

A close-up, low-angle shot of Iron Man's helmet and chest. The helmet is gold and red, with glowing blue eyes. The chest features a glowing arc reactor. The background is a bright, hazy sky with some orange and yellow light effects, suggesting a battle scene.

Super Tower Tiny Heroes  
Game Design Document

## Table des matières

Présentation.....	3
But du jeu.....	3
Expérience de jeu .....	3
Thème.....	4
Influences Graphiques .....	4
Influences Gameplay .....	5
Gameplay Principal.....	6
Progression.....	7
Contrôles.....	9
Interface .....	10
Flow de menu .....	12
LDO.....	13

## Présentation

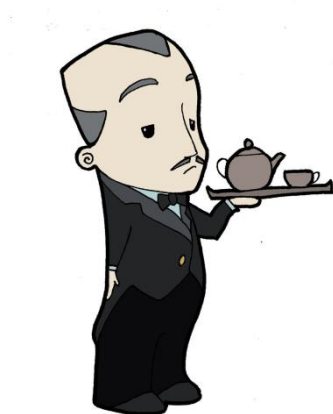
Nom	Game Design	Programmation	Artiste
Mathieu	Oui	Oui	Non
Camille	Oui	Au mieux	Oui
Vincent	Oui	Oui	Non
Zacharie	Oui	Au mieux	Oui
Margaux	Oui	Au mieux	Oui

## But du jeu

Le joueur incarne le concierge d'une base de Super-Héros. Son rôle est de s'occuper de l'agencement de la tour et de la vie quotidienne des Super-Héros afin de gérer une ligue prospère et réputée de Super-Héros.

L'agencement de la tour comprend le placement des salles, la gestion des appareils de sécurité et les améliorations des meubles des chambres des Super-Héros.

La gestion de la vie quotidienne des Super-Héros comprend la gestion des missions et les améliorations de Super-Héros.



## Expérience de jeu

Ce jeu donne beaucoup de responsabilités au joueur qui devra faire face à de nombreux imprévus. Le jeu challenge principalement l'habileté mentale du joueur principalement dans les aspects de gestion dans la construction de la tour, de stratégie dans le placement des défenses et de tactique en faisant des choix pertinents lors des vagues d'attaques.

Snorkies

## Thème

Le thème "Super-Héros Cute". Nous intégrerons le thème dans les graphismes en nous inspirant de visuels mignons avec des personnages à la façon "chibi" pour donner une touche enfantine.

## Influences Graphiques



## Influences Gameplay

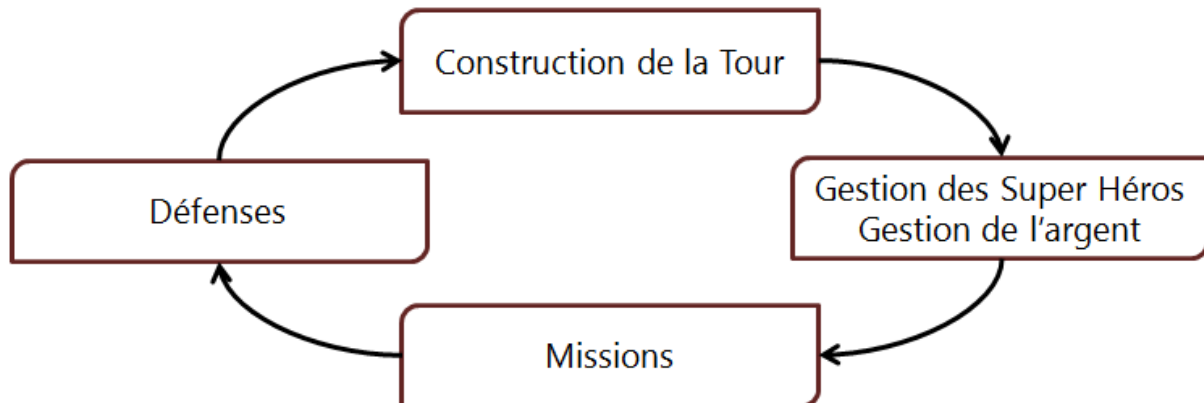


Tiny Tower est notre source d'inspiration principale. Nous reprenons la plupart de ses principes de construction et son interface.



