Pour le jeu de thomas

Trouver des idées de monstre et des tours avec des capacités, des stats …

Effet de brulure, de glace (ralentir), étourdissement (foudre), baisse de la défense (roche), empoissonné,

Si possible dessiner

Pas d’attaque sur les tours pour le moment ^^

Tour :

Attaque simple = Cible une personne

Cibler avec une attaque mais fait des dégâts autour de la cible

Tour (puissance 2) : (attaque non ciblé)

Attaque touchant plusieurs ennemis (forme de chaîne)

Combinaison de pouvoirs (Tour feu + foudre)

((Méga attaque)) = par exemple attaque de météorites

Selon la map = Malus ou bonus, par exple désert (malus glace, bonus feu)

Gain d’exp au cours du temps, gain d’exp au niveau joueur (capacité de débloquer de nouvelle amélioration)

Attaques critiques

Attaque combinée (à la magika)

Coût de tour (pour la construction et l’amélioration) + Pris par monstre tué

Eléments / Types d’attaque :

+ Feu

+ Ombre + Ténèbres (confusion, fait demi-tour)

+ Lumière + Sacré (soigne)

+ Glace

+ Fer

+ Foudre

+ Aura (zone apportant un malus ou un bonus)

+ Plante + poison

+ Gravité

+ Roche

+ Vent + Gaz (effet spécial)

+ Taille (rend les ennemis minuscule)

Mission :

Créer des unités de monstre et de tour

1= Nommer, par exemple : troll des cavernes de feu, guerrier gobelin

(Je peux en inventer) + dessiner (si envie)

2= (beaucoup, peu, bas, moyen …) sur 1/10

Dégâts physique, chance critique + dégâts critique, résistance critique, défense, dégâts élémentaires, défense élémentaire, force (physique), intelligence (élémentaire),

Les types de tours :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |