**GDD**

**Système de combat**

Le joueur

Le joueur se déplace de case en case dans un système de tour par tour, tant que le joueur ne bouge pas les ennemis ne déplaceront pas non plus mais pourront attaquer à leur guise s’ils sont à portée d’attaque. Le système de combat du joueur prend en compte des gemmes passives et actives. Les gemmes actives auront des effets à activer tels des sorts, les gemmes passives offriront au joueur des effets passifs, des boosts de stats pour être plus précis. Le joueur pourra remplir 4 slots pour placer les gemmes mais il ne pourra avoir qu’une gemme active à la fois ainsi que 3 passives ou, s’il le préfère 4 passives le choix reviendra au joueur. De plus le joueur combattra à l’aide d’un révolver et d’une canne épée. Chacune de ces deux armes possédant des propriétés et des statistiques qui lui seront propres.

Le héros incarner par le joueur possèdera un bras gauche bionique qui contiendra les 4 slots pour placer les gemmes actives ou passives. Son bras droit lui servira à user de ses deux autres armes, la canne épée et le revolver, du coup le joueur ne peut utiliser qu’une seule de ces deux armes à la fois.

Les ennemis

Ils existent différents types d’ennemis certains peuvent se déplacer plus vite que d’autres avec plus ou moins de vie. Mais chaque ennemi se déplace en fonction des actions du joueur. Pour ce qui est du combat l’ennemi attaque le joueur s’il est sur une case adjacente du joueur ou s’il a la portée suffisant pour l’attaquer. Tous les ennemis ont des attaques qui possèdent un CD ce qui limite le DPS.

Condition de défaite / de victoire

Pour vaincre un adversaire et clore un combat il faudra éliminer le/s ennemi/s s’opposant à nous réduisant leur/s HP à 0. Pour être défait il faudra perdre l’intégralité de nos HP, si cela arrive le joueur revient à la dernière sauvegarde.

.

Comment attaquer

Effets

CD

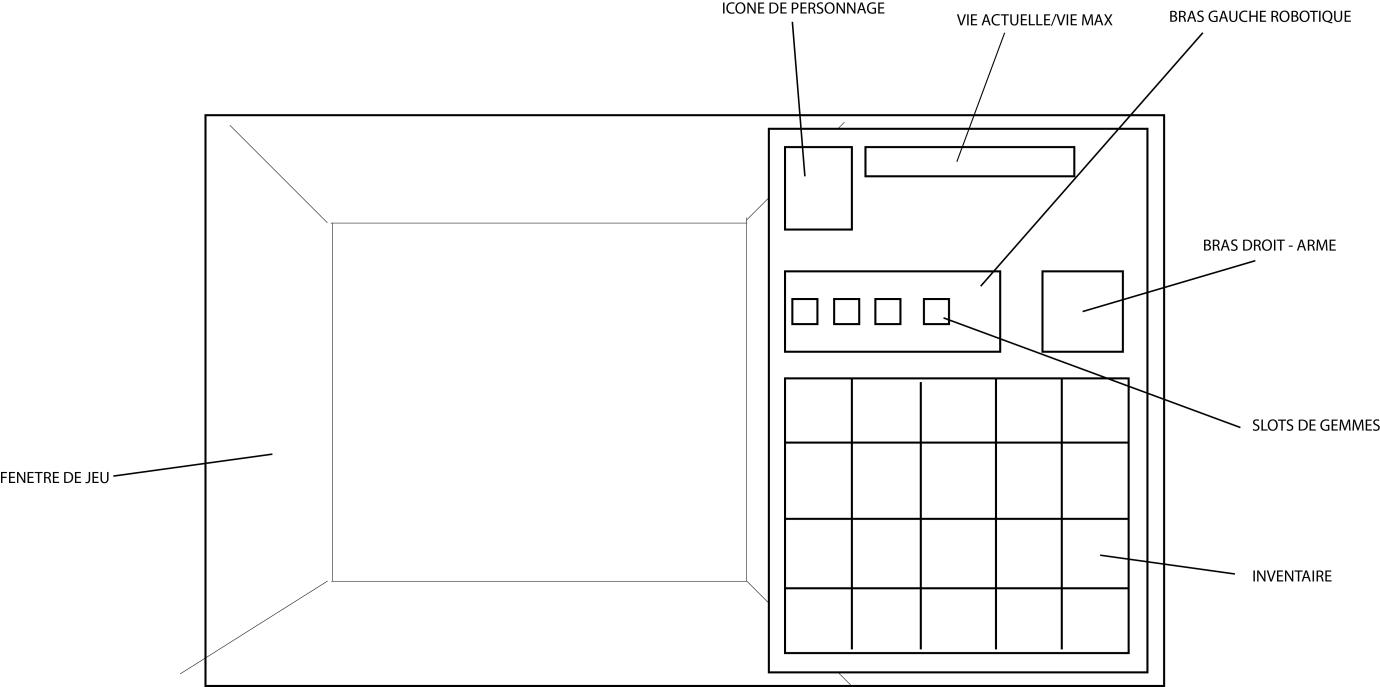
Pour que le joueur comprenne que son sort ou son arme est en cooldown, son icone sera grisé jusqu’à la fin du cooldown une fois ce dernier arrivé à son terme le joueur pourra réutiliser le sort ou l’arme correspondant. Les ennemis auront aussi un système de cooldown sur leurs attaques.

Feedbacks

Ennemis : Sonore ainsi que visuel à travers une animation et potentiellement des taches de sang.

Joueur : Sonore (cri et bruitage) ainsi que visuel, l’écran se teintera de rouge et la barre de vie baissera.

UI



Cette fenêtre apparaitra lorsque le joueur ouvrira l’inventaire. Lorsque celle-ci est ouverte le temps ne jeu n’est pas mis en pause, les ennemis peuvent donc attaquer.