L’objectif de ce projet est de développer la version électronique du jeu de cartes pandocréon Diviane.

Contrairement à une partie physique de Pandocréon Divinae, la partie se jouera entre un joueur humain et un nombre variables d’inteligences artificiels géré par le programme.

Chaque joueur va incarner une « divinité » durant la partie et le but du jeu sera de récupérer un maximum de « prière » venant des « croyants » pour prendre la place du « haut dieu » .

Pour récupérer ces précieuses « prières », les joueurs devront utiliser des « guides spirituelles ».

Les cartes « Deus Ex » sont des cartes dont les effets peuvent bouleverser le cours d’une partie. Les cartes « Apocalypse » permettent d’éliminer des adversaires et de gagner la partie s’il y a au plus 3 adversaires.

La partie de la modélisation des contraintes liées aux règles du jeu ne changeront pas. La modélisation virtuelle des cartes du jeu et le déroulement d’un tour de jeu resteront identiques. Cependant toute la partie liée à l’intelligence artificiel sera susceptible d’évoluer au cours du développement, dans le but d’équilibrer la difficulté du jeu pour le joueur humain.