
SMASH FURY

— Game Design Document v.0.1 —

Ce document prend en compte les 1er éléments de la démo pour offrir une évolution et proposer une nouvelle version du jeu. Certains contenus ne pouvant être divulgués ont été retirés.

Sommaire

- Univers
- Le coeur du jeu
- Les modes
- Les combats
- Les meta-loops
- les pubs
- La caméra
- Les stages
- L'interface
- Les menus

UNIVERS

Univers

BACKGROUND

Révolte contre les robots

Les objets connectés et les robots alimentés par des centrales à charbon ont pris le contrôle du monde.

L'humanité étouffe dans cet air pollué, elle cherche chaque jour un nouvel endroit pour survivre.

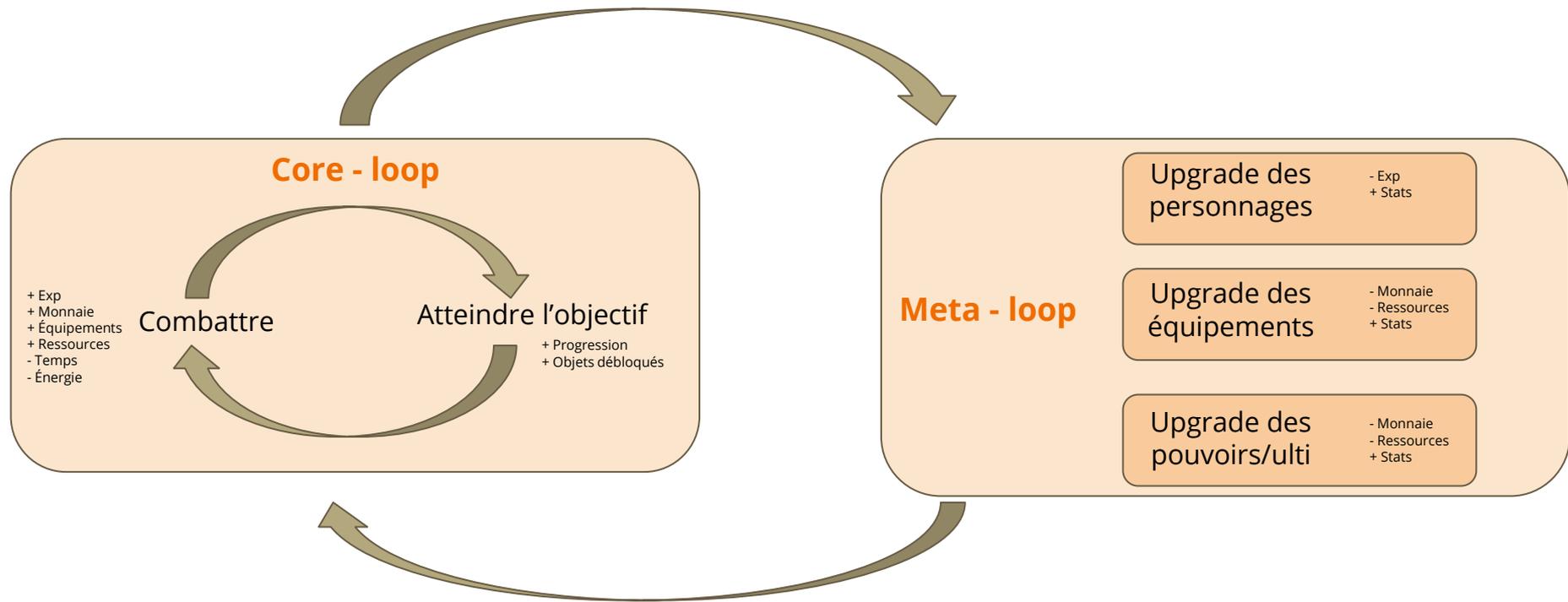
Un petit gang peuplé de marginaux résiste à l'invasion, réfugié dans les égouts, le gang n'en sort que pour aller voler quelques batteries de robots dont il ont besoin pour vivre sous terre.

Un jour, le gang croise un enfant qui leur demande de libérer son quartier des robots, le gang décide alors de combattre pour la liberté.



LE COEUR DU JEU

Les boucles de gameplay



LES MODES

Les modes de jeux

Chaque mode de jeu demande une certaine **quantité d'énergie**.

Cette énergie est une ressource que **se recharge automatique** (1 tous les [30] min). Elle peut également être **acheté grâce à de la hard monnaie**. Le total d'énergie est de [25]. (NB : *Le surplus d'achat est conservé*)

Duel

3

But

Affronter le personnage d'un autre joueur pour monter dans le classement.

Victoire

En gagnant un duel, le joueur récupère des ressources et progresse dans le classement.

Défaite

Il récupère quelques ressources et garde sa place dans le classement.



Aventure

5

But

Affronter des vagues d'ennemis dans un "donjon". Certains adversaires ont des particularités (mini-boss/boss).

Victoire

En gagnant un stage, le joueur récupère des ressources et accède au stage suivant. S'il atteint le dernier stage d'un donjon et qu'il réussit, il débloque le donjon suivant

Défaite

Le joueur doit recommencer le donjon depuis le premier stage.



Sandbox/Event

15

But

Relever des défis farfelus pour progresser dans les stages.

Victoire

Le joueur récupère des récompenses aléatoires avant de pouvoir accéder au stage suivant.

Défaite

Le joueur peut recommencer du dernier stage réussi.

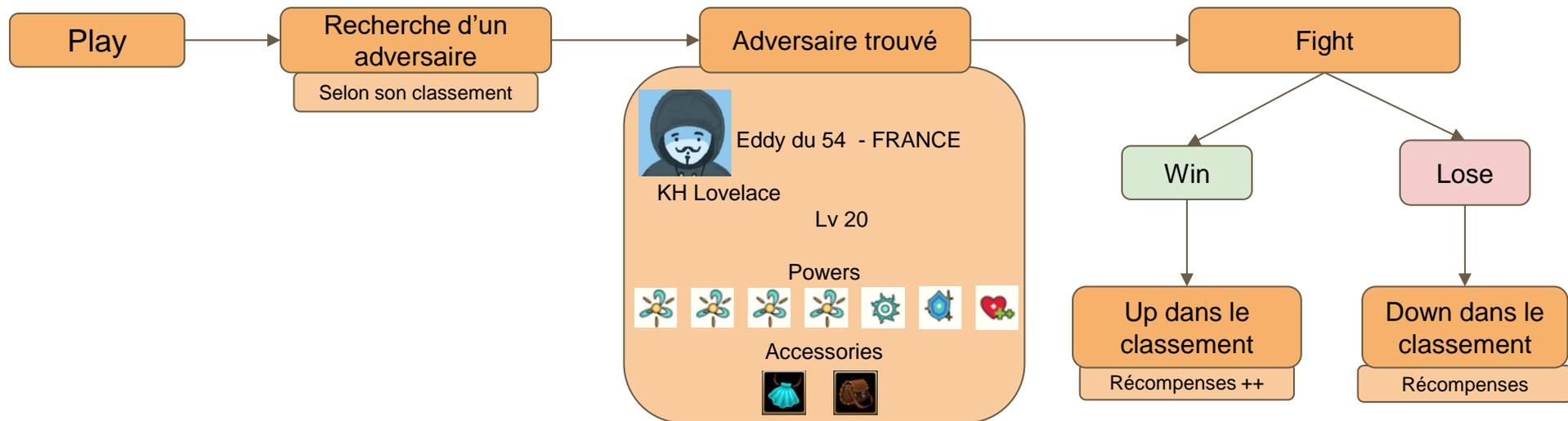


MODE DUEL

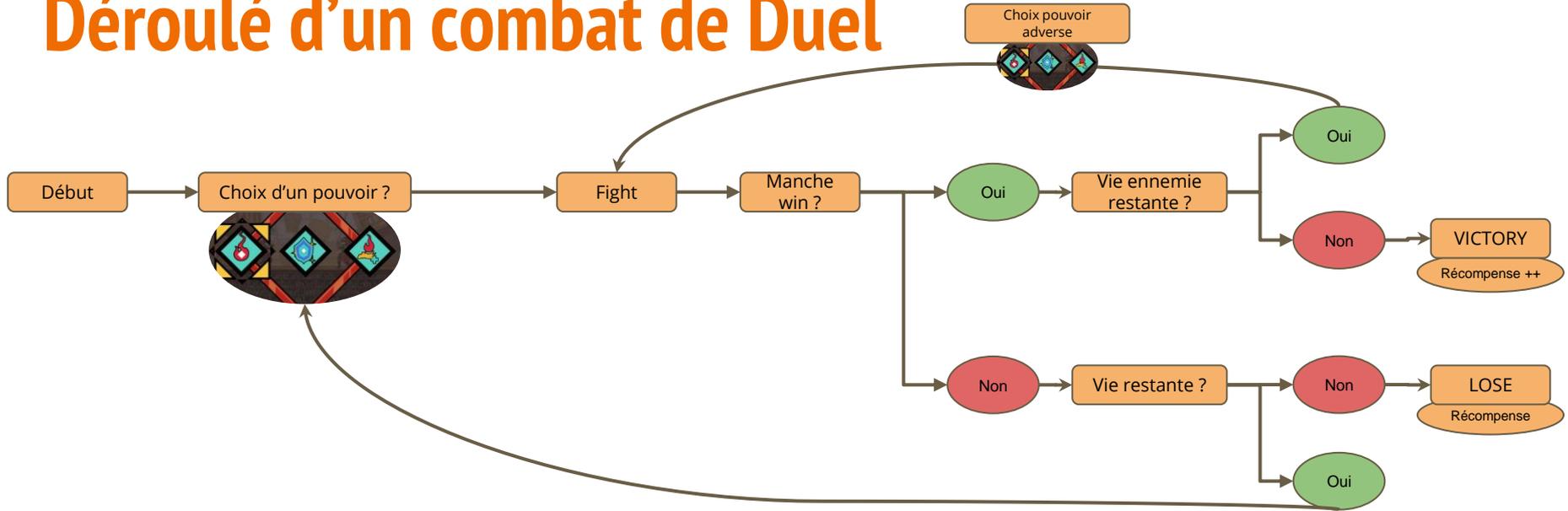
« Faux-PVP »

En lançant un duel, le matchmaking sélectionnera un adversaire en fonction du classement du joueur. Celui-ci affrontera alors un personnage provenant de son adversaire.