Balloon Balloon Tower Defense 5 est notre seconde source d'inspiration. Nous nous inspirons de ses mécaniques de Tower Defense, mais également de ses graphismes très «cartoons».

## Gameplay Principal



**Construction de la Tour** : Le joueur dispose d'une tour qu'il doit développer en plaçant des pièces en les drag&droppant depuis le menu "Pièces" jusqu'à l'emplacement libre qu'il a choisi. À chaque chambre construite, le joueur doit ensuite y attribuer un Super-Héros. En cliquant sur les emplacements de meubles de la chambre d'un Super-Héro, le joueur peut acheter des meubles améliorant les statistiques de son Super-Héros. Lorsque le joueur clique sur un meuble déjà acheté, il a la possibilité de l'améliorer contre une certaine somme d'argent.

**Missions** : Il y a 2 types de missions, les missions principales et les missions secondaires. Les héros de la base sont envoyés dans des missions afin de gagner de l'expérience pour chaque héros, de l'argent pour améliorer la base ainsi que dans les missions principales un segment narratif.

**Gestion des super Héros/ Gestion de l'argent** : Lorsqu'un héros réalise une mission, il consomme une partie de sa jauge de fatigue. Le joueur va donc devoir gérer la fatigue de ses héros, car plus sa jauge est basse moins les chances de réussites d'une mission sont élevées. Pour ce qui est de l'argent le joueur va devoir choisir comment la dépenser, choisir entre acheter des défenses, les améliorer, acheter de nouvelle chambre ou encore améliorer les chambres qu'il possède déjà.

**Défenses** : Le joueur devra se défendre contre des vagues d'ennemis en style "Tower Defense". Les ennemis apparaîtront aux extrémités du bâtiment et tenteront de se diriger vers le HQ des Super-Héros. Le joueur devra acheter et améliorer différentes armes et pièges qu'il placera dans sa tour pour défendre son HQ.

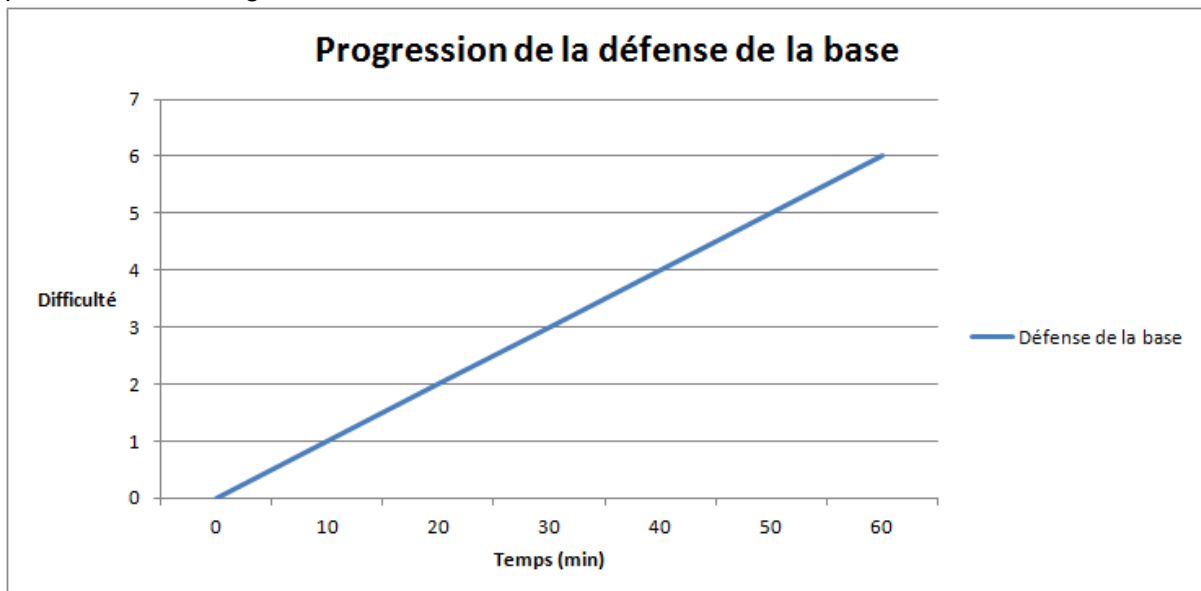
## Progression

Le jeu à un état initial et une fin.

