le menu :

0 V-------------------les money

1-------------------missions

2 V-------------------cartes

3-------------------les personnages

4 V-------------------les armes

5 V-------------------les munitions

6-------------------le stuff

7-------------------les skins

8-------------------les monstres

9

10

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

0

les money ;

les money de jeu pouront etre distribué par différents moyens :

-la transformation : de $ --> £

-elimination des cibles, monstres, ect... [!]

-l elimination des monstres courants rapport + ou - en fonction du monstre.

-decouvert des mapes.

comment? ou? quand?

-argent rare ( or ou ce que vous voulez...) : $

uniquement par des monstres rares, les secrets , des armurerie ( et autre élément structurelles trés important ) et quelques bosses.

-argent courant ( crédits) : £

des monstres rare, peu commun, commun ou des bosses. , les secrets, par la découvert de salles ( la découverte d une salle ne peut se faire qu une fois par mape et par compte)

a quoi sa sert???

achetter les armes equipements et debloquer des maps:

£ :

-les maps normal

-les armes de bases

-des equipements de bases

-des skins de bases

$ :

-armes premium

-equipement premium

-skins premium

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1

missions :

apparission du choix du vaisseau préalablement debloquer

debloquage de ceux-ci : une map correspond a un certains nombres de points, ceux ci sont distribué au joueur en fonction de ce qu il découvre : £ . il peut aussi gagné

des points en abatant des betes , monstres et bosses.

les missions sont en faites d'un croiseur complet qu il faut découvrire.

chaque mission est une map (carte ).

les missions rapportent plus ou moin de £ et de $ en fonction de leurs dificultées.

les missions ont des " secrets" qui sont liées a l origine des monstres.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2

carte ;

quand un joueur decouvre une salle, celle ci s ajoute dans sa carte. ainsi que le lieux des bosses, ect...

le joueur debloque aussi des items unique en découvrant les secrets de celle- ci. chaques salles découvertes augmente le stade de decouvert. les monstres important ainsi que

les bosses peuvent donner acces a d autres salles, et a des secrets ainsi que de la money rare $ dans le jeu.

la carte:

- des armureries celles-ci vous donneront des munitions ou armes utilisable qu as l interrieur de celle ci.

- des salles neutres, elles ne sont la que pour des combats et pour completter la carte

- des sales importantes comme reacteurs, salle de communications... les salles commes celles-ci influenceront le gameplay de maniere considérable: gravitation, températures

des embuscades, ect...

- des salles de secrets, celles-ci donneront de $ et de £ et permeteront de perçé les secrets de la carte

- salles secretes : donne $ ( salles dure a trouver)

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3

les personnages ;

les perssonages sont incarné par des joueurs ils peuvent etre plus ou moins nombreux en fonction du vaisseaux. en jeu, les personnages peuvent jouer en equipe ou faire travaille

seul. les joueurs peuvent travailler ensemble pour découvrir les secrets. les personnages peuvent se rannimer entre eux. le personnage d un joueur peut etre personalisé

par celui-ci aussi bien en multi qu en solo.

ce qu il faut retenir : vous etes un ajent envoyer par des sources inconnu et votre but est d explorer des vaisseaux. vous choisirez une mission ( un vaisseau) et jouerez

jusqu a votre mort.vous améliorerez vos équipements au fur et a mesure des partis.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4

les armes ; ( 3 types )

comment s en procuré? :

- les armes de bases ( armes courantes) peuvent etre choisi dans le menu--> equipement et achetter avec £ .

- les armes premium peuvent etre dropper avec monstres (des monstres rare, peu commun ou des bosses.) ou etre achetter en $

- Les armes " rares" peuvent etre dropper aprés la mort d un monstre rare avec une faible chance.( + ou - 30 % )

celles ci peuvent ensuite etre ramasser par les joueurs. ( (nb d'armes = nb de joueurs qui ont commencer a jouer ensemble,

les joueurs qui se seront connecter en cour de partie n auront pas acces aux armes drop)

spécification :

les armes de premium sont légerement différentes que les armes de base (formes, couleurs, chargeur, efficacitées)

les armes sont définits par des stats particuliaires a chacunes:

- vitesse d attaques ( de 0 a 1) ( 0 etant le coup par coup, et 1 un tire continu comme un lance flame...)

