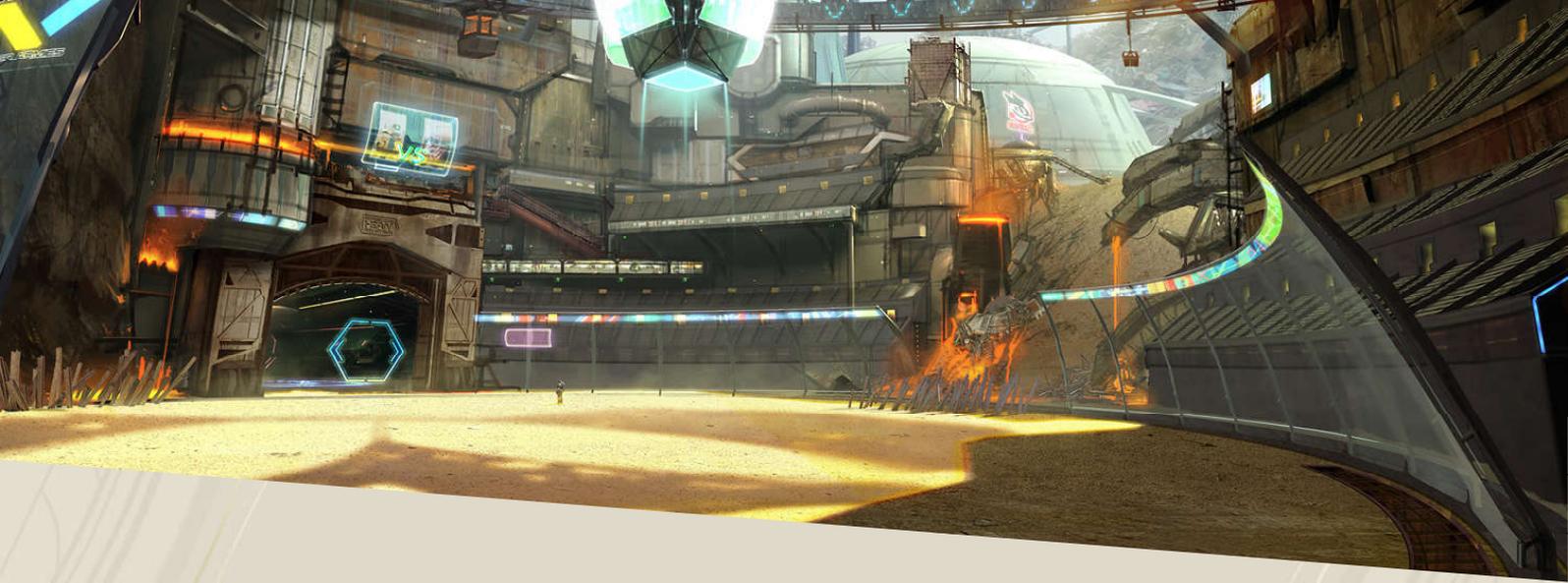


GLADIABOT

Game design document
3BGD 2015 -2016





Un jeu de Jordan CHANEAC
Olivier FAVRE
Tom LONGEPIERRE
Pedro REIS



SOMMAIRE

1 - PRESENTATION 4-5

- 1.1 - Fiche signalétique
- 1.2 - Pitch du jeu
- 1.3 - Résumé du jeu

2 - ASSEMBLAGE DE ROBOTS 6-16

- 2.1 - Description
- 2.2 - Overview
- 2.3 - Affichage
- 2.4 - Interactions

3 - ROUTINES 17-27

- 3.1 - Description
- 3.2 - Interface
- 3.3 - Création
- 3.4 - Interactions

4 - COMBAT 28-39

- 4.1 - Modes de jeu
- 4.2 - Overview
- 4.3 - Les 3Cs
- 4.4 - Lancement d'un combat
- 4.5 - Interactions
- 4.6 - Signes et feedbacks
- 4.7 - Altération d'état

5 - ARENE 40-45

- 5.1 - Description
- 5.2 - Exemple d'arène
- 5.3 - Pièges
- 5.4 - Exemples de pièges



SOMMAIRE

6 - ROBOTS 46-53

- 6.1 - Validité et rareté
- 6.2 - Caractéristiques d'un robot
- 6.3 - Les types de pièces
- 6.4 - Les marques

7 - COMPETENCES 54-56

8 - COMPETENCES DE MECHANISTE 57-58

9 - MODELE ECONOMIQUE F2P 59

10 - MARCHE 60-66

- 10.1 - Accueil et nouveautés
- 10.2 - Boutique GladiaCredits
- 10.3 - Randomatron
- 10.4 - Création de pièces
- 10.5 - Ticket de décharge

11 - SOCIAL 67-72

- 11.1 - Profil du joueur
- 11.2 - Statistiques et historique
- 11.3 - Classement
- 11.4 - Clan
- 11.5 - Hauts faits
- 11.6 - Rétention

12 - PROGRESSION JOUEUR 73-74

13 - ANNEXES 75-80

- 13.1 - Ecran de connexion
- 13.2 - Menu d'accueil
- 13.3 - Chat
- 13.4 - Atelier

PRESENTATION

1 - PRESENTATION ⚡

1.1 - Fiche signalétique

Nom : Gladiabot

Genre : Tactique - Stratégie - Compétitif

Plateforme : PC

Cible : Joueurs compétitifs - Amateurs de stratégie - Amateurs de robots

Mode de jeu : Multi-joueurs (E-Sport)

Outil de développement : Unreal Engine 4

1.2 - Pitch du jeu

Dans un lointain futur, les combats de robots-gladiateurs sont devenus le nouveau sport à la mode. Les arènes antiques sont reconstruites et améliorées pour permettre au grand public d'assister à d'épiques combats de gladiabots. Incarne un Mechlaniste, construisez et programmez vos propres robots pour les envoyez se battre au coeur de l'arène mêlant stratégie, réflexion et anticipation. Obtenez gloire et richesse afin de devenir le meilleur mechlaniste.



PRESENTATION

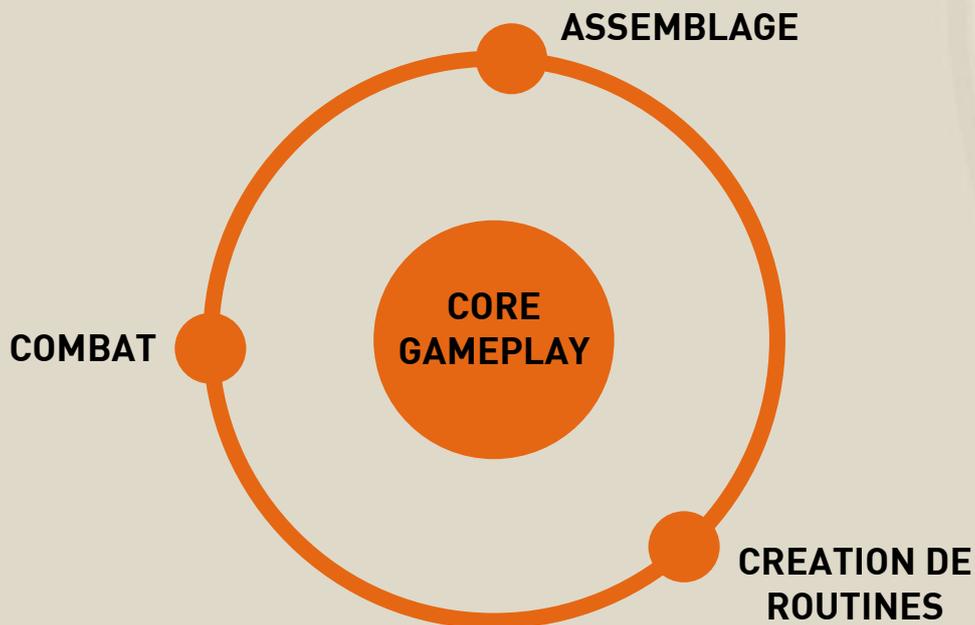
1.3 - Résumé du jeu

Les features principales de Gladiabot sont l'assemblage, la programmation et le combat. Le joueur va commencer par assembler et programmer une équipe de 2 robots avant de pouvoir enchaîner des combats.

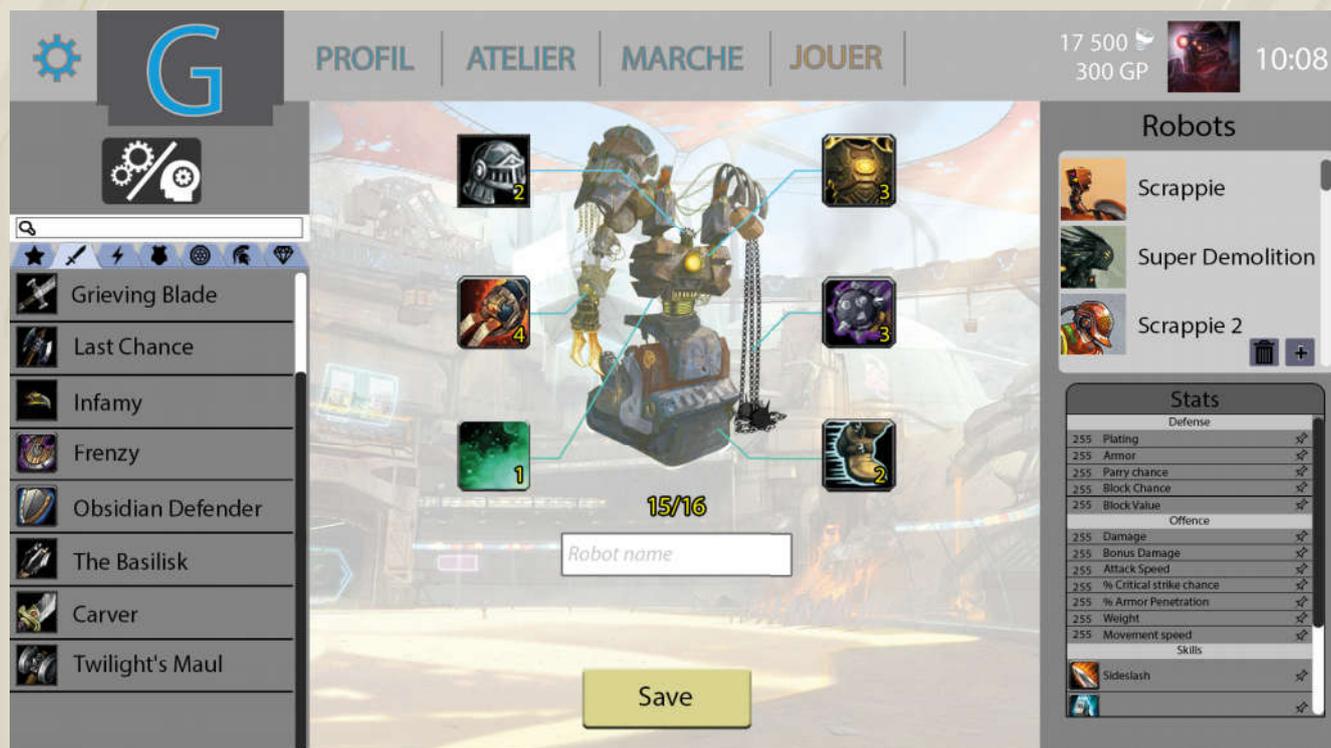
La phase de combat oppose en temps réel 2 joueurs disposant chacun de 2 robots. Chaque joueur a pour but de détruire l'équipe de robots adverses afin de remporter la partie.

A la fin de chaque combat le joueur va obtenir de l'expérience pour monter de niveau et débloquer de nouvelles capacités. Le joueur gagne également des Scraps, une monnaie qu'il pourra dépenser dans le marché afin d'obtenir de nouvelles pièces pour son robot.

En obtenant de nouvelles pièces, le joueur pourra ensuite modifier ses robots afin de les rendre plus efficace ou en construire de nouveaux.



2.1 - Description



L'assemblage est un menu dans lequel le joueur peut combiner plusieurs pièces pour former un robot. Le robot est composé de 6 pièces :

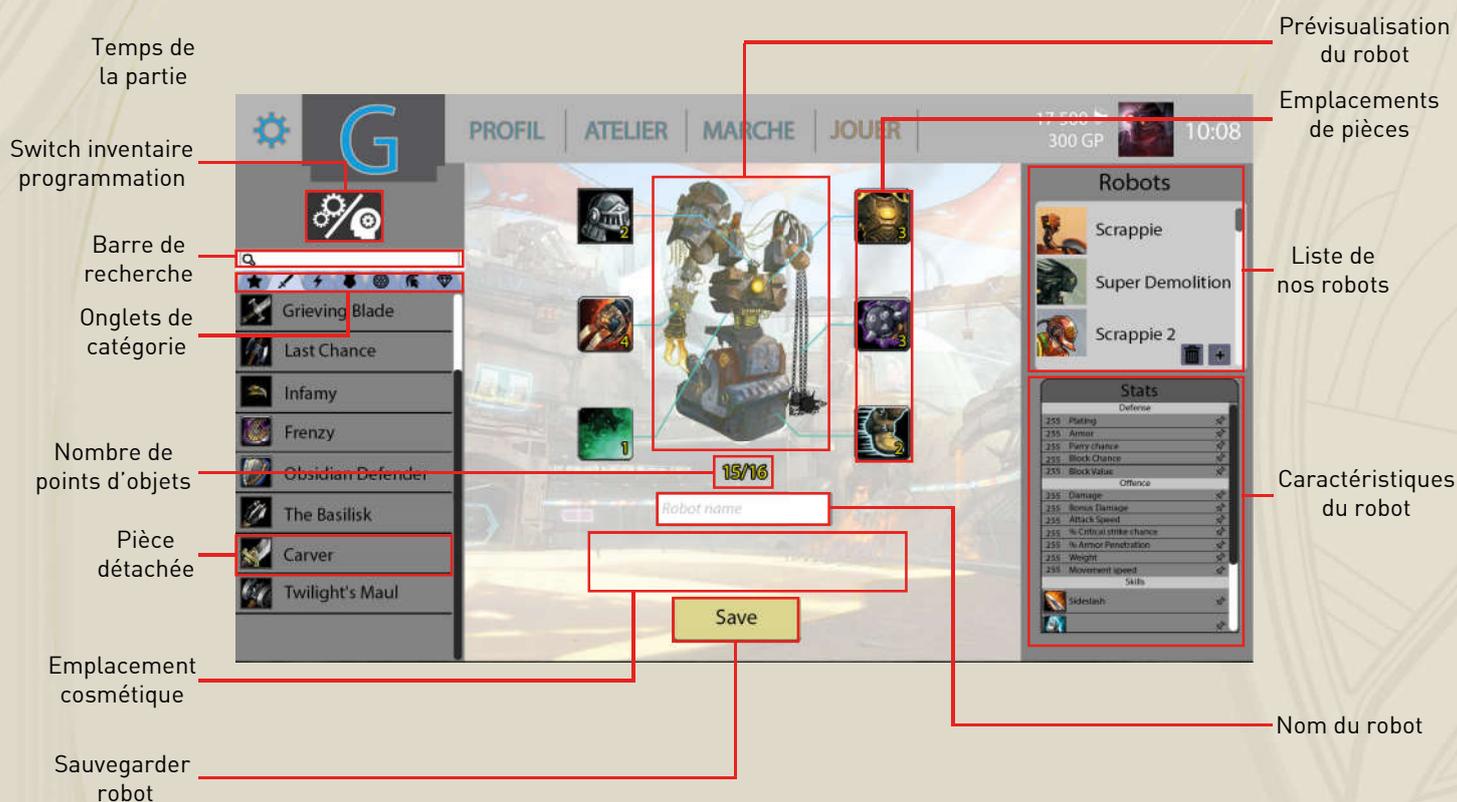
- ⚡ source d'énergie
- ⚔ bras
- 🛡️ casque
- 🦾 torse
- 🛞 système de déplacement

Ces différentes pièces du robot vont influencer ses caractéristiques et lui donner ses compétences actives. Pour qu'un robot soit valide, le coût cumulé de ses 6 pièces ne doit pas dépasser les 16 points : chaque pièce a un coût variant de 1 à 5 points suivant sa rareté.

