

# SLIM'ATTACK : SPLASH WARS



BOISSEAU LUCAS



BONNERUE GWENDAL



BOURGOGNE MÉLANIE



FERRAND ALEXIS

# APERÇU DU PROJET

## **GENRE:**

TOWER DEFENSE

## **TARGET:**

CASUAL GAMERS  
(ENVIRON 5H DE JEU PAR SEMAINE)  
POUR TOUS LES JOUEURS

## **GAMEPLAY:**

DANS CE JEU, LE JOUEUR DOIT DÉFENDRE SES VILLAGES CONTRE DES TROUPES D'ENNEMIS MENÉES PAR UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE. EN DESSINANT SUR L'ÉCRAN, LE JOUEUR POURRA MANIPULER PLUSIEURS ÉLÉMENTS POUR AFFAIBLIR LES TROUPES ADVERSES OU RENFORCER LES SIENNES.

## **KEY SELLING POINT:**

LA MÉCANIQUE DE DESSIN

## **DURÉE D'UN COMBAT:**

ENTRE 2 ET 4 MINUTES

## **PITCH:**

LES SLIMES ONT BESOINS DE VOUS! L'ARROGANT ROI DU ROYAUME VOISIN PENSE POUVOIR VENIR CHEZ NOUS TOUT DÉTRUIRE SANS QUE NOUS NE LES ARRÊTIONS, VOUS ÊTES NOTRE MEILLEUR CHEF DE GUERRE: PROTÉGEZ NOS VILLAGEOIS!

NOUS METTONS DES TROUPES À VOTRE DISPOSITION, UTILISEZ VOTRE MAGIE POUR LES AIDER ET REMPORER LES COMBATS.

# MARKET RESEARCH



Nom	Genre	Public	Qualité	Défaut	Nombre de téléchargements
Plants Vs Zombies	Tower Defense	Casual	<ul style="list-style-type: none"><li>• Découpé en niveaux</li><li>• Univers très coloré</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pluralité d'unités</li></ul>	100 Millions
Grow Castle	Tower Defense	Mid Core	<ul style="list-style-type: none"><li>• Univers enfantin</li><li>• Niveaux divisés en paliers</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pluralité d'unités et d'upgrade</li><li>• Combat assez brouillon</li></ul>	10 Millions
Candy Crush	Match 3	Casual	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gameplay très simple et compréhensible</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Univers et thème</li></ul>	500 Millions
Infitode	Tower Defense	Hard Core	<ul style="list-style-type: none"><li>• DA et univers simple</li><li>• Gameplay original</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nombreuses upgrades</li></ul>	1 Million

# MARKET RESEARCH

● drawing game

Dans tous les pays, 12 derniers mois, Jeux

Intérêt par région ?

Région ▼ ⬇ ⏪ ⏩ ➦



1	États-Unis	100	<div><div style="width: 100%;"></div></div>
2	Nouvelle-Zélande	77	<div><div style="width: 77%;"></div></div>
3	Australie	76	<div><div style="width: 76%;"></div></div>
4	Philippines	66	<div><div style="width: 66%;"></div></div>
5	Royaume-Uni	64	<div><div style="width: 64%;"></div></div>

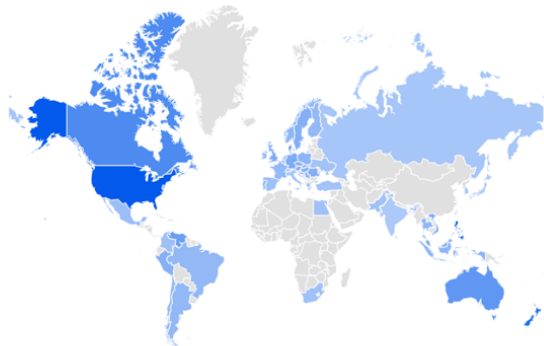
Inclure les régions à faible volume de recherche

● tower defense

Dans tous les pays, 12 derniers mois, Jeux

Intérêt par région ?

Région ▼ ⬇ ⏪ ⏩ ➦



1	Philippines	100	<div><div style="width: 100%;"></div></div>
2	États-Unis	99	<div><div style="width: 99%;"></div></div>
3	Nouvelle-Zélande	77	<div><div style="width: 77%;"></div></div>
4	Canada	56	<div><div style="width: 56%;"></div></div>
5	Danemark	47	<div><div style="width: 47%;"></div></div>

Inclure les régions à faible volume de recherche

< Affichage de 1 – 5 régions sur 52 >



# INTENTION DE DESIGN

## **TOUCHER LES CASUALS GAMERS:**

DANS UN PREMIER TEMPS, NOTRE INTENTION PRINCIPALE EST DE FAIRE UN JEU POUR LES CASUALS GAMERS, QUI NE LEUR PRENDRAIS PAS BEAUCOUP DE TEMPS PAR SEMAINE, NI UN INVESTISSEMENT TROP IMPORTANT.

