



ORGASMON

(OU TACTICAL CHESS MONSTER)

By Cindy, Mehdi, Naïma, Quentin

PRINCIPES DU JEU

- 2 équipes de monstres qui s'affrontent sur un plateau de 10x10 cases
- Combat au tour par tour quand deux monstres ennemis sont côte à côte
- Chaque monstre a un niveau de 1 à 5 qui détermine :
 - Ses points de vie
 - Sa vitesse d'attaque
 - Son ensemble d'attaques
 - Son ensemble de défenses
 - Son « pattern » de déplacement (5 cases max)



OBJECTIF

- Battre tous les monstres de l'équipe ennemie !
- Le joueur perd si tous les monstres de son équipe sont tués... (noob, nubinub)



ACTIONS DU JOUEUR

- Avant de lancer la partie :
 - On peut « régénérer » des monstres de son équipe
 - On peut fusionner deux monstres pour en obtenir un plus fort
- Pendant la partie :
 - Clic sur un monstre pour le sélectionner et afficher ses destinations possibles
 - Clic sur une case pour déplacer un monstre sélectionné



CÔTÉ TECHNIQUE...

- Unity3d
- NEAT (algo génétique + réseau de neurones PMC)
- QLearning (avec matrices)



MERCI !