Le joueur peut également rajouter du cosmétique à son robot, les emplacements cosmétiques sont cachés tant que le joueur n'en a pas ajouté.

ASSEMBLAGE

2.2 - Overview et interface



La fenêtre d'assemblage est divisée en trois :

La partie de gauche liste les pièces détachées que le joueur possède. La liste est rangée selon l'emplacement où vont les pièces et il est possible de la filtrer. C'est aussi là que sont les boutons pour passer au menu de programmation et le bouton retour.

Au milieu, le menu de construction, avec les emplacements des pièces du futur robot et prévisualisation de son apparence.

La partie de droite donne des informations sur les caractéristiques du robot et permet de sélectionner un robot à modifier ou d'en créer un nouveau. La fortune du joueur est affichée en bas.

2.3 - Affichage



1. Robot :

Au milieu de l'écran, le joueur peut voir une prévisualisation 3D de l'apparence de son robot avec les différentes pièces qui lui sont équipées. La prévisualisation se met automatiquement à jour lorsque le joueur ajoute ou change les pièces et les cosmétiques de son robot.

ASSEMBLAGE

Stats	
Defense	
255	Plating
255	Armor
255	Parry chance
255	Block Chance
255	Block Value
Offence	
255	Damage
255	Bonus Damage
255	Attack Speed
255	% Critical strike chance
255	% Armor Penetration
255	Weight
255	Movement speed
Skills	
	Sideslash
	

2. Statistiques du robot :

L'encadrer montre les valeurs de caractéristiques et les compétences disponibles du robot actif. Il se met à jour à chaque changement de pièce.

3. Emplacements de cosmétiques :

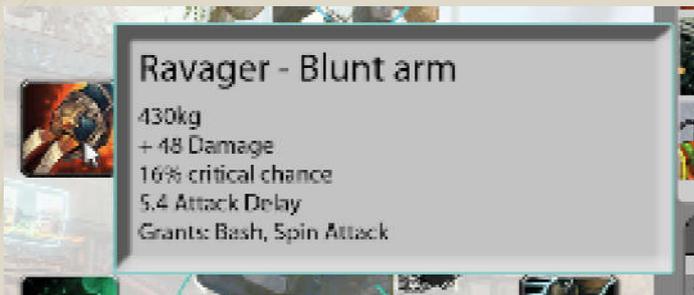
Les emplacements de cosmétiques montrent les effets de customisation équipés sur le robot actif. Ils ne s'affichent pas si ils sont vides mais s'affichent quand le joueur « tient » un cosmétique et apparaissent un court instant au survol de la souris avant de s'estomper en 2 secondes.



ASSEMBLAGE

2.4 - Interactions

1. Informations sur une pièce :



Input : la souris survole une pièce.

Feedback : une fenêtre avec les caractéristiques de la pièce survolée apparaît à l'écran.

Si la pièce survolée fait partie du stock, les fenêtres d'informations de la pièce choisie et de la pièce de même catégorie actuellement sur le robot apparaissent côte à côte. Les caractéristiques différentes sont en vert ou en rouge, selon leur augmentation ou diminution si la pièce choisie est placée sur le robot.



ASSEMBLAGE

2. Changement de pièces :



Input : Drag & drop d'une pièce :

- Du stock à un emplacement vide valide :

La pièce quitte le stock et va dans l'emplacement choisi.

- Du stock à un emplacement occupé valide :

La pièce quitte le stock et va dans l'emplacement choisi. La pièce qui s'y trouvait se place dans le stock à l'endroit qu'occupait l'autre.

- D'un emplacement occupé à un emplacement vide valide :

La pièce quitte son emplacement d'origine et va dans l'emplacement choisi.

- D'un emplacement occupé à un emplacement occupé valide :

La pièce quitte son emplacement d'origine et va dans l'emplacement choisi. La pièce qui s'y trouvait se place à l'emplacement d'origine.

- D'un emplacement occupé au stock :

La pièce quitte son emplacement d'origine et se place dans le stock à l'endroit choisi.

- Vers un emplacement non valide :

La pièce ne bouge pas, tremblement de son emplacement d'origine.

Apparition du message « emplacement invalide ».

Signes : Lorsque le joueur «tient» un pièce, apparition de l'icône de l'objet tenu sur la souris, highlight des emplacements valides et du stock.

Lorsque le joueur «tient» un pièce sur un emplacement valide ou sur le stock, prévisualisation des changements de caractéristiques : en rouge celles qui vont diminuer et en vert celles qui vont augmenter.

Feedback : la prévisualisation est mise à jour et un son (du genre « boulon qui se visse » ou « soudure ») correspondant à la pièce est joué. Le prix de construction / modification est mis à jour.

ASSEMBLAGE

3. Changement de cosmétiques :



Input : Drag & drop d'un cosmétique :

- Du stock à un emplacement vide valide :

Le cosmétique quitte le stock et va dans l'emplacement choisi.

- Du stock à un emplacement occupé valide :

Le cosmétique quitte le stock et va dans l'emplacement choisi. Le cosmétique qui s'y trouvait se place dans le stock à l'endroit qu'occupait l'autre.

- D'un emplacement occupé à un emplacement vide valide :

Le cosmétique quitte son emplacement d'origine, qui disparaît, puis la pièce va dans l'emplacement choisi.

- Du emplacement occupé à un emplacement occupé valide :

Le cosmétique quitte son emplacement d'origine et va dans l'emplacement choisi.

Le cosmétique qui s'y trouvait se place à l'emplacement d'origine.

- Du emplacement occupé au stock :

Le cosmétique quitte son emplacement d'origine et se place dans le stock à l'endroit choisi.

- Vers un emplacement non valide :

Le cosmétique ne bouge pas, tremblement de son emplacement d'origine.

Apparition du message « emplacement invalide ».

Signes : Lorsque le joueur « tient » un pièce, apparition des emplacements valides vides et highlight des emplacements valides.

Feedback : la prévisualisation est mise à jour.

ASSEMBLAGE

4. Rangement du stock :

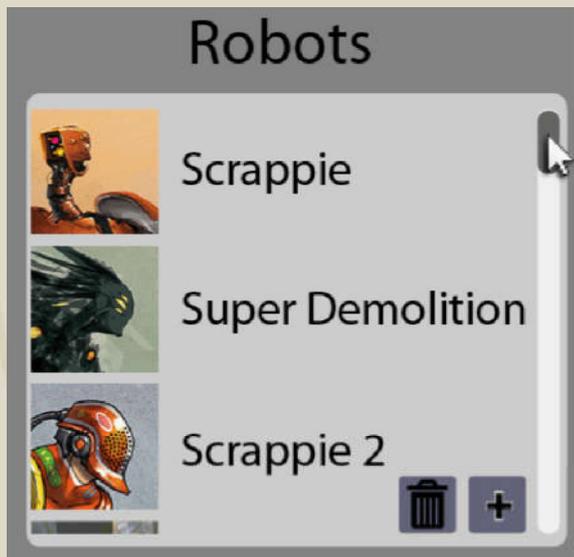
Input : Drag & drop d'une pièce ou cosmétique d'un endroit dans le stock à un autre endroit dans le stock :

- Entre deux pièces : déplacement de la pièce/cosmétique choisi vers l'endroit choisi. Les autres pièces se décalent.
- Sur une pièce : échange des positions des deux pièces.

Signes : Lorsque le joueur « tient » un pièce entre deux autres, éloignement des deux pièces

Feedback : Lorsque le joueur « prend » une pièce, celles situées en dessous et en dessus se rapprochent en laissant un espace.

5. Barre de défilement :



Input : le joueur drag & drop la barre de défilement ou scroll avec la molette de sa souris.

Feedback : défilement de la fenêtre.

6. Sélection de la barre de recherche :

Input : le joueur clique sur la barre de recherche :

- Barre vide : une barre verticale clignotante apparaît tout à gauche de la zone de texte.
- Clic entre deux lettres : une barre verticale clignotante apparaît entre les deux lettres.
- Clic à droite de la dernière lettre : une barre verticale clignotante apparaît à droite de la dernière lettre.

Feedback : Barre verticale clignotante ou surlignement indiquant le lieu sélectionné.



7. Recherche de pièce :

La barre de recherche est sélectionnée.

Input : le joueur modifie le texte :

- La barre était vide et le joueur écrit : le texte s'ajoute sur la barre et l'icône de loupe devient une croix.
- Le joueur supprime du texte : le texte s'enlève de la barre.
- Le joueur supprime le dernier caractère : le texte s'enlève de la barre et l'icône de croix devient une loupe.

Feedback : mise à jour des pièces, n'apparaissent que les pièces qui contiennent le texte de la barre de recherche dans leur nom ou caractéristiques. Un petit nombre apparaît dans le coin de chaque onglet, selon le nombre de pièces à afficher. Les onglets n'ayant rien à afficher deviennent grisés.

8. Annulation de la recherche :

Texte présent dans la barre de recherche.

Input : Le joueur clique sur l'icône de croix.

Feedback : Tout le texte est supprimé de la barre et l'icône de croix devient une loupe. Les pièces masquées s'affichent de nouveau.

ASSEMBLAGE

9. Favoris de caractéristiques :

Stats		
Defense		
255	Plating	✦
255	Armor	✦
255	Parry chance	✦
255	Block Chance	✦
255	Block Value	✦
Offence		
255	Damage	✦
255	Bonus Damage	✦
255	Attack Speed	✦
255	% Critical strike chance	✦
255	% Armor Penetration	✦
255	Weight	✦
255	Movement speed	✦
Skills		
	Sideslash	✦
		✦

Input : le joueur clique sur l'icône de favori :

- La caractéristique n'était pas en favori : la caractéristique passe en favori : elle s'affiche désormais en haut de la liste, même si sa valeur est nulle. L'icône de favori change d'état.
- La caractéristique était en favori : la caractéristique est retirée des favoris. L'icône de favori change d'état.

10. Construction - Modification :

Input : le joueur clique sur le bouton de construction / modification :

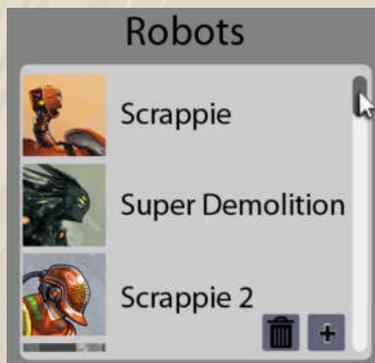
- Le robot est valide (il est composé de 6 pièces et il a un nom) : le robot est ajouté à la liste des robots.
- Aucun nom n'est écrit : tremblement de la barre de nom. Apparition du message « Le robot n'a pas de nom ».
- Le robot a moins de 6 pièces : tremblement des emplacements vides. Apparition du message « Robot incomplet ».
- Le coût total des 6 pièces est supérieur à 16 : tremblement du nombre indiquant le coût des différentes pièces, le nombre est en rouge. Apparition du message « le coût total de vos pièces de robots est trop élevé ».

Signes : Bouton grisé si construction ou modification impossible.

Feedback : Son joué à la construction.

ASSEMBLAGE

11. Choix de robot :

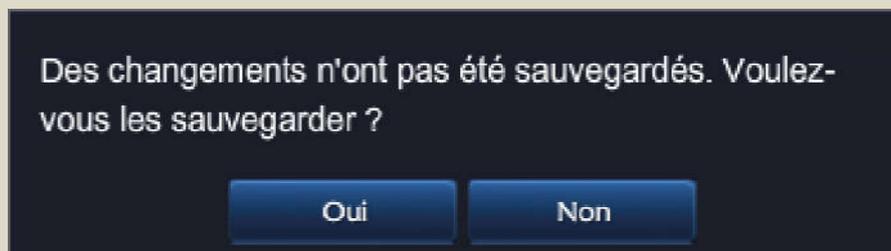


Input : Le joueur double-clique sur un robot de la liste de robots :

- Aucun robot en cours de modification : affichage du robot sélectionné, de ses caractéristiques et de ses pièces.
- Aucune modification faite sur le robot en cours de modification : disparition du robot actif, de son nom, de ses caractéristiques et de ses pièces.

Affichage du robot sélectionné, de ses caractéristiques et de ses pièces.

- Modifications effectuées sur le robot en cours de modification :
Affichage d'une fenêtre de validation :



Si oui : le robot actif est sauvegardé tel qu'il est actuellement, disparition du robot actif, de son nom, de ses caractéristiques et de ses pièces.

Affichage du robot sélectionné, de ses caractéristiques et de ses pièces.

