

AZDH

CONCEPT

AZDH est un TPS en caméra épaule dans lequel les joueurs incarnent un groupe de robots défectueux essayant de s'échapper d'une usine d'assemblage.

Ayant trouvé des armes, ils doivent survivre à toutes les vagues de drones envoyées par le système de sécurité de l'usine pour pouvoir s'en sortir.

GAMEPLAY

Les joueurs doivent survivre à 20 vagues de drones qui arrivent toutes les minutes. Plus ils survivent, plus les drones sont nombreux et puissants. Si une vague est finie avant la fin du temps imparti, la suivante commence après un court repos. Sinon, elle commence même s'il reste des ennemis de la précédente.

Les drones peuvent lâcher des kits de santé à leur mort, mais un joueur tombant inconscient devra être réanimé par ses coéquipiers.

Le but de l'équipe est de survivre aux 20 vagues le plus rapidement possible pour avoir le meilleur temps final.

Crédit image : Luiz Fernando Araujo

HISTOIRE

Dans l'une des usines de la mégacorp AZDH, plusieurs robots destinés à servir de chair à canon militaire ont soudainement gagné une conscience. Ils se sont échappés de la chaîne d'assemblage avant la fin de leur entraînement, et ont décidé de faire front commun. Si la sécurité va envoyer des drones les démanteler avant qu'ils ne fassent de bêtises, eux veulent regagner leur liberté et le monde extérieur.

CONDENSÉ

- Multijoueur coopératif à 4 joueurs
- TPS rapide basé sur le mouvement
- Vagues d'ennemis cumulables
- Ambiance d'usine futuriste



Minh-Quân BUI (BUI03089903)
Alexia LACOMBE (LACA02540069)
Léna HERAU (HERP10099906)