**L’interface du jeu :**

Le jeu se présente comme un plateau avec sur le bord du bas notre personnage avec nos points de vies, notre compétence spéciale et aussi toutes les cartes que l’on a dans notre main qui peuvent être jouer. On y trouve encore plus bas notre niveau de mana de 1 à 10 points.

Sur le bord du haut, on y retrouve le profil de l’adversaire avec ces points de vie et sa compétence spéciale.

Sur le bord gauche se trouve l’historique des actions, si une carte a attaqué, un icône d’épée sera affiché avec sa photo.

Sur le bord droit du plateau se trouve le deck de chacun des joueurs (il fait office de pioche) et au centre des deux decks, un compte à rebours qui montre le temps qu’il reste au joueur pour jouer son tour.

Enfin au centre du plateau, sur la partie basse nos cartes que l’on a posées sur le terrain et sur la partie haute les cartes de l’adversaire posées sur le terrain.

**Interface de la taverne :**

* L'interface d'amélioration de la taverne est accessible depuis l'écran principal du jeu. Les joueurs peuvent généralement y accéder entre les manches.
* Dans la taverne, les joueurs peuvent voir le niveau actuel de leur héros et les avantages supplémentaires qu'ils peuvent débloquer en améliorant.
* On y retrouve le coût actuel de l'amélioration et le niveau suivant que les joueurs atteindront.
* Des boutons clairement indiqués permettent aux joueurs d'améliorer leur héros en appuyant sur un bouton spécifique.

**Concernant les « cartes » ou « serviteurs »:**

* Chaque carte a une illustration unique représentant le personnage, le sort, ou l'arme qu'elle représente. Chaque carte possède un nom qui est affiché en haut de la carte.
* En haut à gauche de la carte, on trouve l'emblème de la classe à laquelle la carte appartient. À côté, le coût en mana de la carte est indiqué.
* Le type de carte est indiqué en dessous du nom et peut être un serviteur, un sort, une arme, ou une quête, par exemple.
* Cela influence la façon dont la carte peut être utilisée et interagit avec d'autres cartes.
* Le texte descriptif se trouve au bas de la carte. Il explique les compétences spéciales, les effets, les conditions d'utilisation, et d'autres détails importants liés à la carte.
* Pour les serviteurs, l'attaque et les points de vie sont indiqués à gauche et à droite de la carte, respectivement.

**Gameplay :**

**Phase de Recrutement :**

Recrutement initial :

* Chaque joueur commence avec un choix de trois héros aléatoires.
* Choisir un héros détermine le pouvoir héroïque unique du joueur et influence sa stratégie.
* Chaque joueur commence avec 3 pièces d'or.

Achat de Serviteurs :

* Les joueurs utilisent leurs pièces d'or pour acheter des serviteurs dans le pool commun. A noter que les serviteurs proposés à l’achat son générer aléatoirement.
* Les serviteurs sont présentés aléatoirement, et chaque serviteur a un coût en pièces d'or.
* Les serviteurs achetés sont ajoutés à la main du joueur.

Amélioration de la Taverne :

* Après chaque tour de recrutement, les joueurs peuvent dépenser des pièces d'or pour améliorer leur taverne, débloquant des serviteurs de niveaux supérieurs avec des statistiques améliorées.

Vente et Remplacement :

* Les joueurs peuvent vendre des serviteurs de leur main pour récupérer une partie de leur coût en or.
* Les joueurs peuvent également remplacer un serviteur par un autre de la taverne.

**Phase de Combat :**

Appariement :

* Les joueurs sont appariés les uns contre les autres selon leur position au classement.
* Chaque joueur affronte le joueur en face de lui dans le classement.

Placement des Serviteurs :

* Les joueurs placent leurs serviteurs sur le plateau de combat dans une grille de 7x4 cases.
* L'ordre de placement influence l'ordre d'attaque des serviteurs.

Combat Automatique :

* Les serviteurs attaquent automatiquement, selon leur ordre d'attaque et leurs statistiques.
* Les combats se déroulent en trois phases.

Dégâts Infligés :

* Les joueurs subissent des dégâts équivalents au total de l'attaque des serviteurs adverses qui ont survécu.

**Phase d'Évolution :**

Gains et Pertes de Points de Vie :

* Les joueurs perdent des points de vie en fonction des dégâts subis pendant le combat.
* Les joueurs éliminés quittent la partie.

Récompenses pour les Victoires :

* Les joueurs ayant gagné leur combat reçoivent une récompense sous forme de pièces d'or.
* Les pièces d'or peuvent être utilisées lors de la phase de recrutement suivante.

Répétition des Phases :

* La partie se poursuit avec des cycles de phases de recrutement, de combat et d'évolution.
* Les joueurs continuent d'améliorer leur taverne, de recruter des serviteurs, de combattre, et ainsi de suite.

**Fin de Partie :**

Dernier Joueur Debout :

* La partie se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur.
* Le dernier joueur en vie est déclaré vainqueur.

Récompenses :

* Les joueurs reçoivent des récompenses en fonction de leur classement final.
* Ces récompenses incluent des points de classement et parfois des bonus en or.

[Hearthstone Battlegrounds : Guide avancé - Millenium](https://www.millenium.org/guide/358272.html)

**Moteur du jeu :**

La techno utilisée : Pour le moteur du jeu nous avons décidé de partir sur Unity car c’est une solution viable et son gros point fort est qu’il est « cross-plateforme », on peut donc avoir notre sur PC, consoles ou encore mobile.

Cette solution a été choisie car étant donné que ce moteur de jeu permet d’être exporté sur d'autres plateformes très facilement c’est un gain de temps et d’argent conséquent pour rendre le jeu accessible à tous.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Unity_(moteur_de_jeu)>

**API  :**

Le jeu doit être capable d’appeler différentes API, qui sont connectées à des bases de données qui stockent les informations du joueur.

Dans une base de données Apach Cassandra, on y retrouve toute l’information relative à la sauvegarde du joueur, comme sa progression, ces différents decks, s' il a un abonnement prémium ou non ou encore s' il a acheté différents cosmétiques pour son profil.