Jeu de Combat

Le Joueur sélectionne son équipe en prévision du match.

L’équipe est composé de X combattants choisis sur un panel de Y combattants.

Le Combat se déroule en 2 phases :

La première consiste à sélectionner l’arme que son combattant utilisera, qui est valable pour les 2 challengers en même temps,

Tandis que la seconde consistera à dessiner une incantation par le biais d’une forme pour l’utiliser (Forme simple du style triangle, carré…).

Les techniques des combattants peuvent avoir un effet élémentaire pour rajouter une dynamique stratégique.

Les combattants ont une affinité avec les éléments, qui peut augmenter ou atténuer les dommages reçus.

3 éléments influes le jeu :

Element A est plus fort que B mais moins fort que C,

Element B est plus fort que C mais moins fort que A,

Element C est plus fort que A mais moins fort que B.

Les combattants :

~~Les combattants disposent de Z attaques chacun, sélectionnable durant la première phase du combat,~~

Le Combattant choisis son arme qui dispose de N éléments jouables pour la seconde phase.

En phase 2 les 2 combattants voient l’arme équipée par l’adversaire et peuvent ainsi essayer de deviner l’élément d’attaque choisi.

Chaque élément aura son propre pattern.

Le combattant avec le plus de vélocité gagne la priorité d’attaque lors de la seconde phase.

Lorsque le combattant est engagé dans son combat, il n’est plus possible de le retirer de l’arène tant que celui-ci n’est pas K.O.

Condition de victoire :

Lorsque les X combattants sont K.O. dans l’une des équipes, l’équipe adverse remporte la victoire.

Coté prog :

Création d’une salle chez l’hébergeur.

Création d’une bibliothèque de données, contenant les combattants, les techniques, les éléments.

Création d’une IA avec plusieurs comportements (choix d’attaque aléatoire, ou définis suivant la situation)

Reconnaissance des formes d’incantations.