Si non : les changements effectués sur le robot depuis la dernière fois qu'il a été sauvegardé ne sont pas enregistrés, retour des pièces du robot actif remis selon sa sauvegarde. Retour au stock des pièces qui n'en font pas partie. Disparition du robot actif, de son nom, de ses caractéristiques et de ses pièces.

Affichage du robot sélectionné, de ses caractéristiques et de ses pièces.

12. Nouveau robot :



Input : le joueur clique sur le bouton de création de robot :

- Aucun robot en cours de modification : pas de changement.
- Aucune modification faite sur le robot en cours de modification : disparition du robot actif, de son nom, de ses caractéristiques et de ses pièces. Affichage d'un nouveau robot, de son nom, de ses caractéristiques et de ses pièces.
- Modifications effectuées sur le robot en cours de modification : Affichage d'une fenêtre de validation :

Des changements n'ont pas été sauvegardés. Voulez-vous les sauvegarder ?

Oui

Non

Si oui : le robot actif est sauvegardé tel qu'il est actuellement, disparition du robot actif, de son nom, de ses caractéristiques et de ses pièces. Affichage d'un nouveau robot, de son nom, de ses caractéristiques et de ses pièces.

Si non : les changements effectués sur le robot depuis la dernière fois qu'il a été sauvegardé ne sont pas enregistrés, retour des pièces du robot actif remis selon sa sauvegarde. Retour au stock des pièces qui n'en font pas partie. Disparition du robot actif, de son nom, de ses caractéristiques et de ses pièces. Affichage d'un nouveau robot, de son nom, de ses caractéristiques et de ses pièces.

13. Suppression de robot :



Input : le joueur clique sur le bouton « supprimer » :

Une fenêtre « êtes-vous vraiment sûr de vouloir supprimer ce robot ? » apparaît avec des boutons « oui » et « non ».

Si non : la fenêtre disparaît.

Si oui : le robot est désassemblé et les pièces qui le composaient retournent au stock.

Feedback : petit son métallique à la destruction.

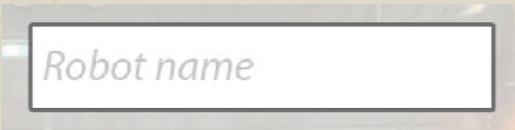
ASSEMBLAGE

14. Sélection de la barre de nom :

Input : le joueur clique sur la barre de nom :

- Barre vide : une barre verticale clignotante apparaît tout à gauche de la zone de texte.
- Clic entre deux lettres : une barre verticale clignotante apparaît entre les deux lettres.
- Clic à droite de la dernière lettre : une barre verticale clignotante apparaît à droite de la dernière lettre.

Feedback : Barre verticale clignotante ou surlignement indiquant le lieu sélectionné.



Robot name

15. Nommer son robot :

La barre de recherche est sélectionnée.

Input : le joueur modifie le texte :

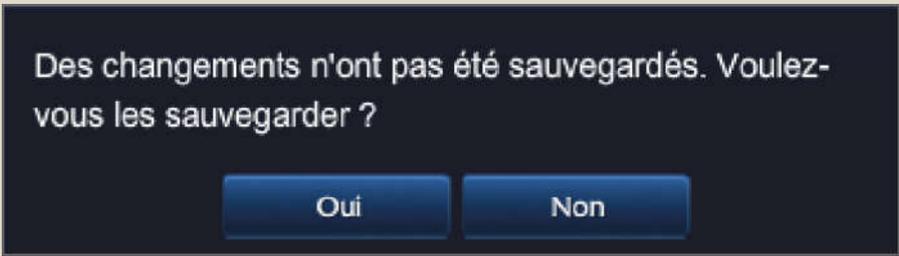
- La barre était vide et le joueur écrit.
- Le joueur supprime du texte : le texte s'enlève de la barre.

Feedback : le texte change.

16. Navigation vers un autre menu :

Le joueur clique sur un bouton pour accéder à un autre menu et ainsi quitter l'assemblage :

- Si aucun robot n'était en cours de modification, le joueur passe directement au menu suivant.
- Si le joueur avait un robot en cours de modification, affichage d'une fenêtre de validation :



Des changements n'ont pas été sauvegardés. Voulez-vous les sauvegarder ?

Oui

Non

Si oui : le robot est sauvegardé tel qu'il est actuellement et passage au menu suivant.

Si non : les changements effectués sur le robot depuis la dernière fois qu'il a été sauvegardé ne sont pas enregistrés, retour des pièces du robot actif remis selon sa sauvegarde. Retour au stock des pièces qui n'en font pas partie et passage au menu suivant.

3 - ROUTINES ⚡

3.1 - Description

The screenshot shows the 'ROUTINES' menu in a game. On the left, there is a search bar and a list of abilities with their costs and descriptions:

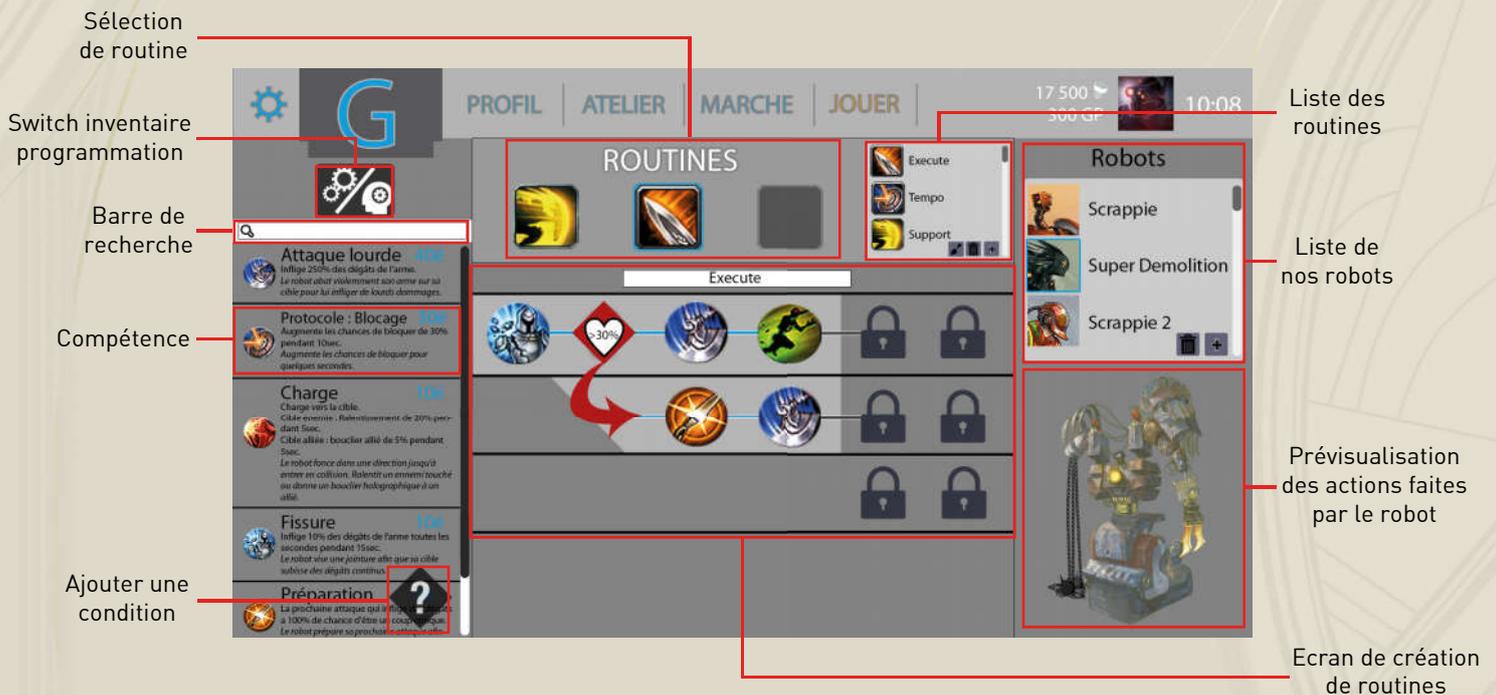
- Attaque lourde** 40€: Inflige 250% des dégâts de l'arme. Le robot abat violemment son arme sur sa cible pour lui infliger de lourds dommages.
- Protocole : Blocage** 30€: Augmente les chances de bloquer de 30% pendant 10sec. Augmente les chances de bloquer pour quelques secondes.
- Charge** 10€: Charge vers la cible. Cible ennemie : Ralentissement de 20% pendant 5sec. Cible alliée : bouclier allié de 5% pendant 5sec. Le robot force dans une direction jusqu'à entrer en collision. Ralentit un ennemi touché ou donne un bouclier holographique à un allié.
- Fissure** 10€: Inflige 10% des dégâts de l'arme toutes les secondes pendant 15sec. Le robot vise une jointure afin que sa cible subisse des dégâts continus.
- Préparation** 10€: La prochaine attaque qui inflige des dégâts a 100% de chance d'être un coup critique. Le robot prépare sa prochaine attaque afin

The main area shows a 'ROUTINES' grid with icons for 'Execute', 'Tempo', and 'Support'. A red arrow points to a routine containing a heart icon with '-30%' and a blue robot icon. The right side shows a 'Robots' list with 'Scrappie', 'Super Demolition', and 'Scrappie 2', along with a 3D model of a robot.

Une routine représente une suite d'actions que le robot va exécuter lors d'un combat. Le joueur pourra en créer plusieurs, afin de pouvoir s'adapter lors d'un combat.

ROUTINES

3.2 - Interface

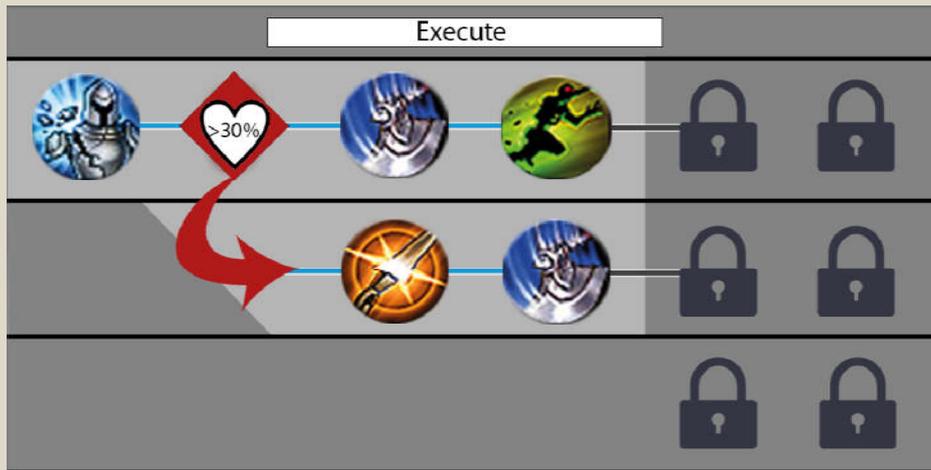


La fenêtre de routine est divisée en trois parties :

- La partie gauche est dédiée aux choix des compétences ainsi que des conditions disponibles pour sa routine, elle permet également de retourner à l'assemblage.
- La partie centrale est la table de travail du joueur, c'est là qu'il va pouvoir composer ses différentes routines. Elle contient un tableau dont chacune des cases peut contenir au choix une compétence ou une condition. Le joueur peut voir également les routines disponibles, sélectionner la routine de son choix et en créer de nouvelles.
- La partie droite est composée d'un fenêtré avec la liste des robots, pour que le joueur puisse accéder aux routines de ses autres robots.

Le joueur peut aussi voir, en bas à droite, son robot en 3D avec la prévisualisation des actions qu'il va effectuer.

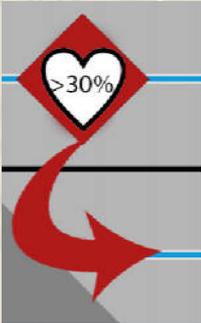
3.3 - Création



La fenêtre de création de routine se trouve au centre de l'écran, c'est un tableau de 3 lignes et de 6 colonnes. Le joueur possède 4 colonnes utilisables de base, il peut débloquer les deux autres grâce à certaines pièces équipées sur son robot. Les colonnes non débloquées sont grisées et un cadenas est affiché dessus.

Chaque case non grisée peut contenir soit une condition, soit une compétence. La routine commencera toujours depuis la case en haut à gauche. Un trait relie la compétence de droite qui se relie à son tour à la compétence de droite et ainsi de suite. Cette suite s'arrête dès qu'il n'y a plus de compétences dans le reste de la colonne. S'il y a une ou plusieurs cases vides entre deux compétences le trait relie quand même les compétences. Une routine qui comporte une case vide, fonctionnera quand même lors du combat, cette case vide sera tout simplement ignorée lors de l'exécution de la routine par le robot.





Si le joueur place une condition, un deuxième chemin va se tracer sur la ligne du dessous, vers la colonne de droite, représenté par une flèche.

Si une condition est placée, il n'est plus possible pour le joueur de mettre une compétence en dessous de la condition, si une compétence s'y trouvait déjà, celle-ci est retirée.

Si une compétence n'est plus disponible par le robot, elle sera surlignée en rouge, le joueur peut la remplacer ou la supprimer, mais pas la déplacer.



3.3 - Interactions

1. Compétence :

Input : Laisser la souris sur une compétence :

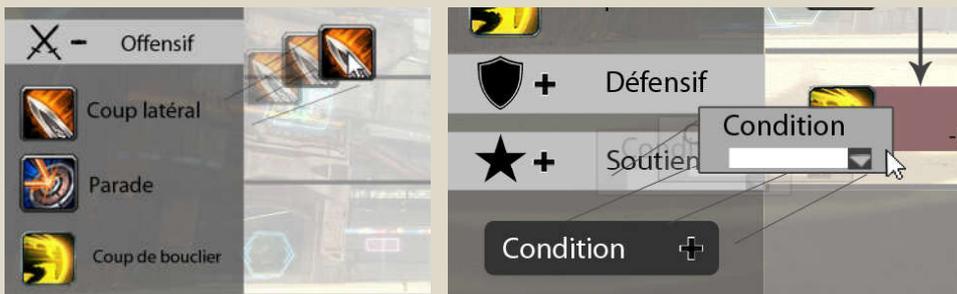
- La souris reste 0.2 secondes sur une icône de compétence : une fenêtre donnant des informations sur la compétence apparaît à côté de la compétence donnant tous les effets de la compétence.
- La souris se déplace sur une autre compétence après être restée 0.2 secondes sur la première compétence : la fenêtre d'information de compétence disparaît. Une fenêtre d'information apparaît sans délai à côté de la deuxième compétence.
- La souris se déplace en dehors d'une compétence après être restée 0.2 secondes sur la première compétence : La fenêtre d'information de compétence disparaît.
- La souris reste moins de 0.2 secondes sur une icône de compétence : rien.