- sa précision ( a une distance l arme peut tiré trés précisément ou carément en zone au tour du point visé par exemple fusils sniper/ fusils a pomp)

- son recule ( tiré daffilé un nombre de munitions ferat se déplacer le curseur de visé... affectant pas la précision de l arme mais bien votre capacité a tirré ce qu il y a en face de vous)

- sa rentabilité ( de 0 a 1 expliquer dans l ongles munition)

- sa masse ( cela affect vos deplacements, sauts, magnabilité, vitesse de réaction a la visé, ect...)

- son projectil ( lazer, balles, obus de 20 et de 30 ou plus, electricitée, ect...)

Pour les armes rares ont des capacitées amélioré de base qui seront supérieur aux armes premiumes. les capacitées des armes rares peuvent etre amélioré de deux manieres;

1 : utilisation de money rare $ pouvant etre droper sur des monstres rare, peu commun ou des bosses. 2 ; en donnant de l argent ( non disponible maintenant ) a savoir que les armes courantes

sont amélioré avec de l argent virtuel : £

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5

les munitions ;

une arme en jeu ( spécial ou pas) commencera avec un nombre de munitions limité. celles ci peuvent etre recharger a des endroits ( armureris, ect.) a chaques partie, une armurerie

aura un nombre de munition infinis gerer pâr un ordinnateur. en échange d argent £, les armes peuvent etre rechargé.

attention ! : dans le context ou par exemple : 1 monstre = 5 balles,

1 balle = 10 cred donc un monstre coutera 50 credits, MAIS rapportera par exemple 120 credits )... certaines armes ne sont pas rentable mais sont beaucoup beaucoup plus efficasses.

chaques armes a un % de rentabilité pouvant etre positive ou negative : par exemple appelons A1 la premiere arme du jeu, dans ces states, elle peut avoir une rentabilité de 0.7 ce qui est beaucoup:

(70 % ) c est a dire qu un monstre tuer vallant 100 £, 70 £ seront au total gagné.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6

LE STUFF

non, le full stuff impossible., 2 raisons 1 : c est op, et les munitions seront en quantité limiter, de plus, c est trés long et dificile ( finir le jeu ... )

2 : faudra que le joueur choisisse son equipement car, on ne poura pas débloquer TOUTe la boutique, ( crédit limiter) et ensuite, les joueurs pouront revendre

leur stuff mais a pert . a savoir que quand ils jou ils gagne a chaque fois un peu.

la premiere decouvert de la mape rapport, en suite elle rapport moin, et les monstres rapport plus

ce qu il faut retenire avoir un stuff full "rare" est trés long.

un stuff full " premium " peut etre rappide, mais moin efficasse que le stuff "rare"

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

7

LES SKINS

les joueurs debloqueront leurs skins avec ce qu ils trouvent dans la map ( tuer un bosse permet de debloquer jenre 15 pieces d or admétons ) et une lunette de soleil coute 30 pieces ...

je parle des SKINs donc "peau" qui peuvent etre premium, et vu que le jeu est f2p, les skin ne change en rien l éfficassité des armes/ personnage ect...

les skins peuvent etre

- courant : £

- premium : $

- rares : ( dropper par des créaturs et visible a la fin de la partie )

les skins peuvent etre stoké ou utilisé. ils peuvent représenté casque, lunettes, tenue, ect...

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

8

Les monstres:

ils parcourent la carte pour vous dévoré.

chaques monstres deja eliminé sont noté dans votre tableau de chasses ( leurs nombres, ect...)

types:

-neutres: robot de neutralisation ( ia tuant les deux camps ) boutique, armurerie...

-commun: simple monstres creer pour tuer.

-peu commun : monstres peu commun, diférents, ( plus grand, plus forts, plus solides, ect...) et donnant beaucoup plus de £ et quelques armes premium

-les bosses ofrant des $ et des £ en grand nombres, mais vous ne serrez pas trop de plusieurs. de plus les bosses peuvent avoir diférents formes et forces donc des

armes plus efficasse que d autres. un bosse peut mettre fin a votre mission, et peut dropper des armes premiums.

-les rares spawn trés rarement, trés dificile a vaincre, elles offrent $, £, et armes rares. les rares sont trés dificiles a vaincre et seul quelques armes peuvent en venir a bout.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

9

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

10

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

11

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

12

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

13

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

14

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

15

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

16

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

17

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

18

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

19

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

20