**Dictionnaire des termes et actions**

**GAMEPLAY**

jeu persistant : Le jeu n’a ni début ni fin, il continue 24/24h et toutes les actions du jeux sont définitives. La création d’un lien, d’une structure ou autre est définitive dans le temps jusqu’à sa destruction par un autre joueur.

équipe : Groupe de joueurs, il y en a deux dans ce jeu. L’appartenance est obligatoire et est choisie à la première connexion.

allié: Joueur ou objet appartenant à la même équipe que l’utilisateur.

chat : discussion instantanée en ligne entre les membres d’une même équipe dans un rayon d’action défini.

drop : apparition d’item, générée aléatoirement sur la zone de jeu, permettant de donner divers bonus/malus aux équipes.

**ACTIONS**

authentification: création d’un compte sur l’application via une connexion Google+ .

piratage : action vis-à-vis d’une construction (certaines ne sont pas piratables cependant)

maintenance : action permettant de prolonger la durée de vie d’une construction

rechargement : action de régénération d’énergie d’un item, ou d’un utilisateur.

échange : Action effectuée pour échanger un objet avec un allié à proximité.

voler : un hackeur peut, lors d’un échange d’objet entre 2 adversaires, saisir l’item échangé.

Le hackeur doit se trouver dans un rayon proche du lieu de l’échange.

renforcement: Action pour renforcer une construction , un lien ou un territoire?

protéger: action régie par des items, permettant la protection des portails.

Ces items sont au nombre de 3 : bouclier, amplificateur de force et tourelle.

améliorer : action régie par des items, permettant l’amélioration des capacités d’un portail.

Ces items sont au nombre de 2 : amplificateur de lien, multi-piratage.

**ARBRE DE COMPETENCES**

arbre de compétence : arbre composé de branches listant toutes les compétences disponibles pour les utilisateurs, celle-ci sont à débloquer au fur et à mesure de leur progression.

Cet arbre permet de débloquer divers bonus (emplacements supplémentaires dans le trousseau, bonus d’expérience), mais aussi de nouvelles capacités, détaillées ci-dessous.

Les branches de cet arbre sont:

* éclaireur
* technicien
* hackeur
* attaquant

éclaireur : branche de l’arbre de compétence, toutes les compétences de clairvoyance, utiles à la collecte d’informations.

technicien : branche de l’arbre de compétence, toutes les compétences de maintenance, telles que l’amélioration des capacités d’un portail.

hackeur : branche de l’arbre de compétence, toutes les compétences de piratage, notamment liées à la collecte d’items.

attaquant: branche de l’arbre de compétence, spécialisant l’utilisateur dans la destruction de portails et d’items.

**ITEMS**

**Caractéristiques**

item : objet utilisable par un utilisateur.

construction : tourelles, portails, drones, items sur lesquels on peut interagir et qui ont une existence propre.

niveau d’un item: certains items possèdent des niveaux, permettant à déterminer leur portée, leur puissance.

En fonction du niveau d’un item, il peut être utilisé ou non par un joueur.

Il existe 8 niveaux différents.

rayon d’action/ champ d’action d’un item : distance à partir de laquelle un item peut interagir avec un autre item, une construction ou un autre joueur.

**Objets**

résonateur : item permettant de prendre le contrôle d’un portail, il caractérise le portail de part son nombre et son niveau.

clé : item qui permet de relier des portails entre-eux afin de créer une zone

bouclier : item permettant la protection d’un portail. Cet item permet d’ajouter un supplément d’énergie au portail sélectionné.

amplificateur de lien: item, qui appliqué à un portail, augmente la portée de celle-ci.

multi-piratage: item, qui appliqué à un portail, permet de s’affranchir de la limite de piratage d’un portail.

virus : item permettant de détruire un lien formé entre deux portails (de sa propre équipe).

tourelle : construction de défense attaquant tout joueur ennemi faisant une action dans la zone.

drone : item permettant de connaître la position des joueurs ennemis durant un temps prédéfini et dans un rayon d’action prédéfini.

piège : Structure interagissant avec le joueur si celui-ci passe ou effectue une action à coter de lui.

**PORTAILS**

portail : point de contrôle / borne d’une zone qui appartient à une équipe et qui est définie par une longitude et latitude que l’on peut pirater afin de dropper des items, le niveau du portail correspond à la moyenne de ses résonateurs.

emplacement : représente la place prise par un objet dans l’inventaire autour d’un portail. Un portail n'a que 8 emplacements pouvant comporter des résonateurs.

lien : Permet la liaison entre 2 portails. Un lien appartient à une équipe et à pour but de déterminer la zone d’un champ quand trois liens sont reliés entre eux. Il est créé et détruisable par les joueurs.

zone : espace délimité par des portails (reliés par des clés), appartenant à une équipe.

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

Territoire: ensemble des champs d’une équipe.

**UTILISATEUR**

utilisateur : celui qui utilise l’application.

pseudo : nom de l’utilisateur défini à l‘inscription (et modifiable par la suite dans les paramètres)

statistiques d’un utilisateur : la statistique d’un utilisateur permet d’obtenir les informations suivantes:

* son pseudo (modifiable ici)
* son niveau actuel
* expérience
* durée dans le jeu
* équipe
* nombre de portails pris
* structures détruites
* distance parcourue
* ….

expérience d’un utilisateur:: Unité servant à mesurer la progression du joueur. L'expérience d’un joueur se cumule au fur et a mesure du temps lorsqu’il effectue certaines actions (prise de portails, destruction …). Ce cumul détermine le niveau du joueur.

niveau d’un utilisateur : échelle de valeur représentant l’expérience accumulée par un utilisateur.

Plus le niveau est élevé, plus l’utilisateur est expérimenté.

Un utilisateur peut utiliser un item de niveau inférieur ou égal à lui-même.

Il existe 8 niveaux différents.

barre d’énergie d’un utilisateur: barre d’énergie permettant à l’utilisateur d’effectuer des actions dans le jeu.

Cette barre d’énergie se recharge avec le temps, en fonction des actions de l’utilisateur, de sa position, mais aussi par rapport aux items bonus pouvant apparaître dans le jeu.

Si un utilisateur n’a plus d’énergie, il ne peut plus effectuer d’actions.

compétence/skill: spécialité d’un utilisateur lui permettant d’effectuer certaines actions ou d’avoir certains avantages. Les compétences s’acquièrent en augmentant les points d’expériences durant les sessions de jeu.

rayon d’action/ champ d’action d’un utilisateur : distance à partir de laquelle un joueur peut interagir avec un item ou une construction.

inventaire: trousseau regroupant les items d’un joueur. L’inventaire possède une capacité maximale, qu’il est possible d’améliorer.

amplificateur de force :

passcode : ?????????

transfert d’énergie :