Document de game design

# Le cadre spatio-temporel

Le jeu se situe dans un monde fictif avec une esthétique scandinave.



# La boucle de jeu

Les utilisateurs apprennent des nouvelles fonctionnalités du programme puis tente de résoudre des problèmes en lien avec la matière qu’ils viennent de voir. On répète et puis on combine les différentes fonctionnalités avec une difficulté croissante.

# Histoire

En parallèle l’histoire du chef se dévoile.

# Magie

Nous allons implémenter un système de magie

Attaquant \ défendant

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| a\d | Feu | Glace | Terre | Air | Éclair | rien |
| Feu | x | plus | moins | plus | moins | x |
| Glace | moins | x | plus | plus | moins | x |
| Terre | plus | moins | x | moins | plus | x |
| Air | moins | moins | plus | x | plus | x |
| Éclair | plus | plus | moins | moins | x | x |
| rien | x | x | x | x | x | X |

Les armures magiques enlèvent 30% de dommage à toutes les attaques magiques pour l’unité qui le porte.

# Système de combat

Le jeu se déroule sur une carte quadrillée par des carreaux. Les unités peuvent se déplacer par les arrêtes d’une case. Toutes les unités peuvent aussi attaquer leur ennemi avec différent type d’attaque. Le but d’un niveau est de battre l’ennemi et/ou remplir les objectifs de missions. Le jeu est un tour par tour. Pour chaque tour, il y a deux phases, la phase de mouvement ou toutes les unités bougent et puis la phase d’attaque dans lequel toutes les unités attaquent si ils y ont été commandé.

# Unité

Les unités sont les troupes disponibles dans les différents niveaux. Chacune possède des caractéristiques propres à sa classe.

Infanterie :

Unité de base, l’infanterie est le soldat de base attaquant au corps à corps.

Attaque :

**Corps à corps** : L’unité doit se déplacer sur une case adjacente à un ennemi pour pouvoir l’attaquer et lui faire des dommages.

Mouvement :

**Normal :** Peut bouger de deux cases par tour.

Archer

Attaque

**Distance tirée :** L’unité doit cibler une case dans sa zone d’attaque tirer. Cette attaque prend deux tours pour atterrir. Si un ennemi est sur la case au moment de l’atterrissage

Mouvement :

**Normale :** Peut bouger de deux cases par tour.

Barbare

Attaque

**Corps à corps :** L’unité doit se déplacer sur une case adjacente à un ennemi pour pouvoir l’attaquer et lui faire des dommages.

Mouvement :

**Normal :** Peut bouger de deux cases par tour.

Habilité :

**Rage :** Le barbare maintenant une vitesse rapide et fait trois fois plus de dommage, mais il prend deux fois plus de dommage

Déclenchement : Lorsque le barbare tombe en dessous de 20% de vie.

Mage

Attaque

**Distance instantanée :** L’unité doit cibler un ennemi dans sa zone d’attaque tirer. Le mage tire son projectile et fait des dommages.

Mouvement :

**Lent :** Peut bouger d’une seule case par tour.

Habileté :

**Élément :** Le mage possède du savoir sur un élément ses attaques prennent