*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.

***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 revient pas mal a 50/50 au final.

***Autres :***

Pour trouver l’intrépide, regardez la vitesse d’attaque, elle est 2x plus vite que normal.