VAMPIRE'S
nightmare

HIGH CONCEPT

Sommaire

· USP.....p2

· Thème.....p2

· Slogan.....p2

· Pitch.....p3

· Key Features.....p3

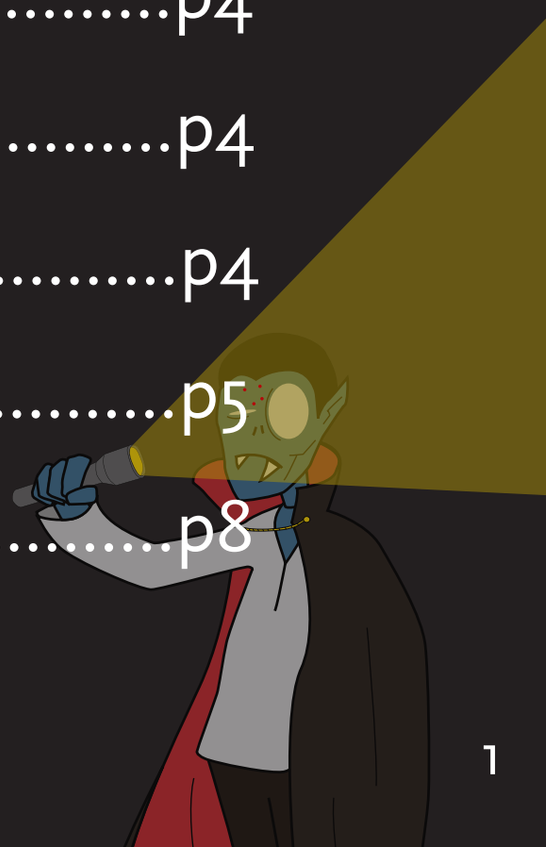
· Plateforme.....p4

· Genre.....p4

· Cible.....p4

. Gameplay.....p5

. Annexes (planning, management).....p8



USP

· Tower Defense Ombre & Lumière

Thème

· Vampire. Ces dernières années les titres culturels (cinéma, bd, manga) sur ce thème ne se comptent plus, marque d'une remonté d'interet.

Slogan

· Repérez l'avancée d'une horde de vampires et repoussez l'invasion!

Pitch

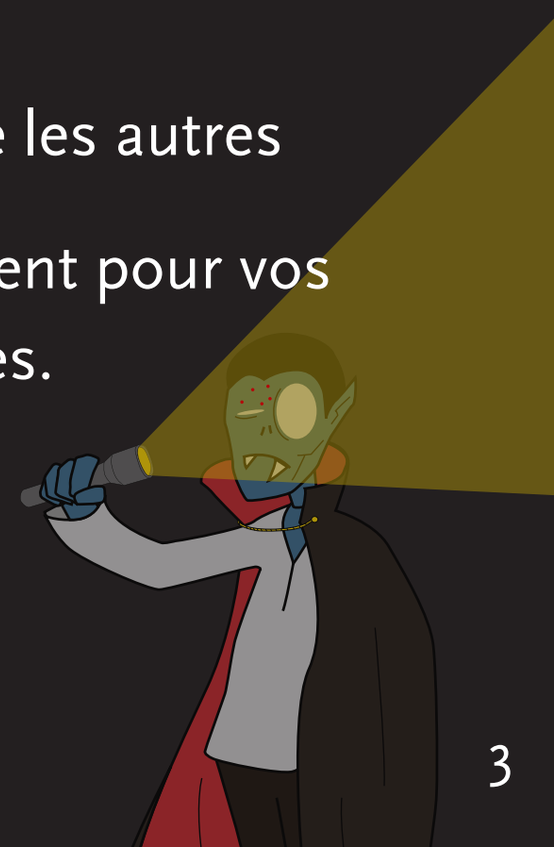
· Les vampires, créatures de la nuit, envahissent la ville! Utilisez toutes sources de lumières à portée de main pour les dénicher de l'ombre et renvoyez les dans la tombe!

Key features

· Choisissez dans un panel de sources lumineuses pour débusquer et anéantir vos ennemis

· Couplez vos lumières avec des tours plus redoutable les unes que les autres

· Gérez stratégiquement vos ressources entre l'accumulation d'argent pour vos défenses et la production d'électricité pour alimenter vos luminaires.



