que la fréquence d'apparition de certains types de monstres est plus élevée en fonction de la carte sur laquelle ils se trouvent.

Les monstres possèdent également une vitesse de déplacement, un nombre de point de vie, et un montant d'argent rapporté au joueur, en fonction de leur type.

Les monstres neutres ne sont ni résistants ni faibles aux éléments.

Ils sont également de plus en plus nombreux et résistants au fur et à mesure des vagues du niveau, peu importe le niveau.

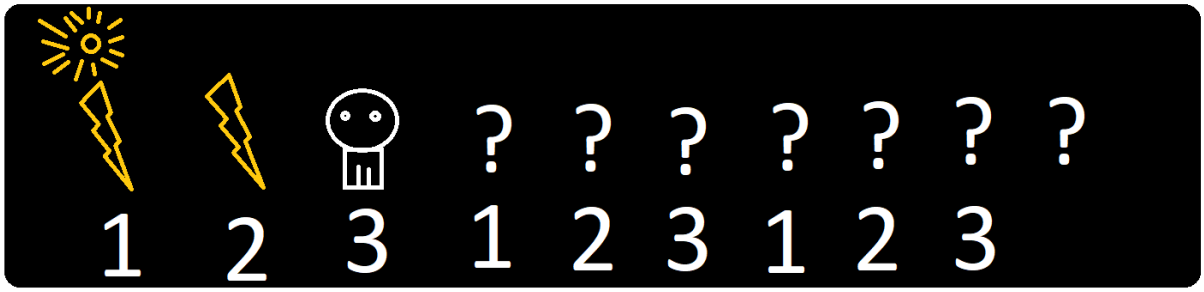


Schéma représentant le type de la carte sur laquelle se trouve le joueur et évoluant en fonction de la progression du joueur (? remplacer des éléments)

LES DIFFERENTS TYPES DE BOSS

Il existe 3 boss et un boss « final », les 3 boss sont des boss élémentaires se trouvant dans le dernier niveau de leur carte respective.

Les boss en plus de subir des dégâts des tours, pourront être « mâcher » par le joueur en appuyant dessus (frénétiquement).

Comme ils sont élémentaires, si le boss est de feu, sur la carte de feu, il ne subira aucun dégât venant des tours de feu.

Le boss final aura lui, des résistances aléatoires en fonction de la phase du combat. Il détruira un type de tour une fois sous les 75% de vie, une fois sous les 50% de vie, il détruira toutes les tours sur le champ de bataille. Le joueur devra donc manager ses ressources pour en venir à bout.

LES OBJETS

Les objets sont disponibles à la vente chez le marchand se trouvant sur chaque carte, il vend 4 objets par carte, 1 de ces objets étant toujours une potion de vie et le reste de son stock change à chaque nouvelle carte atteinte par le joueur.

Les objets qu'il vend sont tous différents et offrent des bonus ou des malus au joueur.

Il existe 2 grandes catégories d'objets : les actifs, et les passifs.

