**Projet jeux-video**

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

**Lore :**

Ca 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 :**

**-Jeu solo**

**-Plusieurs vagues qui seront plus dur plus le jeu avance**

**-Une carte fixe avec un chemin fixe qui mène à la demeure**

**-2 tours différents 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

-Le joueur pourra choisir deux améliorations :

- La première consiste en une augmentation de la portée du tir ;

- La seconde consiste en la suppression du pouvoir du maje ciblé.

-La deuxième attaquera en lançant des boules en métal sur l’ennemi et si l’ennemi en question meurt de cette boule, il explosera et fera des dégâts autour de lui (l’explosion rapporte de la puissance, c’est une explosion magique)

-Le joueur pourra choisir deux améliorations :

La première permettra d’augmenter le rayon de la zone d’explosion

La deuxième mettra les ennemis touché par l’explosion en feu (il rapportera de la puissance aussi, c’est un feu magique).

Le joueur pourra choisir deux améliorations en même temps.

**-1 sort :**

-Il va servir à ralentir les ennemis et à les affaiblir (réduction de PV) pendant un lapse de temps

**-4 ennemis :**

-Le paysan : Ce sera un ennemi basique : Points de vie normal, attaque normal, vitesse normal, armure normal, etc.

-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, moins d’armure, etc.

-Le mage du village : Il servira seulement à protéger les alliés avec un bouclier magique, il n’attaquera pas. Il aura la même vitesse que le paysan, même points de vie, même armure, 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 qui arriveront dans la demeure feront les dégâts prévu et mourront (système d’auto-défence de la puissance du vampire)

Tout ces éléments sont sujets à 2 3 modification pour que le jeu soit bien équilibré.

**Objectif secondaire :**

-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 débloquer des atouts qui vont permettre d’améliorer passivement le joueur (plus de dégâts, plus de vitesse d’attaque, par exemple.). Le joueur pourra choisir.