**GDD**

**Système de combat**

Le joueur

Le joueur se déplace case par case, tour par tour. Tant que le joueur ne bouge pas les ennemis ne bouge pas mais peuvent attaquer s’ils ont la portée pour. Pour le système de combat le joueur peut avoir des gemmes passives et actives, un révolver et une canne épée. Chaque armes possèdent des propriétés et des statistiques différentes.

Notre héros possède un bras droit et un bras gauche (jusque-là tout va bien) sauf que son bras gauche est bionique, contenant 4 slot pour placer des gemmes actives ou passives. Attention le joueur peut placer qu’une gemme active (lui donne un sort à sa main gauche) tandis que les gemmes passives il peut en mettre jusqu’à 4 (elles donnent des statistiques en plus des statistiques de bases ex : des points de vie MAX en plus ou des points de dégâts en plus).

Pour ce qui est de la canne épée et du révolver, le joueur peut les placer SEULEMENT dans la main droite. Il ne peut qu’en porter qu’une 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

La condition pour gagner un combat est d’éliminer tous les adversaires sur sa route pour passer au niveau supérieur. Si le joueur meurt c’est fin de partie il revient à la dernière sauvegarde.

Comment attaquer

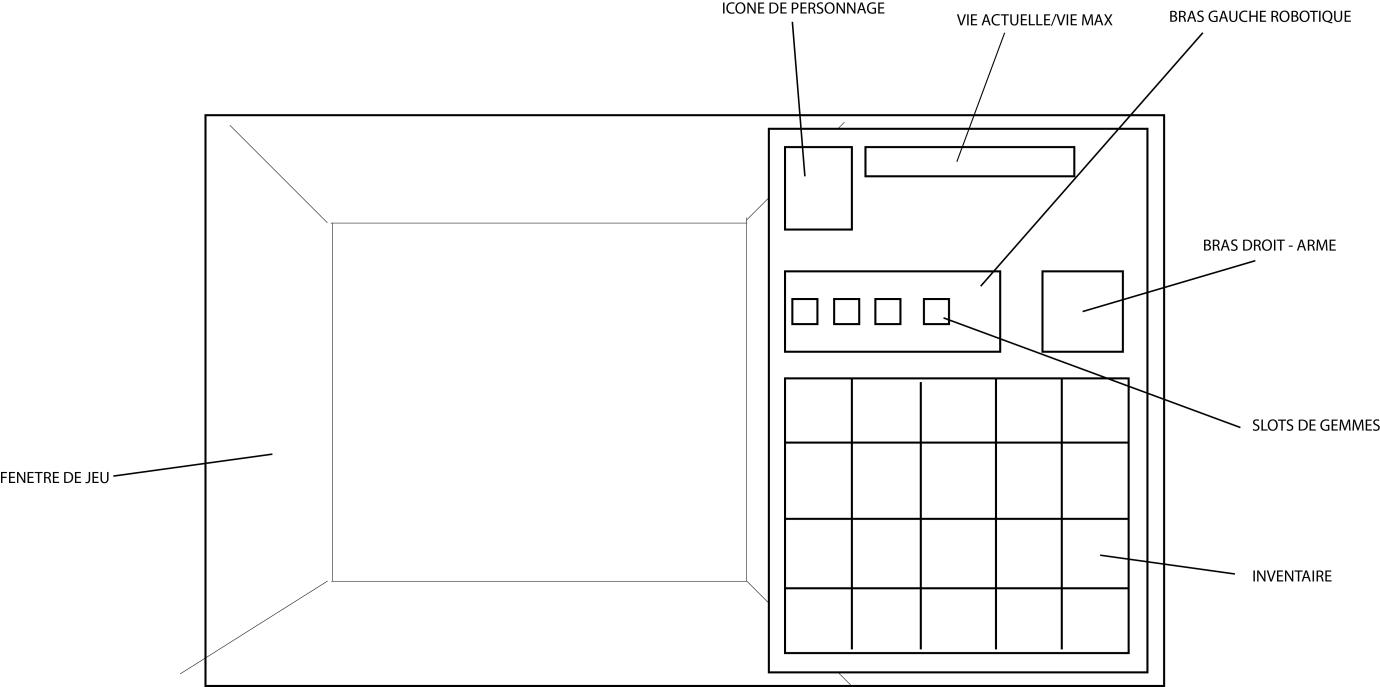
Effets

CD

Le cooldown est un système essentiel dans un combat. Il permet de limiter le spam d’attaques. Pour que le joueur comprenne que son sort, armes est en attente, il sera représenté par le rechargement de la case correspondant au sort ou armes qu’il vient d’utiliser.

Feedbacks

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 attaquer pendant ce laps de temps.