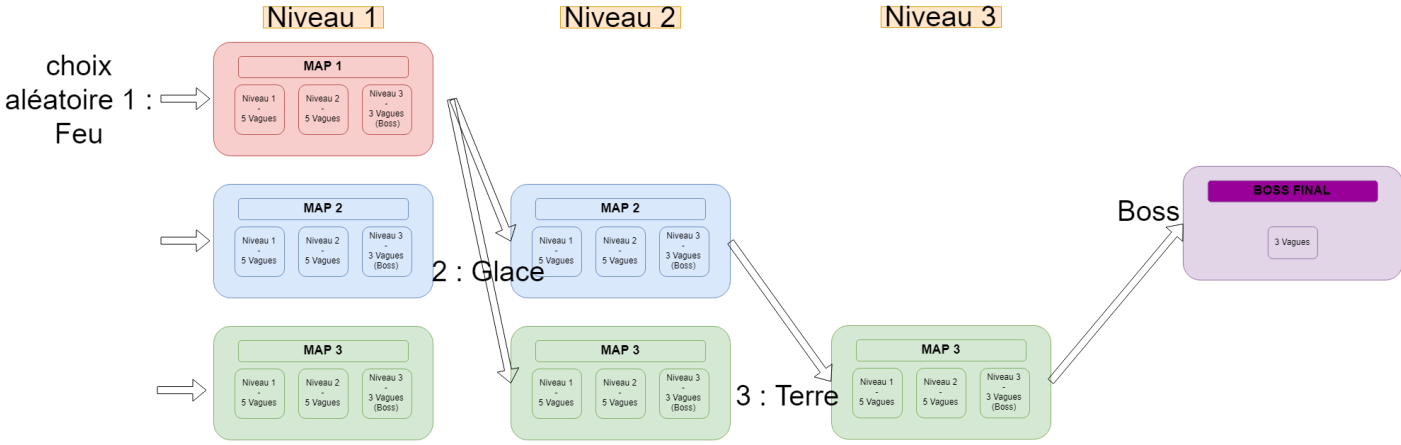
Les actifs sont des effets obtenus en cliquant sur un bouton les activant et ayant un temps de recharge en seconde ou en nombre de vague. Ils peuvent avoir une influence directe sur la partie comme la destruction de tous les monstres et de toutes les tours de la carte, ou simplement augmenter les gains d'or pendant quelques secondes, incitant le joueur à optimiser les ralentissements et les étourdissements sur les monstres afin de les regrouper et de tous les tuer d'un coup en ayant activer un tel bonus préalablement. Ce genre d'optimisation récompensera fortement le joueur dans sa progression. Il existera un système de succès et ce genre d'action en fera partie.

Les objets passifs quant à eux ont l'avantage et le désavantage d'être présent en permanence. Ils peuvent être des malus et des bonus, comme par exemple augmenter les dégâts de feu au détriment des dégâts de glace, forçant le joueur à concentrer son plan de jeu sur un archétype feu. Les passifs ne donnant que des malus ou des bonus sont rares mais ils existent et le joueur devra adapter son style de jeu en fonction de ceux-ci. Pour donner un exemple de malus, un objet passif augmente les dégâts des tours de glace mais augmente la vitesse de déplacement de tous les monstres, y compris ceux de glace, certes le joueur aura plus de facilité à tuer les monstres faibles ou peu résistants à la glace mais ceux de type glace seront une vraie plaie car ils résistent au ralentissement ainsi qu'aux dégâts de glace. Cet objet peut toutefois rester un choix viable pour le joueur qui l'achètera après avoir terminé la carte de glace (contenant le plus grand nombre de monstres glace).

L'ARCHITECTURE DES NIVEAUX

Il existe 3 types de niveaux dans NAKH : ESOTERIC TOWER, à savoir le niveau de feu, de glace et de foudre. Dans chaque niveau se trouve 3 cartes dont une de boss. Les cartes sont générées aléatoirement. Une fois les 3 niveaux terminés, le joueur arrive au niveau du boss final qui reste lui, inchangé.

Ici la map 1 représente le niveau de feu, la map 2 le niveau de glace, et la map 3 le niveau de foudre. Le niveau 1, 2 et 3 de chaque map représente la carte ainsi que le nombre de vague de chaque niveau. Une fois qu'un niveau d'un élément a été jouer, il ne peut plus apparaître, laissant place aux niveaux restants, cela apporte au joueur des stratégies d'optimisation supplémentaire.



ACTIONS DE GAMEPLAY

CONTROLES

Le seul contrôle que le joueur a à sa disposition est un « touch » (pression tactile), il sert à naviguer dans les menus, régler les paramètres, choisir ses skins, ouvrir des coffres (« lootbox »), lancer la partie.

C'est également de cette manière que le joueur place les tours de défense en jeu et achète des objets chez le marchand.

