**Idée Tower defense :**

Noel → Père noel qui balance des cadeaux sur les enfants

Jouets ( Toy soldier)

Eviter le medieval et la sci-fi

Cartoon

Dessin animé → Phineas & Ferb

Garder le côté enfantin (le rêve des enfants)

Protéger un enf ant des cauchemars

Cadeaux explosifs

Enfantin / Lumineux

Forme simple → idée de cauchemars.

Monstre → Représenter les peurs des enfants dans les différents stade de l’âge.

* Serpent
* Insecte

DEFENDRE L’usine du père Noel des enfantins (Avec les lutins)

Gamins corrompu par les cauchemars : Balancer des trucs positifs (LE MONTRER)

Les enfants sont basé sur leur cauchemars : Idées de faiblesse par type de cauchemar.

(Le traineau parcours un trajet)

Basé sur le Père Noel / Basé sur les lutins (Manque de la violence de kill)

Directement le cauchemar.

Toujours le coté Friendly.

Papier cadeau ► Forme de l’objet

Envoyer plein de cadeau.

Dans la tête d’un gosse. (Araignée)

Tourelle qui bloque des ennemis

Idée du path qui traverse les tourelles et qui apporte les ressources

Idée de portail a la place des tourelles.

Dessine ta tourelle.

Tour des concepts :

* Une scene avec les lens flare du soleil / Modification du terrain de jeu1
  + Loot un pinceau pour modifier le terrain
* Jeux annexes / récupérer du loot annexe
* Tirer du bonnheur sur les gens (tirer des emballage → tourelle : comportement du tir. Contrôler le contenu du tir) Concentré dégâts / basé sur projectile. Envoyer les cadeaux à ses tourelles.

**CAUCHEMAR**

Garder l’idée de prendre la possession de la tourelle.

Multijoueur.

* Partager gold
* + Ennemis

Gérer au maximum ses tourelles → Si prendre possession de la tourelle (ne pas le faire) Choix basé sur le skill du joueur.

Plus il y a de cauchemars : plus l’univers est dark

Sablier marchand de sable

Perte → réveil de l’enfant.