Système de collision appliqué aux éléments

# Les éléments en jeu :

Nous avons comme éléments : Arcane/Divin/Bois/Feu/Terre

Les éléments influant sur une gestion particulière de la collision sont :

Bois, Feu et Terre.

Ces éléments absorbent les tirs de même type et subissent plus de dommages de la part d’un élément du type opposé selon cet ordre :   
Bois > Terre > Feu > Bois

Le joueur étant vaincu sur un tir quelque soit son type s’il lui inflige des dégâts, on ne prend en compte que la gestion de l’absorption ou non.  
Les ennemis eux ont des points de vies qui sont réduits en prenant des tirs. (Notamment parce que les ennemis ne cherchent pas à éviter les tirs.)

Arcane et Divin inflige des dégâts fixes sur ce qu’ils touchent quel que soit le type.

La gestion de la collision se fera donc de cette manière :

Une collision est détectée avec un tir d’une origine et d’un type et une cible d’une origine et d’un type.  
Si un des deux types n’est pas parmi Bois, Terre ou Feu, alors le tir inflige des dégâts à la cible.

Dans les autres cas :  
On vérifie l’affinité élémentaire et soit on détruit le tir si les types sont équivalents, soit on inflige des dégâts simple ou augmentés à la cible.

Dans les cas où la cible subit des dégâts, la suite se gère sur son script à elle.

Dans tous les cas à la fin de la collision, le tir est détruit.

L’idée d’un laser passant à travers les cibles est envisageable mais pas dans un premier temps.