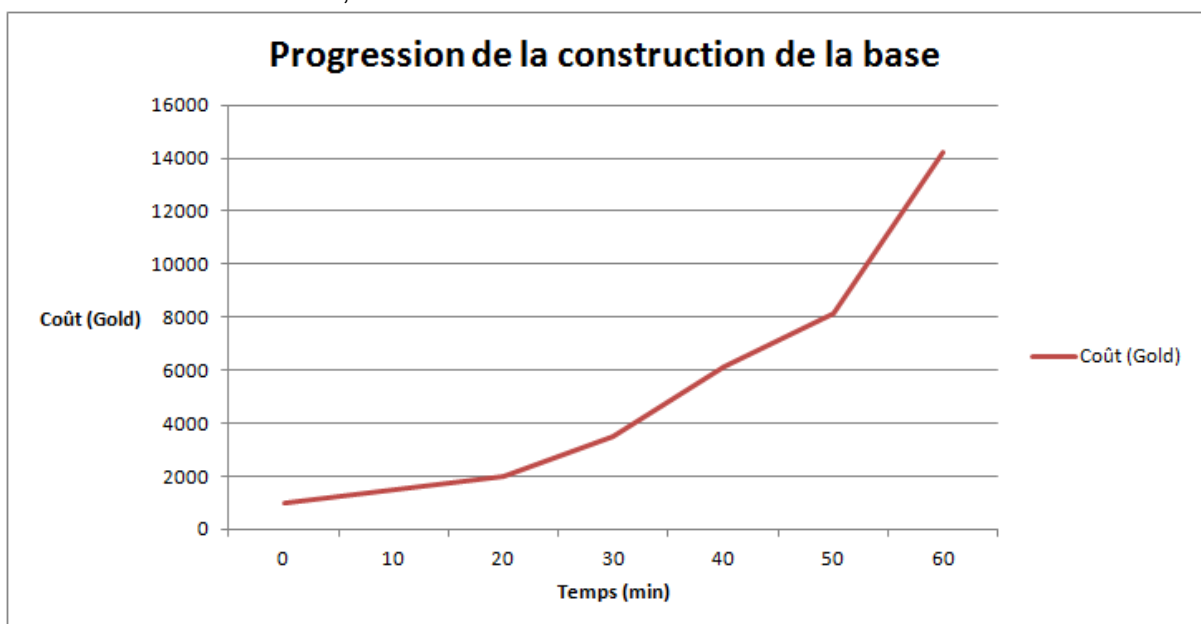
La narration principale est divisée en 4 actes narratifs, il y a 5 missions par acte.

Il y a 25 missions secondaires qui permettent de progresser le joueur et les héros dans le jeu.