Selon l'issue de l'affrontement, le joueur gagnera ou perdra une/des places dans le classement en plus d'obtenir des récompenses plus/moins importantes.



Déroulé d'un combat de Duel



En début de match, le joueur sélectionne 1 pouvoirs parmi

MODE ADVENTURE

Sélection du donjon

Raccourci de sélection perso

Après avoir sélectionné le mode Aventure, le joueur doit choisir un donjon en particulier puis cliquer sur "Jouer"

Choose your dungeon

Lvl 5

Donjon 1
Lvl recommandé :
Nombre d'arène :

Donjon 2
Lvl recommandé :
Nombre d'arène :

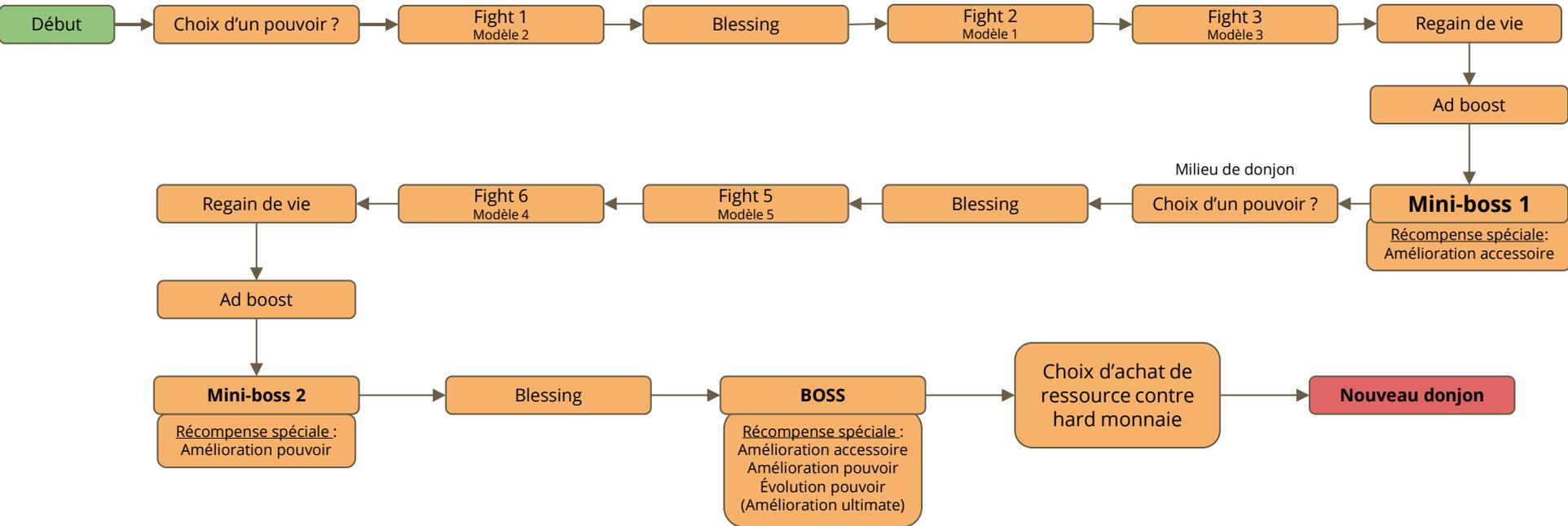
Donjon 3
Lvl recommandé :
Nombre d'arène :

Donjon 4

Donjon 5

JOUER

Déroulé d'un donjon en Aventure



Blessing : le joueur peut choisir entre Heal [20]% PV max ou Stat +[20]. Le Blessing de boss : Heal [40]% PV max ou Stat +[3]

Ad boost : En regardant une publicité, le joueur gagne Stat +[3]

Regain de vie : Avant chaque mini-boss ou boss, le joueur regagne [30]% PV max

Victory : le joueur gagne les récompenses (*monnaie, exp, accessoires, ressources*) + passe au donjon suivant.

Défaite : le joueur gagne quelques récompenses (*monnaie, exp, accessoires, ressources*) mais il doit refaire tout le donjon.

Les bonus de stats sont temporaires : ils disparaissent à la fin du donjon.

Vague d'ennemi - Aventure

Nombre de PV :

Faible : 4 hits

Moyen : 8 hits

Fort : 16 hits

Abréviation :

acc : accessoire

pvr : pouvoir

- Modèle n°1 :

- [2] ennemis moyen max dans l'arène.
- [8] à tuer au total. New pop à la mort d'un ennemi
- Drop : monnaie, exp, amélioration acc

- Modèle n°2 :

- [3] ennemis faibles dans l'arène.
- [9] à tuer au total. New pop à la mort d'un ennemi
- Drop : monnaie, exp, amélioration acc

- Modèle n°3 :

- [5] ennemis super faible, [2] ennemis moyen, [1] ennemi fort.
- Vague suivante quand précédente élimin.
- Drop : monnaie, exp, amélioration acc

- Modèle n°4 :

- [2] ennemis forts max dans l'arène.
- [6] à tuer au total. New pop à la mort d'un ennemi
- Drop : monnaie, exp, amélioration acc

- Modèle n°5 :

- [1] spawner de mobs super faibles ([8] max dans l'arène).
- Pop à l'infini tant que le spawner n'est pas détruit
- Drop : monnaie, exp, amélioration acc, acc

- Modèle n°6 :

- [3] ennemis fort max dans l'arène.
- [9] à tuer au total. New pop à la mort d'un ennemi
- Drop : monnaie, exp, amélioration acc, acc

- Modèle n°7 :

- [5] ennemis moyen dans l'arène.
- [10] à tuer au total. New pop à la mort d'un ennemi
- Drop : monnaie, exp, amélioration acc & pvr, acc

- Modèle n°8 :

- [3] ennemis moyen, [3] ennemi fort.
- Vague suivante quand précédente éliminée.
- Drop : monnaie, exp, amélioration acc & pvr, acc

Caractéristiques des ennemis - Aventure

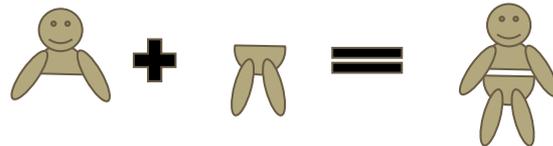


	Comportement	Déplacement	PV	Dégâts	Altération
Spider	Saute dessus	rapide	[1] hits pour être tué	--	/
Mini-tank	fonce la tête la 1ère vers le joueur (CAC)	rapide	[4] hits pour être tué	-	[5/10/15]% de stun
Dog	Utilise sa queue pour attaquer (CAC)	Normal	[8] hits pour être tué	0	[6/12/17%] de ignite
Animatronic	Fusion Low/Normal (Semi-CAC)	Lent	[16] hits pour être tué	++	[8/15/20]% de blind
Spawner	Fait spawn à chaque ennemi mort	Immobile	[8] hits pour être tué	/	/

Comportement général :

- Les ennemis cherchent à venir au contact du joueur plus ou moins rapidement (selon le lvl de l'AI)
- Ils ont tous [2] attaques : une faible et une forte. Elles peuvent être enchaînée (selon le lvl de l'AI)
- Lorsqu'un ennemi a fini son attaque, il reste immobile [1,5]s avant de pourchasser le joueur
- Les ennemis n'ont pas de blocage. Seuls les boss peuvent en avoir.

