



Battle for Demacia

Projet S2 : Jalon 0

Voici le compte rendu du groupe composé de Py Quentin, Weissend Eddy, Valli Dylan, Lacoste Antoine, Dichtel Jonathan.

Pour réaliser ceci nous avons décidé de concevoir un jeu qui portera le nom de Battle for Demacia.

Principe :

Ce jeu est un jeu qui se base sur le principe de jeu de carte semblable à Magic, Hearthstone et d'autres jeux en ligne. C'est un jeu de carte 1 contre 1 tour à tour. Chaque joueur dispose d'un certain nombre de points de vie, un joueur gagne lorsque l'autre joueur n'a plus de points de vie. Chaque joueur commence avec 4 cartes dans sa main, il en pioche 1 par tour et son deck contient un nombre limité de cartes. Il existe 2 types de cartes : les cartes sorts et les cartes créatures. Ceci implique donc que chaque créature possède des caractéristiques :

Les différents types de caractéristiques d'une carte sont :

- Les points de vie
- Un coût d'invocation : le mana
- Un pouvoir (optionnel)
- Des points d'attaque

Le système de point de vie est un système où chaque carte possède un nombre de point de vie qui lui permet de pouvoir rester sur le terrain, une carte en vie peut soit attaquer soit ne rien faire.

Le coût d'invocation (mana) est un nombre attribué à chaque carte qui permet à son possesseur de pouvoir invoquer cette carte sur le plateau pour pouvoir s'en servir. Chaque joueur commence avec 1 de mana et en gagne un par tour.

Chaque carte peut posséder un pouvoir qui permet d'interagir avec les autres cartes.

Les points d'attaques sont infligés lors d'une attaque d'une créature vers une autre ou vers le héros adverse. Lorsque qu'une créature attaque une autre créature, elle subit ses dégâts d'attaque en retour.

Le jeu sera doté d'un adversaire qui ressemblera à une Intelligence Artificielle qui suit des actions prédéfinies du genre attaquer nos cartes sur le terrain ou bien attaquer directement notre champion.

Les possibles améliorations :

Le jeu pourrait subir des extensions grâce à un développement en réseau pour faire du 1 v 1 ou alors de développer l'intelligence artificielle pour que celle-ci soit plus difficile à battre.