

GAME JAM FLAT 226 KHG EART SUP

Le projet se découpe en d'innombrables morceaux a l'intérieur du jeu vidéo et dans son placement au sein du collectif multimédia.

Application KHG Multiphone en résumé

ACCESSIBLE PAR TOUS

Un gros bouton rond, pour se connecter et entrer dans l'univers, par un multiphone.
On devient une IA, qui contrôle tant bien que mal un KID.

Ici on crée son (ses) personnage(s), on choisit son boss, on craft entre les parties, on dialogue avec les autres joueurs, on construit son housing.

ESPACE LANCEMENT DE PARTIE

On sélectionne Boss-Vs-Boss ou Kids-Vs-Kid ou celui que nous développeront prioritairement Boss-Vs-Kid.

Dans une file d'attente classique on associe un groupe de Kid (entre 2 et 6) à un Boss

KIDS COMBAT

Les Kids jouent en équipe contre le Boss et son Klan.

A chaque début de tour se déroule le passif du Kid qui dépend de sa classe.

L'affichage principale du Kid est la map sur laquelle il se trouve. Il peut y voir les Points environnements, les Perso du Klan et ses alliés Kid. Un mini interface donne les infos élémentaires en bas a droite (elle se déplie). X cercles reliés donnent accès au X alliés. Lorsqu'il sélectionne l'un d'eux il voit apparaître les informations le concernant en haut a gauche. S'il clique sur lui même il a la possibilité de se déplacer.

L'interface indiquant les informations peut être agrandi (celle des joueurs ou des PK)

Il peut sélectionner les éléments de son interfaces (forme, précision, spé, sangle) pour exécuter une action.

Lorsque le Kid attaque, une image de l'ennemi apparaît par dessus l'affichage, une image du Kid apparaît en face. Les dégâts sont affichés.

Une fois les actions effectuées c'est au tour du MJ. Puis au tour des KIDS jusqu'à ce qu'un des côté soit vaincu (tout le monde en PLS).

BOSS COMBAT

Celui ci dispose d'un temps au tout début de la baston pour placer ses PK et ses éléments d'environnement.

Le Boss controle ses PK et peut leur donner des ordre a continuer. Par exemple attaquer un KID jusqu'à nouvel ordre. Attaque distance ou Kak comme les KIDS. Les PK ne disposent pas d'objets mais de bonus passifs automatiques.

Il donne ses ordres d'attaque et voit afficher les dégâts effectués.

Il peut effectuer une capacité spécial de boss a chaque tour. Elles ne sont pas toute accessibles et dépendent du nombre de PV du boss, et des PK présents dans la baston.

Il peut ramener des PK des autres zones qui prendront un nombre de tour a arriver équivalent a la distance de déplacement.

ESPACE TEMPS MORT KIDS

Où les KIDS se partagent l'équipement gagné en sélectionnant celui qu'ils désirent. Si plusieurs kids veulent un même objets une fenêtre de dialogue s'ouvre. Un joueur peut choisir de se battre s'il ne tombe pas d'accord.

Le Kentro du KID dispose de point RQC a débloquent (XP) et une barre de temps devient l'affichage principal pour chaque joueur. Ils vont placer les actions temps mort qu'ils vont exécuter (fouille, soin, passif, bouffe, carte environnement...)

BOSS TEMPS MORT

Lorsque la baston est terminée les KIDS sont en temps mort et le BOSS peut s'occuper de son klan.

Son affichage principal devient une map contenant l'ensemble des tuiles de combat. Il accède à ses environnement qu'il peut déposer dans une tuile, et à ses PK qu'il peut envoyer explorer dans l'inconnu, tenir une position sur une tuile pour obtenir du loot ou garder des pk à la base pour les entraîner à devenir plus fort.

Une fois terminé les KID avancent sur une tuile et une nouvelle baston démarre.