ROUTINES

2. Drag and drop compétence/condition :

Drag : on clique sur la compétence souhaitée puis on laisse appuyé pour déplacer la compétence.



- Drag d'une des compétences de la liste de compétence : une copie de la compétence va se créer pour suivre la souris.
- Drag d'une condition : une condition va se créer pour suivre la souris.
- Drag d'une compétence ou condition placée dans une case de la routine : la compétence/condition va quitter la case pour suivre la souris.

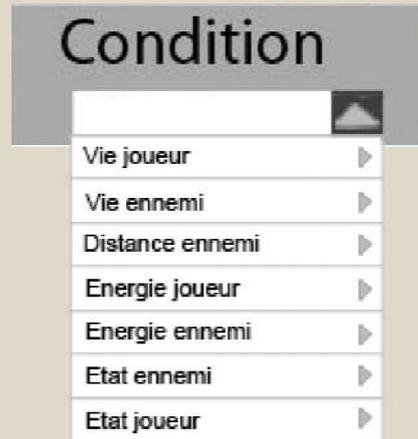
Drop : On déplace la compétence/Condition vers l'emplacement souhaité et on relâche la souris.

- De la liste de compétences ou du bouton condition vers une case vide : la compétence/condition se place dans la case où se trouve la souris.
- D'une case pleine vers une case vide : la compétence/condition se place dans la case où se trouve la souris.
- De la liste de compétences ou du bouton condition vers une case occupée : la compétence/condition déjà présente sur la case disparaît pour être remplacée par celle sélectionnée.
- D'une case pleine vers une autre case pleine : l'emplacement des deux compétences/conditions est inversé.
- D'une case pleine vers l'extérieur du tableau de routine : supprime la compétence/condition présente sur la case.

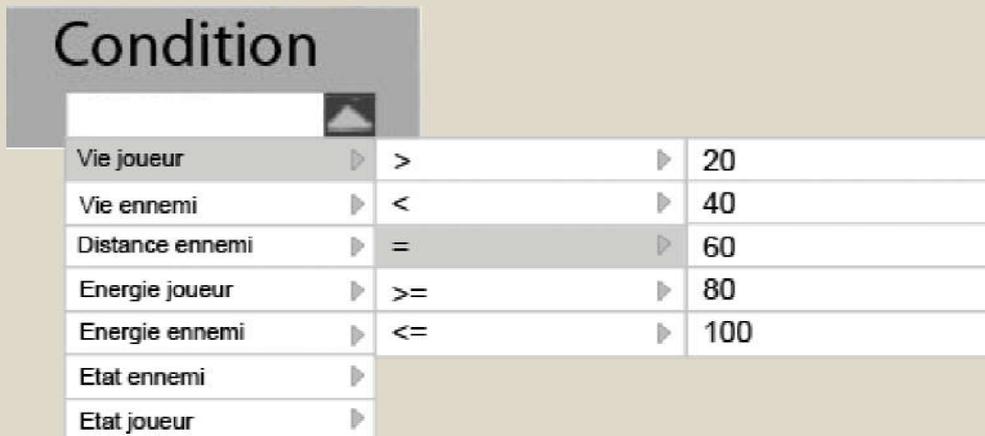
3. Edition de condition :

Input : cliquer :

- sur le bouton ▼ de la condition : ouverture d'une liste de condition et changement du bouton ▼ en ▲.



- sur un des éléments de la liste : l'élément sélectionné est grisé et ouverture d'une 2ème liste (certaines conditions ont une sous-liste supplémentaire).



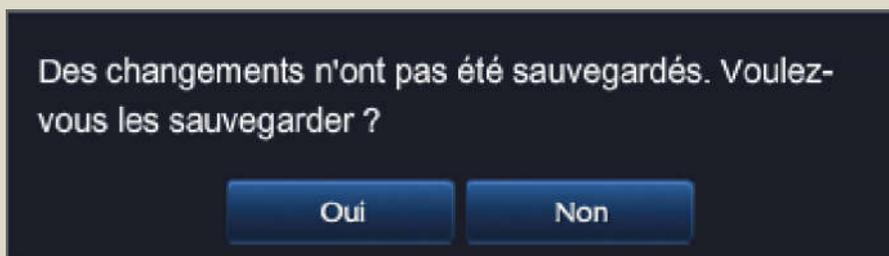
- sur un élément de la dernière liste : toutes les listes disparaissent, changement du bouton ▼ en ▲ et l'élément qui a été sélectionné apparaît maintenant dans la condition.



4. Navigation vers un autre menu :

Le joueur clique sur un bouton pour accéder à un autre menu et ainsi quitter la création de routine :

- Si aucune routine n'était en cours de modification, le joueur passe directement au menu suivant.
- Si le joueur avait une routine en cours de modification, affichage d'une fenêtre de validation :



Si oui : la routine est sauvegardée tel qu'elle est actuellement et passage au menu suivant.

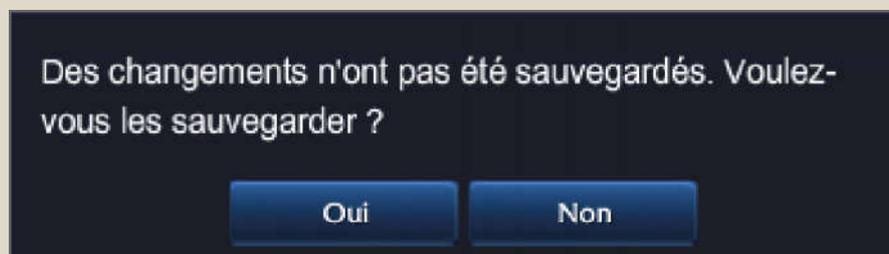
Si non : les changements effectués sur la routine depuis la dernière fois qu'elle a été sauvegardée ne sont pas enregistrés et passage au menu suivant.

5. Choix de routine :



Input : Le joueur double-clique sur une routine de la liste :

- Aucune routine n'est en cours de modification : disparition de l'ancienne routine et affichage de la routine sélectionnée.
- Aucune modification n'a été faite sur la routine en cours de modification : disparition de l'ancienne routine et affichage de la routine sélectionnée.
- Des modifications ont été effectuées sur la routine en cours de modification : affichage d'une fenêtre de validation :



Si oui : la routine active est sauvegardée tel qu'elle est actuellement, disparition de l'ancienne routine et affichage de la routine sélectionnée.

Si non : les changements effectués sur la routine depuis la dernière fois qu'elle a été sauvegardée ne sont pas enregistrés, disparition de l'ancienne routine et affichage de la routine sélectionnée.

6. Nouvelle routine :



Input : le joueur clique sur le bouton de création de routine :

- Aucune routine en cours de modification : pas de changement.
- Aucune modification n'a été faite sur la routine en cours de modification : disparition de l'ancienne routine et affichage d'une nouvelle routine vide.
- Des modifications ont été effectuées sur la routine en cours de modification : affichage d'une fenêtre de validation :

Des changements n'ont pas été sauvegardés. Voulez-vous les sauvegarder ?

Oui

Non

Si oui : la routine active est sauvegardée tel qu'elle est actuellement, disparition de l'ancienne routine et affichage d'une nouvelle routine vide.

Si non : les changements effectués sur la routine depuis la dernière fois qu'elle a été sauvegardée ne sont pas enregistrés, disparition de l'ancienne routine et affichage d'une nouvelle routine vide.

7. Suppression d'une routine :



Input : le joueur a sélectionnée une routine dans la liste et clique sur le bouton « supprimer » :

Une fenêtre de validation : « êtes-vous vraiment sûr de vouloir supprimer cette routine ? » apparaît à l'écran avec des boutons « oui » et « non ».

Si non : la fenêtre disparaît.

Si oui : la suppression est validée, la routine sélectionnée est détruite.

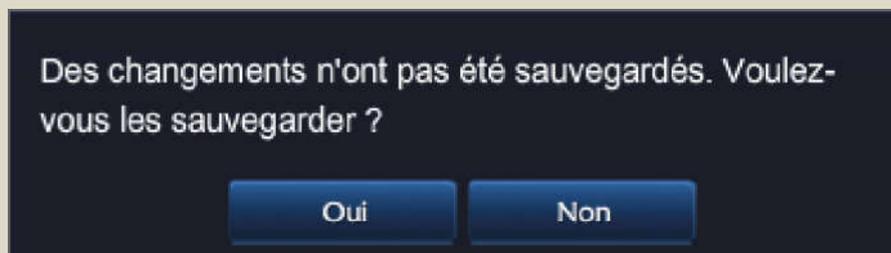
Input : le joueur n'a sélectionné aucune routine ou il n'y a aucune routine dans la liste et clique sur le bouton « supprimer » : rien ne se passe.

8. Choix de robot :



Input : Le joueur double-clique sur un robot de la liste de robots :

- Aucune routine en cours de modification : disparition de l'ancienne routine et affichage de la première routine du robot sélectionné.
- Aucune modification n'a été faite sur la routine en cours de modification : disparition de l'ancienne routine et affichage de la première routine du robot sélectionné.
- Des modifications ont été effectuées sur la routine en cours de modification : affichage d'une fenêtre de validation :



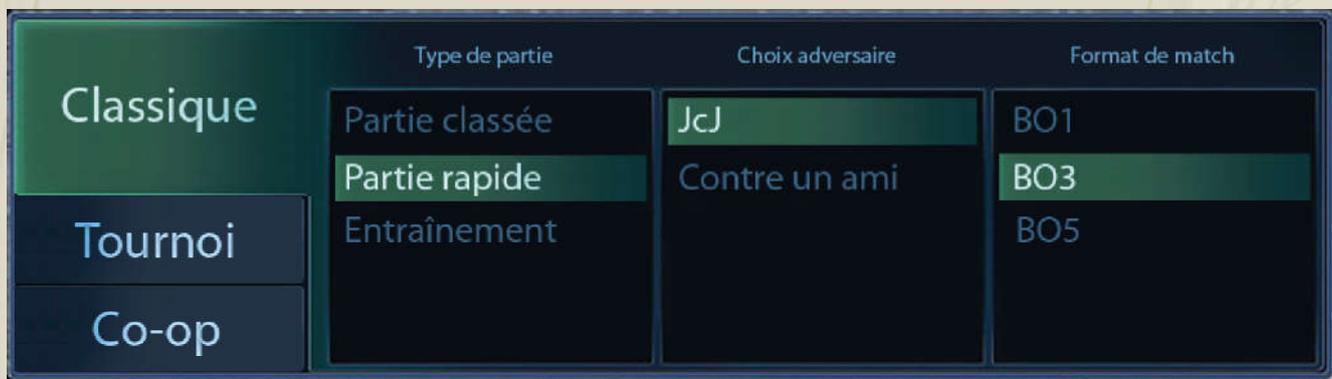
Si oui : la routine active est sauvegardée tel qu'elle est actuellement, disparition de l'ancienne routine et affichage de la première routine du robot sélectionné.

Si non : les changements effectués sur la routine depuis la dernière fois qu'elle a été sauvegardée ne sont pas enregistrés, disparition de l'ancienne routine et affichage de la première routine du robot sélectionné.

4 - COMBAT ⚡

4.1 - Modes de jeu

Quand le joueur clique « jouer », un écran apparaît au centre de son écran avec la sélection des différents modes de jeu, du type de partie, le choix du type d'adversaire et le format du match :



1. Mode classique :

Le combat classique se déroule en temps réel, le joueur contrôle une équipe de 2 robots face à un adversaire qui contrôle lui aussi 2 robots. Lorsqu'un des deux joueurs a perdu ses 2 robots, la partie est terminée et celui qui a encore au moins un robot en vie, remporte la partie.

Entraînement : le mode d'entraînement permet au joueur d'affronter un IA qui a une composition de robots aléatoire. Ce mode permet au joueur de tester ses robots face à différentes situations. La partie peut se dérouler en BO1, BO3 ou BO5 (au choix du joueur).

Partie rapide : partie classique non classée contre un adversaire online de niveau équivalent ou contre un ami. La partie peut se dérouler en BO1, BO3 ou BO5 (au choix du joueur).

Partie classée : Partie qui influence sur le classement du joueur. La partie se déroule uniquement en BO1 contre un adversaire online aléatoire de niveau équivalent. A la fin de la partie, les joueurs peuvent, s'ils acceptent, de rejouer et ainsi transformer leur rencontre en BO3. A la fin de chaque partie classée, le joueur gagne des scraps, le nombre de scraps gagnés est plus important si le joueur a gagné la partie.

2. Co-op (variante du mode classique) :

Le joueur forme une équipe avec un ami contre une autre équipe de 2 joueurs online ou 2 amis. Chaque équipe possède 2 robots et chaque joueur contrôle 1 robot qu'il a créé.

3. Tournoi (variante du mode classique) :

Ronde Suisse : 8 joueurs online de niveau équivalent, 3 match, chaque match en B03. Match défini selon performance (winner vs winner, loser vs loser, etc). Récompense à hauteur du classement final, mais tout le monde à une récompense minimale de participation.

Élimination directe : 16 joueurs online de niveau équivalent, match en B03, défaite = éliminé du tournoi. 2 finales (grande et petite) pour déterminer les 3 premiers. Seul les joueurs du podium obtiennent des récompenses à la fin du tournoi.

4.2 - Overview



4.3 - Les 3Cs

1. Character :

Le joueur a le contrôle de ses 2 robots. Il peut à tout moment changer la routine de chaque robot et lui ordonner de se déplacer. Le joueur peut aussi utiliser des compétences de Mechlaniste pour s'adapter à la situation.

2. Caméra :

La caméra est en vue de $\frac{3}{4}$ permettant d'avoir une vue globale sur l'arène.

Lorsque le joueur déplace sa souris, le curseur se déplace où il le souhaite sur l'écran sans déplacer la caméra.

Lorsque le curseur touche un bord de l'écran, la caméra se déplace en direction du bord tant que le curseur reste sur ce dernier. Si le curseur est placé dans un angle de l'écran, la caméra se déplace en diagonale selon la position de l'angle.

