

## GDD Game Jam

### Paramètres généraux

2 joueurs en tour par tour

Nombre de tours maximum :

### Conditions de victoire

Le joueur peut gagner de 2 manières différentes :

- il prend possession du point de spawn du joueur adverse
- il occupe le plus de terrain lorsque le nombre de tours maximal est atteint

### Plateau

Le plateau est composé d'hexagones.

Taille du plateau :

Les cases peuvent être de différents types :

- cases vides
- cases lacs
- cases champs (1 type de champ par type de plante)
- 2 spawners (racine originelle)

### Mécaniques de jeu

#### Ressources

##### Graines

Il existe plusieurs types de graines (1 type par plante). Les graines sont récoltés

- graines : plusieurs types, permettent de semer
- nutriments : nécessaire pour semer, permet de faire grossir les racines d'une plante

##### Plantes

Une plante qui augmente de niveau va up sa vie ou ses dégâts en fonction du niveau passé.

Une plante endommagée ne peut plus faire d'action.

##### Tournesol

Le tournesol ne nécessite pas de graine pour la semer, mais il utilise une ressource d'eau.

- pas d'attaque
- PV : 10-20-20-35-35
- Connexions : 2-3-4-5-6
- Production : 1-1-2-2-3
- fournit 1 ressource d'eau, si autour d'un lac il en produit 1 de plus

- Zone Racines : 2

#### Carnivore

- attaque au corps-à-corps
- PV : 25-50-50-70-70
- Connexions : 2-3-4-5-6
- Degats : 20-20-40-40-60
- utilise des ressources
- Zone Racines : 3

#### Lierre

- attaque un ennemi à distance
- PV : 10-20-20-35-35
- Connexions : 2-3-4-5-6
- Degats : 10-10-20-20-30
- utilise des ressources
- Zone racine : 4
- distance d'attaque : 4

#### Cactus

- attaque plusieurs ennemis à distance
- PV : 15-25-25-40-40
- Zone Racines : 2
- distance d'attaque : 4
- Connexions : 2-3-4-5-6
- Degats : 5-5-10-10-15
- utilise des ressources

### Actions du joueur

3 actions par tour max et dans la limite des ressources

#### Semer

Le joueur peut semer une graine.

Pour cela, il doit posséder une graine de la plante de son choix, et de l'eau.

Lorsque le joueur sème une graine, elle met 1 tour pour devenir mature.

Une plante ne peut être semée que s'il existe une autre plante dans sa zone racine.

Lorsqu'une plante est semée, les cases dans son rayon de racines sont changées en cases racines.

#### Attaquer

Le joueur sélectionne une plante pour utiliser son attaque.

Cette dernière s'effectue dans un rayon donné, et sa puissance dépend du type et du niveau de la plante.

### Arroser

Arroser une plante permet de la faire évoluer.

Cela demande  $2^{(\text{niveau actuel})}$  eau

Une évolution augmente les paramètres d'une plante : son nombre de PV puis ses dégâts/récupération de ressources en alternance.

## Démarrage

Le joueur commence au niveau de son spawn. Il possède 2 eaux.

## Tour de jeu

Le joueur récupère des nutriments en fonction de ses tournesols matures en jeu, et des graines en fonction du nombre de plantes ayant des racines en contact avec des champs.

Il dispose de 3 actions maximum, dans la limite de ses ressources disponibles.

Il peut, au choix :

- semer
- attaquer
- faire évoluer

Chaque plante ne peut subir qu'une action par tour.

Une plante endommagée que l'on fait évoluer conserve ses dégâts subis.

## Designs

### Types de cases

#### Case vide

Il s'agit des cases simples du plateau, sur lesquelles le joueur pourra positionner les plantes.

#### Case lac

Il s'agit des cases permettant aux plantes de récupérer des nutriments. Un visuel proche de l'eau.

#### Case champ

Il s'agit des cases sur lesquelles le joueur va récupérer des graines. Un visuel terreux.

#### Case Spawner

Il s'agit des 2 cases de démarrage des joueurs, les racines originelles.

## Types de plantes

Tournesol

Plante carnivore

Lierre

Cactus

## UI

### Ressources

Il faudrait une petite icône pour les ressources eau et graines. Des graines différentes pour les différentes plantes seraient top.

## UI

### Menu de démarrage

### Affichage en jeu

- Barre supérieure :
  - Gauche : Jetons ressources (eau et graine). Lorsqu'on passe la souris sur le bouton graine, un menu déroulant s'affiche avec les 3 types de graines
  - Milieu : affichage du nombre de tours joués sur total et nom du joueur en tour
  - Droite : bouton paramètres
- Barre inférieure :
  - Gauche : 3 boutons des actions possibles et nombre d'actions restantes
  - Droite : bouton fin de tour