Résumé du jeu:

*Deux équipes s'affrontent pour le contrôle de la fac. Pour se faire, elles doivent se déplacer dans tout le campus pour prendre le contrôle de points stratégiques appelés “portail”. Le joueur pourra utiliser plusieurs actions et objets.*

**1 Général:**

**1.1 Map: Lien Réalité / Jeu**

**1.2 Persistance du monde**

**1.3 Objectif**

*L’objectif du jeu est d’avoir la zone le territoire le plus grand possible.*

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

**2 Structure:**

**2.1 Durée de vie & Points de vie**

*Une structure, une fois placée par le joueur, reste sur son emplacement jusqu’à sa destruction par un autre joueur. Les structures ont un nombre de point de vie appelée jauge d’energie. Celle -ci a un maximum et quand elle est égale à 0 , la structure est détruite. Elle doit être placer sur un portail.*

**2.2 Type de structure**

**2.2.1 Tourelle**

*Attaque tout joueur ennemi qui fait une action à portée. Il fait perdre un certain nombre d'énergie par attaque.*

**2.2.2 Bouclier**

*Renforce la défense du portail et des structures alliées liées au portail. Ils perdront alors moins de points de vie lors d’une attaque.*

**2.2.3 Amplificateur de lien**

*Améliore la distance maximale pour laquelle le portail peut être lié à un autre.*

**2.2.4 Multipiratage**

*Permet à ses alliés et soi même de dépasser la limite de piratage par jour d’un portail. (Peut être placé sur n’importe quel portail.)*

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

**3 Objet:**

**3.1 Un objet est un consommable. Il est détruit lors de son utilisation.**

**3.2 Type d’objet:**

**3.2.1 Objet d'attaque**

*Permet de détruire les structures autour d’un portail via la compétence*

*attaque.*

**3.2.2 Virus**

*Permet de détruire tous les liens d’un portail allié.*

*Utile pour agrandir la zone de contrôle d’une équipe.*

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

**4 Action:**

**4.1 Portée**

*Un joueur ne peut effectuer une action que dans son rayon d’action.*

**4.2 Type d’action: il existe deux types d’actions**

**4.2.1: Construire**

*Un joueur peut poser une structure de son inventaire et le lier à un portail.*

**4.2.1.1: Limitation**

*Un joueur ne peut placer que 2 structures sur un même portail et 4 en tout.*

**4.2.2 Utiliser une compétence**

*Un joueur peut utiliser une compétence en ciblant une structure ou un portail et en utilisant de l'énergie.*

**4.2.2.1: Pirater**

*L’action de pirater est la seule compétence qui n’utilise pas d’objet. On peut pirater des portails ennemis, neutres ou alliés.*

**4.2.2.1.1: Récompense**

*Pirater un portail allié rapporte beaucoup d’objets mais pas d'expérience. Pirater un portail neutre rapporte moins d’objets et toujours pas d'expérience. Enfin pirater un portail ennemi rapporte encore moins d’objet mais donne un nombre d’XP en fonction de son niveau (portail).*

**4.2.2.1.2: Limitation**

*Il n’est possible de pirater un même portail que toutes les 5 minutes et maximum 4 fois par tranches de 4 heures.*

**4.2.2.2: Echange**

*Deux alliés proches pourront échanger un ou plusieurs objets.*

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

**5 Joueur:**

**5.1 Inventaire**

*Un joueur a un inventaire contenant ses objets et ses structures. Il peut en transporter de n’importe quel niveau.*

**5.1.1 Taille**

*Un inventaire a une taille variant suivant le niveau du joueur et ses talents.*

**5.2 Niveau**

**5.2.1 Echelle**

*Les joueurs, les objets et les structures ont des niveaux. Cela représente leur échelle de puissance. Un joueur ne peut utiliser que des objets de niveau égal ou inférieur à lui. Notons qu’il peut transporter des objets de niveau plus élevé mais il ne pourra alors que les échanger en attendant d’avoir le niveau requis.*

**5.2.1 Expérience et Gagner des niveau**

*Quand un joueur pirate un portail ennemi, il gagne de l'expérience. Cette expérience se cumule et ne fait que monter avec le temps. Quand la jauge d'expérience atteint certains paliers, le joueur monte de niveau. Le niveau maximal à atteindre est 8.*

**5.3 Rayon d’action**

*Le joueur a un rayon d’action qui détermine toutes ses interactions avec le jeu. Au départ, tout le monde a le même rayon, mais sa portée peut varier en fonction de plusieurs facteurs.*

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

**6 Équipe:**

6.1 *Le choix d’une équipe est définitif et obligatoire.*

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

**7 Portail:**

*Les portails sont des points stratégiques autour duquel le jeu se déroule. Ils ont tous un nom unique et un niveau.*

**7.1 Appartenance à une équipe**

*Un portail appartient à l'équipe dont la somme des niveaux de résonateurs alliés est la plus grande.*

**7.2 Niveau d’un portail**

*Le niveau d’un portail est la moyenne de niveau de tous les résonateurs sur lui.*

*Prend en compte les résonateurs, toutes équipes confondues.*

**7.3 Clé**

*Chaque portail possède un type de clé unique récupérable uniquement si le portail est allié. Cette clé permet plusieurs actions spéciales.*

**7.3.1 Lier deux portails**

*Une clé permet de lier un portail A à un autre B en amenant la clé de A à B. Elle est détruite lors de son utilisation.*

**7.3.2 Agir sur un portail**

*Avoir la clé d’un portail permet de pouvoir transférer sa propre énergie au portail à distance lorsque celui-ci est attaqué.*

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

**8 Énergie:**

**8.1 Apparition**

*Des points d'énergie apparaissent aléatoirement sur la carte. Ils y restent jusqu’à être récoltés.*

**8.2 Utiliser énergie**

*A l’exception du piratage, toutes les compétences utilisent de l'énergie.*

**8.3 Récupérer de l'énergie**

*Tant que la barre d'énergie n’est pas pleine , le joueur récolte l'énergie automatiquement dans son rayon d’action.*

**9 Territoire et lien**

**9.1 Lien**

*Segment dont les extrémités sont délimités par deux portails. Un lien appartient à une équipe et a pour but de déterminer la zone d’un territoire quand trois liens sont reliés entre eux. Il est créé et déstructible par les joueurs.*

**9.2 Territoire**

*Zone déterminée par 3 liens reliés entre eux par une même équipe. Le territoire appartient à une équipe et donne des bonus et malus divers. Il est détruisable.*

**9.2.1: Bonus**

**9.2.2: Malus**