## **CRÉER UN TOWER DEFENSE ORIGINAL:**

NOTRE INTENTION ÉTAIT ÉGALEMENT DE PARVENIR À CRÉER UN JEU QUI SE DISTINGUE DES AUTRES, NOUS NOUS SOMMES DIRIGÉS VERS UN JEU DE GENRE TOWER DEFENSE AUQUEL NOUS AVONS AJOUTÉ UNE MÉCANIQUE DE DESSIN POUR L'ORIGINALITÉ.

**PLAIRE À TOUS**

...

**DE MANIÈRE ORIGINALE**

# GAMEPLAY

## ACS:

CAMERA: FIXE, EN VUE DE DESSUS 3/4.  
UN SCROLLING SE DÉCLENCHE QUAND  
LES ENNEMIS SE RAPPROCHENT TROP DES  
VILLAGES.



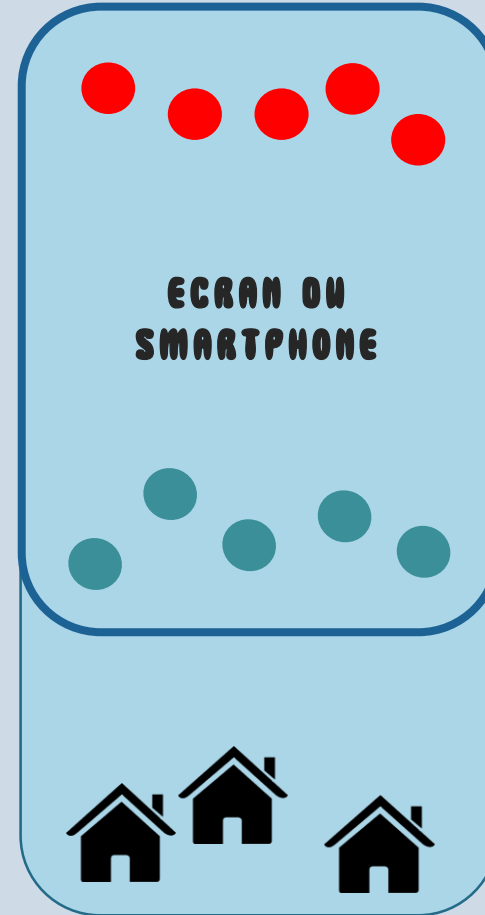
CONTROLS: SE FONT AVEC LES DOIGTS,  
PRINCIPALEMENT MAINTIENT, DESSIN OU  
APPUIE RAPIDE.



CHARACTER: LE JOUEUR EST UN CHEF DE  
GUERRE.

DÉBUT DU COMBAT

L'ENNEMI A TROP AVANCÉ



## LES ÉLÉMENTS:



: RALENTIT



: BLESSE ET DOIT ÊTRE  
CONTOURNÉ



: BLOQUE ET ATTIRE LES  
ENNEMIS

## LES TROUPES:



RAPIDE MAIS  
FAIBLE



LENT MAIS  
PUISSANT



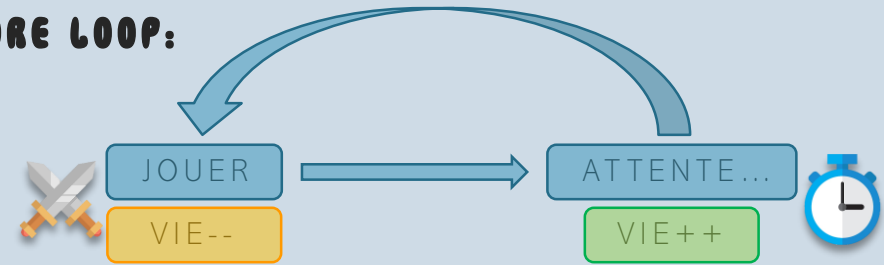
À DISTANCE

# GAMEPLAY

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE:

- LE JOUEUR SÉLECTIONNE LE NIVEAU AUQUEL IL VEUT JOUER SUR LA MAP.
- LE MENU DU NIVEAU S'AFFICHE ET PRÉSENTE LES TROUPES UTILISÉES PAR L'ENNEMI DANS CELUI-CI.
- LE JOUEUR CHOISIT QUELLE(S) TROUPE(S) IL SOUHAITE UTILISER.
- LE COMBAT SE DÉCLENCHE, LES TROUPES VONT AU COMBAT SEULES. LE JOUEUR VA CEPENDANT POUVOIR MANIPULER PLUSIEURS ÉLÉMENTS POUR PROTÉGER SES TROUPES OU POUR AFFAIBLIR CELLES ENNEMIES EN DESSINANT SUR L'ÉCRAN.
- LE COMBAT EST GAGNÉ SI LE JOUEUR TIENT LE TEMPS INDIQUÉ (ENTRE 2 ET 4 MINUTES) ET IL PERD SI LES ENNEMIS PARVIENNENT JUSQU'AU VILLAGE.

## CORE LOOP:



## LE DESSIN:

### AUTOUR DE SES TROUPES:

CRÉE UN BOUCLIER DE L'ÉLÉMENT SÉLECTIONNÉ AUTOUR DES TROUPES.

