Ninja game (nom temporaire)

# Campagnes :

Le jeux sera divisé en campagnes et les campagnes en quêtes  
chaque campagne constituera une histoire les quêtes en seront des étapes.

# Quêtes :

Chaque quête viendra avec un contrat qui comportera les objectifs et les récompenses (montant d’argent, pouvoir débloqué, mini-games débloqués et éventuellement des items). Les quêtes permettent de débloquer des pouvoirs (ou attaques spéciales), il faut ensuite acheter. Le prix des attaques spéciales dépend du score réalisé lors de la quête. Le score dépendra du temps mis pour faire la quête (et éventuellement des combos réalisés). Durant une quête, il y a un ou plusieurs Boss (et/ou champion) et ces derniers peuvent dropper des items et de l’argent.

Exemple d’equation pour le score : 1/(temps) \* 1000

# L’argent :

L’argent promis pour avoir réaliser une quête sert aussi de vie. Par exemple, 300$ sont promis pour achever une quête, votre vie coute 100$. Si à un moment vous mourrez durant la quête, vous ne recevrez plus que 200$ et ainsi de suite. Le prix de la vie changera avec l’avancement dans le jeu.

Idée : l’argent gagné lors d’une quête peut être multiplié en fonction du meilleur combo réalisé. Exemple : vous avez 200$ restant après avoir fini la quête, votre meilleur combo durant la quête était 25. Argent reçu = 200 \* (1 + 25/(10)) = 200 \* 3.5 = 700$  
ce n’est qu’une idée, il faudra ensuite jouer avec les coefficients.  
l’autre possibilité est que l’on fasse la somme de tous les combos (exemple 250) on aurait alors : Argent reçu = 200 \* (1 + 250/(100)) = 200 \* 3.5 = 700$  
(ici les nombres entre parenthèses sont des constantes, on les fixera plus tard)

# Mini Games :

Les mini-jeux permettent de gagner des skills, un mini-jeu ne peut améliorer qu’un skill en particulier et le bonus qu’il apporte est calculé en fonction du meilleur score réalisé avec ce mini-jeu. (pour les mini-jeux en particulier, se référer au document mini\_games.docx) .  
statistiques modifiables par les mini-games : vitesse, force, dexterité, jauge de temps, gagner plus de cash…

# Rush :

Les rush ont une durée fixe (ex : 2, 5, 10 min), ils permettent d’accéder à un leader board.

Idée : Les points seront comptabilisés en fonction du nombre de mobs tués, des combos réalisés et du nombre de buffers récoltés.  
pour gagner de l’argent on se baserait sur le même principe que lors des quêtes, il y aurait par exemple des contrat de 200, 500 et 1000$ respectivement pour des durées de 2, 5, et 10 minutes.

# Pouvoirs :

Pour utiliser un pouvoir il faut effectuer un dessin dans la sandbox (reste à décider comment activer la sandbox). La jauge de pouvoir se remplit au fur et à mesure que les mobs sont tués avec des bonus de remplissage si des combos sont réalisés (peut-être aussi un peu avec le temps qui passe)

Idée : la jauge de pouvoir pourrait être graduée, si on l’utilise alors qu’elle n’est qu’à la première graduation, le pouvoir fait moins de dégats (ou est moins puissant). Si la jauge est pleine, le pouvoir est très puissant. Si on fait ça, on peut avoir un mini-game pour augmenter la taille de la jauge. Remarque : si on le fait, il ne faut **pas** permettre d’upgrader les pouvoirs autrement.

# Ralentisseur de temps :

On peut ralentir le temps en activant la jauge de temps. Celle-ci se remplit avec le temps qui passe (et pas autrement). La taille de la jauge augmentera avec des mini-games.  
Lorsque le temps est ralenti, tous les monstres tués font partie d’un combo (pas besoin d’attendre que la jauge soit pleine pour ralentir le temps

# Vie & respawn :

Chaque fois qu’on est touché par un mob, on perd de l’argent (dépendamment du prix de la vie), lorsqu’on meurt on respawn au dernier checkpoint rencontré.

Idée : on pourrait permettre d’être touché un certain nombre de fois avant d’avoir à être transféré à un checkpoint, tout dépend de la fréquence à laquelle on risque de se faire toucher. Si on fait ça, on peut avoir un mini-game qui donne la possibilité d’augmenter le nombre de coups avant d’être transféré à un checkpoint.