**Spécifications du jeu**

**résumé : Jeu de stratégie opposant 2 joueurs (voire plus) sur une carte comportant 256 (16x16) cases hexagonales. Chaque joueur contrôle 3 personnages, et les joueurs jouent chacun à leur tour.**

**I ) Personnages :**

**Il y a plusieurs classes de personnages jouables. Chacun dispose d’un nombre de points de vie, de sorts/attaques et de compétences qui lui sont propres.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TYPE** | **PV (indicatif)** | **PD** | **Mana (indicatif)** | **Regen Mana** |  |
| **Guerrier (tank)** | **150** | **2** | **100** |  |  |
| **Mage (contrôle)** | **100** | **2** | **150** |  |  |
| **Voleur (Cac)** |  | **4** | **150** |  | Poisons (dégats durée) |
| **Archer (Cast)** | **150** | **2** | **150** |  |  |
| **Guérisseur (Heal)** | **150** | **3** | **200** |  |  |

**II ) Terrain :**

[**http://www.textures.com/**](http://www.textures.com/)

**Cases :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TYPE** | **CARAC** | **INFOS** |
| **Plaine** | **Normal** |  |
| **Eau** | **Inaccessible - Sorts OK** | ---- | ~ | --> |
| **Montagne** | **Inaccessible - Sorts pas OK** | **--- /#\ --X** |
| **Forêt** | **Déplacement ralenti** |  |

**III ) Arbre de talents :**

**Dans la base de données, les joueurs possèdent des personnages de niveaux évolutifs sauvegardés, qui possèdent un arbre de talent, leur accordant des bonus en jeu. L’expérience du personnage évolue avec le nombre de parties jouées et les scores du joueur, et est dépensée en points de talents définitifs.**

**Pour lancer une partie rapide, les joueurs peuvent sélectionner un personnage “démo”, qui possède un nombre de points de talent à distribuer à chaque tour. Celui-ci est supprimé en fin de partie.**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOM** | **DESCRIPTION** |
| **“Chanceux”** | **X% Coups critiques** |
| **“Solide”** | **X% PV** |
| **“Puissance des sorts”** | **X% Dégats sorts** |
| **“Fontaine de jouvence”** | **X% Régen PV / tour** |
| **“Furie”** | **X% de chance de pouvoir lancer 2 attaques** |
| **“Ange gardien”** | **Après mort, revit avec X% de PV** |
| **“Ninja”** | **X% de chance de parer un coup** |
| **“ ”** | **X% de regen mana / tour** |
|  |  |

**IV ) Modes de jeu**

**V) Capacités de classes**

**Guerrier**

* Coup d’épée : Inflige des dégats bruts
* Renforcement : Ajoute des points d’armure (en + des PV)
* Ecorchure : dégats durée

**Mage**

* Boule de feu (Dégats absolus + durée)
* Gel
* Vol de mana (absolu)

**Archer**

* Tir puissant (dégats absolus)
* Flêche enflammée (dégats durée)
* Flèche paralysante (fait passer dans un état proche de l’Ohio) xD

**Voleur**

* Eviscération (dégats absolus)
* Lame empoisonnée
* Camouflage (forêt ?)

**Pretre**

* Soins : Rend des PV (Soi-même ou allié)
* Soins durée
* Guérison : supprime les dégâts durée

**Structures**

**Case**

* Type\_Terrain
* Coordonnées
* Occupée ?

**Perso**

* PV
* PV max
* Etat Gelé
* Nom
* Barre d’xp
* Mana
* Mana max
* Image
* Banque de GIF

**Attaque**

* Dégâts absolus
* Dégâts de durée
* Gel

**Fonctions**

**Déplacer**

**Afficher cases possibles**

**Attaquer**

**Pause**

# **Versions successives**

Version 1 : version sans graphismes, 1 seule classe, attaques corps à corps, pas de différences de terrain, pas d’arbre de compétences, 2 joueurs sur le même PC

Version 2 : ajout des classes, des types de terrain, de l’attaque à distance

Version 3 : interface graphique simple

Version 4 : coups critiques, caractéristiques spéciales, arbre de compétences

Version 5 : possibilité de jouer à 4 joueurs

Version 6 : interface graphique améliorée

Version 7 : mode en ligne pas en temps réel

Version 8 : possibilité de jouer contre une IA

Version 9 : mode en ligne temps réel