

1) Descriptif du jeu








Il s'agit d'un jeu de tower défense inspiré de l'univers Pokémon. Les pokémons sont créatures fantastiques possédant un ou plusieurs types, tels que feu, eau, plante, ce sont ces types qui vont déterminer leurs forces et leurs faiblesses lors des combats. De plus, les pokémons peuvent évoluer passant ainsi à des stades plus puissants en changeant leurs formes.


Comme dans un tower défense classique, le but du jeu est de défendre une base contre des vagues successives de pokémons ennemis en plaçant *stratégiquement* des pokémons défensifs sur la carte.

Cependant, à la différence d'un tower défense classique, *certaines mécaniques* de l'univers Pokémon y ont été ajoutées, vous pourrez donc :













- Tirer parti de **l'affinité des types** des pokémons grâce aux 3 types élémentaires disponibles (Eau, feu, plante) . Ainsi, par exemple, vos pokémons de type eau feront plus de dégâts aux ennemis de type feu.
- Faire **évoluer** vos pokémons en les faisant augmenter de niveau, ils changeront d'apparence et seront plus puissants; chacun des 6 pokémons disponibles pourront évoluer
- Certaines de vos créatures en cliquant dessus pourront lancer des **attaques** tirées du jeu. Par exemple, Magnéton pour immobiliser en lançant son attaque cage-éclair. Ces attaques sont appelées *capacités actives*

Coup d'œil rapide sur les ennemis du jeu

	Camérup	Un pokémon de type feu plutôt résistant et lent, placez des pokémons eau pour y venir à bout!
	Fantominus	Un pokémon de type neutre
	Ludicolo	Un pokémon de type eau, il a la particularité d'appeler un nénupiot quand il disparaît. Pour y venir à bout, placez vos pokémons plante!
	Nénupiot	Un pokémon de type plante qui apparaît lorsque Ludicolo l'appelle. Pour y venir à bout, placez vos pokémons feu!
	Roucool	Un pokémon neutre qui a la particularité de ne pas suivre le chemin en survolant le terrain
	Tiplouf	Un pokémon de type eau furtif
	Togépi	Un pokémon de type neutre

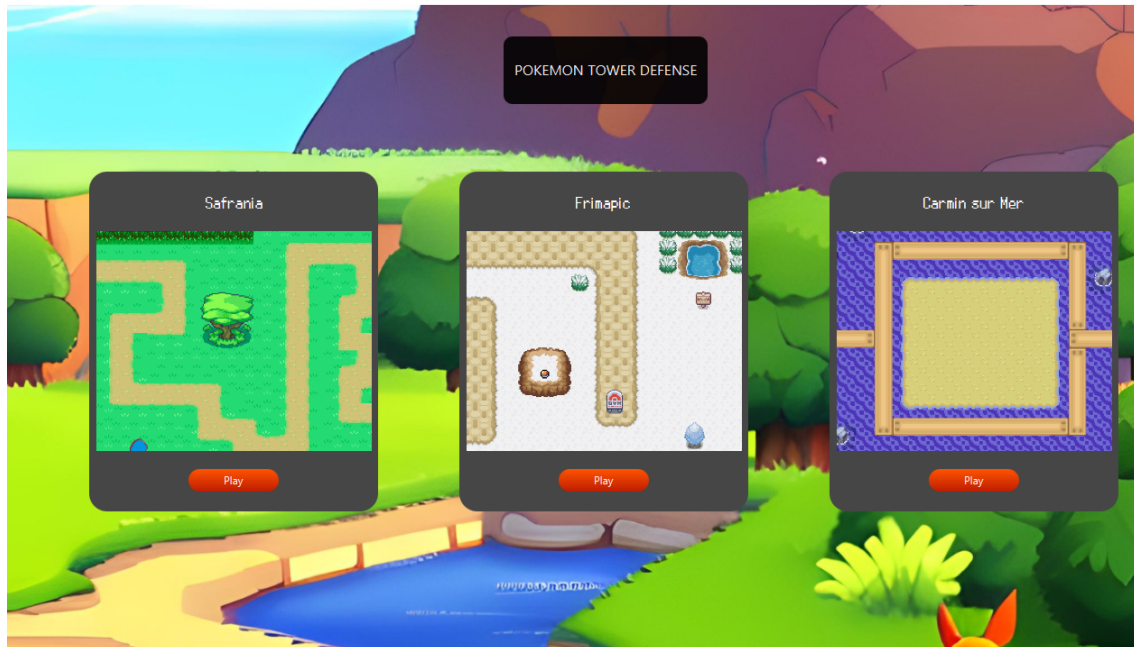
	Rayquaza	Le boss final du jeu de type neutre. Il a énormément de points de vie.
---	----------	--

