Principe du jeu

Nom: Dominion

Auteur: lucas ALLAIN, bastien LEGOY, Cameron DALONNEAU, Clément DIMANCHIN

Principe: Un joueur est face à un plateau de 16 par 16(ou moins), face à l’ordi(peut-être joueur puis réseau), son but est de conquérir au moins (entre 60 à 80% du plateau) pour remporter la victore(pas forcément avec des cases confirmées?), ou si le joueur adverse se voir détruire toutes ses cases(non-cofirmées comprises).

Régles et fonctionnement:C'est un tour par tour, le joueur démarre d'un coin coin du plateau et a deux choix: soit il avance d'une case soit il utilise un objet, puis ce sera au tour de l'adversaire.

Le tour du joueur est limité à 30 secondes, si il le souhaite il peut passer son tour.

Des case imprenables par les joueurs apparaisent aléatoirement sur le plateau visibles par les deux joueurs.

Chaques cases s'étendent d'une case dans chaques directions possibles si d'autres cases ne sont pas déjà prises par lui-même. Il peut ainsi se placer sur une case déjà occupée par le joueur adversaire si il ne l'a pas confirmée sans le savoir.

Le joueur ne verra sur le plateau que ses cases confirmées et non-confirmées, il n'a aucun moyen de savoir si la case qu'il veut prendre est une case non-confirmée de l'adversiare en revanche il lui sera indiqué, si il désire occuper une case, si elle est confirmée par son adversaire. En revanche il verra d'où est parti sont adversaire, qui sera toujours le coin opposé du plateau d'où le joueur part.

Le joueur aura la posibilité tout les (2 à 10 tours, suivant le nombre d'objets qu'il a en réserve) de confirmer une case qu'il occupe et cette dernière s'étendra suivant la jauge d'énergie du joueur et suivant 1 seule direction choisie par le joueur.

* jauge vide = aucune nouvelle case confirmée
* jauge<25%= +1 case confirmée tout les (7-8 tours)
* jauge<50%= +1 case confirmée tout les (5-6 tours)
* jauge<75%=+1 case confirmée tout les (3-4 tours)
* jauge=100%=+1 case confirmée tout les (2 tours)

et ca pour chaque cases confirmées

La jauge d'énergie du joueur se régène en fonction de son utilisation d'objets et du nombre de nouvelles cases confirmeées qu'il "pose".

* pas d'objets et pas de nouvelles cases confirmeées= régénération trés rapide rapide
* peu d'objets et peu de nouvelles cases confirmeées= régénération rapide
* objets et peu de nouvelles cases confirmeées(ou inversement)= régénération peu rapide
* d'objets et quelques nouvelles cases confirmeées=régénération moyenne
* beaucoup d'objets et quelques nouvelles cases confirmeées(ou inversement)= régénération lente
* beaucoup d'objets et beaucoup de nouvelles cases confirmeées= régénération trés lente

Les objets sont aléatoires, le joueur peut les recevoir directement (3 à 10 tours, suivant la jauge d'énergie) 1 à la fois avec une probabilité correspondant à la rareté et la puissance de l'objet. Ou par "drop" contenant(1 à 5 objets de manière aléatoire et indépendantes du jeu en cours) tout les (5 à 10 tours) aléatoires, visibles par les deux joueurs sur des cases neutres, lorsque qu'un drop est pris le joueur adversaire aura connaissance de l'avancement du joueur, pour récupérer le drop le joueur doit arriver sur sa case mais n'est pas tenu de la confirmée.

1 objets dans le drop sera rare voire trés rare, 5 on plus de chances d'être communs avec 1 ou 2 spéciaux ou 1 épique

On a 5 classes d'objets + une catégorie suprème:

communs, spéciaux,épiques, légendaires et cheateur, plus la catégorie cheateur suprème (ultra rare)

Parmi les objets on a (liste modifiable par la suite):

* case suplémentaire non-confirmées(communs)
* régénérateurs d'énergies(spéciaux et épiques)
* bombes, détruisent les cases adverses dans un certains rayon (à définir), on peut les lancées plus ou moins loin suivant la rareté de la bombe(ratio entre la puissance et la portée)

bombes(communs, spéciaux,épiques et légendaires)

* accélérateurs de cases(communs et spéciaux) X2 ou X3 durant 3 tours
* accélérateurs de cases confirmées (épiques et légendaires)X2 ou X3 durant 3 tours
* Leurres(communs, trompent le joueur)
* Leurres explosifs(qu'on envoie à l'adversaire, ils ne nous affectent pas)(spéciaux, détruisent 3 cases aléatoires chez l'adversaires)
* Leurres explosifs(qu'on envoie à l'adversaire, ils ne nous affectent pas)(épiques, détruisent 3 cases choisies par le joueur chez l'adversaires)
* Leurres drop(spéciaux)
* Leurres drop(épiques)(qu'on envoie à l'adversaire, ils ne nous affectent pas)
* Leurres explosifs(qu'on envoie à l'adversaire, ils ne nous affectent pas)(légendaires,détruisent 3 cases confirmées de l'adversaires)
* Leurres explosifs(qu'on envoie à l'adversaire, ils ne nous affectent pas)(cheateur,détruisent 10 cases confirmées de l'adversaires)
* Traceur(cheateur, permet de voir l'avancement du joueur dans un rayon de 10 cases et de voir ses nouveaux mouvementsdurant 5 tours)
* Ragnarök(cheateur suprème, toutes les cases adverses apparaisent (10 tours) et le joueur peut en détruire la moitié, le tout en régénérant totalement sa jauge d'énergie et n'affectant aucunement sa capacité à s'étendre et ses objets)
* Aegis(cheateur suprème, confirme la moitié de ses cases du joueur(ou la totalité)et le rend invulnérable aux attaques de l'adversaires durant (5 ou 10 tours),le tout en régénérant totalement sa jauge d'énergie et n'affectant aucunement sa capacité à s'étendre et ses objets)

Les joueurs n'ont pas connaissance du taux d'apparition des items, ni de leur rareté avant de les avoir dans son inventaire. L'adversaire se peut connaître les objets de son adversaire que lorque ce dernier les utilisent. Ils leur ai impossible de connaître le niveau d'énergie de l'autre