Lors des phases de boss, le joueur devra cliquer frénétiquement sur celui-ci pour lui faire perdre des points de vie qui seront trop nombreux pour être vaincu uniquement par les tours.

COMPETENCES ACTIVES

Les compétences actives sont achetées chez le marchand et peuvent être utilisé en cliquant sur un bouton situé au bord de l'écran. Elles possèdent toutes des temps de recharge en seconde ou en vague de monstres vaincus. Elles possèdent toutes des propriétés différentes, que ce soit une augmentation de l'attaque, des effets augmentant les gains d'argent du joueur ou encore une bombe nucléaire qui rase tout le terrain.

COMPETENCES PASSIVES

Les compétences passives sont achetées chez le marchand et sont de ce fait actives jusqu'à la fin de la partie. Elles peuvent être des malus, des bonus, ou les deux à la fois. La plupart de ces compétences permettront au joueur de se concentrer sur un archétype et se faciliter la tâche. Un joueur qui perfectionnera son « build » (l'ensemble des objets amassés au cours de la partie) sera capable d'accéder au newgame+ et donc au mode de jeu classé que nous souhaitons mettre en place par la suite. Il consistera à jouer jusqu'à perdre, en recommençant du début directement après avoir vaincu le boss final, tout en conservant ses objets et son montant d'or, la difficulté sera bien évidemment exponentielle à chaque newgame+. L'objectif sera de classer les joueurs en fonction du plus haut niveau de newgame+ qu'ils ont atteint.

INTERACTIONS

Le joueur peut interagir avec le marchand en cliquant sur celui-ci pour lui acheter des objets donnant des compétences passives ou actives mais également une potion de vie qui est disponible en permanence, remontant les points de vie du joueur.

Le joueur peut également interagir avec les boss et le boss final en cliquant sur ceux-ci pour leur infliger des points de dégâts.

Le joueur a également la possibilité de cliquer sur certaines tours pour les faire pivoter et gérer la zone dans laquelle ils infligeront des dégâts

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES

COMPORTEMENT DES ENNEMIS

Les ennemis se déplacent en fonction du « pathfinding » crée par le tracé au sol. Ils n'ont pas d'autres comportement particulier, seulement des attributs différents comme les points de vie ou la vitesse de déplacement.

SAUVEGARDE

Le joueur peut sauvegarder les skins de ces tours, ainsi il n'est pas obligé de revenir au menu de customisation à chaque fois qu'il lance le jeu. Elle est également présente pour la progression des niveaux de joueur ainsi que les nouveaux objets débloqués. Nous aimerions par la suite intégrer une sauvegarde automatique permettant de reprendre au niveau où nous nous sommes arrêtés. Cela semble essentiel au cas où le joueur doit arrêter le jeu pour une raison quelconque mais comme les parties sont plutôt rapides, ce n'est pas une fonctionnalité prioritaire.

INVENTAIRE

Le joueur pourra ouvrir son inventaire et ainsi voir les objets qu'il a récupérer durant la partie mais également voir les objets qu'il a débloqué grâce à des succès mais qu'il n'a pas récupérer en jeu.

RECOMPENSE ET SUCCES

Le joueur accédera au menu de récompenses et succès à partir de son inventaire. Il pourra voir les nouveaux skins qu'il a débloqué ainsi que les nouveaux objets. Les nouveaux objets débloqués ne sont pas directement obtenus par le joueur au cours des nouvelles parties mais il devra les acheter chez le marchand comme les autres objets.

Les succès seront explicitement expliqués au joueur pour que celui-ci sache ce qu'il doit faire. Toutefois certains de ces succès resteront cachés et seront découverts et expliquer une fois leur but atteint. Seuls les joueurs les plus persévérants et prenant des risques pourront découvrir ces succès secrets.