Le joueur peut effectuer un double clic gauche sur une cible (robot allié ou robot ennemi) pour centrer la caméra sur la cible. Il peut aussi cliquer sur une icône du robot de l'interface.

La molette de souris permet de zoomer et dézoomer la caméra. Faire tourner la molette en avant : zoom et faire tourner la molette en arrière : dézoom.

Le joueur peut aussi utiliser la barre espace pour replacer sa caméra dans sa position initiale au lancement du combat.

3. Contrôles :

Touches	Actions
Déplacer de la souris	Déplacement du curseur
Déplacer la souris sur le bord de l'écran	Déplacement de la caméra dans l'arène
Clic gauche	Sélection : Robot - Routine - Compétence de mechlaniste
Clic droit	Ordre de déplacement Orde d'attaque
1 - 2 - 3 - 4	Raccourcis compétences de mechlaniste
A - Z - E	Raccourcis routines robot possédé 1
Q - S - D	Raccourcis routines robot possédé 2
F1 - F2	Sélection respective des robots 1 et 2
C ou CTRL	Annuler déplacement et délai de routine
Tab	Switch sélection robots adverses
Molette avant - arrière	Zoom - Dézoom
Espace	Centre caméra sur cible (avec zoom de base)
Echap	Affichage : Options - Quitter

4.4 - Lancement d'un combat

Après avoir choisi un mode de jeu, la recherche d'adversaire est lancée. Le bouton « jouer » est remplacé par un bouton d'annulation. Dès qu'un adversaire est trouvé, le joueur doit sélectionner ses 2 robots, les différentes compétences de mechnaliste pour le match et les arènes dans lesquelles il ne veut pas jouer (vétos). Par défaut, les dernières options utilisées sont sélectionnées. Une fois que les 2 joueurs ont validés leur équipe, la partie se lance.

Dans l'écran de chargement du lancement de la partie, les joueurs peuvent voir les différents robots ainsi que le nom de chaque joueur avec leur classement.



Quand le joueur arrive dans la partie, une introduction de 15sec se lance, montrant les robots et l'arène, elle peut être passée en appuyant sur la touche « entrée » (nécessite que les 2 joueurs appuient) :

La caméra se déplace dans le terrain (point de vue d'un drone volant tout le temps de l'introduction).

Apparition au centre de l'écran de VS avec de chaque côté l'image des robots et le portrait de chaque joueur (début en fondu, puis fixe sans transparence).

Les commentateurs se mettent à parler et introduisent les 2 équipes.

Enchaînement de la phase de préparation.

Phase de préparation :

Un décompte de 5 sec démarre (laisse le temps d'attribuer une routine à chaque robot ou un déplacement précis), non skippable.

Après le décompte, les différentes actions lancées par les joueurs s'activent (routine, ordre direct, etc), et le combat commence.

Les joueurs peuvent entendre tout au long du combat les commentateurs décrire le match (lié à certaines actions ou non : Destruction d'un robot, capacité, coup critique, déplacement, etc).

4.5 - Interactions

1. Informations sur une capacité - routine :

Lorsque le joueur passe et maintient le curseur de sa souris sur une compétence, une routine ou un bonus/malus, une bulle d'informations apparaît permettant d'obtenir toutes les informations dessus. De plus, un léger overlay apparaît autour.



2. Ciblage robot :

Pour cibler un robot allié ou ennemi, le joueur doit effectuer un clic gauche sur le robot qu'il souhaite sélectionner.

Lorsque le joueur sélectionne un robot, qu'il soit ennemi ou allié, un socle plein apparaît sous la cible. Le joueur peut également voir quelle est la cible du robot qu'il a sélectionné par un socle en pointillé.

Socle plein pour la cible actuelle et socle en pointillé pour sa cible.



Cible actuelle (allié)



Cible de la cible

3. Déplacement :

Pour faire déplacer un robot allié sélectionné, le joueur doit faire un clic droit rapide à l'endroit où il souhaite faire déplacer le robot. Si le joueur maintient son clic droit, apparaîtra alors à l'écran le chemin que le robot va emprunter pour aller jusqu'à la position vers laquelle il va se diriger.

Représentation par un tracé du chemin que le robot va parcourir.



3. Routine - Compétence de Mechlaniste :

Pour changer la routine d'un robot, le joueur doit appuyer sur le raccourci clavier associé de la routine ou cliquer sur l'icône de la routine qu'il veut utiliser.

Pour lancer une compétence de mechlaniste, comme pour le changement de routine, le joueur doit soit appuyer sur le raccourci clavier correspondant à la compétence ou soit cliquer directement avec la souris sur l'icône de la compétence. Une compétence de mechlaniste se lance instantanément et indépendamment des actions des robots.

4.6 - Signes et feedbacks

Lorsqu'une routine est active ou que le joueur clique sur une compétence, un overlay de sélection apparaît autour.

Lorsque le joueur sélectionne un robot, un socle apparaît au pied du robot actif sélectionné et un overlay apparaît autour du portrait du robot.



COMBAT

Au dessus des robots, le joueur peut voir une barre de couleur (verte pour les alliés, rouge pour les ennemis) qui indique le niveau de vie restant du robot. Lorsqu'un robot allié ou adverse effectue une action, en plus du FX associé à la compétence, à côté de la barre de vie du robot, s'affiche l'icône de la compétence utilisée, puis elle disparaît en l'espace de 2 secondes.



Robot allié



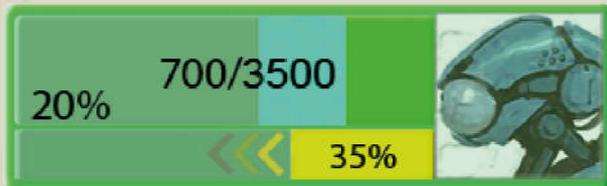
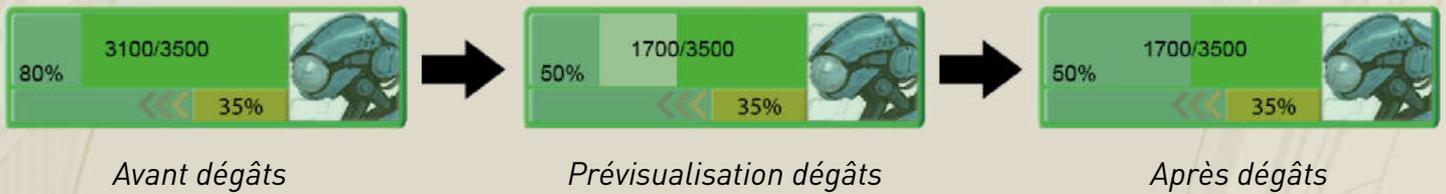
Robot adverse

Lorsqu'un robot obtient un buff ou un débuff, un icône apparaît à côté de son portrait. S'il en obtient d'autres, les icônes des bonus et malus apparaissent en ligne à côté du premier. Lorsqu'un icône disparaît les autres se décalent dans le sens inverse duquel ils sont apparus



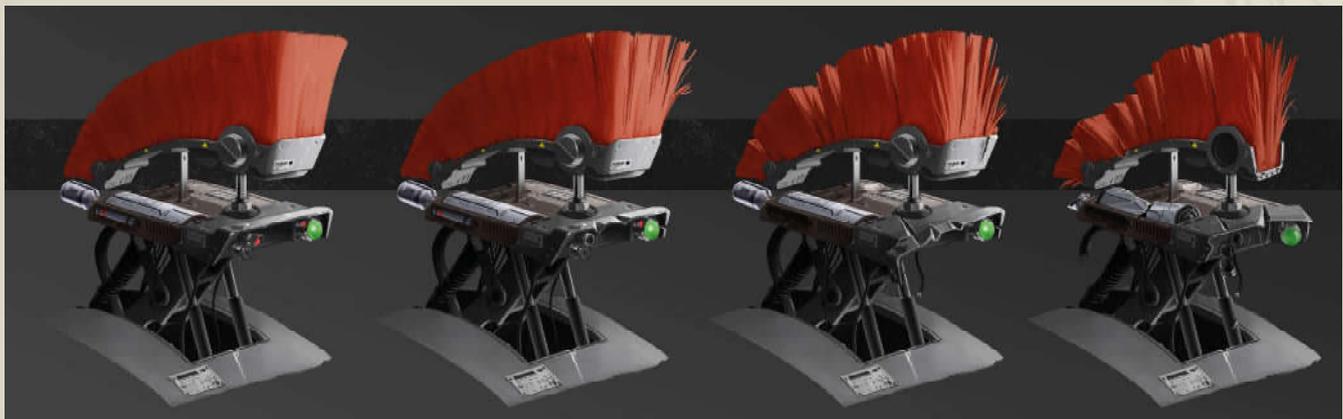
COMBAT

Lorsqu'un robot subit des dégâts, on peut voir sur sa barre de vie la prévisualisation des dégâts subits, qui diminue jusqu'à disparaître.



Le joueur, à l'aide d'une compétence, peut mettre un bouclier temporaire sur son robot pour absorber les dégâts. Une prévisualisation du montant absorbable apparaît à la suite de la barre de vie actuelle.

Les portraits sont progressifs selon l'état du robot : l'image du robot se dégrade petit à petit suivant le nombre de points de vie qu'il reste au robot pour illustrer son état.



100% à 76% de vie

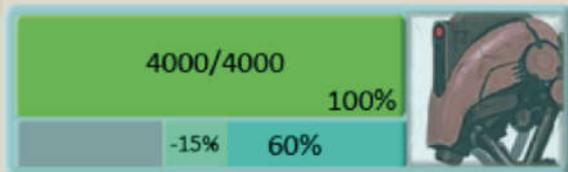
75% à 51% de vie

50% à 26% de vie

25% à 0% de vie

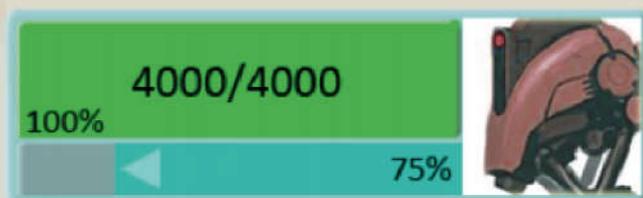
COMBAT

Du texte vient apporter des informations supplémentaires, relatives à ce qui se déroule actuellement dans le combat (Montant des dégâts subits, ralentissement, stun, bonus, ...).

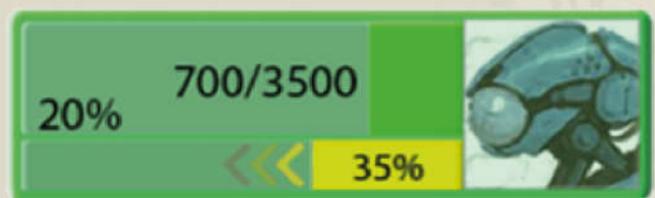


Lorsque le joueur s'apprête à réaliser une action, une prévisualisation du coût en énergie sur la barre d'énergie apparaît (couleur différente en cas de surplus ou d'incapacité, ici en cyan car possible).

Suivant le type d'énergie utilisé par le robot, sa barre d'énergie a une couleur différente. Lorsque l'énergie est en train de se recharger, des flèches apparaissent dans la barre d'énergie pour indiquer qu'elle se régénère (les flèches sont différentes suivant si la régénération est automatique, ou à dynamo, ou à surcharge... et leur nombre varient suivant la vitesse de régénération).



robot utilisant le plasma



robot utilisant la pile

A chaque fois que le joueur utilise une compétence de mechnaliste, cela consomme une ou plusieurs cellules d'énergie, suivant le coût associé à la compétence. Ces cellules d'énergie se régénèrent avec le temps, il faut 10 secondes pour qu'une cellule se recharge.



4.7 - Altération d'état

Stun : Mise en situation d'incapacité totale du robot « stun ». Ces routines continuent de manière normale mais les actions ne s'effectuent pas le temps que le robot est stun, le joueur reprend sa routine la ou elle en est actuellement (et non pas la ou le joueur a été stun)

Slow : Ralentissement du robot « slow » (vitesse de déplacement ou d'attaque selon le skill?) en % max, cumulable de manière additive (-10% + -10% => -20%, à savoir qu'on peut par la suite définir une valeur de ralentissement directement lié à la valeur de déplacement pour éviter des %, ça impact les robots lent un peu vénère mais bon). A la fin du slow, le robot reprend instantanément sa vitesse initiale.

DoT : Dégâts périodiques sur la durée, intervalle de dégâts toutes les x secondes pendant x secondes, si le même DoT est réappliqué sur une cible déjà victime de l'effet, la durée de ce dernier est simplement réinitialisée à sa durée max (pas de cumul de temps ni de cumule de dégâts)

Shield : Bonus temporaire ajoutant un % de points de vie max du robot, le shield disparaît au bout x secondes. Si le robot possède déjà un bouclier le deuxième bouclier s'ajoute au premier, mais si le joueur subits des dégâts c'est le bouclier qui va disparaître en premier qui va amortir les dégâts en priorité.

Critique : Lorsque le robot inflige un coup critique, les dégâts totaux (avant prise en compte des défenses adverses) de son attaque sont doublés (x2), si le robot a déjà un bonus de dégâts, l'effet de critique s'applique après le bonus de dégâts.

Esquive : Lorsque le robot esquive une compétence adverse, la compétence de l'adversaire est quand même lancée, mais le robot esquive la compétence et ne subit aucun dégât.

Poids : Le poids influence la régénération d'énergie au cours du déplacement (100% de regen immobile, puis 75 / 50 / 25% selon le poids du robot en déplacement). Il influence également la vitesse d'exécution des actions du robot.