Plateforme

· Ordinateur

Genre

· Tower Defense

Cible

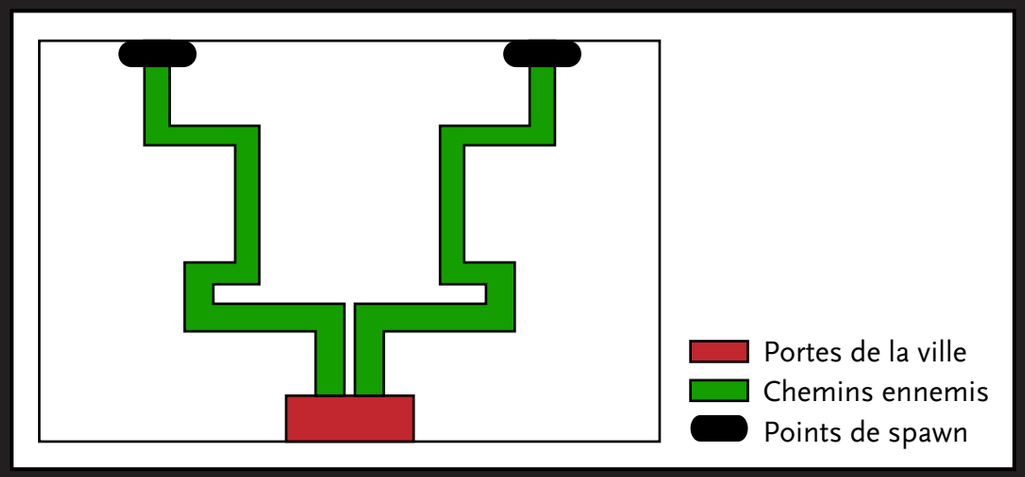
· Adolescents et jeunes adultes – 12-25 ans – public principal des thèmes de vampire

Gameplay

· Les portes de la ville sont à défendre. Elles disposent de 30 points de vie sur la durée d'une partie (type survival).

· Les ennemis spawn par vagues à l'exterieur de la ville. Ils suivent un chemin précis jusqu'aux portes de la ville. Chaque fois qu'un d'entre eux accède aux portes, Elles perdent un point de vie. Lorsque elles n'ont plus de point de vie le joueur perd la partie.

· Le nombre d'ennemi par vague et le type d'ennemis varie au fur et à mesure que la difficulté augmente.



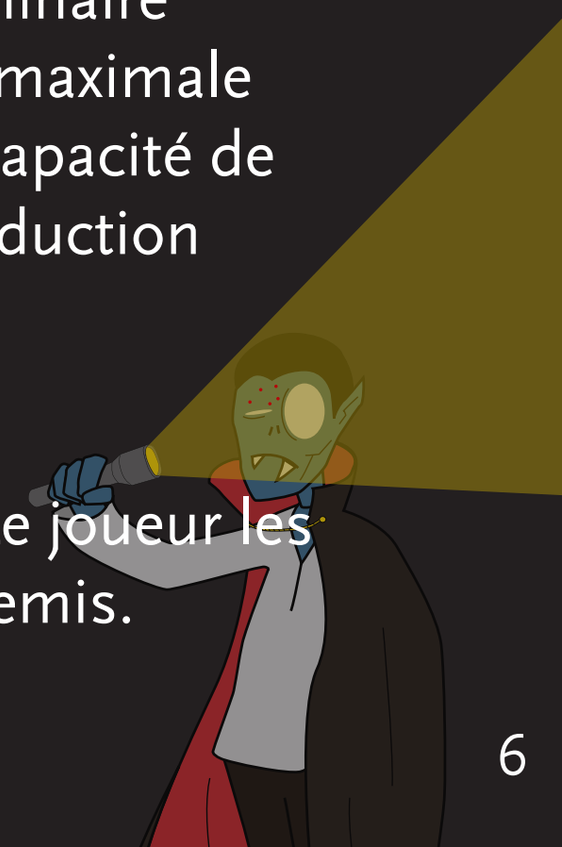
Gameplay

· Le joueur commence avec 100$ au début de chaque partie. Il en gagne un certain nombre quand un ennemi est abbatu en fonction de son type.

· Le joueur commence avec une capacité de production d'éléctricité de 10 (0/10). Il peut l'accroitre contre une somme d'argent qui augmente au fur et à mesure que la capacité de production d'éléctricité est conséquente.

· Le joueur peut produire des luminaires gratuitement. Chaque luminaire occupe un certain nombre de production d'éléctricité. La capacité maximale de production d'éléctricité ne peut pas être dépassée (à 10/10 de capacité de production d'éléctricité le joueur doit acheter de la capacité de production supplémentaire pour produire de nouveaux luminaires).