DEFAITE

Le joueur perds une fois qu'il n'a plus de points de vie. Il commence la partie avec 5 points de vie et en perds 1 à chaque fois qu'un monstre arrive au bout du tracé. Un boss qui arrive au bout du tracé fait instantanément perdre le joueur. Le joueur peut récupérer des points de vie en achetant une potion de vie chez le marchand. La potion de vie est disponible une fois par carte mais a un coût élevé, le joueur qui ne fera qu'acheter des potions de vie et ne reverra pas sa stratégie se retrouvera pénalisé et pourra difficilement arriver à bout du boss final.

GAMEFLOW

MENUS

Le menu principal regroupe les choses suivantes :

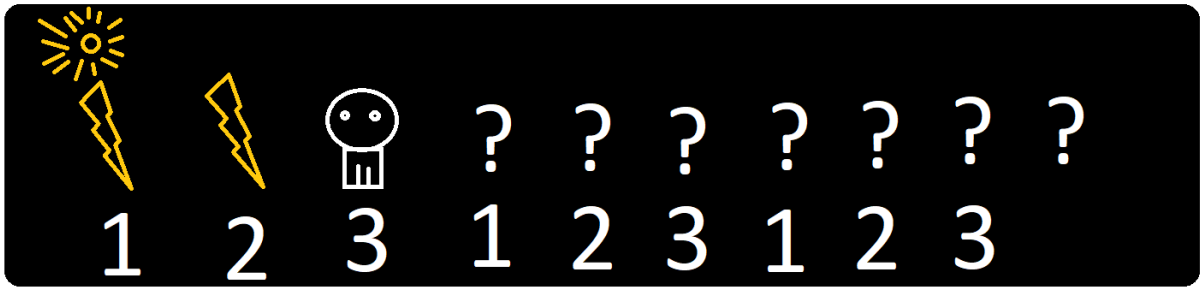
- Le bouton jouer qui permet au joueur d'entrer directement en jeu.
- Le bouton armurerie qui permet au joueur d'entrer dans le menu de customisation de ses tours dans lequel il peut choisir un skin ainsi qu'une coloration pour chacune de ses tours.
- Le bouton option qui permet de gérer le son du jeu, et permettra plus tard de gérer la langue du jeu ainsi que des modes daltoniens.
- Le bouton coffre qui permet d'ouvrir des coffres afin de débloquer de nouvelles apparences de tours, de nouvelles colorations, ainsi que de nouveaux objets que le joueur pourra acheter chez le marchand une fois en jeu.
- Il n'y a pas de bouton quitter pour la raison que le jeu étant sur mobile peut être fermé très facilement par l'utilisateur grâce à la gestion d'application des smartphones.
- Il y a également une barre de progression ainsi que le niveau de profil du joueur qui augmente en fonction du montant d'or que le joueur à conserver à la fin de sa partie. Chaque nouveau niveau de profil offre au joueur un coffre. Nous souhaitons par la suite améliorer l'intérêt du profil afin de créer quelque chose de totalement customisable à la bonne volonté du joueur, ainsi qu'un classement pour qu'aller voir son profil ai un réel intérêt pour le joueur cherchant de la compétition.
- Pour le moment, il n'y a pas de bouton pour la boutique mais cela devrait arriver sous peu et permettra au joueur d'acheter des coffres ou des apparences et des colorations de tours directement.

Le menu en jeu ne comprend que le bouton d'option qui permet de régler le volume, par la suite un bouton permettant de revenir au menu principal sera mis en place ainsi que les nouvelles fonctionnalités au menu d'option comme dit précédemment.

HUD&FEEDBACK

Dans le menu principal :

- Dès que le joueur clique sur le bouton « jouer », un temps de chargement se lance, montrant au joueur le niveau dans lequel il se trouve. Ce temps de chargement est également présent en jeu pour montrer l'avancer du joueur au fur et à mesure des niveaux, les points d'interrogation se changent en icone de flame si le niveau est celui de feu ou en flocon si le niveau est celui de givre, les têtes de morts quant à elles représentent les cartes de boss. (Ici il se trouve sur la carte 1 du niveau de foudre).



