

Fiche signalétique :

Nom : **Don't Mess With Vampires**

Genre : Réflexion - Tour par tour

Public-cible : 16 - 30 ans

Support : Mobile

Pitch :

Après avoir pris le pouvoir par la force et par le sang, un vampire, seigneur de son royaume de Transylvanie, subit des mutineries de la part des humains de la cité. Son but est clair : tuer chaque assaillant et débarrasser son château de ces vermines. Ça va saigner !

Concept Général :

"Don't Mess With Vampires" est un jeu de réflexion se jouant en tour par tour. Le joueur incarne un vampire qui se fait assaillir par les habitants de la ville. Le jeu se décompose en deux phases : le jour et la nuit. Chaque début de journée, des habitants arrivent dans le château pour attaquer le vampire. Ce dernier doit les éviter et survivre. La nuit, il peut se transformer et son objectif est de tuer ou effrayer les assaillants afin de les éliminer. Il a à sa disposition des pièges à disposer intelligemment pour faire le plus de dégâts.

Conditions de victoire / défaite :

Victoire : Endless donc pas de réelle victoire

Défaite : Le joueur n'a plus de vie / Mort par les ennemis ou les pièges

3C / Character :

Notre personnage est un vampire qui veut défendre son château des assaillants. Il est inoffensif le jour et ne peut pas attaquer. Alors que la nuit, il se transforme et devient agressif pour tuer les assaillants. **Il peut se déplacer, tuer, se transformer, activer un piège, remettre un piège.**

3C / Controls :

Déplacement : Toucher la case sur laquelle se rendre / Flèches directionnelles

MiniMap : Toucher l'icône de map / Toucher un piège pour l'activer

Pièges : Toucher le piège en question pour le remettre en marche

3C / Camera :

Caméra fixe sur toute la map lorsque l'on est dans les couloirs
Lorsque l'on rentre dans une salle, zoom sur la salle et la caméra est fixe sur la salle



USP :

Mettez vous dans la peau du grand méchant et défendez à tout prix votre château grâce à vos pouvoirs et à votre détermination. Montrez qui est le boss !

Notre USP réside dans la mécanique de peur et d'effroi des ennemis. Afin de leur faire peur, le joueur pourra soit se transformer, soit mettre des pièges, soit effrayer un chef de patrouille, soit en envoyant un ennemi effrayé près d'un ennemi qui devient alors apeuré. Lorsqu'un villageois est effrayé, il part alors de la salle ce qui permettra au joueurs de survivre plus longtemps.

Objectifs du joueur :

Durant la partie le joueur aura plusieurs objectifs. La journée le joueur ne pourra pas attaquer, son objectif sera donc d'activer les pièges qui seront dans la salle ou de les poser, d'échapper au pièges des villageois et effrayer les ennemis grâce aux pièges. La nuit il devra réparer les pièges qui ont été utilisés et tuer ou faire fuir les villageois.

Ingrédients de gameplay :

- Pièges
- Fenêtres
- Barre de vie
- Ennemis
- Mini-Map
- Miroir : Téléportation
- Transformation

Features :

- Se déplacer
- Se transformer
- Utiliser une mini-map
- Activer un piège
- Réactiver un piège
- Tuer
- Apeurer un ennemi
- Effrayer un ennemi

Actions possibles et inputs associés :

- Placer les Pièges (à faire pour faire fuir les ennemis)
- Transformation (permet de tuer des ennemis et récupérer des PV)
- Éviter les pièges (éviter les pièges que les villageois poseront pour nous tuer)
- Fenêtre (éviter la lumière le jour et réparer les fenêtres la nuit)
- Système de PV (récupérer de la vie après avoir tué un ennemi)
- Ventilation (à utiliser pour se déplacer d'une pièce à une autre)

Choix stratégiques :

Le jour :

Le but du joueur durant la journée est de survivre jusqu'à ce que la nuit tombe et qu'il puisse utiliser ses pouvoirs.

Pour survivre, le joueur devra réfléchir aux actions à faire et surtout aux mouvements qu'il fera car si le joueur rentre en contact avec un ennemi, il se fait automatiquement tuer

- Pendant la journée, le joueur peut activer des pièges qui apeuront ou effraient les ennemis. Il devra réfléchir aux pièges qui l'aideront le plus. Par exemple, il peut attendre que des ennemis soient regroupés pour exploiter le plein potentiel du piège. Il peut également attirer volontairement des ennemis pour les emmener sur des pièges.
- Si un ennemi effrayé qui sort du château croise un ennemi classique, il devient alors apeuré à son tour. Le joueur peut donc jouer la dessus pour créer des combos et faciliter sa survie.
- Stratégiquement, il peut volontairement prendre des dégâts afin d'obtenir des bonus en fonction de son pourcentage de vie comme augmenter le nombre de cases sur lesquelles il peut aller.
- Un ennemi spéciale est la cible principale du joueur car si tué, le joueur obtient le mode saignée qui lui permet la nuit de tuer les ennemis.

Le joueur doit jongler entre chaque mécanique pour réussir au mieux à survivre mais également de se préparer pour la nuit. Chaque joueur aura un gameplay différent, et chaque partie sera différente.

La nuit :

Le jour et la nuit sont délimités dans le temps. Chaque jour dure 60 tours et la nuit dure 60 tours. Des feedbacks visuels sont présents pour permettre au joueur de se repérer dans le temps.

Le but du joueur durant la nuit est de tuer ou faire partir un maximum d'ennemis afin de faciliter sa survie pendant la journée car les ennemis non éliminés restent le jour d'après

- Pendant la nuit, le joueur peut décider de réactiver les pièges pour la journée qui arrive. Bien que durant la nuit, le joueur est puissant, le temps est limité et le joueur va donc devoir faire des choix sur les pièges à remettre en état de marche.
- Certains pièges utilisés par les ennemis peuvent être enlevés durant la nuit comme les fenêtres. En l'absence de lumière la nuit, le joueur peut décider de les refermer pour la journée à suivre.
- Si le joueur a réussi à tuer ou faire fuir sa cible, il peut activer le mode saignée et aller tuer les ennemis en un seul coup

La nuit, le joueur doit choisir entre remettre des pièges pour la journée qui arrive quitte à ne pas tuer tous les ennemis ou à l'inverse, décider de tuer les ennemis mais n'avoir aucun piège pour le jour suivant. A chaque joueur de trouver la meilleure stratégie à adopter pour survivre le plus longtemps possible.

Challenges & Rewards :

- Survivre pendant le jour -> Peut se transformer la nuit -> Peut tuer les ennemis
- Utiliser un piège sur un ennemi -> Permet de réduire le nombre d'ennemis dans le château -> Survivre plus longtemps
- Esquiver les ennemis -> Survivre plus longtemps-> Attendre la nuit pour les éliminer

Fantasy / DNA / Tone :

Fantasy : Le personnage que le joueur incarne est un vampire, seigneur d'une contrée lointaine de Transylvanie. Les citoyens humains de la cité souhaitent renverser le roi et prendre le pouvoir.

DNA :





Tone : Darkness (Night) / Stressful / Intensive / Oppressive / Royal

Boucle de Gameplay principal

Survivre la journée -> Échapper aux ennemis -> Tuer la nuit

Survivre la journée -> Tuer la nuit -> Se préparer pour le jour