Mini-boss & Boss - Aventure



Mini boss : représente une “partie” du boss de fin

Boss : Assemblage des mini-boss et de leur “pattern de combat”

Mini n°1.1 :

- Attaque CAC, rapide
- Frappe avec ses poings
- Immobile
- Dégâts +
- [2] ennemis moyens

Mini n°1.2 :

- Attaque CAC, lente
- Frappe avec ses pieds
- Mobile
- Dégâts -
- [2] ennemis faibles

Boss n°1 :

- Attaque CAC, moyenne
- Frappe avec ses poings et pieds
- Mobile
- Dégâts équilibrés
- [1] ennemi fort

Mini n°2.1 :

- Attaque semi-CAC, moyenne
- Heal
- Mobile
- Dégâts équilibrés
- [3] ennemis faibles

Mini n°2.2 :

- Attaque CAC, rapide
- Berserker
- Immobile
- Dégâts équilibrés
- [1] ennemi moyen, [1] ennemi fort

Boss 2 :

- Attaque semi-CAC, moyenne
- Berserker de soin
- Immobile
- Dégâts équilibrés
- [2] ennemis moyens

Mini-boss n°3.1 :

- Attaque distante, lente
- Boules de feu
- Immobile
- Dégâts moyen
- [3] ennemis moyen

Mini-boss n°3.2 :

- Attaque CAC, rapide
- shield électrique
- Mobile
- Dégâts moyen
- [2] ennemis moyen

Boss 3 :

- Attaque distante, lente
- Possède les deux pouvoirs
- Mobile
- Dégâts fort

MODE EVENT/SANDBOX

À venir

Particularité : Contrairement aux 2 autres modes, celui-ci propose un gameplay qui exploite le combat sous une autre forme.

Ressources à obtenir :

- Monnaie
- Expérience
- Accessoires
- Amélioration pouvoir
- Évolution accessoire
- Évolution pouvoir
- Amélioration Ultimate

Référence



LES COMBATS

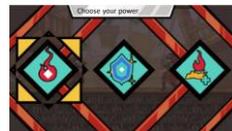
Interface combat (Test écran Huawei nova 5T)



Les règles générales du combat

Choix d'un pouvoir :

- Le joueur choisit 1 pouvoir parmi 3 choix.
- Il peut cumuler les passifs et combiner 2 pouvoirs actifs (voir la section « [combinaison de pouvoirs](#) »).
- Si le joueur choisit 2 actifs, alors le 3ème pouvoir choisi sera obligatoirement un passif.



L'ultimate :

- Il est réinitialisé à chaque nouveau stage.
- Il possède 3 jauges, donnant accès à 3 niveaux d'attaques (voir la section « [l'ultimate](#) »).

Timer :

- Une manche dure [2:00] minutes (Duel)
- Le timer est variable dans le mode Aventure selon les vagues
- Lorsque le timer d'une manche tombe à 0, le joueur perd petit à petit de la vie. L'adversaire ne perd pas de vie.

Prendre des dégâts :

- Lorsque le personnage reçoit des dommages, la barre de vie diminue sous forme d'une graduation blanche + dmg affiché + impact de hit sur chara touché.
- Si $Atk\ ennemi < ou = Def\ joueur$ → Le joueur prendra 0 de dégât.



Perdre une vie :

- Le joueur possède 3 barres de vies.
- Lorsque le joueur meurt, il perd une vie, fait un « choix d'un pouvoir » et continue le match.
- Lorsqu'il perd ses 3 vies ou qu'il décide d'abandonner, le joueur récupère ses récompenses et retourne au menu principal.
- Extra vie = pub (1/j) ou [30] hard monnaie

Les règles générales du combat

Regain de vie

- Le heal ne permet de soigner que les PV actuel (*donc pas de regain de vie*)

Glisser contre un wall

- Un joueur qui dash contre un wall vertical, le chara glisse doucement.

Spawn des combattants

- Les combattants spawn à l'opposé l'un de l'autre, face à face.
- Un combattant qui meurt repop à un des points de pop, le plus loin de l'adversaire le plus fort.
- Le combattant a [1.5]s d'immunité lors du respawn

Les récompenses :

- Elles sont obtenues durant les stages.
- Lorsqu'un ennemi est vaincu, il laisse derrière lui les récompenses. (*cf Archero*)
- Duel : récupérer après une victoire ou une défaite (*proportionnel en fonction des lifes adverses perdues*) d'un stage
- Aventure : récupérer à la fin d'un donjon ou lors d'une défaite.
- Un stage = monnaie + exp obligatoirement

Les contrôles en combat

Dash :

- Les mouvements sont disponibles sur la gauche de l'écran.
- Swipe dans une direction = Dasher dans cette direction
- Un dash = un hit
- Une fois lancé, le personnage ne s'arrête pas et ne peut pas bloquer.

Hit:

- Les attaques sont disponibles à droite de l'écran.
- Une tap = un hit
- Le joueur peut exécuter des combos.

Bloquer :

- Le shield est disponible à gauche de l'écran en maintenant l'écran
- Le shield bloque une partie des dégâts (absorbe [50]%).
- Le shield protège à 360°

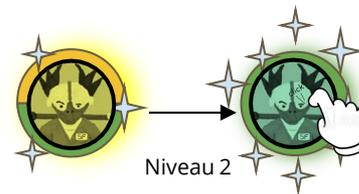
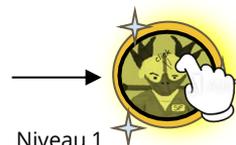
Utiliser son pouvoir actif :

- Bouton de pouvoir actif à gauche de l'écran
- Appuyer : enclenche le pouvoir sélectionné
- Chaque pouvoir possède un temps de rechargement



Utiliser son ultime :

- Bouton sur le visage du personnage.
- Appuyer lorsque la 1er jauge est remplie : active l'ultime de niv 1
- Appuyer lorsque la 2ème jauge est remplie : active l'ultime de niv 2
- Appuyer lorsque la 3ème jauge est remplie : active l'ultime de niv 3
- La jauge se remplit en attaquant ou en bloquant.



Les hits

L'animation d'un hit est divisé en 4 parties :

- **start up** : début de l'animation (*le player ne peut rien faire pendant cet instant*)
- **frame active** : nombre de frame qui vont toucher l'adversaire via la hitbox (*le player ne peut rien faire pendant cet instant*)
- **combo window** : fenêtre de frame qui permet d'enchaîner un combo (ou non)
- **recovery** : fin de l'animation (*le player ne peut rien faire pendant cet instant*)

En subissant les hits, l'ennemi sera :

- **Knockback** : la distance où il est repoussé
- **Hitstun** : le nombre de frame où il subit le hit et ne peut pas agir. Celui-ci peut-être réduit par un block (*on parle alors de **Shieldstun***)

NB : Chaque hit player réinitialise le hitstun adverse.

Si le joueur et l'adversaire tapent en même temps (même frame), chacun prend le hit et subit le hitstun.

Les hits

Les hits possibles sont :

AU SOL

- First hit 1er hit du combo
- Second hit 2ème hit du combo
- Third hit 3ème hit du combo
- Fourth hit 4ème hit du combo
- DashCac Dash hit en 4^{ème} hit au corps-à-corps, vers la gauche/droite → effect selon chara. *Voir section « Combo »*
- DashDis Dash hit à distance, vers la gauche/droite → hit spé. *Voir section « Combo »*
- PropelUp Dash hit vers le haut
- Stomp Dash vers le bas → brise shield

EN L'AIR

- First hit_Air 1er hit du combo
- Second hit_Air 2ème hit du combo
- Third hit_Air 3ème hit du combo
- Fourth hit_Air 4ème hit du combo
- DashCac_Air Dash hit en 4^{ème} hit au corps-à-corps, vers la gauche/droite → projection spé selon chara. *Voir section « Combo »*
- DashDis_Air Dash hit à distance, vers la gauche/droite → hit spé. *Voir section « Combo »*
- PropelDown Dash hit vers le bas. S'il percute le sol → envoie en l'air

Les combos

Un **combo** = 4 hits

C'est le **dernier hit** du combo qui définit ce qui se passe :

Si DashCac:

au sol → traverse et envoie en l'air (*Fox illusion dans SSB*)

en l'air → traverse et hitstun adverse augmenté de [3] frames

Si Hit = spé pour chaque perso :



au sol → stun

en l'air → projection au sol



au sol → ignite

en l'air → projection au sol



au sol → blind

en l'air → projection



au sol → poison

en l'air → projection

Lorsqu'un combo est réalisé, le nombre de hit à la suite est affiché. Si le combo se termine, une "note" vient s'afficher à la place du nombre de hit.

3 hits → Combo

7 hits → Super

10 hits → Master

5 hits → Great

9 hits → Amazing

5
hits



GREAT

10 hits



MASTER

Les debuff

Les altérations d'état peuvent être **infligés par un ennemi ou par le joueur**. Ils consistent en **un malus de quelques secondes**. Ils affectent les PV, les déplacements ou l'attaque.

Poison

Inflige [+5] de dégâts/0.5s pendant [5]s. Le poison ne peut pas tuer.



Étourdissement

Le personnage ne peut pas agir pendant [1,25]s. S'il est touché alors le personnage retrouve ses moyens.

NB : les pouvoirs actifs sont désactivés durant l'effet.



Paralysie

Le personnage ne peut pas attaquer pendant [3]s (mais peut bouger).

NB : les pouvoirs actifs sont désactivés durant l'effet.



Brûlure

Infligent [+3] de dégâts/0.5s pendant [5]s. Les brûlures peuvent tuer.