- Dès qu'il clique sur le bouton « armurerie », un mouvement de caméra l'amène dans la partie concernée, et de nouveaux boutons apparaissent laissant place à la customisation des tours.
- Dès qu'il clique sur le bouton option, une petite fenêtre au-dessus de celui-ci s'affiche permettant de modifier les options de sons, de langue et de mode daltonien.
- Dès qu'il clique sur le bouton coffre, un mouvement de caméra l'amène dans la partie concernée, et de nouveaux boutons apparaissent permettant au joueur d'ouvrir ses coffres.

En jeu :

- Un bouton permettant d'ouvrir le menu de placement des tours se trouve en bas à gauche de l'écran, facilement accessible pour tout le monde (avec le pouce). Une fois ouvert, des flèches s'affichent à l'intérieur de celui-ci, montrant qu'il a été ouvert.
- Une fois le menu de placement des tours ouvert, dès qu'une tour est sélectionnée, le bouton de celle-ci contient des flèches, montrant qu'elle a été sélectionner, elle est ensuite plaçable n'importe où sur la carte. A termes, nous souhaiterions faire une preview avec un drag'n drop mais le système actuel est plus adapté au format téléphone car il consomme moins de ressources dont nous sommes un peu en manque à cause des assets que nous sommes obligés de trouver sur internet et qui ne sont pas faites sur mesure pour le jeu.
- Le marchand se trouve à droit de l'écran, également un endroit simple à atteindre avec le pouce.
- Dès qu'un monstre subit des dégâts d'une des tours, ceux-ci sont affichés à l'écran.
- Lorsque l'on clique sur une tour, une fenêtre s'ouvre où le joueur peut décider de revendre celle-ci ou de fermer la fenêtre.
- La tour de terre ou tour de Gaia est la seule exception car lorsque l'on clique dessus, la fenêtre qui s'ouvre, nous permet de la revendre, ou de la pivoter, et évidemment de refermer cette fenêtre.
- Lorsque l'on utilise une compétence active donné par un objet, s'il faut cibler un endroit de la carte avec la compétence alors celle-ci, des flèches apparaitront à l'intérieur du bouton, comme pour le menu de placement des tours ou pour les tours. S'il n'a pas besoin de cibler un endroit de la carte, la compétence s'active directement lorsque l'on clique dessus. Une animation apparait lorsque le joueur utilise une compétence active.
- Lorsque le joueur subit des dégâts donc qu'un monstre est arrivé au bout du tracé ou que le boss final lui a lancé une pierre, un flash rouge apparaît au bord de l'écran et un son est joué.
- Lorsque le joueur boit une potion de vie, un son est joué et un flash vert apparaît au bord de l'écran.
- Une fois une vague terminée, un chrono de 30 secondes ainsi qu'un bouton apparaît à gauche de l'écran, permettant au joueur s'il le souhaite, de lancer directement la vague suivante.
- Dans le coin supérieur gauche de l'écran se trouve l'argent ainsi que le nombre de points de vie du joueur.

AIDES ET TUTORIELS

Les aides ainsi que les tutoriels ne se trouvent actuellement pas en jeu, toutefois de nombreuses manières de concevoir celles-ci existent.

Nous pensions placer un avatar de dragon, qui interviendrait avec le joueur lors des premières phases de jeu pour le guider et l'aider à comprendre toutes les mécaniques du jeu. Ces phases d'aides seraient sous forme de fenêtre au centre de l'écran.

