**Cubic Mayhem**

**(my contribution to the Epic Flash Game Contest)**

Chaque user dispose d’un cube qu’il peut personaliser et faire evoluer.

Personnalisation

- Texture color

- Upload de textures

- Dessin sur les faces du cube

- Visage (editable eyes, mouth, nose)

- Proprietés : Velocity, mass, … (⇒ equilibre Plus Lourd / Plus rapide)

Evolution

- Le cube peut affronter jusqu’à 24 joueurs dans une meme arene de combat. L’objectif dans ces arènes est d’éliminer ses adversaires à l’aide de divers moyens : Choc direct, super-pouvoirs, traps

- Le plus le cube élimine d’ennemis, le plus il gagne d’XP. Ces points d’XP lui permettent de débloquer des items de personnalisation, des super-pouvoirs ou de nouvelles arènes de combat.

Combats

- Le joueur peut rejoindre des arenes au hasard ou organiser des combats avec ses amis

- Chaque cube dispose d’une barre d’energie (evolutive). Lorsque sa barre d’energie est à 0, le joueur est éliminé de l’arène.

- Les degats sont calculés en fonction de la velocité reciproque des cubes lors du choc, de l’XP et des super-pouvoirs utilisés.

Super-Pouvoirs

- Spikes (augmente les degats)

- Bombes (degats si un cube est dans la circonference de l’explosion)

- Laser Beam (rayon unilateral qui inflige des degats aux cubes sur la trajectoire)

- Shield (reduit les degats si activé au bon moment)

- Random mayhem (le joueur inflige des degats à N autre cube choisi au hasard)

- Expansion temporaire : le cube peut augmenter sa taille (X coords) pendant un temps deteminé

- Invisibilité temporaire

Micro-transactions

- Le joueur peut acheter des items de personnalisation, des super-pouvoirs ou des arènes de combat

Misc

- Systeme d’achievements

- AI Cubes pour remplir les arènes

- Mode entrainement