Document de conception

# Objectifs du joueur

L’objectif du joueur (Ash) est de collectionner les 8 badges Pokémon différents dispersée à travers le Labyrinthe sans se faire attraper par la Team Rocket. Quand le joueur a les 8 badges en sa position, une porte vers la ligue Pokémon s’ouvrira lui permettant de continuer.

# Mode de Spawning des policiers (Team Rocket)

À toutes les 15 secondes, un « Grunt » de la team rocket spawn au hasard dans le labyrinthe.  
Après X nombre de Grunts, un membre de la Team Rocket apparait.

# Comportement des policiers (Team Rocket)

RandomState : Le Grunt se déplace au hasard à la recherche du joueur.  
FollowingState : Le Grunt a vu le joueur et le suit.  
LurkingState : Le Grunt a perdu de vue le joueur et se déplace vers la dernière case ou il l’a vu.  
AfraidState : Le Grunt s’enfuit du joueur

# Armes (Master Balls)

Des master balls apparaissent dans le labyrinthe et sont ramassés par le joueur. Il sont gardées en réserve jusqu’à ce que le joueur l’utilise. Elle libère un Pokemon légendaire qui permet de vaincre des Grunts, et les rends AffraidState.

# Minions (Pokemons)

Le joueur a en sa possession 3 Pokémons aux comportements différents :  
 - Snorlax :

-

# Teleporteur (Pigeot)

Si le joueur touche au Pigeot, il est téléporté vers l’un des 4 coins du labyrinthe.  
Les Grunts ne peuvent pas l’utiliser.