

Spécifications

- [Spécifications](#)
 - [Principes généraux](#)
 - [Jeu](#)
 - [Series](#)
 - [Match](#)
 - [Joueur](#)
 - [Avatar](#)
 - [Skin](#)
 - [Principes de jeu](#)
 - [Inventory](#)
 - [Board](#)
 - [Tile](#)
 - [Obstacle](#)
 - [Item](#)
 - [Zombie](#)

Principes généraux

Jeu

- Il n'existe qu'une et une seule version du jeu.
- Ce jeu doit nécessairement être joué par au moins un joueur pour exister.
- Il n'est pas nécessaire qu'une première série de matches aie été jouée pour que le jeu existe (les joueurs doivent en effet pouvoir se préparer avant de jouer leur première partie : choisir un avatar, le mode de jeu, le nombre de joueurs, ...).

Series

- Une série de matches comprend au moins un match.
- Le nombre de match au sein d'une série est impair.

- Une série est jouée
 - DUEL : soit en mode duel (2 joueurs uniquement)
 - MULTIPLAYER : soit en mode multijoueurs (3+ joueurs)
- Une série est jouée
 - REALTIME : soit en mode temps-réel.
 - TURN_BASED : soit en mode tour-par-tour.
- Un seul match peut être joué à la fois.

Match

- Un match est identifié de manière unique.
- Tout match se déroule sur un plateau propre.
- Un match voit se rencontrer les avatars des joueurs.
- Un match peut être gagné de deux manières :
 - LAST_MAN_STANDING : un seul joueur est encore en vie.
 - FOUND_GRAAL : un joueur a trouvé le GRAAL.
- Un match peut être libre ou limité:
 - FREE : sans limite
 - TIMER : soit par chronomètre
 - TURN : soit par compte-tours
- Selon le type d'adversaire, un match peut ou ne peut pas être chronométré.
 - Contre un ordinateur : FREE est autorisé.
 - Contre un ou plusieurs joueurs humains : FREE est interdit.
- La limite d'un match s'exprime soit:
 - en temps restant.
 - en tours restants.

Joueur

- Un joueur est soit un être humain, soit un ordinateur.

- Un ordinateur a trois niveaux de difficulté possibles
 - EASY
 - NORMAL
 - EXPERT
- Un joueur possède des skins (figurines)
- Il a au moins le skin par défaut.
- Un joueur possède au moins un avatar (personnage dans le jeu) et peut en avoir davantage.
- Un joueur participe à des séries pour jouer.

Avatar

- Un avatar est possédé par un et un seul joueur.
- Un avatar possède un identifiant unique parmi les avatars d'un joueur.
- Un avatar porte 1 et 1 seul skin (qui peut être changé).
- Un avatar se trouve au maximum sur une et une seule tuile.
- L'avatar possède un inventaire.

Skin

- Un skin est soit libre, soit payant (*premium*).
- Un skin est disponible mais pas forcément encore acquis par un des joueurs.
- Un skin peut être porté par n'importe quel avatar, pour autant que le joueur l'aie acheté préalablement.
- Il existe au moins un skin non-payant.

Principes de jeu

Inventory

- L'inventaire d'un avatar contient nécessairement
 - un stock de munitions/boissons de 0 à N
 - un stock de nourriture de 0 à N
- Lorsqu'un consommable est activé, sa quantité diminue de 1.
- Un consommable en quantité zéro ne peut pas être activé.
- L'inventaire contient l'équipement éventuel.
- L'inventaire de l'avatar est permanent (survit à la fin du match et de la série).

Board

- Un monde est de dimension figée et carré.
- Un monde est composé de cases.
- Un monde contient zéro, un ou plusieurs zombies (un nombre qui varie au gré des décès des zombies sous les coups des avatars des joueurs).

Tile

- Une case peut
 - être vide
 - contenir un avatar
 - contenir un zombie
 - contenir un objet
 - contenir un obstacle
- une case ne peut pas contenir à la fois un joueur et un zombie.

Obstacle

- Un obstacle se trouve sur une case
- Un obstacle peut parfois être franchissable, parfois destructible.
- Un obstacle peut être détruit s'il s'agit
 - THORN : de ronces

- BUSH : d'un buisson
- TRUNK : d'un tronc d'arbre
- SKULL : d'une tête de mort
- Un obstacle peut être franchi par l'avatar s'il remplit les conditions nécessaires au franchissement
- Un obstacle peut être franchi si
 - c'est une zone de feu.
 - l'avatar possède la cape de mage.
 - c'est une zone d'eau et l'avatar possède un kit de plongée
 - c'est une zone glacée et l'avatar possède des bottes à crampons
- Si l'obstacle est une zone de feu et que l'avatar la franchit,
 - Soit l'avatar possède des bottes pare-feu,
 - Soit il perd un point de vie par tour.
- Un obstacle n'est ni franchissable ni destructible s'il s'agit
 - WALL : d'un mur
 - TREE : d'un arbre
 - ROCK : d'un menhir
- Un obstacle qui est détruit disparaît

Item

- Il existe trois types d'objets:
 - GRAIL : le Graal
 - CONSUMABLE : les consommables
 - EQUIPMENT : l'équipement
- Il n'existe qu'un et un seul graal sur la carte.
- Les consommables sont de trois types:
 - FOOD : Nourriture
 - DRINK : Boisson
 - AMMO : Munitions

- Les consommables doivent être activés par le joueur.
 - La nourriture et les boissons augmente la vie de 1.
 - les munitions déclenchent un tir à distance.
- L'équipement est divisé en plusieurs types :
 - BOOSTER : Boosteurs
 - CAPACITER : Capaciteurs
 - POINTER : Pointeurs
 - BUFF : Muscleurs
- Les boosteurs sont des augmentations permanentes des caractéristiques de l'avatar et sont de deux types :
 - ATTACK : Boosteur d'attaque
 - DEFENSE : Boosteur de défense
- Les boosteurs sont activés à la collecte.
- Les muscleurs sont des pouvoirs temporaires accordés à l'avatar et sont de deux types :
 - ARMOR : rend l'avatar invincible.
 - CAPE : permet de passer à travers tous les obstacles (max 3 fois pour les infranchissables)
- Les muscleurs ont une durée qui dépend du mode de jeu:
 - TURN_BASED: la durée correspond à [1/10 des points de vie de l'avatar]-tours.
 - REALTIME: la durée correspond à 1 minute.
- Les capaciteurs sont des augmentations permanentes des capacités de l'avatar et sont de trois types :
 - FIREBOOT: permet de franchir l'obstacle FIRE sans dommage.
 - ICEBOOT: permet de franchir l'obstacle ICE.
 - DIVEMASK: permet de franchir l'obstacle WATER.
- Les pointeurs sont des outils de guidage et sont de deux types :
 - MAP (permanent) : indique la direction à vol d'oiseau vers le GRAAL
 - RADAR (temporaire) : indique la direction à vol d'oiseau vers l'adversaire
- Les pointeurs sont activés à la collecte.

- Le pointeur RADAR est actif pendant n -tours.
- Si un radar est actif et qu'un nouveau radar est collecté, la valeur n restante est doublée.
- Le pointeur MAP disparaît de l'inventaire à la fin du match.
- Un objet est automatiquement ramassé par le joueur qui passe dessus.
- Un objet ramassé disparaît du plateau et apparaît dans l'inventaire du joueur.

Zombie

- Un zombie est présent sur une et une seule tuile.
- Un zombie a un ensemble de points de vie.
- Si cet ensemble de points de vie atteint zéro, le zombie meurt.
- Un zombie mort disparaît du plateau.