LES META-LOOPS

Les personnages (by Thibaut)

CALAMITY

THE STRENGTH



PV : 600
ATK : 80
DEF : 60
PORTÉE : CAC
DISTANCE DASH : Medium
SLOT : 4



APTITUDE : ÉTOURDISSEMENT
SLOT DECK : 4

UNLOCK : BOUTIQUE (HARD MONNAIE)

BIO : MMA FIGHTER, ELLE FRAPPE POUR FAIRE MAL

PERSONNALITÉ : FROIDE, BRUTALE, CHIRURGICALE

MOTIVATION : SE VENGER

HK LOVELACE

THE BALANCED CAC



PV : 500
ATK : 40
DEF : 60
PORTÉE : CAC
DISTANCE DASH : Short
SLOT : 7



APTITUDE : PARALYSIE
SOLT DECK : 6

UNLOCK : DÉBUT DE JEU

BIO : HACKEUSE, ELLE SAIT OUVRIR TOUTES LES PORTES.

PERSONNALITÉ : PATIENTE, RÉSILIENTE

MOTIVATION : COMPRENDRE

FLINT

THE FAST



PV : 400
ATK : 20
DEF : 80
PORTÉE : CAC
DISTANCE DASH : Long
SLOT : 6



APTITUDE : BRÛLURE
SLOT DECK : 5

UNLOCK : LVL3 PLAYER

BIO : FREERUNNER, IL ESCALADE TOUT COMME UNE ARAIGNÉE

PERSONNALITÉ : HYPERACTIF, EXUBÉRANT

MOTIVATION : S'AMUSER

JEAN-MICHEL

THE RANGE



PV : 500
ATK : 60
DEF : 40
PORTÉE : SEMI-CAC
DISTANCE DASH : Medium
SLOT : 5



APTITUDE : POISON
SLOT DECK : 6

UNLOCK : BOUTIQUE (SOFT MONNAIE)

BIO : ARTISTE, IL TAGUE SON NOM PLUS HAUT QUE LES AUTRES

PERSONNALITÉ : SPECTACULAIRE, ÉLÉGANT, CALME

MOTIVATION : LA GLOIRE

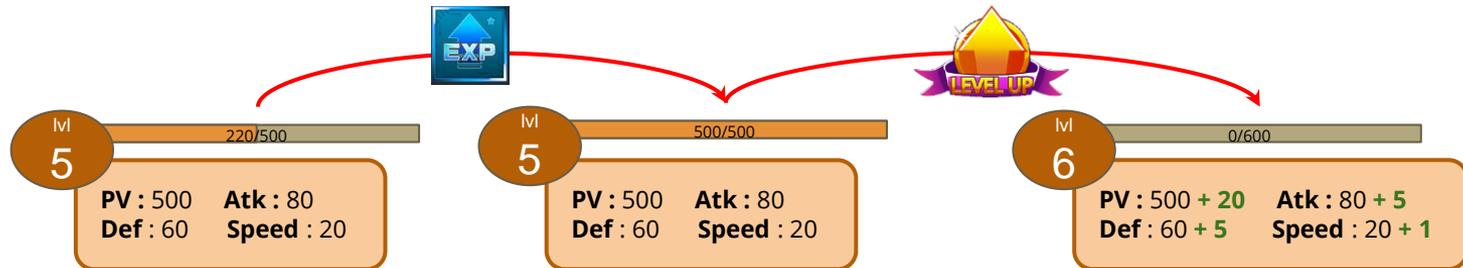
Amélioration des personnages

Chaque personnage possède **des statistiques de combats** qui lui sont propre et qui représentent sa personnalité. **Plus un personnage gagne de niveau, plus ses statistiques augmentent**, lui permettant ainsi de progresser dans les stages les plus compliqués.

Pour permettre à ses personnages de **gagner en niveau** et donc en puissance, le joueur doit passer par les différents modes pour **obtenir de l'expérience**.

Chaque personnage a sa barre d'expérience personnelle. Si le joueur veut augmenter le niveau de tous ses personnages, il doit combattre avec chacun d'entre eux.

Lorsqu'un personnage **gagne un niveau, ces statistiques de bases sont augmentés** en fonction de sa personnalité (*Un personnage fort gagnera plus d'attaque qu'un personnage basé sur la def*).



Les accessoires

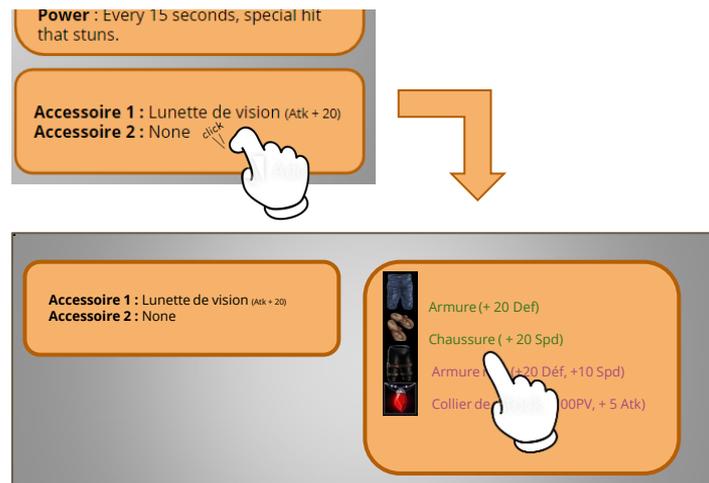
Pour aider le joueur dans sa quête de progression, des accessoires (2 par personnages) peuvent être **équipés afin d'augmenter 1 à 2 statistiques**. Il existe trois manières d'obtenir ces accessoires :

- **Mode aventure** : ils peuvent être obtenu aléatoirement et le niveau de rareté est proportionnelle à la progression dans les stages (+ le joueur sera dans des niveaux difficiles, + le taux de drop des accessoires rares sera important).
- **Mode Event/Sandbox** : l'objet et le niveau de rareté sont entièrement aléatoire, peu importe le niveau de progression.
- **La boutique**. Le joueur aura la possibilité d'échanger de la hard monnaie contre un coffre d'accessoire aléatoire.

Les accessoires peuvent être **équipés via la fenêtre du personnage**, en cliquant sur la zone appropriée.

Les accessoires peuvent être **améliorés** afin d'augmenter la/les stat.s associée.s. (voir « Amélioration des accessoires »)

Les accessoires sont **universels** : tous les personnages peuvent les équiper.



Amélioration des accessoires

Les accessoires peuvent être **améliorés** via le menu « **Inventaire** » pour **augmenter leurs statistiques** associées. Ils ont besoin de **certaines ressources spécifiques ainsi que de la soft monnaie** pour être amélioré.

Cette **ressource** peut s'obtenir dans le mode **Duel** et **Aventure**. La **monnaie** s'obtient dans **tous les modes** de jeu.

Plus l'objet est **rare**, plus son **coût** en ressources sera **important**.

Un **accessoire augmenté 10 fois** atteint son **niveau max** d'amélioration. Il peut alors **évoluer**.

The diagram shows four stages of accessory improvement for a 'Collier de plage' (Beach Necklace):

- Stage 1:** Collier de plage (+ 2 Def) Lv 1. Resources required: 2000/3200 soft currency, 100/300 gems.
- Stage 2:** Collier de plage (+ 4 Def) Lv 2. Resources required: 3000/1200 soft currency, 200/200 gems.
- Stage 3:** Collier de plage (+ 42 Def) Lv 1. Resources required: 100k/1200 soft currency, 1000/200 gems.
- Stage 4:** Collier de plage (+ 42 Def) Lv 1. Resources required: 100k/1200 soft currency, 1000/200 gems.

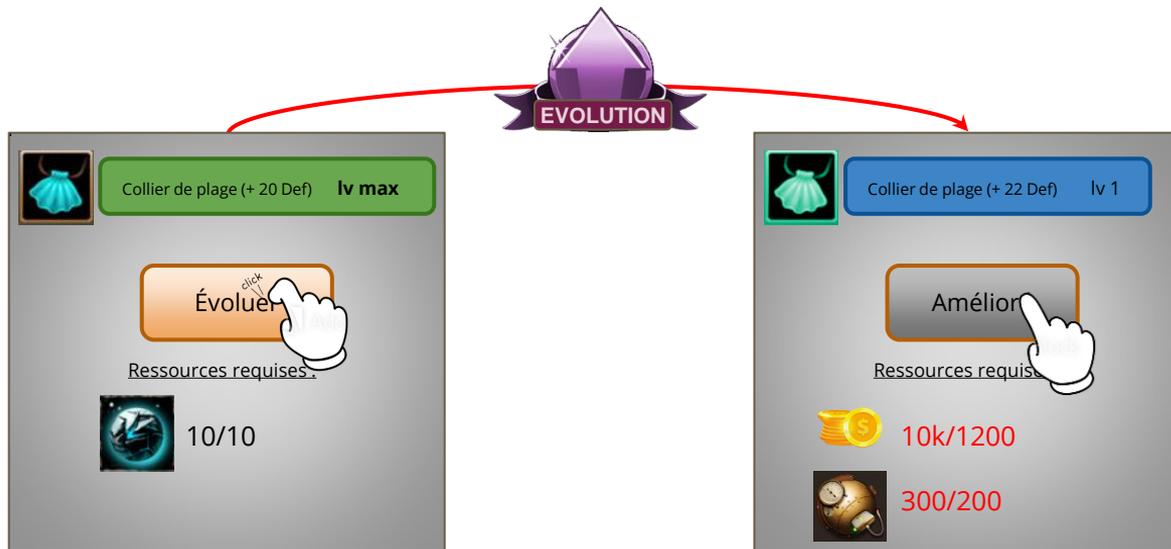
A red arrow labeled 'LEVEL UP' indicates the progression from Stage 1 to Stage 2, and from Stage 2 to Stage 3. A hand cursor is shown clicking the 'Améliorer' button in each stage.

