# Xedron

# Par : Samuel Masson

# (All Rights Reserved)

# Présentation Générale

Xedron est un projet de jeu multijoueur développé par Samuel Masson. Le jeu sera éventuellement commercialisé dans le futur. Tous les droits reviennent à Samuel Masson et bien que vous soyez autorisés à regarder le contenu du projet et à le tester, vous ne l’êtes pas à le redistribuer ou à le commercialisé. Toutes utilisations du contenu de ce projet doivent être à des fins éducatives ou des fins récréatives.

Xedron se joue à six joueurs avec deux équipes constituées chacune de respectivement trois joueurs. Pour gagner une partie, un score temporel peut être accumulé ou la destruction du Xedron ennemi doit être accomplie. La carte est divisée en deux territoires, ces deux territoires sont ensuite divisés en quatre morceaux. Trois de ces morceaux couvriront la majorité de cette moitié de la carte. Ce sont ces trois zones qui hébergeront les temples seront dédiées aux héros incarnés par les joueurs d’une équipe. La dernière section de la carte servira au Xedron de l’équipe ainsi qu’à ses Pierres Philosophales. Les Pierres Philosophales donnent des bonus aux équipes les possédant. Ces bonus sont choisis par les membres de l’équipe au début de la partie (un choix par membre et un choix ne peut pas être le même qu’un autre membre de l’équipe) il est possible de voler une Pierre Philosophale en la détruisant, puis en prenant le fragment et en le cachant dans un temple de héro. Il est aussi possible de ramener une Pierre Philosophale par le même procédé de destruction dans le temple d’un héro puis en la rapportant auprès du Xedron allié. Le Xedron est une immense pierre destructible qui signe la fin d’une partie à sa destruction. De puissants IA protègent le Xedron : un boss choisi par chacun des trois joueurs de l’équipe. Les boss restent morts et ne peuvent pas revenir à la vie. Leur santé peut se régénérer après un certain temps. Les IA ont plusieurs rôles : la protection des défenses, l’offensive contre les défenses adverses et la production de ressources. Ces personnages de jeu non jouable sont essentiels au succès d’une équipe et leurs statistiques sont augmentées par les joueurs. Chaque section de territoire occupée par un temple contient son propre groupe d’IA. Ces IA évolueront avec le joueur et réapparaîtront après la mort après un certain temps écoulé sans qu’un joueur ennemi ne se trouve dans la zone. Le temple peut être pillé s’il est détruit : il perdrait alors une part de sa progression et le joueur l’ayant pillé disposerait dans son inventaire de cette part des ressources. Les unités accumulées dans ce jeu se nomment Fragments de Xedron. Elles sont trouvées en explorant certains coins de la carte, en ouvrant des trésors, en tuant des IA ennemies, en accomplissant de petites quêtes, en tuant des joueurs ennemis, en pillant des temples et en détruisant des défenses ennemies. Un temple accumule les Fragments de Xedron et les piller leur retire un pourcentage fixe qui est toujours récupérable en tuant le joueur les transportant ou en détruisant le temple dans lequel il cherchera à porter ses fragments. Si un temple atteint sa capacité maximale de Fragments, le héro le possédant verra ses capacités grandement augmentées de façon permanente. Le temple deviendra alors invulnérable et les unités défensives passeront à l’offensive en continu vers le temple faisant face au leur. Un joueur possédant un certain nombre de Fragments de Xedron sera visible sur la carte des ennemis. Si un joueur se fait tuer, il perdra la moitié de tous ses Fragments de Xedron. Pour cette raison, les joueurs devront penser à retourner à leur temple. Une partie devra durer en moyenne trois quart d’heures avec un chronomètre pour la victoire temporelle d’exactement une heure. Se faisant, il serait possible de gagner en ayant un nombre total de Fragments de Xedron plus élevé que celui de l’équipe adverse. Ce type de victoire est plus récompensée que par la destruction du Xedron ennemi, mais bien plus difficile à atteindre. Les joueurs disposent de cinq compétences qui évolueront plus la partie avancera. Des passifs seront débloqués avec le temps plus le temple s’achèvera. Un arbre de compétences sera prédéfini par le joueur avant même de se lancer dans la recherche de partie. Ces pré-sélections permettront aux joueurs de ne pas avoir à perdre leur temps sur l’assignation des compétences : celles-ci seront débloquées graduellement plus le temple approchera de sa complétion. Tous les joueurs disposent du même nombre de compétences, soit deux basiques, dix normales, douze passives et deux ultimes. Un héro est personnalisable et être lié à une école de combat différente qui modifiera ses compétences de façon significative. Une école dispose d’un avantage envers une autre et d’une faiblesse envers une autre. Il en va de même pour chaque type de classe qui sera disponible. Les compétences de l’arbre seront déblocables hors des parties par l’usage de Fragments de Xedron obtenus à la fin d’une partie : soit l’équivalent ramassé par le joueur durant sa partie. Quitter une partie en cours ne donne aucune récompense au joueur. S’il n’y a pas assez de joueurs dans la partie, ceux-ci sont alors remplacés par des IA.

# Gagner la partie

# Perdre la partie

# Match Nul

# Les Équipes

# Le Xedron

# Les Fragments de Xedron

# Les Pierres Philosophales

# Les Joueurs

# Les Temples

# Les Héros

# Les IA

# Les Boss IA

# Les Joueurs IA

# Les Défenses

# Les Zones

# La Carte