Le MJ dispose des PK et environnements disponibles placés pendant le temps mort sur cette tuile, les KID se placent en fonction du score du Greffé de leur équipe et s'est repartit.

COMBAT FINAL :

C est le combat final, chez le BOSS avec tout l'attiraille et l'entraînement dont il dispose. Le boss accède a ses capa de combat inaccessible avant et se déplace a la manière d'un KID. Il accède a ses capa, se déplace attaque etc...

Si les joueurs gagnent il amassent un loot important et de l'XP. Il est important de comprendre que la joueur qui joue le BOSS joue en réalité une partie d'EQA une IA titanesque qui controle un très grand nombre de BOSS à découvrir :)

LES DIFFERENTES ACTIONS

Combat :

Un kid ou un PK dispose de 2 actions par tour.

Mêlée : Subir ou exécuter une attaque KAK fait rentrer dans la mêlée. Il faut réussir à sortir de la mêlée pour se déplacer

Action-Attaque Kak : la zone de portée est le contact et tout ceux dans la même mêlée. Sélectionner le logo Forme et laisser cliqué sur la cible à attaquer.
([1-10] + Forme) - (Forme adverse + blocage éventuel)

Action-Attaque Distance : En cliquant sur le logo visée on obtient la zone de portée avec ses bonus éventuels. En laissant cliqué sur la cible, l'action s'exécute.
Si résultat [1-10] < visée => (domages de l'arme - armure adverse) + domages percants

Blokage : un Kid ou un PK peut disposer de Blocage. Cela donne un bonus entre 1 et 10 lors d'une action attaque Kak subie.

Spécial KID : Un Kid peut avoir accès à plusieurs action spéciales. Elles ne coûtent pas d'actions et évoluent avec l'XP. En cliquant sur le LOGO spé il voit ses actions possibles. En laissant cliqué sur une cible il déclenche l'action spéciale (Kentro=Spécial)

Capa BOSS : ---

Sangle & Action sac a dos KID : Lorsque l'interface est au rang 2, le bout d'une sangle est visible. En cliquant dessus le joueur la voit se dérouler et peut accéder aux différents objets qu'il a de sa sangle ou dans son sac a dos. Un objet saigné ne coûte pas d'actions. Un objet dans le sac a dos coûte une action à utiliser. Sélectionner l'objet pour l'utiliser et laissez appuyé sur une cible pour confirmer.

Ptio et cartes fugaces : ---

Map & action déplacement : Certaines zones de la map modifient les déplacements. D'autres zones permettent la mise à couvert (+2 armure et +2 visée), laissez appuyé sur la zone d'à couvrir (ou : lors d'un dpt, les zones en couleur sont les zones à couvrir de chaque pk qui peut tirer - si le pion touche ces zones, le couvert est activé par rapport aux portées spécifiques à chaque pk)
Enfin certains dénivelés marqués par des lignes symbolisent la perte d'une action à traverser. Un étage prend une action à monter, 2 étages prennent 2 actions monter etc.). Une distance équivaut à 12m et coûte une action à parcourir.

Environnement : Des points environnement se trouvent sur la map et se déclenchent lorsqu'un Kid ou un PK se déplace dessus. Le point environnement est révélé et peut être

une action de hasard à exécuter, un malus, un bonus ou une action de temps (à utiliser uniquement au temps mort comme le troc par exemple)

Les passifs :

Chaque classe dispose d'un passif. Le greffé peut déplacer gratuitement lui même ou un allier au début de chaque tour. Le hacker peut tenter de hacker un robot ou un drone (cf table de hack) le survivant peut tenter de dresser un animal à 1 distance de lui, le méca gagne 1pv/niveau et l'Aequologue peut lancer 2 orbes/niveau/baston.

BONUS :

RQC cf RQC

Enigme evt

Hack evt (cassage de portes etc...)

Hack tower defense

Housing

Quête secondaire mini jeu Point and click

Lien avec données RQC

Stor'Hi-storique