5 - ARENE ⚡

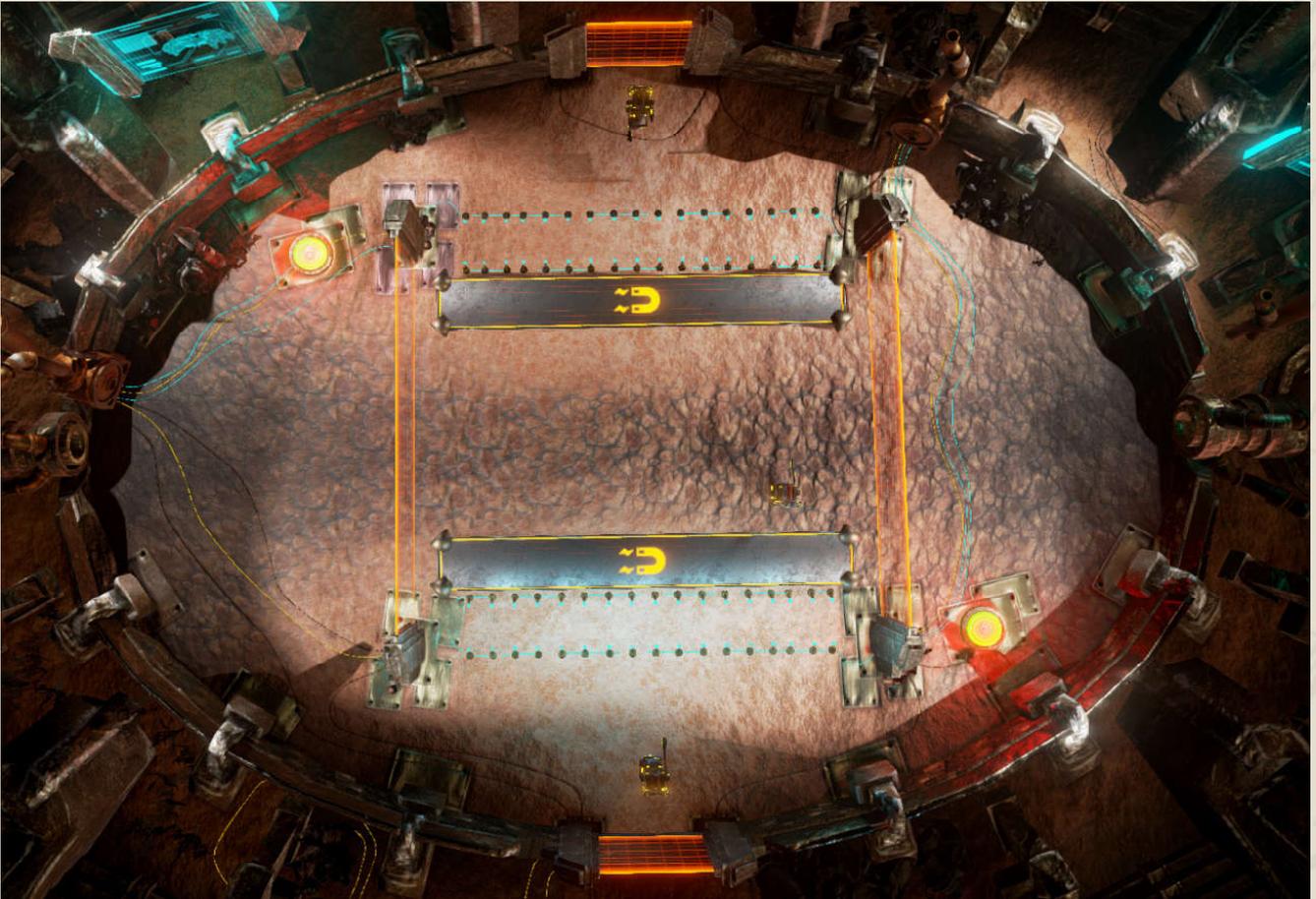
5.1 - Description

L'arène constitue le lieu de combat des robots. Elle possède obligatoirement 2 points d'entrées pour les robots. Elle peut ensuite être composée de différents éléments (pouvant être interactifs) tel que des obstacles, des pièges, des bonus collectables, ...

Chaque arène favorise le joueur à exploiter l'ensemble de l'arène afin d'en tirer un avantage. Les éléments de l'arène poussent également le joueur à être attentif et réactif pour s'adapter à la situation actuelle.



5.2 - Exemple d'arène



Caractéristiques de l'arène :

- Taille moyenne
- 2 pièges à zone de dégâts activables
- 2 pièges à zone de ralentissements
- 1 bonus central
- 1 piège central de dégâts automatique

5.3 - Pièges

Les pièges font partis des éléments qui composent une arène. Un piège possède de nombreuses caractéristiques qui déterminent son fonctionnement.

Un piège doit être créé et équilibré en fonction de l'arène dans laquelle il est. Chaque piège doit servir un objectif, que ce soit de créer une zone de danger ou d'intérêt. Un piège dangereux ne doit pas être placé dans une zone sans intérêt ou difficile d'accès. Un piège doit être équilibré selon la fréquence d'effet attendue, un piège ne doit pas pouvoir faire plus de dégâts qu'une attaque puissante en combo.

Un piège est composé de 6 caractéristiques :

- Nom
- Efet : chaque piège applique un ou plusieurs effets à des valeurs données (dégâts, application de bonus ou malus (énergie, bouclier, DoT, slow, ...), déplacement forcé, ...). Les valeurs peuvent être variables selon différentes conditions (distance de la cible, longueur d'activation, ...).
- Zone d'effet : la zone d'effet du piège, distance comptée en largeur de robot, par rapport à leur taille de « socle ».
- Activation : les conditions d'activation (aucune = piège constant, intervalle de temps, robot à proximité, ...), la durée d'activation du piège plus un éventuel délai entre deux activations.
- Mobilité : selon si c'est un piège fixe ou mobile (chemin prédéfini, suit les robots, ...).
- Destructibilité : si le piège est destructible ou non, ses points de vie et armure, ce qui se passe à la destruction (désactivation, remplacé par un autre piège, ...).

5.4 - Exemples de pièges

Pilier laser :

- Efet : dégâts
- Zone d'effet : rayon rotatif (2 robots de rayon) tournant autour de la base du pilier (0.3 robot de diamètre)
- Activation :
 - + Condition : automatique
 - + Durée : 5 secondes
 - + Intervalle : 20 secondes
- Mobilité : base fixe
- Destructibilité : non

Plot d'énergie :

- Efet : rendre de l'énergie au robot (n'agit que sur un robot à la fois)
- Zone d'effet : zone circulaire (environ 1 robot de diamètre)
- Activation :
 - + Condition : au contact d'un robot avec la zone d'effet
 - + Durée : instantanée
 - + Intervalle : 10 secondes
- Mobilité : fixe
- Destructibilité : non

Bouton :

- Efet : active un autre piège
- Zone d'effet : zone rectangulaire (1 robot de côté)
- Activation :
 - + Condition : au contact d'un robot avec la zone d'effet
 - + Durée : instantanée
 - + Intervalle : 10 secondes
- Mobilité : fixe
- Destructibilité : oui (environ 300 points de vie)

Plaque électrique :

- Efet : dégâts
- Zone d'effet : zone rectangulaire (1.5 x 5 robots)
- Activation :
 - + Condition : Activation par un bouton
 - + Durée : instantanée
 - + Intervalle : aucun
- Mobilité : fixe
- Destructibilité : non

Sol aimanté :

- Efet : ralentissement de 20% tant que le robot reste sur la zone d'effet
- Zone d'effet : zone rectangulaire (1 x 5 robots)
- Activation :
 - + Condition : Robot sur la zone d'effet
 - + Durée : illimitée
 - + Intervalle : aucun
- Mobilité : fixe
- Destructibilité : non

Ecran de fumée :

- Efet : bloque la vision des robots
- Zone d'effet : zone rectangulaire (1 x 5 robots)
- Activation :
 - + Condition : automatique
 - + Durée : 10 secondes
 - + Intervalle : 10 secondes
- Mobilité : fixe
- Destructibilité : non

Mur amovible :

- Efet : pousse les robots, bloque leur passage
- Zone d'effet : zone rectangulaire (0.2 x 8 robots)
- Activation :
 - + Condition : automatique
 - + Durée : illimitée
 - + Intervalle : aucun
- Mobilité : se déplace selon un chemin prédéfini
- Destructibilité : non

Pilier holographique :

- Efet : active un mur holographique
- Zone d'effet : aucune
- Activation :
 - + Condition : aucune
 - + Durée : instantanée
 - + Intervalle : 20 secondes
- Mobilité : fixe
- Destructibilité : oui (environ 500 points de vie)

Mur holographique:

- Efet : pousse les robots, bloque leur passage et dégâts
- Zone d'effet : zone rectangulaire (0.2 x 8 robots)
- Activation :
 - + Condition : activation d'un pilier
 - + Durée : 10 secondes
 - + Intervalle : dépend du pilier
- Mobilité : fixe
- Destructibilité : non

Téléporteur :

- Efet : déplace un robot vers un endroit prédéfini
- Zone d'effet : zone circulaire (1 robot de diamètre)
- Activation :
 - + Condition : au contact d'un robot avec la zone d'effet
 - + Durée : instantanée
 - + Intervalle : aucun
- Mobilité : fixe
- Destructibilité : oui (environ 700 points de vie)

Laser mural :

- Efet : dégâts
- Zone d'effet : rayon (diamètre environ 1.5 robots, longueur variable)
- Activation :
 - + Condition : activation d'un bouton
 - + Durée : instantanée & illimitée si maintenu
 - + Intervalle : aucun
- Mobilité : base fixe
- Destructibilité : non

Bulle plasma :

- Efet : réduit les dégâts subis dans la zone de 30% (uniquement sur les robots de l'équipe ayant activé le piège)
- Zone d'effet :
- Activation :
 - + Condition : activation d'un bouton
 - + Durée : 10 secondes
 - + Intervalle : aucun
- Mobilité : fixe
- Destructibilité : non

6 - ROBOTS ⚡

6.1 - Validité et rareté

1. Validité du robot :

Un robot est composé de 6 emplacements de pièce. Pour qu'un robot soit valide, il doit avoir 6 pièces, dont le coût cumulé de toutes ses pièces ne doit pas dépasser les 16 points : chaque pièce a un coût variant de 1 à 5 points suivant sa rareté.

2. Rareté des pièces :

Chaque pièce d'équipement d'un robot a un niveau de rareté associé allant de 1 à 5. Un robot peut supporter au maximum 16 points de niveau de rareté (pas de minimum), limitant l'utilisation de pièces de niveau 5 en rareté à 2 maximum par robot.

Plus le niveau de rareté est élevé, plus la pièce est intéressante, que ce soit grâce à sa spécification, sa variété, sa polyvalence, ...

Ne faisant pas des pièces à 5 en niveau de rareté des « must-have » mais des pièces à fort potentiel. Les pièces à 1 de rareté sont quand à elle soit très spécifique (généralement 1 seule statistique associée), ou simplement avec une polyvalence très faible. Chaque marque propose des équipements allant de 1 à 5 de rareté. Plus le niveau de rareté d'un objet est élevé, plus le taux de chance d'obtention est faible lors de l'achat de pièce de robot.



6.2 - Caractéristiques d'un robot

1. Défense :

Points de blindage - Influence la vie totale du robot (source principale : torse).

Armure - Influence la résistance aux dégâts du robot .

Chances de parade - Influence la chance de réaliser une parade.

Chances de blocage - Influence la chance de réussir un blocage (source principale : bouclier).

Valeur de blocage - Influence la portion de dégâts bloqués lors d'une attaque - bloque fort 40%, Bloque faible 15% (source principale : bouclier).

2. Offense :

Damage - Influence les dégâts infligés par le robot (source principale : bras).

Bonus damage - Ajoute (en % ou en nombre) un bonus aux dégâts qu'inflige le robot.

Délai d'action - Influence la vitesse d'exécution entre les actions.

Chances de critique - Influence la chance de réaliser un coup critique .

Ignorer armure - Influence le ration d'armure ignoré par les attaques sur la cible.

3. Divers :

Poids - Influence la mobilité (surcoût d'énergie) et l'efficacité de la pièce (bonus/malus).

Vitesse de déplacement - Influence la vitesse de déplacement du robot. (source principale : mode de déplacement)

Type d'énergie - Influence la façon de régénérer et de consommer l'énergie et ajoute d'éventuels effets à celle-ci.



6.3 - Les types de pièces

Des caractéristiques principales sont associées à chaque type de pièce (icône d'étoile à côté de ces caractéristique), elles se retrouvent dans toutes les pièces du même type, sauf rares exceptions. Des caractéristiques secondaires se retrouvent souvent sur les pièces du type associé mais de façon moins systématiques. Certains types de pièces ont différents archétypes.

1. Bras :

Les bras se divisent en deux archétypes : les armes (offensif) et les boucliers (défensif).

Archétype : Arme

- Dégâts ★
- Délai d'attaque ★
- Compétences d'attaque ★
- Critique
- Ignore armure
- Parade

Archétype : Bouclier

- Chances de blocage ★
- Valeur de blocage ★
- Armure
- Points de vie

2. Torse :

Les torses sont la principale source de points de vie et d'armure d'un robot. Ils fournissent souvent des compétences de défenses.

- Points de vie ★
- Armure ★
- Compétences défensifs

3. Système de déplacement :

Les systèmes de déplacement sont la principale source de vitesse de déplacement. Ils fournissent aussi souvent de l'armure ou des caractéristiques offensives.

- Vitesse de déplacement ★
- Armure
- Compétences de déplacement

4. Tête :

Les têtes disposent sont divisées en nombreux archétypes avec des caractéristiques variées. Elles donnent souvent des points de vie ou des compétences bonus.

- Compétence bonus (offensif - défensif - soutien) ★
- Points de vie ★

5. Source d'énergie :

Les sources d'énergie donnent l'énergie au robot et définissent le type d'énergie que le robot va utiliser. Elles peuvent aussi apporter des compétences bonus tout comme une tête.

- Type d'énergie ★
- Energie maximum ★
- Régénération d'énergie ★
- Compétence bonus

6.4 - Les marques

La plupart des pièces sont associées une marque, qui les fabrique. Chaque marque a des caractéristiques de prédilection vers lesquelles elle va orienter ses pièces.

1. Récupération :

Thème de décharge, des pièces en tout genre avec une apparence hétéroclyte et possédant souvent des éléments détournés de leur utilisation d'origine.

Gameplay : orienté débutant, pièces polyvalentes, pouvant se rajouter sur n'importe quel robot facilement.

Pièces : tout type de pièces.

Caractéristiques : pièces plutôt légères avec des statistiques plutôt basses mais nombreuses sur une même pièce. Peu de statistiques négatives.

2. Sorti d'usine :

Thème blanc, propre, technologique.

Gameplay : orienté débutant par une grande spécialisation des pièces faciles à comprendre.

Pièces : tout type de pièces.

Caractéristiques : statistiques variées, selon le type de pièce.