### AUTOUR DES TROUPES ENNEMIES:

CRÉE UNE BOULE PIÉGEANT LES ENNEMIS, DE L'ÉLÉMENT SÉLECTIONNÉ.

### UNE LIGNE:

CRÉE UNE BARRIÈRE DE L'ÉLÉMENT SÉLECTIONNÉ.

## COMPARAISON AVEC LA CONCURRENCE :

UN PETIT NOMBRE D'UNITÉ, PAS D'UPGRADE À GÉRER.  
UN GAMEPLAY SIMPLE ET FACILE À PRENDRE EN MAIN.







# UNIVERS ET DA

## **NARRATION:**

LE JOUEUR EST UN DES CHEF DE TROUPES LES PLUS PUISSANTS DU ROYAUME, AINSI QU'UN TRÈS CÉLÈBRE MAGICIEN.

LE ROYAUME ENNEMIS À DÉCIDÉ DE MENER UNE ATTAQUE CONTRE NOTRE ROYAUME ET MENACE NOS VILLAGES ET NOS VILLAGEOIS À PLUSIEURS ENDROITS... MAIS CE QU'IL NE SAVENT PAS, C'EST QUE LE ROYAUME À ENVOYÉ SON MEILLEUR ÉLÉMENT, ENTOURÉ D'UN GRAND NOMBRE DE TROUPES, POUR LES CONTRER.

## **COMPARAISON AVEC LA CONCURRENCE :**

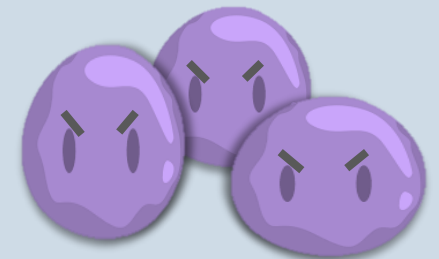
UNE DIRECTION ARTISTIQUE TRÈS SIMPLE ET COLORÉ.  
UN UNIVERS AVEC UNE NARRATION UN PEU POUSSÉE.

## **MIGNON ET COLORÉ:**

AFIN DE RESPECTER NOS INTENTIONS, NOUS AVONS DÉCIDÉ DE CRÉER DES GRAPHISMES COLORÉS ET PLAISANTS, AINSI QUE DES PERSONNAGES MIGNONS.

BIEN QU'IL S'AGISSE D'UN JEU AVEC DES COMBATS, AUCUNE VIOLENCE, NI BLESSURE OU SANG N'EST EXPLICITÉ: IL S'AGIT ICI DE PETITS SLIMES SE BATTANT.

## **ENNEMIS:**



## **JOUEUR:**



# MONÉTISATION

## **BONUS, COSMÉTIQUES ET VIES:**

LES BONUS SONT DES AIDES DISPONIBLES AVANT LE DÉBUT D'UN NIVEAU, EN AVOIR PERMET DE SIMPLIFIER LE NIVEAU EN QUESTION.

LES PACKS DE COSMÉTIQUES PERMETTENT D'APPORTER UNE TOUCHE DE PERSONNALISATION DANS L'UNIVERS DU JEU.

TOUS DEUX SONT DISPONIBLES À L'ACHAT.

LE JOUEUR PEUT ÉGALEMENT ACHETER DES VIES LORSQU'IL N'EN A PLUS AFIN DE POUVOIR CONTINUER À JOUER.

## **HARD CURRENCY:**

CERTAINS SKINS DE PERSONNAGES OU DE TRAIT DE DESSIN SONT DÉBLOCABLES AVEC DE LA HARD CURRENCY, CETTE DERNIÈRE NE S'OBTIENT QU'EN L'ACHETANT.

## **ÉVÈNEMENTS:**

LES ÉVÈNEMENTS PERMETTENT AU JOUEUR DE TESTER GRATUITEMENT UN SKIN DE SLIME, UN BONUS ET UN ÉLÉMENT INÉDIT EN JEU. ILS SONT DISPONIBLES POUR UNE DURÉE LIMITÉE : UNE FOIS L'ÉVÈNEMENT TERMINÉ, CES FEATURES DISPARAISSENT DÉFINITIVEMENT.

SI LE JOUEUR SOUHAITE LES GARDER, IL DOIT LES ACHETER, SOIT INDIVIDUELLEMENT VIA LA HARD CURRENCY, SOIT VIA UN PACK GLOBAL DANS LA BOUTIQUE.

IL Y'A PLUSIEURS ÉVÈNEMENTS SAISONNIERS, PROPOSANT CHACUN LEURS PROPRES FEATURES INÉDITES.

## **COMPARAISON AVEC LA CONCURRENCE :**

UNE MONÉTISATION BASÉE SUR LA FRUSTRATION DE NE PAS RÉUSSIR UN NIVEAU OU DE NE PLUS POUVOIR JOUER. DES ÉVÈNEMENTS PERMETTANT DE TESTER DE LA COSMÉTIQUE ET DE L'ACHETER ENSUITE.