

Mes idées pour le projet :

Je pense à un Mix entre Tower Défense et RTS en 2D.

Il y aurait donc une « base » à protéger pour reprendre le principe du tower défense, mais aussi des personnages à diriger. Ces personnages devraient construire des tours pour défendre la base, mais aussi récolter des ressources pour pouvoir construire.

Deux modes de jeu :

- Un solo (« campagne » ou alors pour le fun) où une IA adverse contrôle un nid d'où sortent des gobelins et des trucs bizarres qui doivent pas sentir la rose, et qui viennent nous détruire notre base. Dans ce mode, le but est de survivre ou de détruire le nid, à voir. Si le but est de survivre, il n'y aura pas d'autre moyen de gagner des ressources qu'en tuant des saboteurs ennemis. On ne pourra pas construire de guerriers, saboteurs et tours mobiles. Ce sera juste du tower défense basique (avec un villageois qui construit en plus)
- Un multi, où on joue en réseau contre un ou plusieurs adversaires (on pourra éventuellement gérer les alliances – ne pas attaquer un certain joueur si il passe à côté d'une de nos tours). Il faut donc détruire la base ennemie.

J'avais donc pensé à ce qu'un joueur puisse construire :

- Des « villageois », qui construisent et récoltent des ressources
- Des tours mobiles qui pourraient se déplacer et attaquer
- Des saboteurs qui devront détruire la base ennemie. Il y en aura plusieurs types, avec des caractéristiques propres.
- Des tours, efficaces contre un type de saboteur particulier (ou pas)
- Des pièges/murs pour ralentir/affaiblir les ennemis

Pour les types de saboteurs, j'avais pensé à :

- « Vol » : Peuvent passer par-dessus les tours, pièges, mur et eau sans pénalité. Subissent une pénalité dans les cases de forêt.
- « Normal » : Sont bloqués par les tours/murs. Subissent une pénalité dans l'eau (ou ne peuvent pas passer du tout ?)
- « Amphibie » : Avancent rapidement dans l'eau, sont bloqués par les tours/murs. Subissent une pénalité dans les cases de désert.
- « Rampants » : Styles de Taupes/Vers qui peuvent creuser sous les murs ?
- Des gros oufs qui peuvent péter les murs / tours (guerriers ?)

Pour les types de cases :

Type de case	Image Associée	Type Vol	Type Normal	Type Amphibie
Normal	Herbe	=	=	=
Eau	Eau	=	-	+

Désert	Sable	=	+	-
Colline	Bosses	+	-	-
Forêt	Arbres	-	+	+

Pour que ça ne soit pas trop chaud à gérer, et qu'on ne puisse pas trop facilement éviter les tours ennemies, je pense que le plus simple serait qu'une fois qu'on envoie un saboteur sur l'ennemi, on ne peut plus le contrôler (son déplacement est géré par l'IA). Par contre les tours mobiles seront totalement sous notre contrôle, ainsi que les villageois.

Pour l'IA :

- Calculer le trajet entre 2 points, et le réactualiser si quelque chose est construit dans le chemin entre-temps. Eviter les obstacles (tours, murs) et prendre le chemin le plus direct (donc par défaut, si on passe à côté d'une tour et qu'elle nous bombarde, c'est pas grave).
- Pour l'ennemi IA, selon le mode de difficulté choisie, les saboteurs seront plus ou moins « intelligents » : ils pourront éviter les tours, les pièges, prendre le chemin le plus rapide, et pas forcément le plus court (donc par exemple pour les amphibies, si faire 2 cases de + leur permet d'aller dans beaucoup plus de cases d'eau, et donc aller plus vite), éventuellement attaquer des murs pour avoir un chemin plus direct, attaquer un villageois pour ralentir le joueur...