VAMPIRE'S

nightmare

HIGH CONCEPT

Sommaire

· USPp2
· Thèmep2
· Sloganp2
· Pitchp3
· Key Featuresp3
· Plateformep4
· Genrep4
· Ciblep4
. Gameplayp5 . Annexes (planning, management)p8
. 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

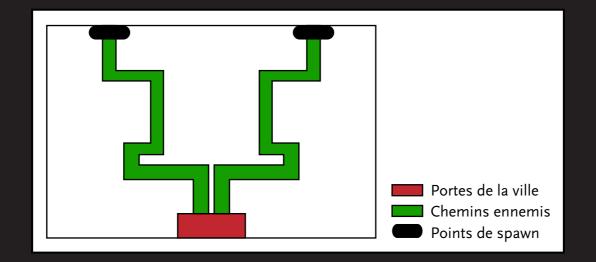
· Tower Defense

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.



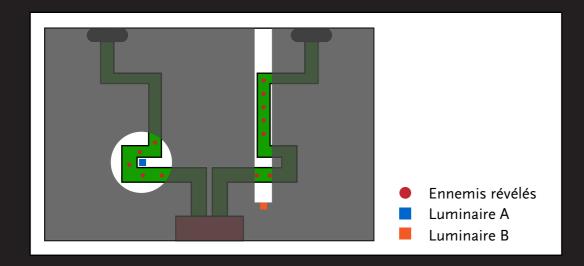


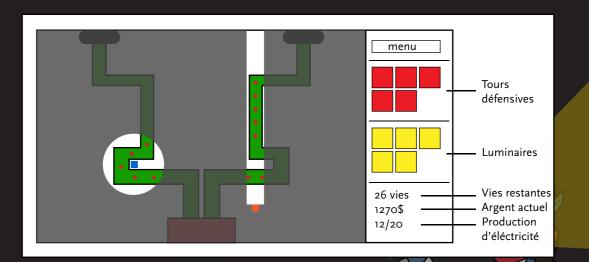
Gameplay

- · 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.





1 2 3 4	A	В	С	D	E	F	G	Н	1	J	К	L	M	N	0	Р	Q	R	S	T	U	V
2			Dec - 11			_	jan-12		-													
3	Phase	Task	5/12	12/12	19/12	26/12	2/1	9/1	16/1	23/1	30/1											
4	Preprod	Idak	UVIZ	12/12	13/12	20/12	2/1/	O/ 1	10/1	20/1	30/1											
5	ricpiou	Game design		-				-														
5	Š.	Concept art				3	3	- 1														
7		Prototype																				
8	Production	COMMONSTRUCT			-						i i											
9	is a	Interface				1.	ğ ä	- 3														
10		Alpha																				
11		Beta				- 9	4	-														
12	Finalization																					
13		Test & Debug																				
14			19			- 1	16	- 1														
	Milestones	Description of the second second	40.44				- 4				-											
16 17		Preprod deliverables	10-déc			30-déc																
18	30	Alpha Beta				30-000		- 4	21-jan													
19		Master							Z I-jan	1	4-fév						-					
20		HUGUI									4-104											
21																						
22								-														
23																						
24																						
25																						
26																						
27																						
28																						
29								-														
30																						
31				-	_			-												-		
32				-																		
34																						
35																						
36																						
37																						
38							1	-														
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53												- 8										
40																						
41																						
42								-							4	J.						
43																						
44																						
45								-	-		- 3					V						
40																						
48							1.0															
49																						
50																						
51																						
52																						
53															J)							