GAMEFLOW DU TUTORIEL

Le tutoriel quant à lui, serait lancé la première fois que le joueur appuie sur le bouton jouer, il arrive sur une carte simple avec une ligne droite. On lui indique par des flèches et des petites bulles de texte « les ennemis arrivent par ici », « ça c'est un ennemi de feu », « pour le tuer plus rapidement tu dois utiliser de la glace », « clique ici pour ouvrir le menu de construction de tour », « voici la tour de glace », « ça y est, tu l'as sélectionné, maintenant place la tour le long du chemin », une fois le monstre vaincu, on explique au joueur le système de combinaison entre 2 tours avec une tour de vent en plus de la tour de glace qu'il aura placé, puis 3 monstres apparaissent et se font tuer par les 2 tours. On explique ensuite au joueur qu'il peut cliquer sur le marchand pour acheter des objets avec des bonus qui durent tout le long de la partie. Ensuite on lui montre une roue des éléments, avec les faiblesses et résistances des monstres. On lui envoie 2 dernières vagues de monstre, puis on le fait entrer directement dans le niveau 1 à la carte 1.

DOCUMENTATION TECHNIQUE

GAME BALANCING

ELEMENTS ET COMBINAISON

ELEMENTS DES TOURS

FEU (voir description schéma des tours + balancing + overview des tours)

EAU

TERRE

FOUDRE

TÉNÈBRES

VENT

ELEMENTS DES MONSTRES

NORMAL

FEU - map de feu

EAU - map de glace

FOUDRE - map désert

Eléments primordiaux :

Feu(tour) +50% contre Foudre(monstre), -50% contre Eau, -25% contre Feu

Eau(tour) +50% contre Feu(monstre), -50% contre Foudre, -25% contre Eau

Foudre(tour) +50% contre Eau(monstre), -50% contre Feu, -25% contre Foudre

Eléments de combinaison :

Terre(tour) +10% contre Feu(monstre), -10% contre Eau

Vent(tour) +10% contre Foudre(monstre), -10% contre Feu

Ténèbres(tour) +10% contre Eau(monstre), -10% contre Foudre

EQUILIBRAGE

Voir ESOTERIC TOWER - TOWER DATA(5) dans le dossier Equilibrage.

ARGENT DE DEPART D'UN NIVEAU : 150

ESOTERIC TOWER

TOUR DE FOUDRE

DEGATS	VITESSE D'ATQ	# DE CIBLES	ISTANCE D'ACTIO	REDUCTION DE DEGATS	AUGMENTATION DE DEGATS	PRIX	PRIX DE REVENTE
Dégâts infligés/attaque	Nombre d'attaques (en seconde)	Nombre de cibles/attaque	Zone de possibilité d'attaque (Range)	Monstre résistant à ce type de tour	Monstre faible à ce type de tour	Coût pour placer la tour	Prix auquel le joueur peut revendre la tour
1	1	1	Infini	FEU -50% FOUDRE -25%	EAU +50%	100	30

Description : Tour causant des dégâts moyens, infligeant un étourdissement de 0,25 sec.

TOUR DE FEU

DEGATS	VITESSE D'ATQ	# DE CIBLES	ISTANCE D'ACTIO	REDUCTION DE DEGATS	AUGMENTATION DE DEGATS	PRIX	PRIX DE REVENTE
Dégâts infligés/attaque	Nombre d'attaques (en seconde)	Nombre de cibles/attaque	Zone de possibilité d'attaque (Range)	Monstre résistant à ce type de tour	Monstre faible à ce type de tour	Coût pour placer la tour	Prix auquel le joueur peut revendre la tour
2	1	2	infini	EAU -50% FEU -25%	FOUDRE +50%	100	30

Description : Tour causant de gros dégâts aux ennemis.

TOUR DE GEL

DEGATS	VITESSE D'ATQ	# DE CIBLES	ISTANCE D'ACTIO	REDUCTION DE DEGATS	AUGMENTATION DE DEGATS	PRIX	PRIX DE REVENTE
Dégâts infligés/attaque	Nombre d'attaques (en seconde)	Nombre de cibles/attaque	Zone de possibilité d'attaque (Range)	Monstre résistant à ce type de tour	Monstre faible à ce type de tour	Coût pour placer la tour	Prix auquel le joueur peut revendre la tour
1	1,5	1	infini	FOUDRE -50% EAU -25%	FEU +50%	100	30

Description : Tour causant peu de dégâts dû à sa faible vitesse d'attaque mais ralentissant les ennemis de 30% pendant 1sec.

