*UTILISEZ LA SCENE CB\_2*

**Métriques de base :**

* + Points de vie des tours : 100
  + Points de vie d’un magicien : 175
  + Nombre maximal par camp : 50
  + Forêt : 0.75x les dégâts reçus.
  + Taux d’apparition : 1 magicien/3 secondes
  + Intrépide : Une seule élimination requise.

**De plus certains éléments pourraient varier selon l’état (à votre choix)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **État** | **Régénération\*** | **Cadence de tir** | **Dommage** | **Portée**  **(unités)** | **Vitesse** |
| Normal | Normal / 0 en combat | 0.30f | 8 | 1.8f | 1f |
| Intrépide | Normal | 0.15f | 8 | 1.8f | 1.5f |
| Fuite | Normal | 0 | 0 | 0 | 2f |
| Planqué | X2 / 0 en combat | 0.30f | 8 | 1.8f | Toujours immobile |
| En sûreté | X4 | 0 | 0 | 0 | Toujours immobile |
| Last stand | Normal | x | x | x | Toujours immobile |
| Inerte | x | x | x | x | x |

**Ajouts :**

État Inerte : État final quand un camp a détruit toutes les tours. Ne fait rien.

Quand une tour est détruite, le taux d’apparition des magiciens sur les tours restantes augmente en réduisant le temps de 0.75 secondes.

Quand un magicien bleu est intrépide, il devient argenté, un vert deviens doré.

***Désign :***

Le concept de base a été repris en entier, avec de légers changements dans les métriques, sans rien de particulièrement important à noter.

***Contribution des coéquipiers :***

**Cédric :**

* Spawner
* Tower
* Team Manager
* Canvas (aussi simple soit-il)
* InertState
* HiddenState
* Bunkered/SecuredState
* Métriques

**Gabriel :**

* State (de base)
* NormalState
* IntrepidState
* RunAwayState
* LineController

Ça reviens pas mal a 50/50 au final.