0	A	В	C	D	E	F	G	H	-1		K	L	M	N	0	Р	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	Management				-		111				1		- U					-					-			-
2											1			—			-		T	1						
3					Per Item		5	lotal							£ = = 2	\leftarrow			-	+ 						
10000			50-704	open -	The second second	SECTION 1	199	1000	0.1000	SECTION 1	Great Co.			\leftarrow						+						
4			NB	GD	GFX 0	DEV	0	GD (GFX	DEV	MGT			()	<u> </u>	A		\								
5	Preproduction										1								T)	U A						
6		Game design	- 1	3				3	0	0	A = V										1					
7	1	Concept art	1	0,5	3		0	0,5	3	0	4															
6 7 8 9		Prototy pe	- 3	3	4	4		3	4	4	4							1	T .	T A						
9	Interface	The state of the s		5 -37					5 3		1									T = 5						
10	-110000000	Menu screens	1	0,5	2	2		0,5	2	2 2	1	1														
11		Loading screen	1	0,5	1	1	(3)	0,5	- 1	1	7	t						4								
12	Game engine	and an and		4,4	33	7/4		5,5	1	30	-															
13		Tour	5	2	3	1	- 1	10	15	5	$A \longrightarrow A$	1		—			1	1	1	+ - \						
12 13 14 15 16 17		Luminaires	4	2	3	- 1		8	12		1	t		4	<u> </u>	\leftarrow			*	+ +						
15		Background	3	0,5	-	0	-	1,5			+	+		\leftarrow		-	\leftarrow		£	- 1						
16		Controles et interfac	4	0,5		2		0,5	-	3	-	+			\leftarrow				+				-			
17		Ennemis	E	2		2	- 1	10	15		- 1	\leftarrow		\leftarrow	+		\leftarrow	\leftarrow	-	+	-	1	+	1		F
10	- 11	Lillering	2	- 2	3	2		10	12	10	+			\leftarrow		-	-		+	+	1	-	+	1	-	-
18	Test & Debus			-	$\overline{}$			7.6	-	5,8				4			\leftarrow		-	—			+			<u> </u>
20	Test & Debug Management							7,5	-	0,0	27,76			\leftarrow			-	\leftarrow	+	- 1			1	1		
20	Management						-		-	-	21,10	—		\leftarrow	<u></u>				+	+	1		-	1		-
21												\leftarrow					\	<u> </u>	Ų				4			<u> </u>
22				1		12.0		45	59	34,8	27,76															
23																	·									
24	The state of the s									d total						- A		()	(=	E A	1 I	1		4		
20 21 22 23 24 25										,6 md									T)							
26	Hypotheses										To a second				4				£							
27	Estimates in man days				- 1				urly and	proximatif		1			-	-		-	+	+ -	 		+	1	-	
20	Debugging 8 tunion	20.000	\rightarrow						JIIX ap	92.6							$\leftarrow \rightarrow$	\leftarrow	+	+			+			¥
20	Debugging & tuning	20,00%							31	792 €			A	\leftarrow					-	+	1	-	-	-		-
29	Management Approx GD Price/md	20,00%										\leftarrow						<u> </u>	<u></u>	(Ļ
30 /	Approx GD Price/md	200 €							taff app	roxximati	1110					4	1	-	-	A	4		+	1		
31 /	Approx GFX Price/md	200 €					•	3D (GFX	DEV	MGT							<u> </u>	Ų.,					1		
32	Approx DEV Price/md	300 €						1,50	1,97	1,16	0,93															
33 /	Approx MGT Price/md	200 €						11.11.12.79	1 100.00		1600					\										
34 3	Sound design	1 000 €														\			Ų							
35	Project delay	2 months														4					1					
36		100100000																	()							
37															3					(A)						
38																				A A						
39											1							1	\(\begin{array}{c} \cdot \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\							
40											4										1					
41											1					1										
42											1						·		T							
43																				The same						
44	Project delay										1			1					1							
45																		(()		4	1				
46											4															
47											1			1			-		T .							
48									=																	
49						- 1	-				1				\leftarrow		$\overline{}$									
50											4							1	1							
51	-																			t						
52					-						1	T		1	1			 	4		7					
53																	\rightarrow		+	t		-	-	1		(i
54														\leftarrow				\leftarrow								
55						- 1				A	1			-	\leftarrow			-	+		_			+ -		
20				4							+	-			+		\leftarrow	\	-	-		_	+	1		-
57						3					+			<u> </u>	£	4	\leftarrow	$\leftarrow \rightarrow$	\leftarrow			-	-	+		
50									\vdash	¥ A	1		-	-	-			-	-	(-		+		-
20	-										+	\leftarrow		\leftarrow	4		\leftarrow	\leftarrow	<u> </u>	-			+	+		-
59										+==	+			\leftarrow				\leftarrow	-	H A	-	-	-	+		-
60					\Box					1	4			1				<u> </u>	Ų.,	(
61									-	\leftarrow	1				£		\leftarrow	()	Ę	C. A			-	1		E
62		1			<u> </u>					T	7 L	1	<u> </u>	1 <u> </u>	T	T		4.	Ţ <u>i</u>				7	1		T)