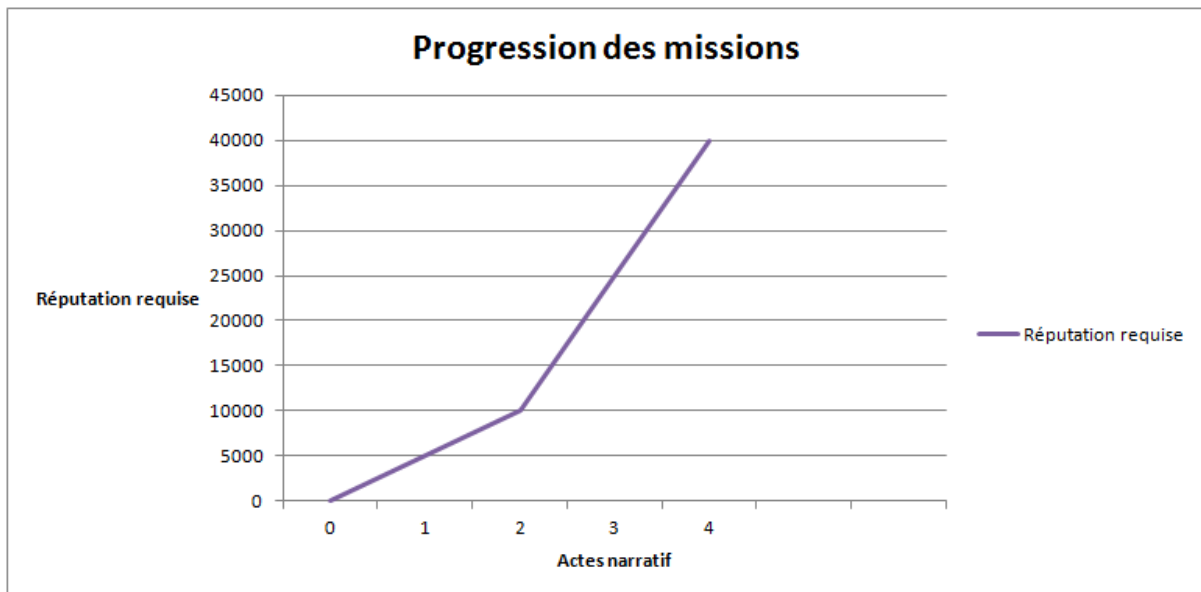
Dans le système de défense, la difficulté des vagues d'ennemis augmente au fur et à mesure du temps grâce à différentes compositions de vague et au nombre d'ennemis présent dans la vague.



Dans le système de construction de la base, la difficulté augmente en fonction du coût des nouvelles salles à acheter, des nouvelles améliorations.



Dans le système de mission, la difficulté des missions principales augmente en fonction de la réputation requise pour pouvoir les compléter. La difficulté des missions secondaires est constante.



## Conditions de victoire

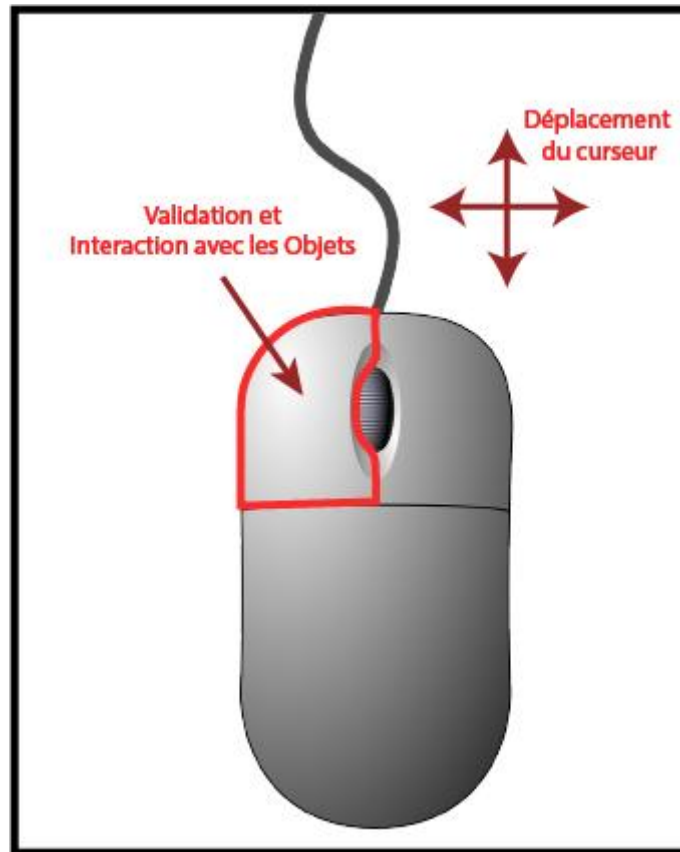
La partie se termine quand le joueur réussit la dernière mission principale du quatrième acte.