Évolution des accessoires

Lorsqu'un accessoire atteint le **niveau max d'amélioration**, il peut être **évoluer**. Il obtient alors le niveau de **rareté supérieur** et peut, de nouveau, être amélioré.

L'évolution d'accessoires requiert une **ressource particulière**. Elle peut être obtenue dans les stages bonus du mode **Duel** ou dans le mode **Aventure**. Le taux de drop est assez faible. Il est également possible d'en obtenir dans le mode **Sandbox/event** avec un taux de drop légèrement supérieure.

Une fois le niveau de rareté max atteint, l'accessoire ne peut plus évoluer.



Le deck de pouvoir

Le **deck de pouvoir** permet au joueur de **sélectionner les pouvoirs qu'il souhaite utiliser en combat**. Le **même pouvoir** peut être **inclus dans le deck autant de fois** que le joueur le désire.

Une fois le deck formé, 3 pouvoirs sont choisis aléatoirement dans la liste et sont proposés au joueur durant le « Choix d'un pouvoir » des différents modes.

Chaque personnage possède un nombre de slot particulier et son deck personnalisé.

Un deck doit **être rempli pour pouvoir lancer un mode**. Dans le cas où tous les slots ne peuvent être remplis, le joueur doit **mettre l'intégralité de ses pouvoirs**.

Dans le cas où le joueur lance un mode et que son deck n'est pas rempli, une fenêtre pop pour lui indiquer le problème et lui propose :

- soit de remplir son deck manuellement,
- soit de le remplir automatique MAIS de manière semi-aléatoire (*les pouvoirs avec le plus haut niveau seront choisis en 1er. Le reste est aléatoire*)

En fonction de sa décision, le mode se lance ou le joueur rejoint le menu du deck pour le remplir.

Votre deck n'est pas complet.
Comment souhaitez-vous le remplir?

Personnaliser

Aléatoire

Les pouvoirs

Il existe 2 types de pouvoirs :

Actif



Nova

Repousse les ennemis (Dégâts +[2])
TdR : 6



Boule de feu

Envoie une boule de feu (Dégâts +[5] plus [15]% d'infliger Brûlure)
TdR : 5



Berserk

Tous les coups cassent le bloc

Augmente ATK +[20] pendant [5] sec mais shield disable
TdR : 15



Soin

Regain de PV+[50]
TdR : 10

Passif



Bouclier électrique

Renvoie [20]% de l'ATK de l'adversaire



Maître bloqueur

Le bloc est amélioré

Augmente window du perfect block de [5] frames



Points vie augmentés

Augmentation PV max + [50]



Saut supplémentaire

Un dash en +



Coups rapides plus forts

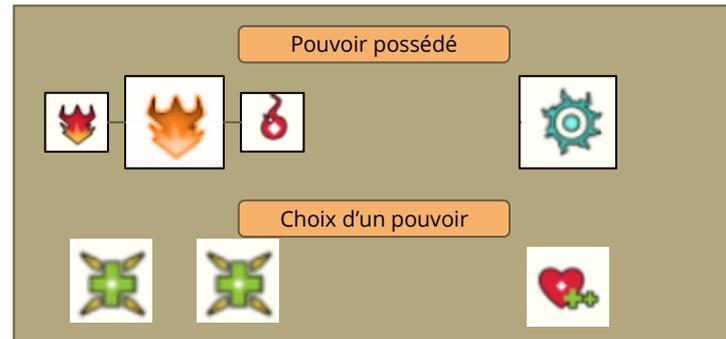
Dégâts x[2] sur les hits

Le joueur débloque **6 pouvoirs en début de jeu** (3 actifs et 3 passifs). Certains **peuvent être débloqués** dans le mode **Aventure**. Ils **s'ajouteront automatiquement à la liste** des pouvoirs. Le **même pouvoir** peut être **obtenus plusieurs fois**. Les pouvoirs **passifs** peuvent **s'accumuler** les uns avec les autres tandis que les pouvoirs **actifs** peuvent **se combiner**.

Combinaison de pouvoirs (1)

Lorsque le joueur a le choix d'un 2^{ème} pouvoir actif, il peut le combiner avec le 1^{er} pour créer un « pouvoir combiné ». Voici la liste des combinaisons possibles et leur descriptif :

	+		=		Fire's berserker ([5]s d'activation) ATK +[20] + les attaques ont [25]% d'infliger Ignite	TdR : 15
	+		=		Explosive berserker ([5]s d'activation) ATK +[20] + explosion lors de l'activation (Dégâts +[2])	TdR : 15
	+		=		Healing's berserker ([5]s d'activation) ATK +[20] + récupération PV +[20] toutes les sec	TdR : 15
	+		=		Fire Nova TdR : 7 Envoie plusieurs boule de feu autour du joueur (Dégâts +[5]) + inflige Ignite si l'ennemi est touché	
	+		=		Healing Nova TdR : 10 Explosion lors de l'activation (Dégâts +[2]) + soigne [10]% des PV max	
	+		=		Healing ball TdR : 10 Envoie une boule de feu (Dégâts + [5]) qui, si elle touche (<i>bloquée ou non</i>) l'ennemi, redonne [100]PV.	



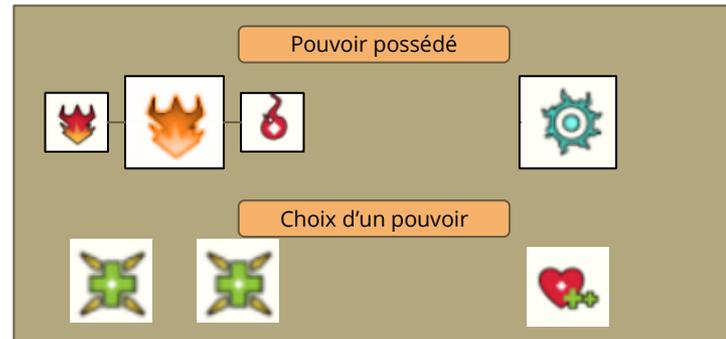
NB : le système d'accumulation de pouvoir fonctionne également (ex : deux boules de feu donneront une boule de feu plus puissante)

Combinaison de pouvoirs (2)

 +  =  **Giga fire ball** TdR : 7
envoie une giga boule de feu (Dégâts + [10]) + [25]% d'infliger Brûlure

 +  =  **Super Nova** TdR : 8
Repousse les ennemis (Dégâts +[5]) + [15]% d'infliger Étourdissement

 +  =  **Burst heal** TdR : 15
Regain de [10]% des PV max



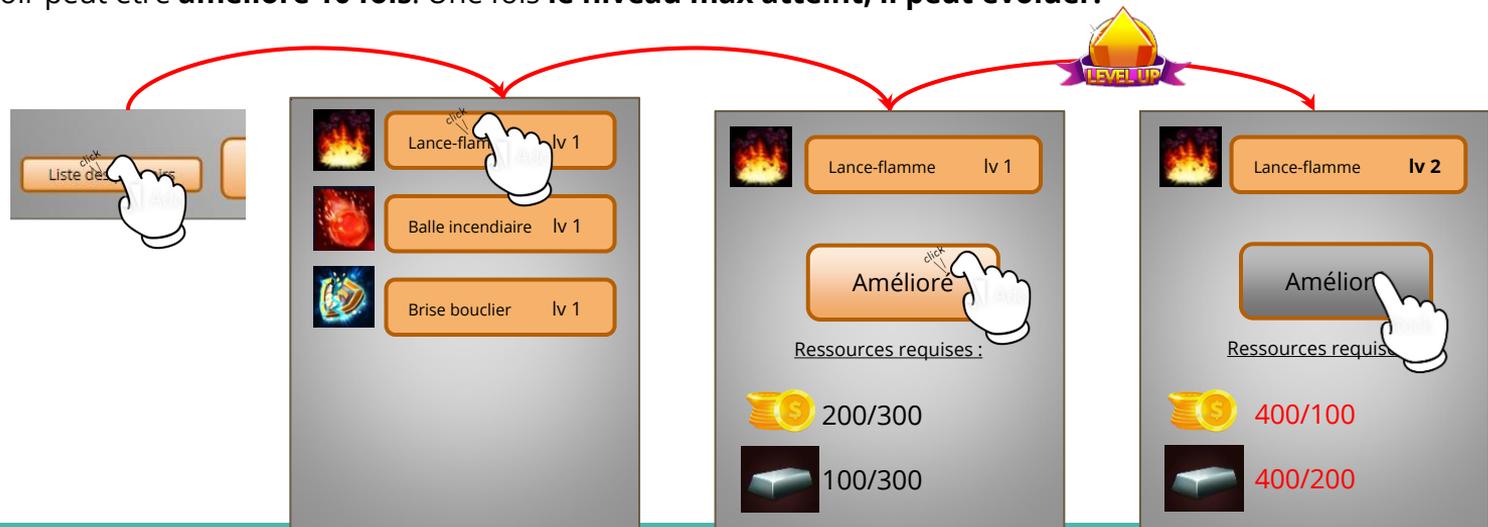
Amélioration des pouvoirs

Pour améliorer un pouvoir, il suffit d'**utiliser de la soft monnaie et des ressources** que l'on peut obtenir dans le mode **Aventure** et le mode **Sandbox/Event**. Tous les pouvoirs **partagent les mêmes ressources**. Le joueur doit donc faire un choix dans l'augmentation des pouvoirs.