Coup d'œil rapide sur les pokémons défensif du jeu

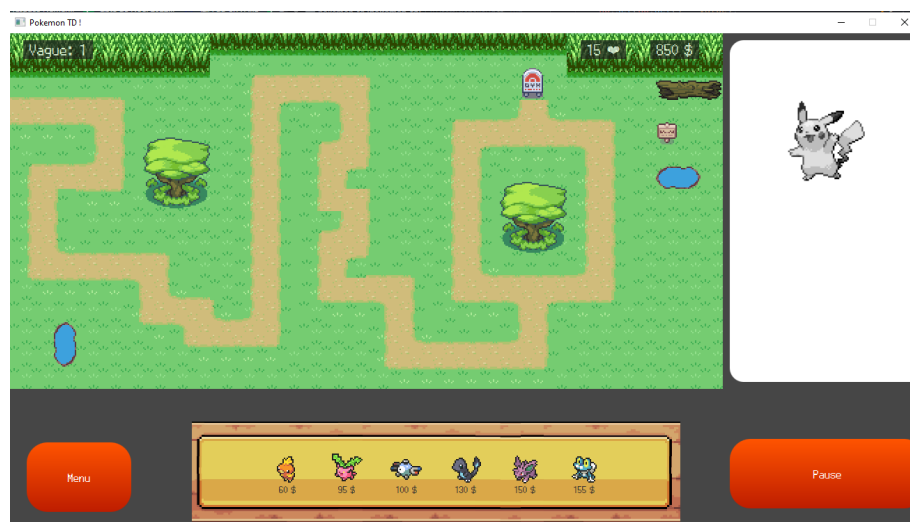
	Poussifeu	Un pokémon de type feu infligeant des dégâts à distance
	Galifeu	L'évolution de Poussifeu. Il est de type feu et est plus puissant.
	Granivol	Un pokémon de type plante infligeant des dégâts à distance
	Floravol	L'évolution de Granivol. Il est de type plante et est plus puissant.
	Magnéti	Un pokémon qui n'inflige pas de dégâts mais ralentit les ennemis.
	Magnéton	L'évolution de Magnéti. En évoluant, il acquiert une capacité active qui lui donne la possibilité d'immobiliser les ennemis pendant un moment.
	Grenousse	Un pokémon de type eau infligeant des dégâts à distance
	Croâporal	L'évolution de Grenousse. Il est de type eau et est plus puissant.
	Nidoran	Un pokémon qui a la particularité d'empoisonner les ennemis. Ainsi, les ennemis empoisonnés perdront des PVs tout au long
	Nidorino	L'évolution de Nidoran. En évoluant, il acquiert une capacité active qui lui donne la possibilité de ralentir tous les ennemis qu'il a empoisonné
	Salamèche	Un pokémon de type feu infligeant des dégâts à distance.
	Reptincel	L'évolution de Salamèche. En évoluant, il acquiert une capacité active qui lui donne la possibilité de lancer une explosion aux alentours.

2) Présentation du jeu et prise en main

Dès le début du jeu, on est accueilli par la page d'accueil qui se compose de trois fenêtres, chacune symbolisant l'un des trois niveaux disponibles. Chacun des niveaux représente une région du monde Pokémon, triée de droite à gauche, du plus facile à gauche au plus difficile. Un bouton play permet de lancer la partie.



Lorsque le premier bouton play est cliqué, on accède à la carte du premier niveau. On peut y voir le chemin, la borne au bout du chemin représente l'arrivée. En haut du panneau, dans le coin gauche, se trouve le compteur de vagues, tandis que sur la droite se trouve le compteur de vies, initialement réglé à 15 et qui diminue de 1 à chaque fois qu'un ennemi atteint la borne, ainsi qu'un compteur d'argent, qui diminue lors de l'achat de tours et augmente lorsque des ennemis sont éliminés



On peut également voir le menu commun à tous les niveaux; il est composé de :

- Un panneau vertical à droite. Il apparaît si on clique sur une tour de la carte. On peut y voir le nom de cette tour, son niveau le total de ses dégâts infligés ainsi qu'un bouton pour la vendre et un autre pour l'améliorer



- Un panneau latéral en bas. Ce panneau présente toutes les tours ainsi que leur prix, un bouton pour mettre le jeu en pause et un bouton menu pour retourner à l'accueil.



