

0. Lexique/Définitions

Personnage :

Entité de base du jeu. Ils sont créés de façon définitive.

Variables	Descriptions	Valeur par défaut
Att	Point d'attaque.	Entre 50 et 100*
Def	Point de défense.	Entre 50 et 100*
Deg	Point de Dégât.	Entre 50 et 100*
PV	Point de vie.	Entre 50 et 100*
Niv	Niveau.	0

*défini à la création du personnage

Joueur :

Personnage choisi et nommé par l'utilisateur pour être utilisé dans un combat

Attaquant :

Joueur menant une attaque contre un autre joueur.

Variables :

Att_{att} Point d'attaque.
Def_{att} Point de défense.
Deg_{att} Point de Dégât.
PV_{att} Point de vie.
Niv_{att} Niveau.

Adversaire :

Joueur menant une attaque contre un autre joueur.

Variables :

Att_{adv} Point d'attaque
Def_{adv} Point de défense
Deg_{adv} Point de Dégât
PV_{adv} Point de vie.
Niv_{adv} Niveau.

Team :

Ensemble de joueurs (de 1 à 5) engagé dans un combat automatisé contre l'autre ensemble de joueurs. Le jeu comporte 2 ensembles de joueurs.

1. Calcul des dégâts

- Lorsqu'un personnage attaque, vous pouvez calculer les dégâts infligés en soustrayant la défense de l'adversaire de l'attaque de l'attaquant.

$$\text{Deg}_{\text{adv}} = \text{Def}_{\text{adv}} - \text{Att}_{\text{att}}$$

- Les dégâts résultants peuvent être soumis à un minimum de dégâts (pour éviter des attaques trop faibles) et à un maximum de dégâts (pour éviter des attaques trop puissantes).

$$5 \% \text{ Def}_{\text{adv}} < \text{Deg}_{\text{adv}} < 80 \% \text{ Def}_{\text{adv}}$$

- Ce calcul s'effectue à fin de tour.

2. Gestion des points de vie :

- Lorsque des dégâts sont infligés, soustrayez ces dégâts des points de vie de l'adversaire.

$$\text{PV}_{\text{adv}} = \text{PV}_{\text{adv}} - \text{Deg}_{\text{adv}}$$

- Si les points de vie tombent à zéro ou en dessous, l'adversaire est éliminé.

$$\text{PV}_{\text{adv}} \leq 0$$

- Ce calcul s'effectue à fin de tour.

3. Expérience et niveaux :

- Après une attaque, à la fin d'un tour, le personnage gagne des capacités en fonction du succès du combat.

$$\text{Att}_{\text{att}} = \text{Att}_{\text{att}} + 1/3 \text{ Deg}_{\text{adv}}$$

$$\text{Def}_{\text{att}} = \text{Att}_{\text{att}} + 1/3 \text{ Deg}_{\text{adv}}$$

$$\text{PV}_{\text{att}} = \text{Att}_{\text{att}} + 1/3 \text{ Deg}_{\text{adv}}$$

- A la fin de la battle, le personnage gagne de l'expérience en fonction du succès du combat.

$$\text{Niv}_{\text{att}} = 1 \text{ si moyenne } (\text{Att}_{\text{att}} \text{ Def}_{\text{att}} \text{ PV}_{\text{att}}) > 100$$

$$\text{Niv}_{\text{att}} = 2 \text{ si moyenne } (\text{Att}_{\text{att}} \text{ Def}_{\text{att}} \text{ PV}_{\text{att}}) > 200$$

Etc ...

4. Résurrection :

- ➔ Un joueur mort revient dans la liste des joueurs avec les valeurs de base de son personnage.

5. Valeurs de base:

- ➔ Les Point d'attaque, Point de défense et Point de vie sont des valeurs comprises entre 50 et 100. Elles sont attribuées lors de la création des personnages.
- ➔ Les niveaux des joueurs commencent à 0.