Les pouvoirs sont accessibles via la liste des pouvoirs du menu principal.

Plus le pouvoir est amélioré, plus le coût en ressources est important.

Un pouvoir peut être **amélioré 10 fois**. Une fois **le niveau max atteint, il peut évoluer**.

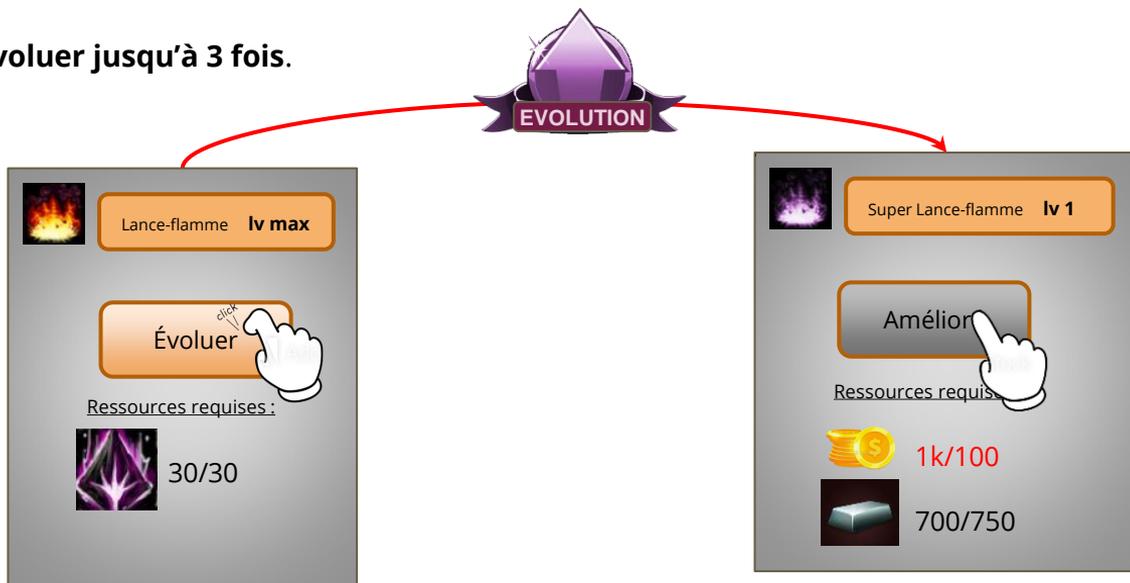


Évolution des pouvoirs

Tout comme les accessoires, les pouvoirs peuvent atteindre leur **niveau max d'amélioration**, et ainsi **évoluer**. Le niveau de puissance ou l'effet associé est alors amélioré.

L'évolution de pouvoirs requiert une **ressource particulière**. Elle peut être obtenue dans les stages bonus du mode **Duel** ou dans le mode **Aventure**. Le taux de drop est assez faible. Il est également possible d'en obtenir dans le mode **Sandbox/event** avec un taux de drop légèrement supérieur.

Les pouvoirs peuvent **évoluer jusqu'à 3 fois**.

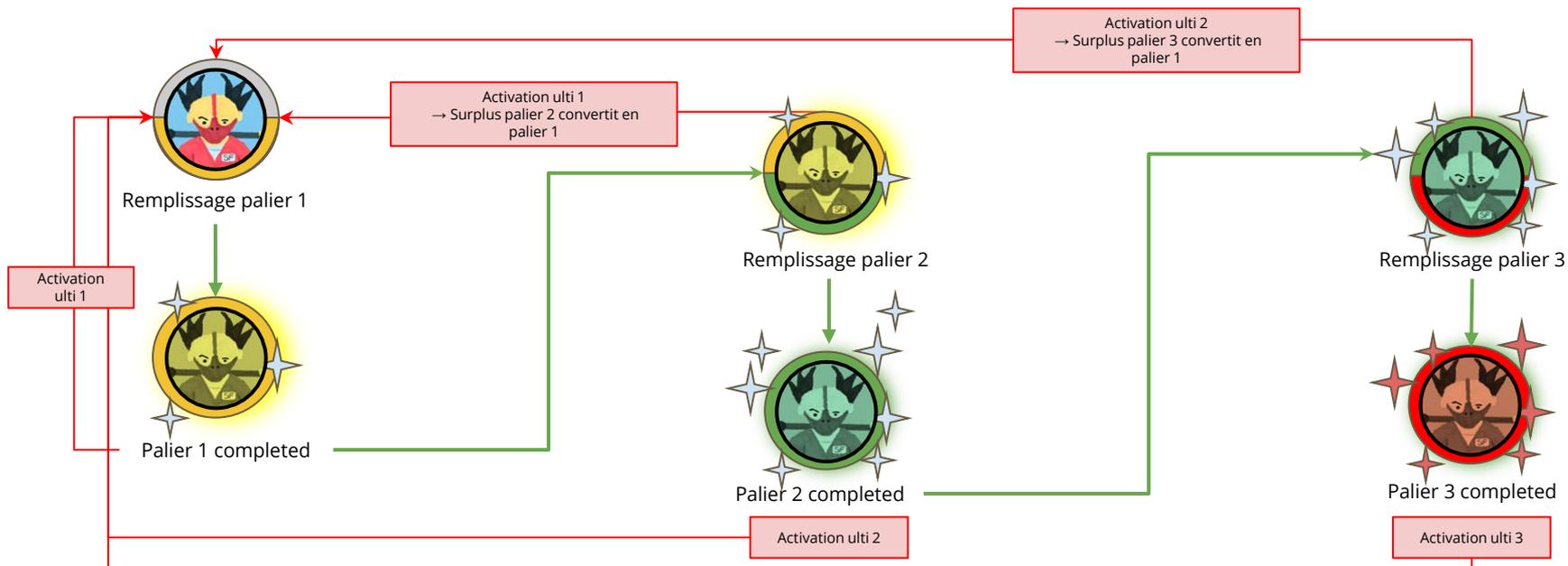


L'ultimate

Chaque personnage possède **un ultimate qui lui est propre** : il s'agit d'une **"super attaque"** qui inflige de **lourds dégâts**. En contrepartie, il y a **un temps de chargement qui dépend des attaques et du blocage**.

Une fois enclenché via un bouton, la jauge du palier se vide entièrement (*le "surplus" d'une jauge est conservé*). L'ultimate s'enclenche et **se présente sous forme d'un seul hit qui, s'il atteint sa cible, administre des dégâts conséquents** à son/ses adversaire.es et le/les propulse. De quoi retourner la situation!

La jauge d'ultimate d'un personnage se divise en 3 paliers.



L'ultimate

Chaque utilisation de palier correspond à une variante :

- **Le 1er palier** consiste en une **attaque rapprochée** : elle n'affecte qu'un ennemis qui se trouve dans **une petite zone** devant le personnage. Elle peut **être bloquée** par l'adversaire.
- **Le 2ème palier** consiste en une attaque face au personnage (*longueur : une arène classique*) et touche l'intégralité des ennemis présents dans cette zone.
- **Le 3ème palier** consiste en une **attaque de zone** : elle affecte **toute l'arène** donc tous les ennemis et **ne peut être bloquée**.

NB : Bien que la zone d'effet soit différente, l'attaque en elle-même est identique, à quelques FXs près.

Arène

Zone d'action
Ultimate nv 1



Arène

Zone d'action
Ultimate nv 2



Arène

Zone d'action
Ultimate nv 3



Amélioration de l'ultimale

L'ultimale, au même titre que les accessoires ou les pouvoirs, peut être amélioré afin d'augmenter la puissance de l'attaque.

Pour se faire, le joueur doit obtenir de la **soft monnaie** et la **ressource propre à l'ultimale**. Elle est **très rare** et s'obtient uniquement dans **le modes Sandbox/Event**. Son taux de drop est assez faible.

L'ultimale est accessible via le menu d'un personnage.

L'ultimale peut être **amélioré jusqu'à 10 fois** mais **il ne peut pas évoluer**.