TOUR DE LA TEMPÊTE

DEGATS	VITESSE D'ATQ	# DE CIBLES	ISTANCE D'ACTIO	REDUCTION DE DEGATS	AUGMENTATION DE DEGATS	PRIX	PRIX DE REVENTE
Dégâts infligés/attaque	Nombre d'attaques (en seconde)	Nombre de cibles/attaque	Zone de possibilité d'attaque (Range)	Monstre résistant à ce type de tour	Monstre faible à ce type de tour	Coût pour placer la tour	Prix auquel le joueur peut revendre la tour
0,5	1	zone (2500)	zone (2500)	FEU -10%	FOUDRE +10%	100	30

Description : Tour causant des dégâts en zone, et a la possibilité de fusionner avec des tours primordiales.

TOUR DE GAIA

DEGATS	VITESSE D'ATQ	# DE CIBLES	ISTANCE D'ACTIO	REDUCTION DE DEGATS	AUGMENTATION DE DEGATS	PRIX	PRIX DE REVENTE
Dégâts infligés/attaque	Nombre d'attaques (en seconde)	Nombre de cibles/attaque	Zone de possibilité d'attaque (Range)	Monstre résistant à ce type de tour	Monstre faible à ce type de tour	Coût pour placer la tour	Prix auquel le joueur peut revendre la tour

Description : Tour infligeant peu de dégâts et ralentissant les ennemis de 30% en zone.

NIVEAU : 150

MOB DE FOUDRE

VIE	VITESSE	RESISTANCES	FAIBLESSES	FREQUENCE D'APPARITION	PRIX
Nombre de point de vie d'un monstre	Vitesse à laquelle se déplace un monstre	Elements auxquels le monstre est résistant	Elements auxquels les monstres sont faibles	Chance d'appariton en fonction du type de niveau	Argent rapporté au joueur par monstre de ce type tué
3	900	EAU -50% / FOUDRE -25%	FEU +50%	Map de foudre : 40%	8
				Map de glace : 20%	
				Map de feu : 10%	
				Boss final : 25%	

MOB DE FEU

VIE	VITESSE	RESISTANCES	FAIBLESSES	FREQUENCE D'APPARITION	PRIX
Nombre de point de vie d'un monstre	Vitesse à laquelle se déplace un monstre	Elements auxquels le monstre est résistant	Elements auxquels les monstres sont	Chance d'appariton en fonction du type	Argent rapporté au joueur par monstre
7	350	FOUDRE -50% / FEU -25%	EAU +50%	Map de feu : 40%	12
				Map de foudre : 20%	
				Map de glace : 10%	
				Boss final : 25%	