3. Energie :

Thème basé sur l'énergie.

Gameplay : spécialisé sur l'énergie, polyvalent.

Pièces : tout type de pièces et principalement des sources d'énergie.

Caractéristiques : statistiques de modification de l'énergie (exemple : régénération plus rapide), obtention de compétences donnant des bonus (souvent lié à l'énergie).

4. Férailleurs de l'extrême :

Thème des trains, de la vapeur, apparence brute et industrielle.

Gameplay : orienté soutien et plutôt offensif.

Pièces : tout type de pièces principalement basées sur l'énergie vapeur.

Caractéristiques : poids élevé, des armes puissantes et lentes et des compétences de contrôle pour le robot adverse (ralentissement, étourdissement, etc ...).

5. Plasma :

Thème plasma.

Gameplay : très offensif avec des contraintes, difficile à prendre en main.

Pièces : principalement des armes.

Caractéristiques : caractéristiques élevées, malus élevés (surtout sur la régénération d'énergie) et très peu de compétences apportées par les pièces (voir aucune).

6. Pirates :

Thème « hacking » avec des pièces sombres et du tissu.

Gameplay : axé sur le contrôle offensif.

Pièces : tout type de pièces.

Caractéristiques : octroie beaucoup de compétences : malus, DoT, manipulation d'IA adverse.

7. Hipsters :

Thème orienté sur les drones et les articulations robotiques supplémentaires.

Gameplay : fonction de soutien à distance.

Pièces : tout type de pièces.

Caractéristiques : donne accès à de nombreuses compétences de soutien, particulièrement grâce à de petits drones.



8. Tank :

Thème militaire.

Gameplay : pièces typiques d'un tank, très résistantes.

Pièces : tout type de pièces, principalement torse, tête et système de déplacement.

Caractéristiques : pièces très lourdes avec des bonus défensifs très élevés.



7 - COMPETENCES ⚡

Tous les robots possèdent des compétences de base pour permettre au joueur de créer des routines à ses robots. Chaque pièce équipée au robot offre des compétences supplémentaires pour construire des routines plus variées et adaptées à l'équipement du robot.

1. Attaque basique :

- Description : le robot attaque sa cible avec ses armes
- Type : dégâts
- Cible : ennemi
- Equipement : aucun
- Effet : inflige 100% des dégâts de ses armes

2. Ralentissement :

- Description : le robot vise le mode de déplacement de son adversaire pour le ralentir.
- Type : dégâts / contrôle
- Cible : ennemi
- Equipement : arme contondante / bouclier
- Effet : 75% des dégâts des armes + 1 effet de ralentissement (10% par effet pendant 5 sec), quand 3 effets sont cumulés : immobilisation de l'adversaire pendant 6 sec et les effets sur la cible sont rafraîchis.

3. Coup de bouclier :

- Description : Le robot attaque le processeur adverse, l'empêchant d'agir pendant quelques secondes.
- Type : contrôle
- Cible : ennemi
- Equipement : bouclier
- Effet : étourdit l'adversaire pendant 3 secondes. Si l'adversaire était un train de faire une action, l'action est automatiquement arrêtée. La routine de l'adversaire continue, mais les actions ne sont pas exécutées du fait qu'il soit étourdit. Quand l'adversaire n'est plus étourdit, sa routine reprend normalement où elle en est.

4. Damage over Time (DoT) :

- Description : Le robot vise une jointure du robot adverse afin que sa cible subisse des dégâts en continue.
- Type : dégâts
- Cible : ennemi
- Equipement : aucun
- Effet : inflige 10% des dégâts de l'arme toutes les secondes pendant 15 sec. Si réutilisé sur une cible déjà victime du DoT, le DoT est rafraîchit.

COMPETENCES

5. Attaque lourde :

- Description : le robot abat violemment son arme sur sa cible pour lui infliger de lourds dommages.
- Type : dégâts
- Cible : ennemi
- Equipement : aucun
- Effet : inflige 250% des dégâts de ses armes

6. Bouclier temporaire :

- Description : le robot se créer une barrière holographique protectrice pour quelques instants.
- Type : défense
- Cible : soi-même
- Equipement : aucun
- Effet : accorde temporairement au robot 20% de vie total pendant 10 sec

7. Bonus Blocage :

- Description : augmente les chances de bloquer pour quelques secondes.
- Type : dégâts
- Cible : ennemi
- Equipement : aucun
- Effet : augmente les chances de bloquer de 30% pendant 10sec

8. Charge :

- Description : le robot fonce dans une direction jusqu'à entrer en collision. Ralentit un ennemi touché ou donne un bouclier holographique à un allié.
- Type : déplacement
- Cible : ennemi / allié
- Equipement : système de déplacement = roues
- Effet : Charge vers la cible, si l'ennemi est touché, il est ralenti de 20% pdt 5 sec. Si allié touché bouclier de 5% de sa vie total pendant 5sec.

9. Bonus de coup critique :

- Description : le robot prépare sa prochaine attaque afin d'augmenter les dommages.
- Type : bonus
- Cible : allié
- Equipement : tête
- Effet : la prochaine attaque qui inflige des dégâts a 100% de chance d'être un coup critique (perte du bonus si l'attaque est parée, ratée ou esquivée)

COMPETENCES

10. Attaque combo (si alteration d'état) :

- Description : attaque puissante et vicieuse qui inflige plus de dégâts si la cible est étourdie.
- Type : dégâts
- Cible : ennemi
- Equipement : aucun
- Effet : Inflige 120% des dégâts de l'arme (+20% d'ignore armure si cible étourdie)

11. Attaque lourde et rafraichissement de DoT :

- Description : Violente attaque qui augmente la durée d'effet de dégâts continus.
- Type : dégâts
- Cible : ennemi
- Equipement : aucun
- Effet : inflige 200% des dégâts de l'arme et rafraichit la durée des DoT sur la cible

12. Esquive :

- Description : le robot se met en position afin d'esquiver la prochaine attaque.
- Type : bonus
- Cible : soi-même
- Equipement : système de dépalcement = jambes
- Effet : la prochaine attaque que l'adversaire tentera d'effectuer sera esquivée, bonus d'une durée de 2sec

13. Contre-attaque :

- Description : attaque spéciale infligeant de lourds dégâts.
Ne peut être effectuée qu'à la suite d'une parade.
- Type : dégâts
- Cible : ennemi
- Equipement : aucun
- Effet : inflige 170% des dégâts de l'arme, inesquivable/inévitable.
Utilisable uniquement dans les 5sec après avoir effectué une parade

14. Bonus de réduction de coup d'énergie :

- Description : le robot optimise ses mouvements pour que sa prochaine attaque coûte moins d'énergie.
- Type : bonus
- Cible : allié
- Equipement : tête
- Effet : la prochaine compétence où le prochain ordre direct qu'il utilisera aura une réduction de coup en énergie de 30%. Un icône apparaît à côté du portrait du robot le temps du buff, puis disparaît dès que le buff est consommé.

MECHLANISTE

8 - COMPETENCES DE MECHLANISTE ⚡

Pendant le combat le joueur peut utiliser des compétences de mechlaniste, elles se lancent instantanément et indépendamment des actions des robots et au lieu de consommer de l'énergie, elles consomment des cristaux d'énergie.

Les compétences de mechlaniste possèdent différentes caractéristiques :

- Effet : une compétence peut appliquer un buff positif ou négatif, retirer les buffs, activer ou désactiver un piège, poser un mur sur le terrain, ...
- Type : si c'est un bonus, une compétences qui inflige des dégâts, etc ...
- Coût en cristaux : nombre de cristaux dépensés par une compétence
- Cible : un robot allié ou ennemi, tout les robots alliés ou tous les ennemis, un piège, un bouton, etc ...
- Valeur : valeur d'un bonus, durée d'un effet, ...

1. Bouclier instantané :

- Bouclier de X points de vie (plus qu'une attaque basique, mais à peine moins qu'une attaque puissante)
- Bonus
- 2 cristaux
- Cible un robot allié
- Dure 4 secondes (moins d'un delai d'action (ou deux pour un robot très rapide))

2. Zone de protection :

- donne +X d'armure (~ +10% de reduction de dégâts sur un non-tank)
- Bonus
- 3 cristaux
- S'applique aux robots alliés dans une zone circulaire de ~5 robots de large
- Dure 15 secondes

3. Cheval de troie :

- étourdit un robot adverse
- malus
- 5 cristaux
- cible un robot ennemi
- dure 5 secondes



MECHLANISTE

4. Sabotage :

- Désactive un piège (le piège ne fait pas d'effet quand il est activé, ne rentre pas en cooldown si c'est une activation par bouton)
- environnement
- 4 cristaux
- un piège
- Dure 10 secondes

5. Bouton :

- Active un bouton, il est considéré comme laissé appuyé
- environnement
- 4 cristaux
- un bouton
- dure 6 secondes

6. Surcharge :

- Double la régénération d'énergie
- bonus
- 2 cristaux
- Cible un robot allié
- Dure 8 secondes

7. Combo :

- les robots alliés infligent un coup simultané (le joueur doit choisir les coups que les robots devront effectuer avant le combat)
- dégâts
- 3 cristaux
- Cible un robot adverse
- instantané

8. Teleportation :

- Teleporte le robot allié ciblé après 2 secondes de délai, le robot ne peut pas agir durant le délai et le délai d'action du robot est réinitialisé à la fin du déplacement
- bonus
- 4 cristaux
- Cible une position sur la map
- instantané après délai de 2 secondes

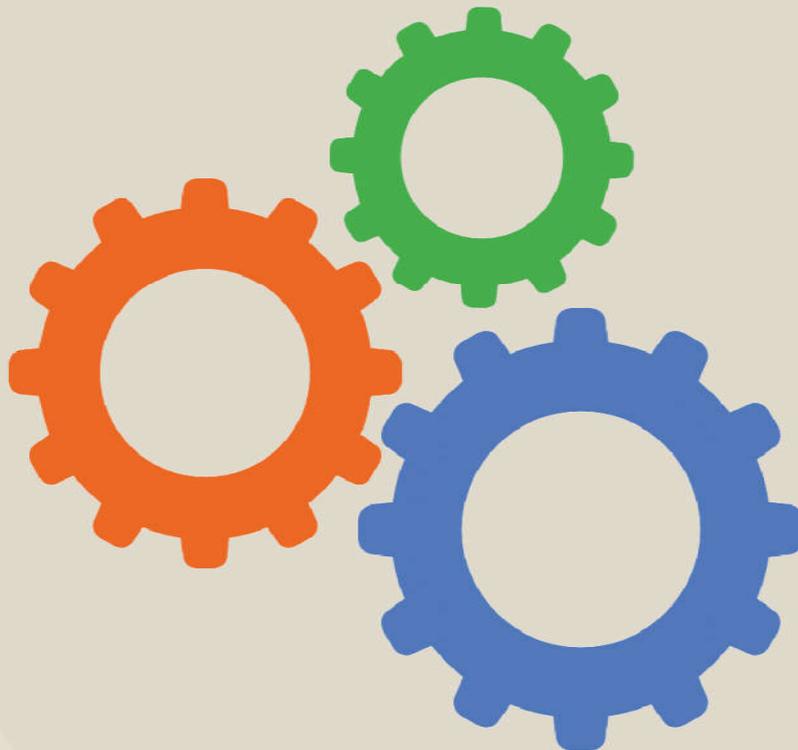
9 - MODELE ECONOMIQUE FREE TO PLAY ⚡

Le choix du Free-to-Play est d'abord pour un accès à tous sans engagement. Le jeu est riche et profond, avec un fort aspect de communauté, en plus d'avoir de nombreux éléments à débloquer, afin d'attirer l'intérêt à tous les types de joueurs (gameplay, social et collectionneur). Gladiabot étant un jeu en ligne, le prix des serveurs est un coût important en amont avant n'importe quelle entrée d'argent.

Une boutique est disponible en jeu et propose différentes offres pour combler chaque type de consommateurs (aux joueurs qui ne payent pas aux joueurs "baleine") au travers 2 monnaies principales (Soft et Hard currency).

La rétention mise en place favorise les gains obtenus par le joueur selon sa fidélité.

Cette fidélisation est directement active lors de sa première expérience sur le jeu avec l'obtention rapide et facile de monnaie et de pièces d'équipement afin d'attiser rapidement sa créativité.



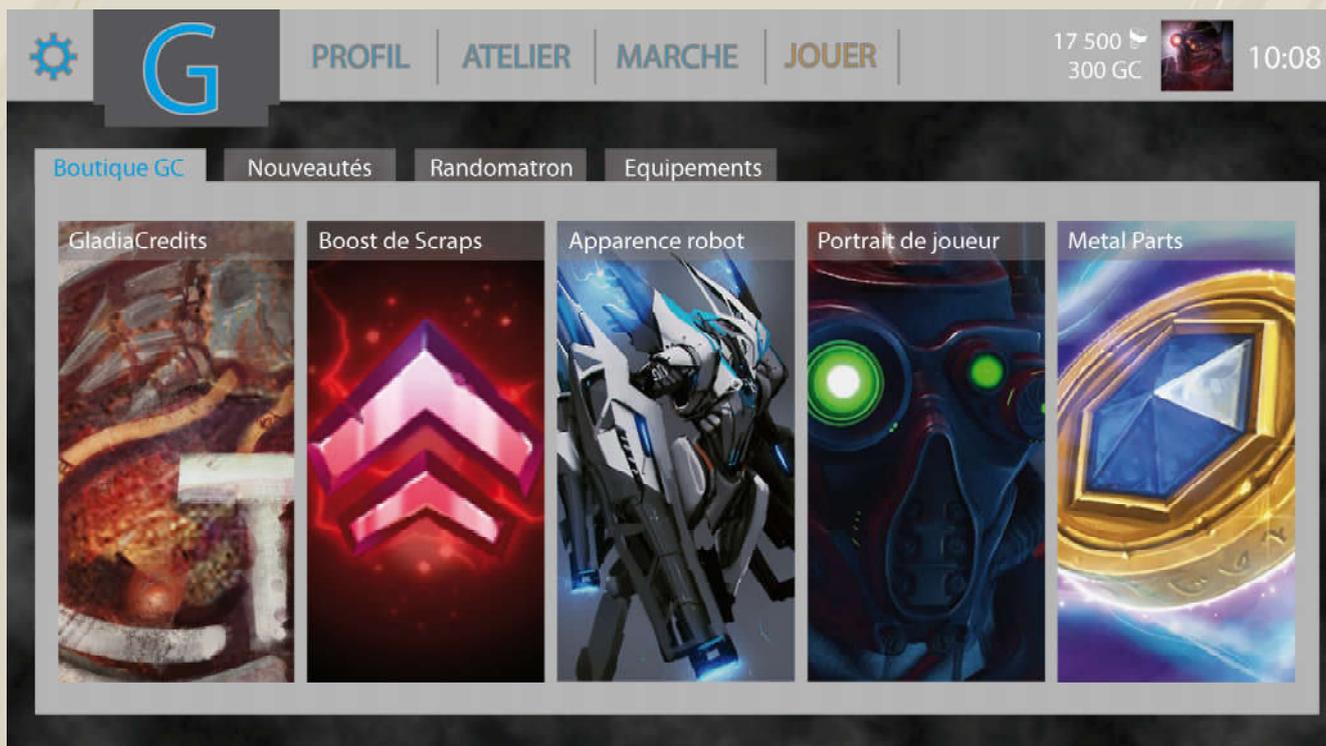
10.1 - Accueil et nouveautés

Lorsque le joueur clique sur le marché il arrive directement dans l'onglet « nouveautés », la page d'accueil du marché, lui permettant de voir les nouveaux objets et les promotions actuelles des objets du marché. Lorsque le joueur clique sur un de ces objets, il est directement redirigé au lien du marché correspondant à l'objet.