Résumé des améliorations & évolution

Voici la listes des ressources nécessaires pour chaque amélioration :

Joueur



Expérience Player

Personnage



Expérience

Accessoires



Soft monnaie



Ressources
d'amélioration
d'accessoires



Ressource
d'évolution
d'accessoires

Pouvoirs



Soft monnaie



Ressources
d'amélioration de
pouvoirs



Ressource
d'évolution de
pouvoirs

Ultimate



Soft monnaie



Ressource unique
d'ultimate

Les ressources

Les ressources peuvent être récupérées dans les modes de jeu qui proposent des ressources différentes.

Duel



Expérience player



soft monnaie



Expérience de personnage ++



Ressources d'amélioration accessoires --



Ressources d'évolution accessoires --

Aventure



Expérience player



soft monnaie --



Expérience de personnage



Ressources d'amélioration accessoires ++



Ressources d'amélioration de pouvoirs --



Ressources d'évolution de pouvoirs --

Event/Sandbox



Expérience player



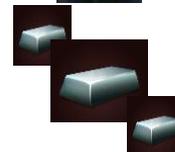
soft monnaie



Expérience de personnage



Ressource d'ultimate



Ressources d'amélioration de pouvoirs ++



Ressource d'évolution d'accessoires & de pouvoirs

LES PUBS

Types de pubs

Il existent différentes pubs :

- Les **bannières** qui s'affichent en haut/bas de l'écran.
- Les **pubs interstitielles** s'affichent en pleine écran et peuvent être coupées au bout de 3~5s .
- Les **pubs natives** sont des bannières/icônes/autres personnalisé.e.s pour coller davantage aux contenus de l'appli.



Une pub que l'on impose au joueur peut être **skipé** rapidement (3-5s). Elles sont majoritairement présentes à la fin d'un événement (donjon, combat) ou au bout d'un certain temps de jeu (le joueur a joué 5min. A la fin d'une "partie", une pub se lance automatiquement).

Une pub qu'un joueur choisit de regarder doit durer plus longtemps (10-15s) et **ne peut être skipée**. Celles-ci sont présentes pour offrir une récompense aux joueurs (double reward, extra-life, pack ressources, énergie, etc).

Avoir une **diversité** de pub permet **aux joueurs de s'engager davantage**.



Où sont les pubs dans Smash fury?

Bannière : déconseillé car elles peuvent gêner l'expérience du joueur en se plaçant n'importe où.

Pubs interstitielles :

- Skipable : à la fin d'un duel ou d'un donjon OU au bout de X duel.
- Non skipable :
 - extra-life (1/j)
 - achat pack ressources dans le shop (1/j)
 - recharge mini d'énergie, (1/j)
 - ad boost du mode aventure (no limit)

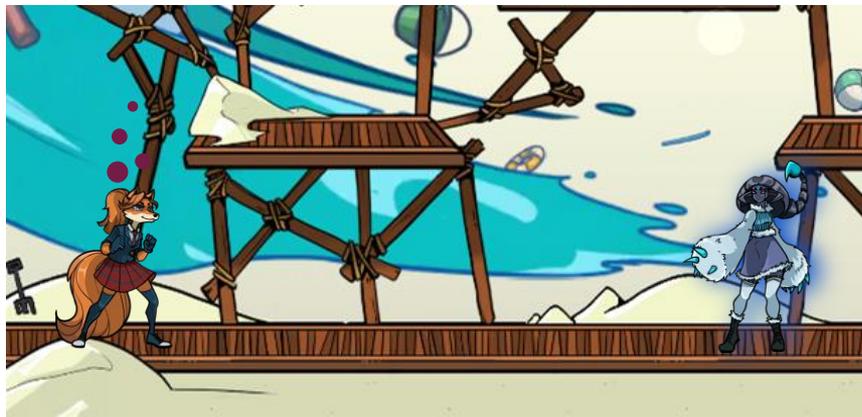
Pubs natives : Sur l'accueil du jeu comme bannière sur le côté.

LA CAMÉRA

Disposition en combat



Taille des levels = adapté de sorte à avoir un dézoom qui donne une taille raisonnable aux personnages.

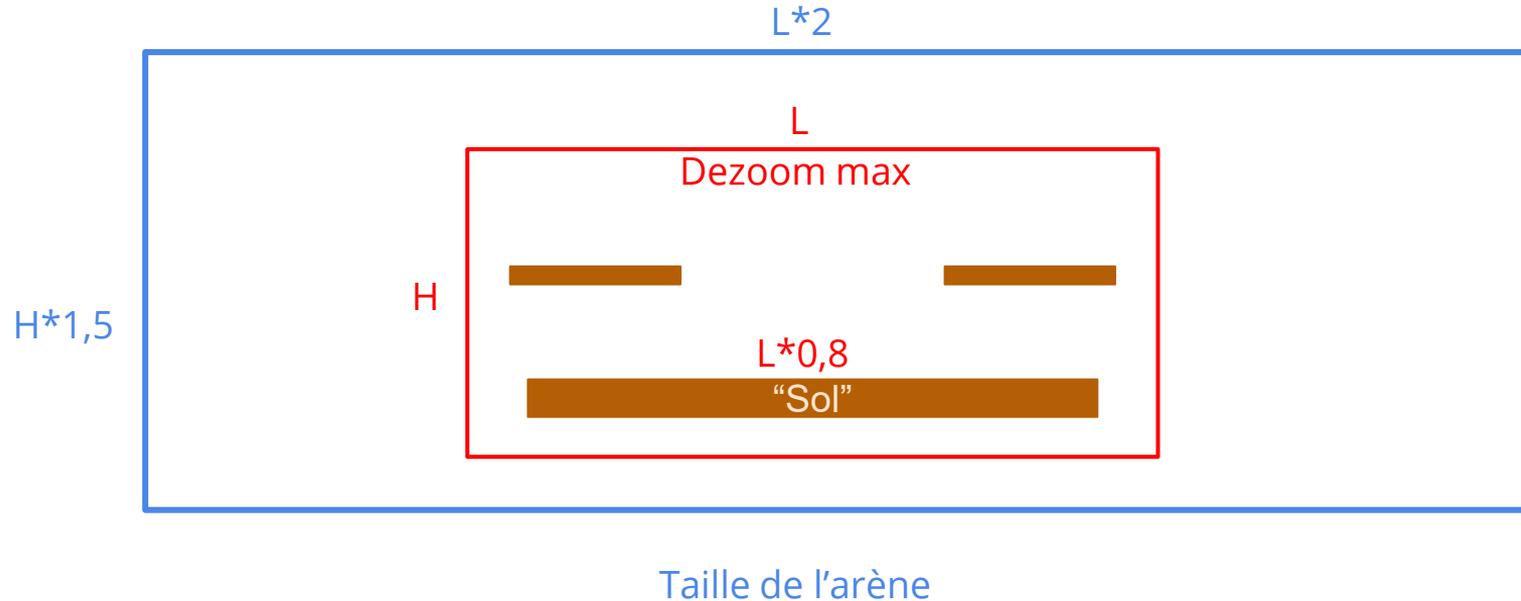


Reference - Duel (arène de ref)

SSB like : Dezoom max de la caméra donne les proportions pour l'arène

Longueur Arène = $2 * \text{longueur dezoom max}$

Hauteur arène = $1,5 * \text{hauteur dezoom max}$

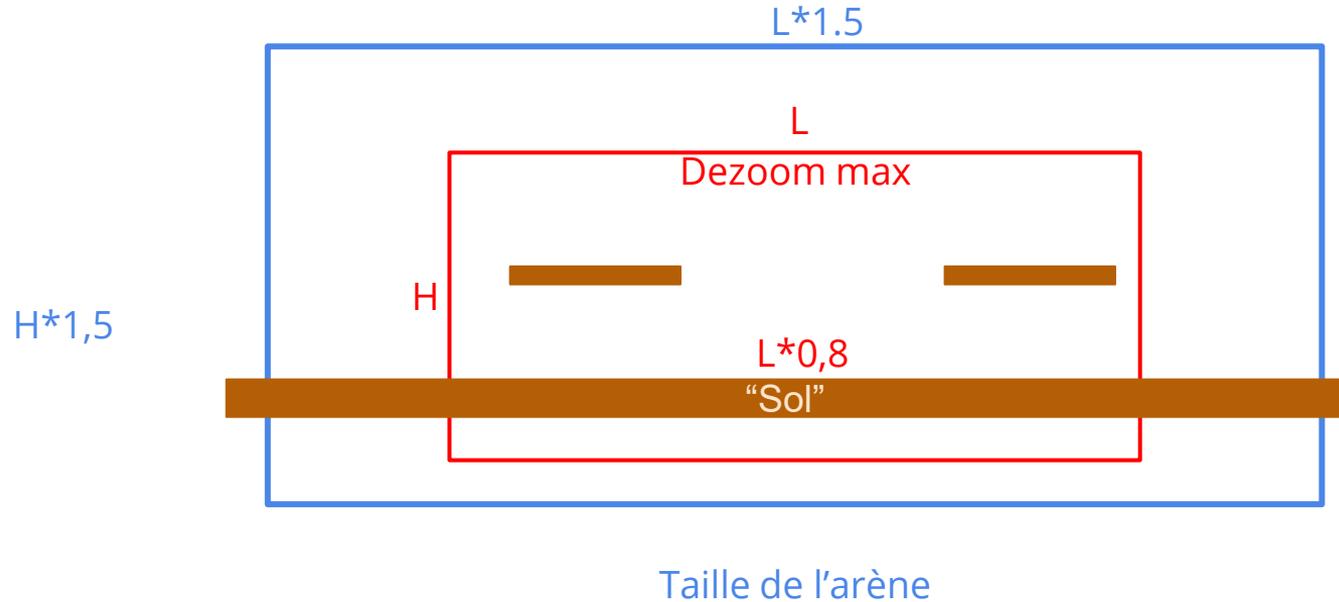


Conclusion : Déterminer le dezoom max que l'on souhaite pour, ensuite, concevoir les arènes.

