

Univers :

L'univers du jeu est le cortex cérébral d'un roi, le but du joueur est de détruire les fragments d'esprits du roi pour tuer ce dernier.

Statistiques :

- Le joueur et l'ennemi ont des PV
- L'ennemi a une stat d'attaque, le joueur n'a pas de stat d'attaque qui lui est propre, se sont ses armes qui en ont chacune une.
- Le joueur a une jauge de mana, chaque utilisation d'une arme lui coûte du mana.
- Le joueur a une jauge d'ult, chacune de ses armes recharge cette jauge en plus d'infliger des dégâts. Une fois cette jauge pleine, le joueur peut utiliser son attaque ultime, dans ce cas, la jauge se vide.
- L'ennemi a une faiblesse qui est générée aléatoirement parmi une liste, il est possible qu'il n'en ait pas. Selon la faiblesse, l'ennemi peut soigner le joueur, voir ses dégâts diminuer, être empêcher d'attaquer ou subir plus de dégâts.

Actions :

Les actions étant toutes décrites dans le tutoriel du jeu, elle ne sont pas reprises ici.

Augmentation de la difficulté.

Les PV des ennemis augmentent après chaque niveau, de manière exponentielle (1.2^{lvl}). Les PV du joueur augmentent aussi de manière exponentielle mais selon une exponentielle plus faible (1.15^{lvl}). La puissance de l'arme de l'ennemi augmente automatiquement à chaque niveau alors que le joueur ne peut améliorer les siennes qu'avec des objets.

Extensions :

- Les ennemis ont une chance de rater leur attaque
- Au lieu d'attaquer, parfois les ennemis se soignent

- Le nom des armes est généré aléatoirement
- Bande son
- Il y a un boss tous les 5 niveaux, le joueur peut récupérer l'arme du boss après l'avoir vaincu, le boss a trois fois plus de PV.
- Un menu apparait avant le début de la partie, permettant de voir les scores d'autres joueurs, de charger une partie déjà commencée ou d'en commencer une nouvelle.
- Il est possible de tricher, en introduisant « Zahoe » dans le menu
- Divers objets : certains soignent le joueur, d'autres améliorent la puissance de ses armes, d'autres lui rechargent sa jauge de mana et d'ult et d'autres lui confèrent un bouclier.
- Certains textes sont en couleur
- Petite histoire pour planter le décor au début
- Pour les PV, le mana et la charge de l'ult, une barre est affichée en plus de la valeur, augmentant le confort visuel.

Difficulté rencontrée : On a oublié de regarder le cahier des charges

Attention ! L'entièreté du fichier online_highscores et toutes les balises [ONLINE HIGHSCORES] qui y sont associé sont à ignorer.

```
py online_highscores_hors_projet.py x scenes.py characters.py fight.py js
# -----
# / \
# ! ATTENTION !
# ! !
# \-----/
#
# ! !
# ! ! Code généré par IA, l'unique but de ce fichier
# L_ ! est de rendre le jeu plus agréable aux beta-testeurs
# /_)! En aucun cas, ce fichier ne fait parti de l'évaluation.
# /__L
# ----/ (____) cfr [BALISE ONLINE HIGHSCORES] pour code associé
# (____)
# ---- (____)
# \_(____)
# ! !
# ! !
# \_/_/
#
```

Autre utilisation de l'IA : correction et recherche de bugs. Tout le mérite du code et l'aspect créatif du jeu revient à des êtres humains