

# Projet jeux-video

Nous avons réfléchi aux objectifs et sommes arrivés à ce résultat :

## Type de jeu

Nous nous proposons de réaliser un jeu de type Tower défense. Plus d'informations dans le document qui suit.

## Lore

Ça se passerait dans un univers médiéval/renaissance où on jouerait le rôle d'un vampire qui doit protéger sa demeure des attaques des villages voisins.

## Gameplay

La puissance que le vampire garde dans sa demeure est non seulement sa vie mais aussi « l'argent » qu'il devra dépenser pour se protéger. Le joueur devra donc faire gaffe à ne pas trop en dépenser au risque de mourir trop vite des attaques ennemies mais dépenser tout juste assez pour pouvoir se défendre.

Cette puissance augmentera en attaquant les ennemis (pas obligatoire de les tuer, juste les toucher suffira à voler leur essence vitale)

Le joueur pourra placer des tours, les améliorer et lancer des sorts pour se défendre des différents ennemis qui arriveront par vagues. Tout cela coutera la puissance vitale du vampire.

## Objectifs principaux :

- 1) Une seule carte avec un chemin fixe qui mène à la demeure
- 2) Plusieurs vagues qui seront plus dur plus le jeu avance

Plus grande quantité d'ennemis ;

Les ennemis disposent de plus en plus de vie ;

Plus de dégâts pour les ennemis ;

### 3) 2 tours différentes que le joueur pourra placer (il pourra en placer autant qu'il veut) :

La première sera un rayon continu qui attaquera un ennemi à la fois

La deuxième attaquera en lançant des boules en métal sur l'ennemi et si l'ennemi en question meurt de cette boule.

Pour chaque tour, le joueur aura le choix entre deux améliorations :

Pour la première tour :

- Une amélioration augmentant la portée de tir de la tour ;
- Une amélioration permettant de supprimer le pouvoir du mage (un bouclier magique protégeant les autres unités) lorsqu'elle l'attaque ;

Pour la seconde tour :

- La tour peut cibler deux ennemis en même temps. Et tirer un projectile (plus petit et moins puissant) sur les deux ennemis.
- La deuxième mettra les ennemis touchés par le projectile en feu (il rapportera de la puissance aussi, c'est un feu magique). Les dégâts supplémentaires appliqués par le feu sont calculés en fonction des dégâts totaux du projectile (en %).

Le joueur pourra choisir deux améliorations en même temps. Les améliorations seront disponibles dès le début du jeu, et couteront de la vie au joueur.

### 4) Il y aura 4 types d'ennemis

-Le paysan : Cet ennemi n'a pas de compétence particulière. Sa vitesse, son attaque, ses points de vie sont moyens.

-Le loup : Il sera plus rapide et un peu plus nombreux que les paysans mais aura moins de point de vie, fera moins de dégâts, etc.

-Le mage du village : Il servira seulement à protéger les alliés avec un bouclier magique, il n'attaquera pas (c.à.d. que s'il arrive à la fin du parcours, le joueur ne prend pas de dégâts). Il aura la même vitesse que le paysan, même points de vie, etc.

-Le boss final : Un gros canon anti-vampire très costaud, plutôt lent, que les mages du village auront mis au point, qu'il faudra absolument détruire au risque de mourir en un coup.

Les ennemis vont apparaître à un point fixe de la map et suivre un chemin prédéfini pour arriver jusqu'à la maison du vampire.

Les ennemis qui arriveront dans la demeure feront les dégâts prévus et mourront (système d'auto-défense de la puissance du vampire)

## Objectifs secondaires

-Sons

-Une tour qui permettra d'invoquer des gargouilles qui attaqueront les ennemis

-Un système d'expérience qu'on obtient en tuant les ennemis qui permettront de débloquent des atouts qui vont permettre d'améliorer passivement le joueur (plus de dégâts, plus de vitesse d'attaque, par exemple.). Le joueur pourra choisir.

- Une nouvelle unité qui augmente la vitesse de déplacement des autres unités.

- Ajout d'une nouvelle map.

- un nouveau sort qui va servir à ralentir les ennemis et à les affaiblir (réduction de PV) pendant un laps de temps.

- pour la seconde, une explosion fera des dégâts autour de l'ennemi touché (l'explosion rapporte de la puissance, c'est une explosion magique).

- Ajout d'une compétence spéciale qui se débloquent automatiquement après un certain temps (à définir) et permettant, si un ennemi parvient à la demeure du vampire, de détruire tous les ennemis sur la map (une espèce de choc).