3) Mécanique des actions utilisateurs

3.1 - Achats des tours

Les menu affiche des images grisées si la tour n'est pas achetable au vu de l'argent qu'a le joueur:



Pour choisir une tour, il faut cliquer dessus, alors la tour suivra le curseur. Pour changer de sélection il suffit de cliquer sur une autre tour. Pour annuler la sélection, il suffit de recliquer sur la tour.



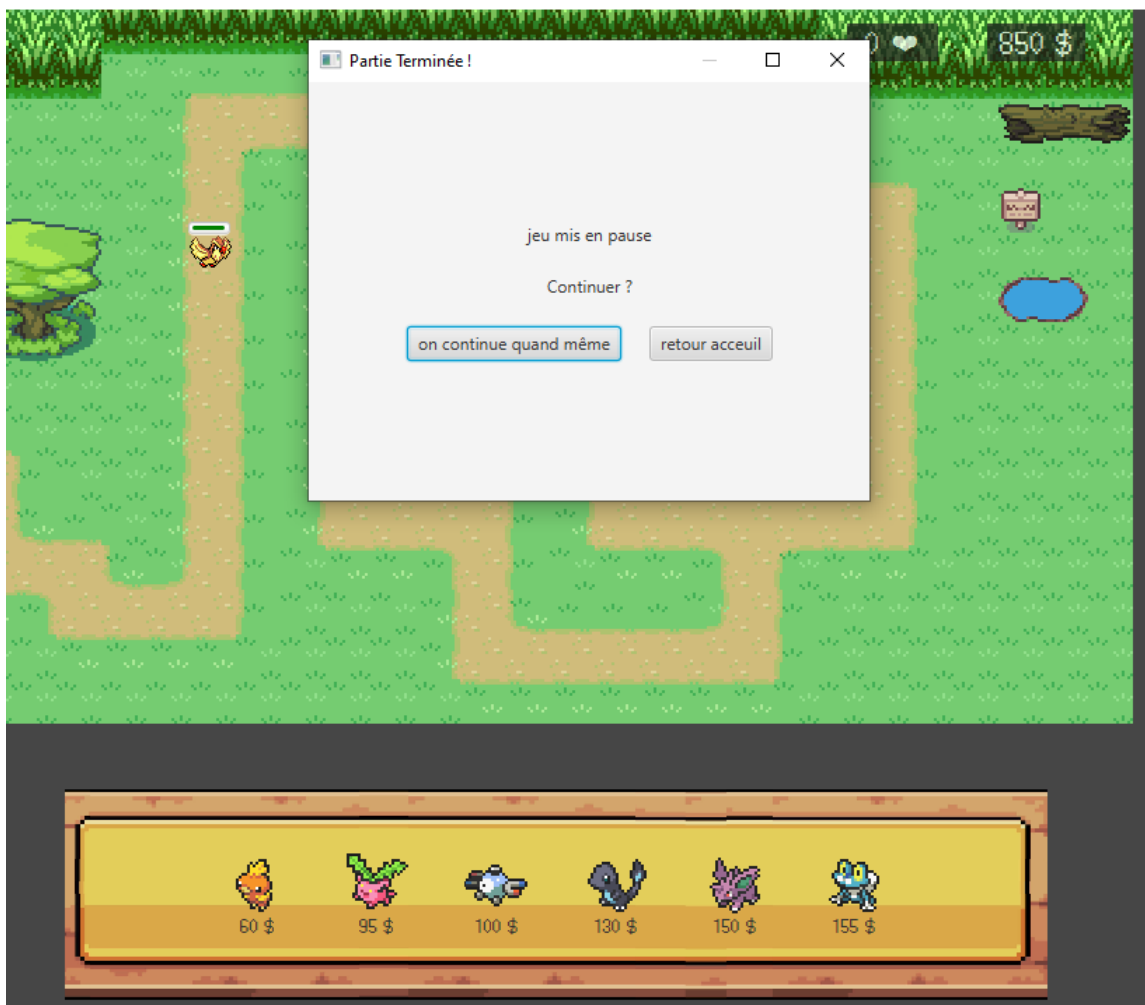
Si l'image est grisée, cela signifie que vous ne pouvez pas poser de tour à cet endroit (Présence d'une autre tour, endroit où il y a un chemin ou bien un décor). Veuillez noter que l'image suit la souris de manière "sacadée" sur la carte, ainsi il se placera exactement à l'endroit cliqué!

