

Nom : LoL Team Manager 2015 ?

Plateforme : NO IDEA

Champions

7 "types" de champion

- Ad Carry
- Tank
- Tank AD
- Tank AP
- Mage
- Assassin AD
- Support

Base de données de champions avec leur puissance dans chacun des roles (permet de laisser jouer quelqu'un un ADC Maokai en bot à sa team)

Chaque champion a un move spécial qui se déclenche en fonction de la situation, des stats du joueur (stat outplay ?) et de sa connaissance du champion. Par exemple une janna qui fait une désengage parfaite

Joueurs

Stats générales puis par poste

Général :

- Warding
- Communauté
- Attitude
- Charisme
- Adaptabilité à la méta
- Excentricité
- Joue Ad Carry
- Joue Tank
- Joue Tank AD
- Joue Tank AP
- Joue Mage
- Joue Assassin AD
- Joue Support

Toplaner :

- Laning
- Farming
- OutPlay Potential

Jungler :

- Ganking
- Pressuring
- Smiting
- Clearing

Midlaner :

- Laning
- Farming
- OutPlay Potential

ADC :

- Laning
- Farming
- OutPlay Potential

Support :

- Laning
- OutPlay Potential

Ensuite chaque joueur a également un % de maîtrise de chaque champion qui évolue avec le temps si il joue le champion ou pas.

L'équipe a ensuite des stats en fonction de ses joueurs :

- Synergie
- Split Pushing
- Team Fighting
- Contrôle d'objectifs
- Poke
- Closing games

Entraînements

Chaque jour possibilité de choisir ce sur quoi le joueur s'entraîne (SoloQ avec 3 champions ou SoloQ sur le warding ou soloQ sur le laning ?). On peut également organiser des scrims qui prennent la journée à tous les joueurs et vont monter des stats de la team. Si des stats ou champions ne sont pas entraînés régulièrement ils descendent en valeur.

Evolution de la méta et patches

Pour l'instant juste des nerfs et buffs de champion dans certains types (genre nerf Maokai top mais ça buffe maokai AP en même temps) en fonction de si ils sont joués ou pas ? Plus des buffs/nerfs random ?

Communauté

En fonction des plays en game, de l'attitude des joueurs etc... Des petits events poppent du genre (Gros play by OverPLOW +2 Communauté ou Néné tweete que la communauté est trash -2 communauté). Utilité de la popularité ? Système d'argent que l'on gagne plus si le mec est connu paske stream ?

Simulation d'une partie

Partie tricky

Champ select comme en jeu réel avec picks et bans, switchs etc... Ensuite on choisit comment chaque joueur va jouer son perso (Ad ap tank etc..)

Ensuite image de la map avec les champions dessus qui font semblant de bouger. Un timer en haut qui avance à vitesse plutôt réduite et ensuite plein de boutons liés à chaque joueur. Ensuite soit sur action utilisateur (du genre support roam mid ou mid roam bot suivi d'un calcul énorme sur est ce que ça fait un kill ou pas) soit sur action random (du genre un toplaner a 50 De plus de laning sur son opposant et paf il chope un kill) des

Au fur et à mesure de la game on génère de la thune aux joueurs en fonction de leur stat de farming et des actions qui se sont passés (Kills ? Tourelles ? si on les a envoyé farmer ou spitpush une lane). On fait apparaître en base de l'écran les stats des joueurs (KDA) et leur stuff (généralisé bêtement avec des screenshots évolutifs de stuff pour chaque type de champion (Tank, adc etc..))

Idées en vrac

Pouvoir practice des champions en scrims pour faire la surprise en compét

Pour l'instant un jeu solo mais peut évoluer.

Création de nouveaux champions en plus des patches + grosse modif de saison ?

Gestion des sorts d'invocateur ?