

# 1. Lexique/Définitions

## 1.1. Personnage/Perso :

Entité de base du jeu. Ils sont créés de façon définitive. 20 exemplaires sont fournies avec le jeu.

Variables	Descriptions	Valeur par défaut
Att	Point d'attaque.	Entre 5 et 10*
Def	Point de défense.	Entre 5 et 10*
Deg	Point de Dégât.	Entre 5 et 10*
PV	Point de vie.	Entre 5 et 10*
Niv	Niveau.	0

\*défini à la création du personnage

## 1.2. Joueur/Combattant :

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

### 1.2.1. Attaquant :

Joueur menant une attaque contre un joueur de l'autre équipe.

Variables de calcul :

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

### 1.2.2. Adversaire :

Joueur menant une attaque contre un autre joueur.

Variables de calcul :

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

### **1.3. Team/équipe :**

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.

### **1.4. Arène :**

Écrans dans lesquels se déroule le combat automatisé. Le jeu est fourni avec 3 fonds d'écran prédéfinis.

### **1.5. Buff:**

Bonus de points supplémentaires permettant d'augmenter l'une des variables (ATT, DEF, PV) .

### **1.6. Combat / attaque / tour**

Combat entre 2 joueurs.

### **1.7. Partie / Bataille**

Ensemble des tours jusqu'à obtention d'une équipe gagnante.

## 2. Valeurs de base des persos:

- Les Points d'attaque, Points de défense et Points de vie sont des valeurs comprises entre 50 et 100 . Elles sont attribuées lors de la création des personnages.
- En choisissant un perso, le joueur prend les valeurs du perso (Points d'attaque, Points de défense et Points de vie)
- Les niveaux des joueurs commencent à 0.

## 3. La création d'un joueur :

- Depuis l'écran de l'écran « Select gladiator », l'utilisateur choisit un perso et le nomme pour créer un jour en cliquant sur « enregistré ».

## 4. Création des équipes :

- Depuis l'écran « createTeam », l'utilisateur affecte les joueurs à l'une des 2 équipes.
- Il affecte aussi le buff à chaque équipe
- Pour lancer le combat, l'utilisateur clique sur « start ».
- Les points du buff sont affectés aux joueurs.

## 5. Déroulement d'une bataille

Au début, un attaquant est tiré au hasard, puis un adversaire dans l'équipe opposée.

Aux tours suivants, on alterne les équipes dans lequel sont tirés les attaquants et les adversaires ;

Cela en permanence jusqu'au moment où une équipe n'a plus de joueurs dont les points de vie sont >0.

### 5.1. Calcul des dégâts

- Lorsqu'un joueur attaque, on calcule 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). Ce calcul s'effectue à fin du tour.

$$\text{Absolu}(20 \% \text{ Def}_{\text{adv}}) < \text{Deg}_{\text{adv}} < \text{Absolu}(80 \% \text{ Def}_{\text{adv}})$$

## 5.2. Gestion des points de vie :

- Lorsque des dégâts sont infligés, on soustraie 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 le temps de la partie.

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

- Ce calcul s'effectue à fin de chaque tour.

## 5.3. Expérience

- Après une attaque/tour, le personnage gagne des capacités en fonction du succès du combat.

$$\text{PV}_{\text{att}} = \text{PV}_{\text{att}} + 1$$

## 6. Niveaux :

- A la fin de la partie, chaque personnage ayant des points de vie supérieurs à 0 de l'expérience en fonction du succès du combat.

$$\text{Niv}_{\text{att}} = 1 \text{ si } 0 > ??? > 10$$

$$\text{Niv}_{\text{att}} = 2 \text{ si } 10 \geq ??? > 20$$

$$\text{Niv}_{\text{att}} = 3 \text{ si } 20 \geq ??? > 40$$