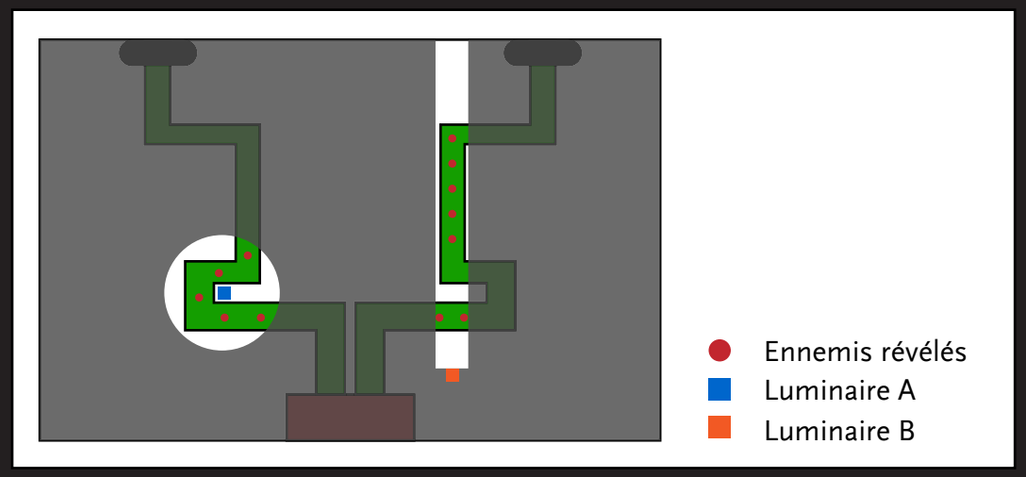
· Les luminaires dévoilent les ennemis pendant leur progression. Le joueur les place et les oriente le long du chemin sur lequel progresse les ennemis.

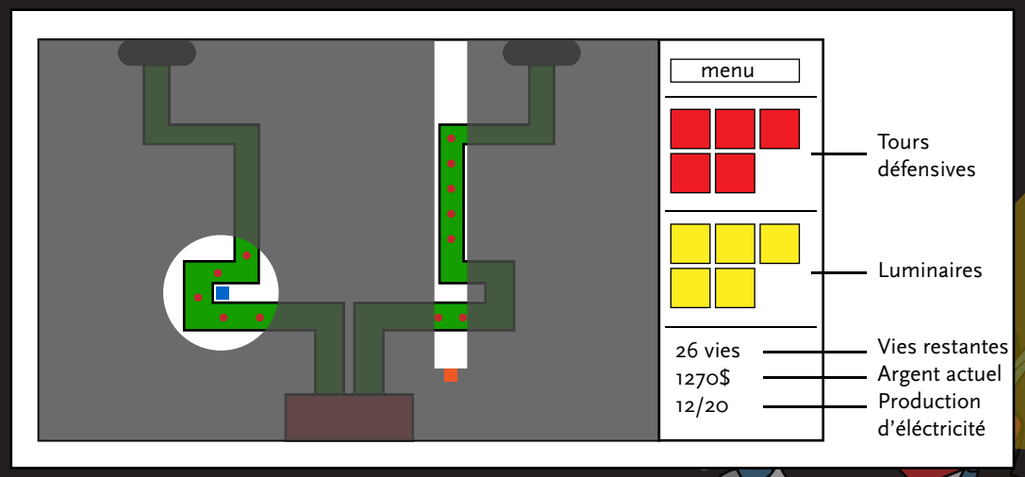


Gameplay

· Le joueur peut acheter des tours défensives contre de l'argent. La somme dépend du type de tour. Le joueur les place le long du chemin sur lequel progresse les ennemis.

· Les tours ne peuvent tirer sur un ennemi que si celui ci est dévoilé par un le faisceau d'un luminaire.





		Dec - 11				jan-12				
Phase	Task	5/12	12/12	19/12	26/12	2/1	9/1	16/1	23/1	30/1
Preprod										
	Game design									
	Concept art									
	Prototype									
Production										
	Interface									
	Alpha									
	Beta									
Finalization										
	Test & Debug									
Milestones										
	Preprod deliverables	10-déc								
	Alpha				30-déc					
	Beta								21-jan	
	Master									4-fév

Management

		NB	Per Item GD	Per Item GFX	Per Item DEV	Total GD	Total GFX	Total DEV	Total MGT
Preproduction									
	Game design	1	3			3	0	0	
	Concept art	1	0,5	3		0,5	3	0	
	Prototype	1	3	4	4	3	4	4	
Interface									
	Menu screens	1	0,5	2	2	0,5	2	2	
	Loading screen	1	0,5	1	1	0,5	1	1	
Game engine									
	Tour	5	2	3	1	10	15	5	
	Luminaires	4	2	3	1	8	12	4	
	Background	3	0,5	2	0	1,5	6	0	
	Controles et interfac	1	0,5	1	3	0,5	1	3	
	Ennemis	5	2	3	2	10	15	10	
Test & Debug						7,5		5,8	
Management									27,76
						45	**59**	**34,8**	**27,76**

Grand total
166,6 md

prix approximatif
37 792 €

staff approxximatif			
GD	GFX	DEV	MGT
1,50	1,97	1,16	0,93

Hypotheses

Estimates in man days	
Debugging & tuning	20,00%
Management	20,00%
Approx GD Price/md	200 €
Approx GFX Price/md	200 €
Approx DEV Price/md	300 €
Approx MGT Price/md	200 €
Sound design	1 000 €
Project delay	2 months