## Conditions de défaite

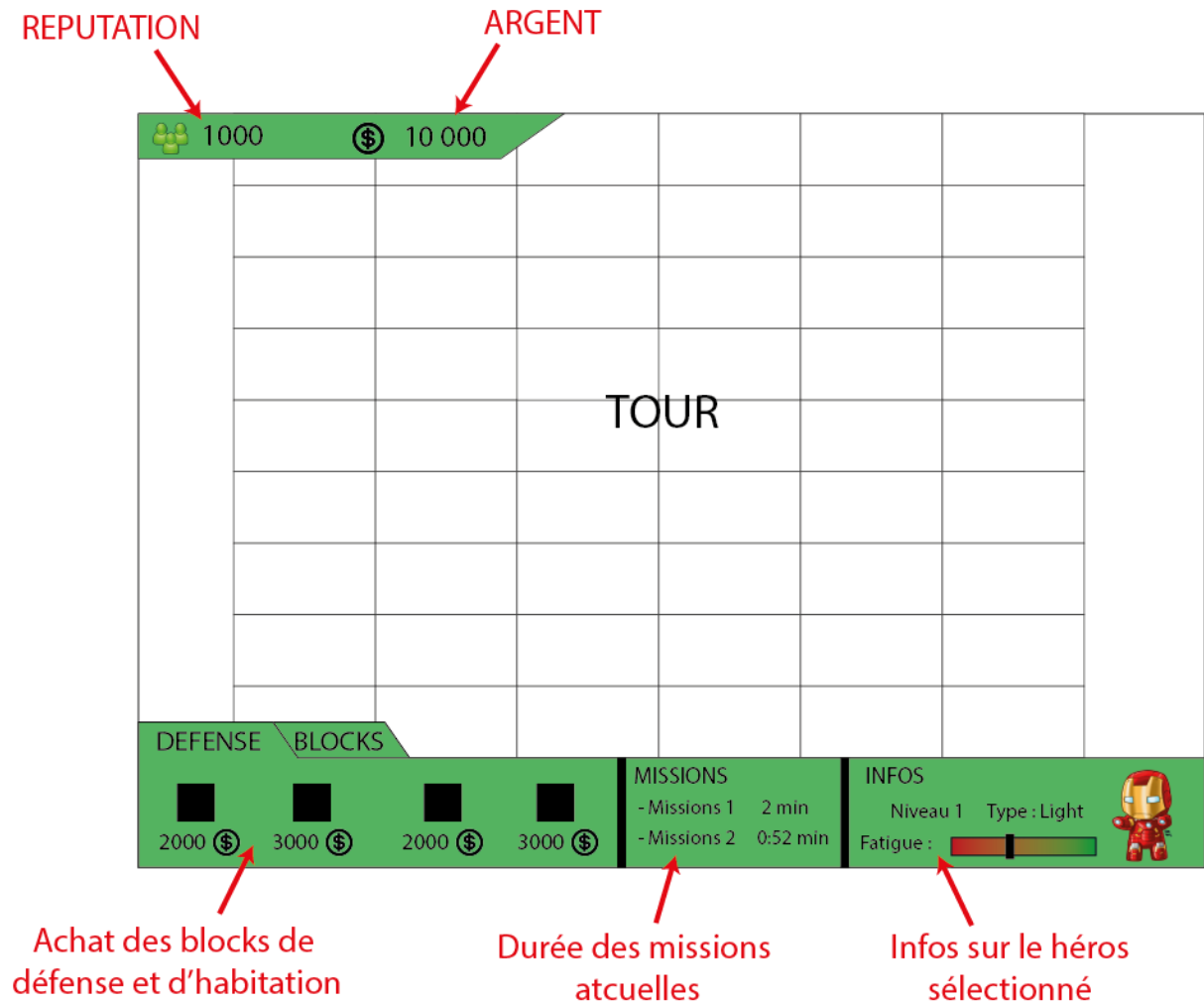
Le jeu ne dispose pas de condition de défaite. Seulement de punitions qui ralentissent le joueur dans sa progression momentanément.