3.2 - Mise en pause et retour accueil

Au clic sur le bouton pause, les ennemis s'immobilisent arrêtent d'apparaître et les tours n'attaquent plus, le joueur peut toujours acheter vendre et améliorer ses tours, et le bouton "pause" devient un bouton "continuer"



Au clic sur le bouton Menu, le jeu se met en pause et une fenêtre s'affiche et demande au joueur de confirmer le retour au menu, le bouton retour accueil annule la partie et retourne à l'accueil, le bouton "on continue" relance le jeu



3.3 - Portée, amélioration et ventes des tours

Si une tour posée se fait cliquer dessus, elle prend la place sur sur le menu vertical, et sa portée s'affiche sous la forme d'un disque. On peut alors vendre ou améliorer cette tour.



Améliorer le pokémon augmente sa portée et ses dégâts et peut le faire évoluer :



3.4 - Capacité active

Certains pokémons, en évoluant au niveau 3 après 2 améliorations, acquièrent une capacité active. Pour lancer cette capacité active il faut faire un clic droit sur cette tour. Par exemple, magnéton immobilise tous les ennemis à sa portée. Chaque capacité active a un cooldown, on peut voir un contour bleu sur les tours qui sont prêtes à activer leur capacité active.



4) Caractéristiques détaillées des tours

Nom	Dégâts/ sec	Portée	Capacité passive	Capacité active (Uniquement évolution du dit pokémon)	Prix d'acquisition	Type
Poussifeu	30	100 px	Attaque ennemi entrant dans sa zone	-	60	feu
Granivol	50	160 px	Attaque ennemi entrant dans sa zone	-	95	plante
Magnéti	0	Courte	Champ électrique	Cage éclair	100	neutre
Grenousse	46	160 px	Attaque ennemi entrant dans sa zone	-	155	eau
Nidoran	3	115 px	Tir empoisonné	Vénin incapacitant	150	neutre
Salamèche	75	98 px	Crachat de feu	Déflagration	130	feu

Les capacités passives ne requièrent pas d'action de la part de l'utilisateur; elles s'activent de manière automatique en continu. Comme expliqué dans la partie précédente, une capacité requiert un clic droit sur la tour.

Description des capacité passives:

- (**Champ électrique**) Ralentissement : Effet passif de zone. Tout pokémon ennemi entrant dans la zone voit sa vitesse diminuée. Cet effet disparaît lorsque le pokémon ennemi quitte la zone
- (**Tir empoisonné**) Empoisonne les ennemis à portée. Les ennemi empoisonnés subissent des dégâts sur la durée et sont identifiables par un teint violet :



- (**Crachat de feu**) Tire un projectile qui explose et cause des dégâts de zone.

Description des capacités actives:

- (**Cage-Éclair**) Paralysie temporaire. Effet actif avec une portée donnée. Cible tous les pokémons ennemis dans la zone, ceux-ci ne bougent pas pendant une certaine durée.
- (**venin incapacitant**) Ralentit de manière permanente tous les pokémons affectés par son tir empoisonné.
- (**Déflagration**) Inflige des dégâts élevés aux ennemis autour de lui. Provoque l'animation de l'explosion



5) Caractéristiques détaillées des tours

Nom	Vitesse	PV	Capacité	Type
Togepi	3 px/frame	125	-	Neutre
tiplouf	4 px/frame	150	-	Eau
Camérupt	1 px/frame	850	-	Feu
Fantominus	3 px/frame	300	-	Neutre
Ludicolo	2 px/frame	250	Cheval de Troie	Plante
Nénupiot	3 px/frame	100	soldat de Troie	Eau

Nom	Vitesse	PV	Capacité	Type
Roucool	2 px/frame	155	Vol	Neutre
Rayquaza (Boss)	px/frame	8000	Boss de Fin	Neutre

Capacité:

- (Cheval de Troie) Quand l'ennemi est vaincu, appelle à l'aide un de ses amis et fait apparaître un Nénupiot.
- (Soldat de Troie) Apparaît quand un Ludicolo se fait éliminer.
- (Vol) Ne suit pas le chemin, apparaît aléatoirement à gauche du terrain et vole vers la Borne.
- (Boss de Fin) Apparaît seul durant la dernière Vague.

L'apparition des ennemis est programmée selon des vagues d'ennemis, c'est-à-dire qu'ils attaquent dans un ordre prédéfini, chaque vague fera apparaître dans un certain ordre et selon un schéma prédéfini un ou plusieurs types d'ennemis.

6) Affinité des types

Les dégâts s'appliquent selon un système de pierre-feuille-ciseaux, c'est-à-dire que les pokémons type feu infligent plus dégâts à ceux de type plante qui eux mêmes infligent plus de dégâts aux types eau qui eux mêmes infligent plus de dégâts au type feu. Et inversement pour la réduction de dégâts.