Reference - Duel (ground complet)

Longueur Arène = $1,5 \times$ longueur dezoom max

Hauteur arène = $1,5 \times$ hauteur dezoom max



Reference - Duel

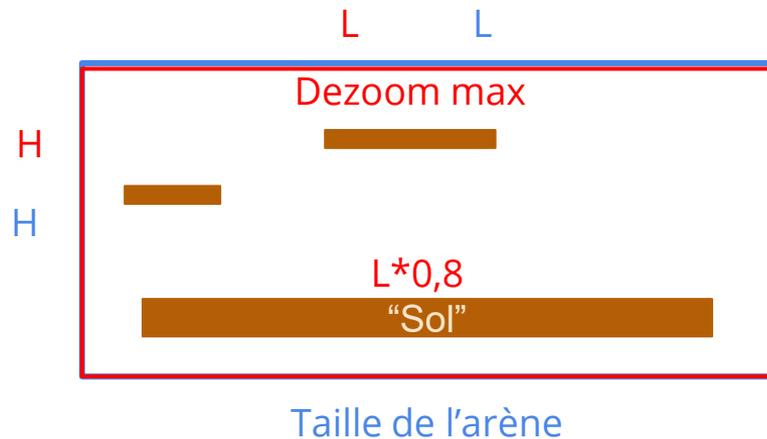


Reference - Aventure

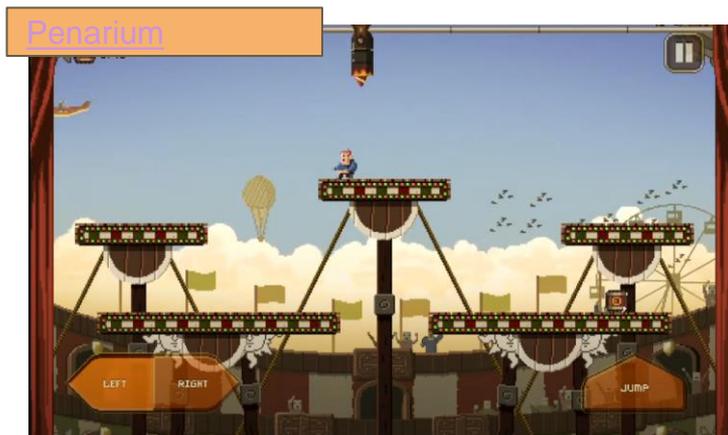
Penarium : dezoom max de la caméra donne les proportions pour l'arène

Longueur Arène = longueur dezoom max

Hauteur arène = hauteur dezoom max



Reference - Duel



LES STAGES

Les stages

Les stages proposent une diversité dans leur construction : chacun d'entre eux devra proposer un challenge différent, accès sur le combat ou les mouvements (ex : *le saut, le combat au sol, sortir l'ennemi sur les côtés, le faire tomber ...*).

Les plateformes sont présentes pour soutenir cette intention. Elles sont placés sur 2 niveau de hauteur (si 3ème niveau = 1 plateforme unique)

Les stages du mode **Sandbox/event** s'adapteront pour le gameplay souhaité.



Reference



L'INTERFACE DE COMBAT

Interface combat (Duel)



Interface combat (Duel)



Interface combat (Duel)



Interface combat (Aventure 1)

NB : A chaque fois qu'un ennemi meurt, son interface perso disparaît.



Interface combat (Aventure 2)



Interface combat (Mini-boss & Boss)



Taille max
boss : 1,5
perso

LES MENUS

Main menu



Modes

+ Énergie + Ressources + Soft monnaie + Hard monnaie

Sera sous forme de menu déroulant

Accueil Inventaire Deck Shop Options



DUEL

SMASH FURY

100%



ADVENTURE



EVENT

Descriptif :

Affronte ton adversaire en 1v1 dans le temps imparti.

Timer : [2:00]

Life : 3

Rewards :



GO!

click



Personnages



+ Énergie + Ressources + Soft monnaie + Hard monnaie

Accueil Inventaire Deck Boutique Options

Flint
Prisonnier fou



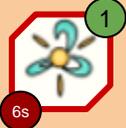
PV : 500 Def : 40+ 6
Atk : 50 +8 Portée : CAC
Deck's slots : 6

 Collier de plage lvl 1
(+ 5 Def0%)

 Sac de pierre lvl 1
(+5 Atk)

 **Ultimate** : Rafale de coups
Dmg +428

Deck



Ready to fight !

lvl
1

220/500

Personnage → Accessoires

NB : Accessoires classés selon leur stat (Atk, Def, etc), leur niveau (+ élevé en 1er) et leur rareté (+rare en 1er)

Retour

Énergie

Ressources

Soft monnaie

Hard monnaie

Accueil

Inventaire

Deck

Boutique

Options

Accessoires

Collier de plage lv 1

Sac de pierre (+ 5 Atk) lv 1

Liste des accessoires

Collier de plage lv.1

Descriptif de l'accessoire
Défense +5
(Effet autre)

Équip

Améliorer

Démanteler

Personnages → Ultimate

Retour

Énergie Ressources Soft monnaie Hard monnaie

Accueil Inventaire Deck Boutique Options

Ultimate

 **Forte frappe** **lv.1**

Lv. 1 : Forte de frappe devant soi
Lv 2 : Coup de poing explosif, dégâts dans toute l'arène

Level 1 → **Level 2**
Dmg +428 → Dmg +438
Jauge 1 → Jauge 2

Ressources requises :

 10/10

Améliorer

Inventaire

Retour

Énergie Ressources Soft monnaie Hard monnaie

Accueil Personnages Deck Boutique Options

Accessoires

Collier de plage (5 Def) lv.1

Sac de pierre (+ 5 Atk) lv.1

Liste des accessoires

Collier de plage lv.1

Descriptif de l'accessoire
Défense +5
(Effet autre)

Améliorer

Détacher

Inventaire → Amélioration/Évolution

Retour

Énergie Ressources Soft monnaie Hard monnaie

Accueil Personnages Deck Boutique Options

Accessoires

Collier de plage (+ 5 Def) lv 1

Sac de pierre (+ 5 Atk) lvl 1

Liste des accessoires

Collier de plage lv.1

Descriptif de l'accessoire
Défense +5
(Effet autre)

Level 1 → **Level 2**

Def +5 → Def +7

Ressources requises:

 2000/3200

 100/300

Améliorer Retour

Pouvoirs

Retour

+ Énergie

+ Ressources

+ Soft monnaie

+ Hard monnaie

Accueil

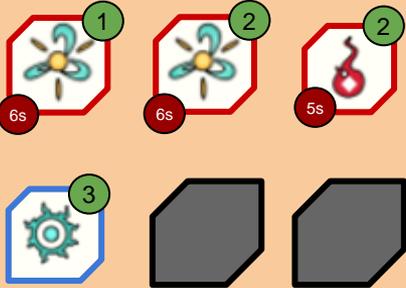
Personnages

Inventaire

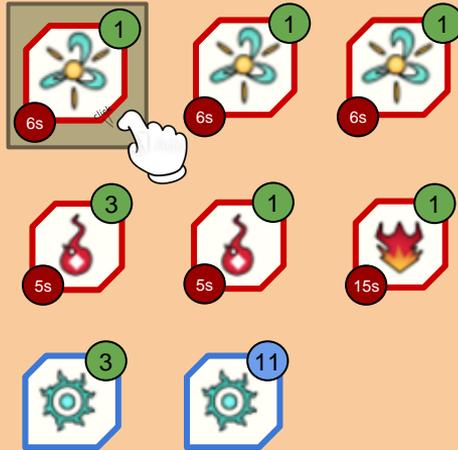
Boutique

Options

DECK



POWER



NOVA

Lvl 1

Knockback and deal damage.

Level 2

Dégâts +12

→

Level 3

Dégâts +14

Ressources requises :

 300/300

 100/300

Équiper

Améliorer



À adapter en horizontal

Boutique



Retour

Boutique

+ Énergie

Ressources

Soft monnaie

Hard monnaie

Powers

Pack

Hard monnaie

 6s 1500 	 5s 1500 	 15s 1500 	other
 1500 	other	other	other
other	other	other	other

 6s	NOVA Lvl 2 Knockback and deal dommage.
---	--

Buy 