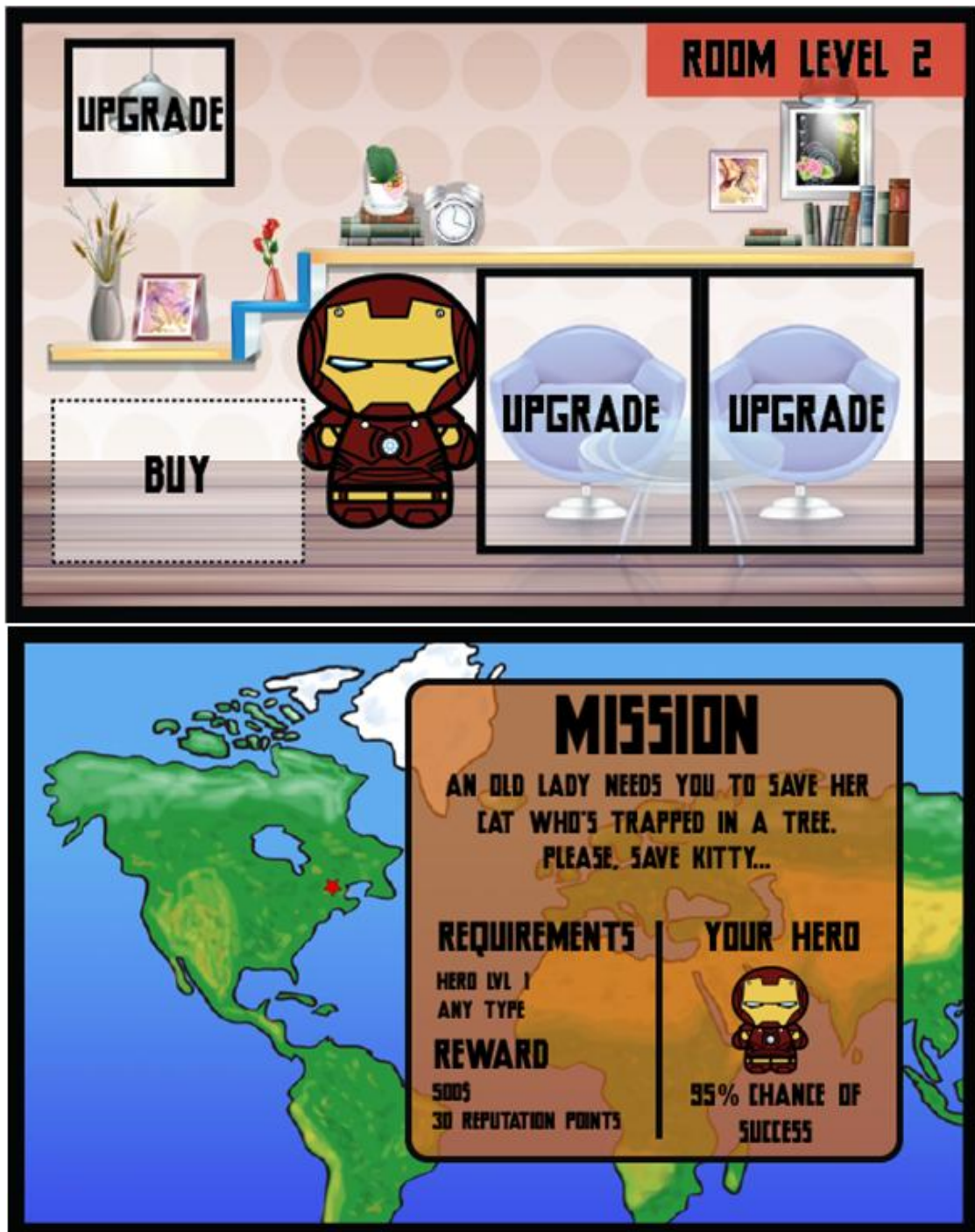


## Contrôles

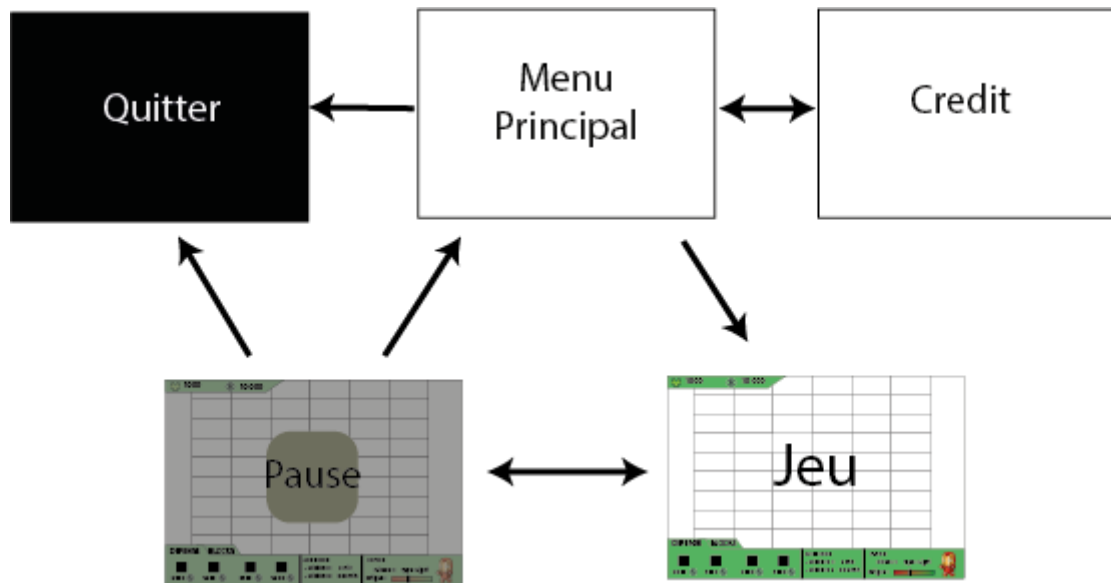


## Interface





## Flow de menu



## LDO

### Ennemis

Nom	Archétype d'ennemi	Caractéristique
Casutor	Basique	Ennemi basique du jeu qui n'offre pas de challenge particulier au joueur.
Swiftly-swyf	Rapide	Ennemi le plus rapide du jeu, challengeant le joueur sur le placement des armes et pièges de ralentissement.
Bolderus	Tank	Ennemi offrant un challenge sur la durée. La jauge de vie étant plus importante.

### Salles

LDO	Type	Effets
Téléporteurs	Utilitaire	Déplacements d'un étage à l'autre
Réacteurs	Utilitaire	Bonus sur les défenses des étages associés
Lit	Utilitaire / Décoratif	Bonus sur les stats du héros associé
Fauteuil	Utilitaire / Décoratif	Bonus sur les stats du héros associé
Lampe	Utilitaire / Décoratif	Bonus sur les stats du héros associé
Table	Utilitaire / Décoratif	Bonus sur les stats du héros associé

## Appareils de défense

LDO	Type	Effets
Mitrailleuse	Défensif	Tirs automatiques sur l'ennemi le plus proche
Laser	Défensif	Dégâts de manière prolongée après exposition au laser
Bombe	Piège	Dégât dans une zone d'effet définie
Pince	Piège	Retarde un ennemi à la fois
Taser	Piège	Ralentis les ennemis durant une période de temps prédéfinie et dans une zone d'effet.

## Héros

Type :	Pouvoir	Portée de frappe	Dégâts
Light	Attaque de range	Grand	Moyen
Time	Slow de zone	Petit	Aucun
Shadow	Repousse les ennemis	Petit	Petit
Plasma	Attaque de range	Grand	Moyen
Spirit	Slow de zone	Moyen	Aucun
Énergie	Repousse les ennemis	Moyen	Petit

## Équipements Héros

LDO	Type	Effets
Arme	Offensif	Augmentation des dégâts sur les ennemis
Costume	Cosmétique / Bonus stats	Augmentation des stats de réussite des missions