MOB DE GEL

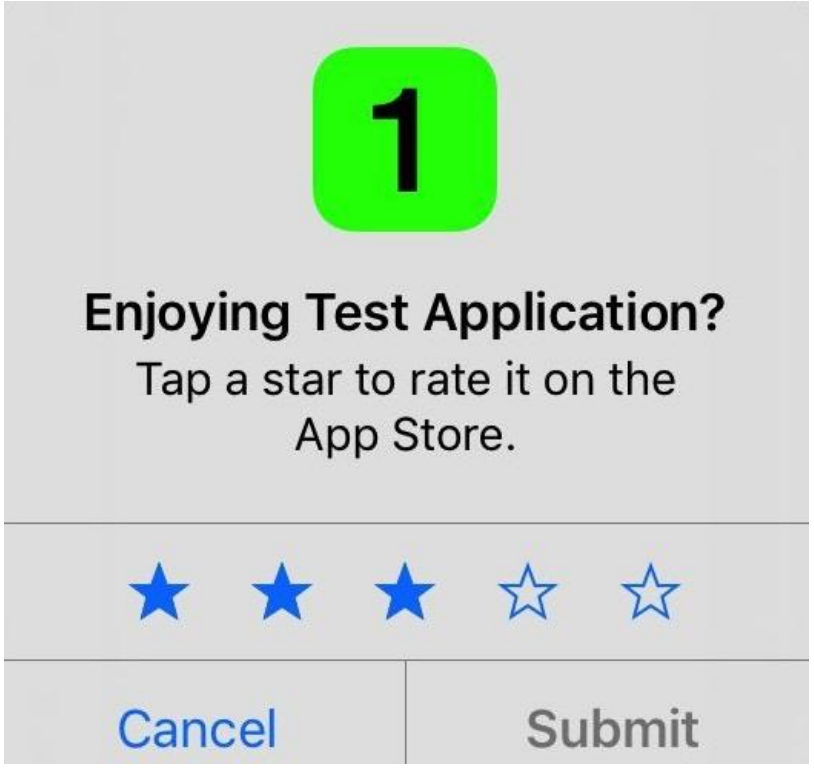
VIE	VITESSE	RESISTANCES	FAIBLESSES	FREQUENCE D'APPARITION	PRIX
Nombre de point de vie d'un monstre	Vitesse à laquelle se déplace un monstre	Elements auxquels le monstre est résistant	Elements auxquels les monstres sont	Chance d'appariton en fonction du type	Argent rapporté au joueur par monstre
4	500	FEU -50% / EAU-25%	FOUDRE +50%	Map de gel : 40%	10
				Map de Feu : 20%	
				Map de foudre : 10%	
				Boss final : 25%	

TOWER'S BALANCING | ENNEMI'S BALANCING | BOSS'S BALANCING

MARKETING/COMMUNICATION

RATING APP

Après 30 minutes de jeu ou après avoir vaincu pour la première fois le boss final, un pop-up apparaîtra sur l'écran du joueur, lui demandant s'il souhaite noter l'application.



Il aura 3 choix :

- Noter l'application
- Me demander plus tard
- Non

S'il choisi la première option, l'application google play s'ouvre sur le téléphone et celui-ci peut noter l'application.

S'il choisi la deuxième option, un pop-up réapparaîtra la prochaine fois qu'il perd une partie ou dès qu'il viendra au bout du boss final.

S'il choisi la troisième option, un pop-up réapparaîtra au bout d'une heure de jeu supplémentaire ou s'il vient à bout du boss final.

BUSINESS PLAN

Voir le dossier BusinessPlan

ORGANISATION

Voir le dossier Organisation

LEVEL MAP

Voir le dossier LevelMap

Ce dossier contient les xml de chaque carte présente dans le jeu.

ANNEXES

STOCK D'IDEES

Fichier Édition Afficher Insertion Format Données Outils Modules complémentaires Aide Toutes les modifications ont été enregistrées

	Date de l'idée	Description	Gardé ou non	
27 mars 2019		Faire un spawn d'objet sur une tour si elle kill et cliqué pour la rammaser (or du jeu)		Gardé
1 avril 2019		Faire un club de strip tease		Pas mal, à voir plus tard
1 avril 2019		système de loot box. a chq fin de partie donne 1 caisse en fonction de sn avancer		Non
1 avril 2019		gameplay émergent, combinaison d'éléments		
12/04/2019		pouvoir mettre des tours partout, avec une preview	sans preview	
29/04/2019		pouvoir héroique type HS, mais niveau item pas beaucoup d'options, mais des		
29/04/2019		new game + avec moins de marchands et + dur		
17/05/2019		indiquer au joueur le contenu de la vague avec le type des ennemis grâce à une couleur et au fur et à mesure remplacer la couleur par des points dintérogation forçant le joueur à être réactif		
27/05/2019		Mettre un timer entre les vagues		
27/05/2019		modélisation modulaire - système de customisation plus poussé, séparer une tour en 3 parties		