10.2 - Boutique GladiaCredits

L'onglet « Boutique GC » propose des modifications cosmétiques (apparence de robot et portrait de joueur) et des boosts de Scraps pour progresser plus rapidement contre des « GladiaCredits » (GC), une premium currency. En aucun cas les GC ne peuvent influencer le Gameplay en combat.



L'onglet « Boutique GC » est divisé en 5 parties :

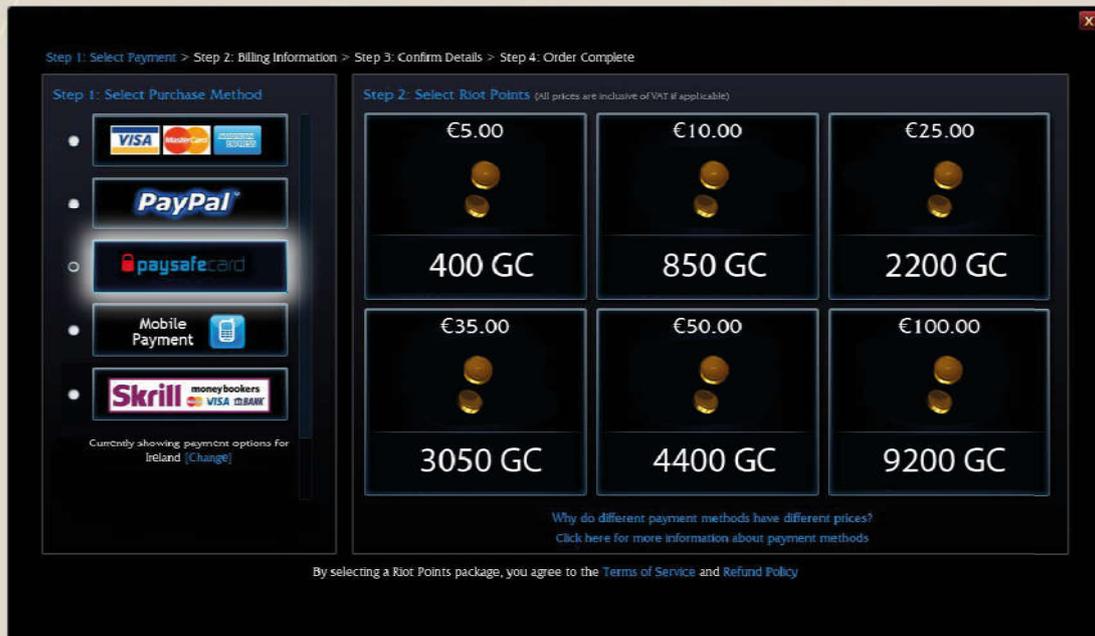
- Apparence robot
- Portrait de joueur
- Metal Parts
- GladiaCredits
- Boost de Scraps

1. Apparence de robot : la partie apparence permet aux joueurs d'acheter à l'aide de GC des cosmétiques, apparences de pièce pour leur robot ou des effets (FX) qu'ils peuvent associer aux différentes pièces du robot.

2. Portrait de joueur : la partie portrait propose aux joueurs d'acheter des portraits supplémentaires pour leur profil, différents de ceux débloqués par les hauts-faits. Achat par GC.

3. Metal Parts : dans cette partie du marché le joueur peut dépenser des GC pour acheter des bourses de taille variable contenant un nombre fixe de Metal Parts. Chaque bourse contient au minimum 1 Metal Part de rareté 3 ou plus.

4. GladiaCredits : la partie GladiaCredits permet aux joueurs d'ajouter à leur compte des GC grâce à des micro-paiements.



5. Boost de Scraps : cette partie du marché est dédiée à l'achat de bonus de gain de scraps qui doublent le nombre de scraps gagnés à la fin d'une partie. Ces bonus peuvent durer un certain nombre de victoires ou un certain temps (en jours). Achat par GC.



10.3 - Randomatron



Le Randomatron permet au joueur d'obtenir une nouvelle pièce de robot semi-aléatoirement en échange de Scraps gagnés en combat. Les pièces rares ont un taux de chance d'obtention relativement faible par rapport aux pièces qui ont peu de rareté.

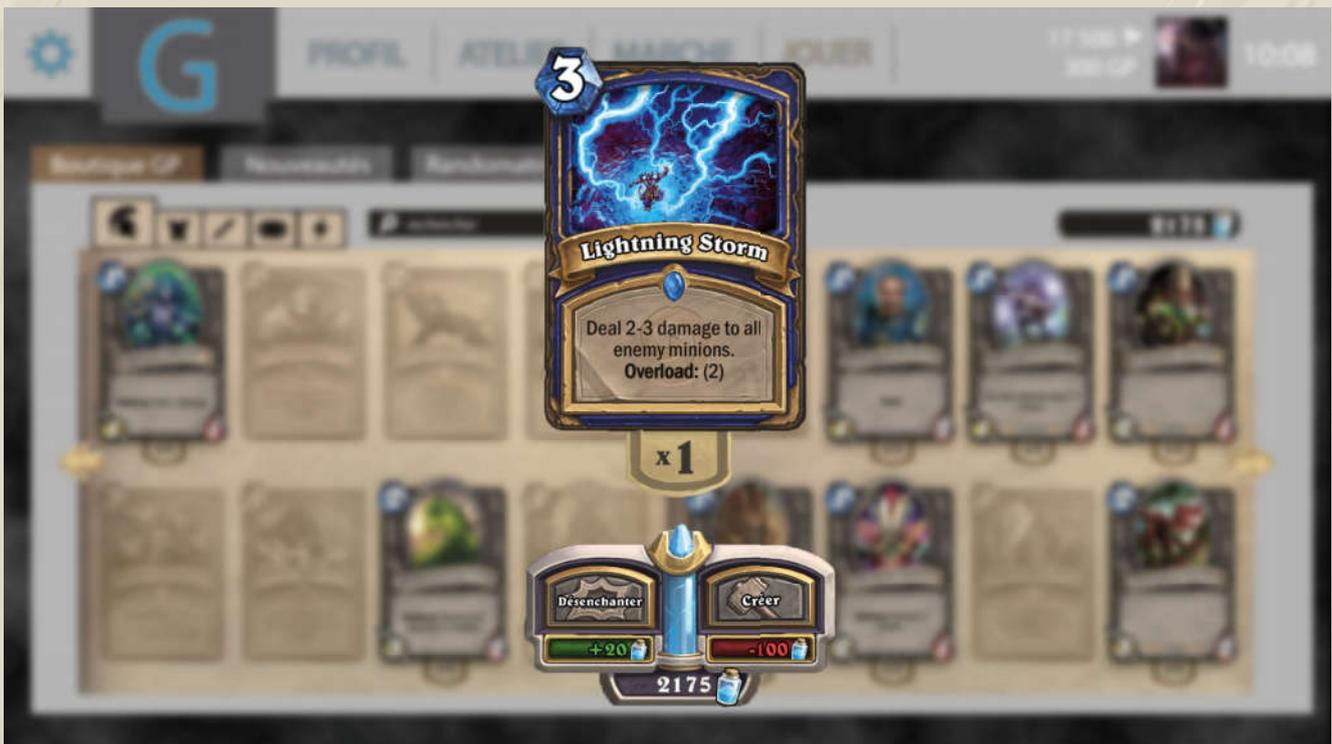
Pour lancer le Randomatron, le joueur commence par cliquer sur le type de pièce qu'il souhaite (source d'énergie ⚡, bras ✂, tête 🧠, torse 🛡 ou système de déplacement 🌀) puis sur le bouton de validation pour lancer le Randomatron. Le joueur est alors débité de 1500 Scraps et obtient une pièce aléatoire selon le type de pièce choisi. Si le joueur n'a pas assez de Scraps pour utiliser le Randomatron, un message « Scraps insuffisants » apparaît sur son écran pour l'avertir.

10.4 - Création de pièces

Cet onglet du marché, liste toutes les pièces du jeux, avec la possibilité de créer les pièces que le joueur souhaite et de recycler ceux déjà possédés.



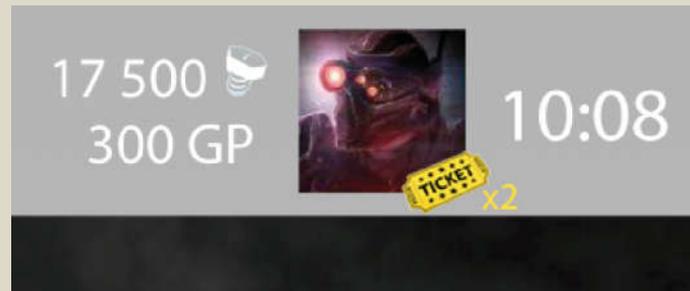
Lorsque le joueur souhaite se débarrasser d'une pièce de robot (il en a assez d'exemplaires, ou il n'apprécie pas le style de jeu qu'elle implique, etc ...), il peut la recycler afin d'obtenir des « Metal Parts » plus ou moins rares. Cette monnaie permet de créer une pièce que le joueur souhaite absolument avoir, lorsqu'une pièce est rare, il faudra des « Metal Parts » de même rareté (rareté allant de 1 à 5 comme les pièces) pour construire la pièce.



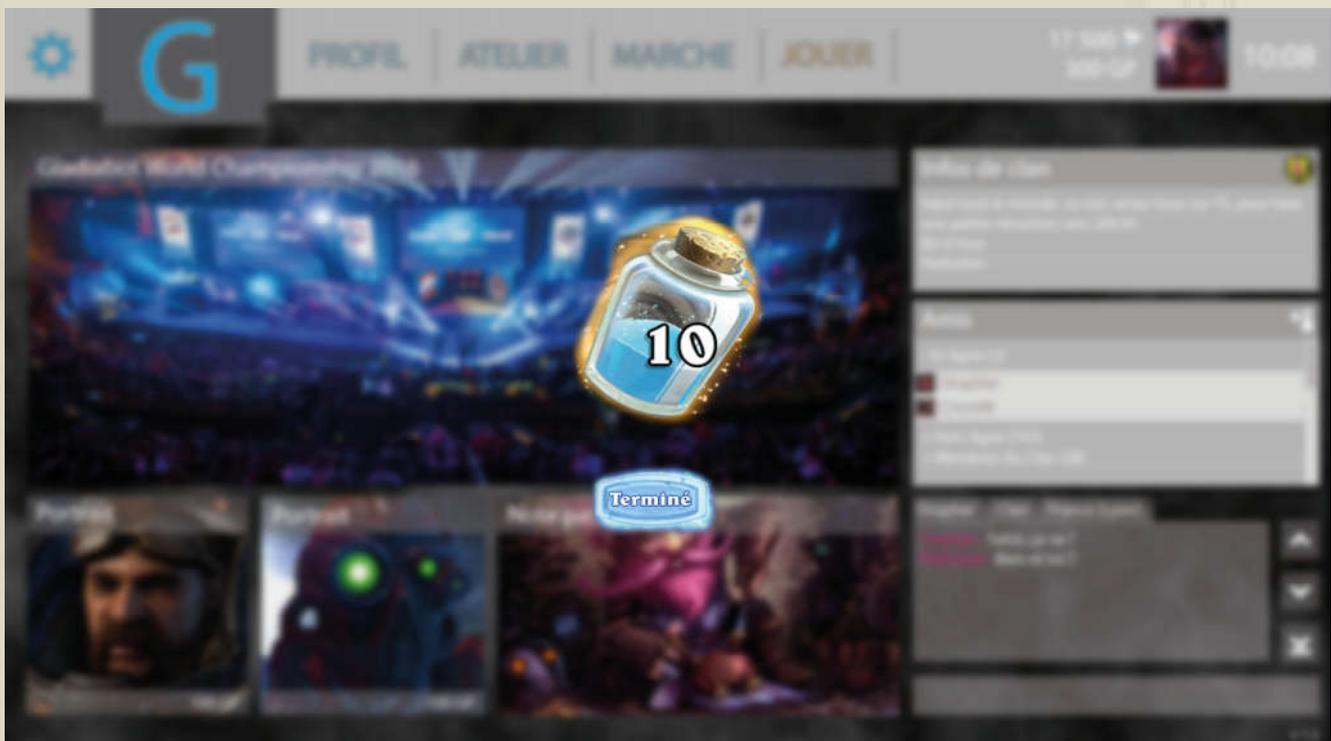
Lorsque le joueur clique sur une pièce de la liste, la pièce apparaît en gros à l'écran avec en-dessous le nombre d'exemplaires qu'il possède de cette pièce. Il y a également 2 boutons qui apparaissent : un pour recycler l'objet et un autre pour le créer. Le nombre de « Metal parts » nécessaires pour créer l'objet et le nombre de « Metal parts » obtenus en le recyclant sont aussi affichés.

10.5 - Ticket de décharge

Le joueur obtient des tickets en obtenant un certain classement (souvent faible) à des tournois. Ces tickets apparaissent à côté de son icône de joueur dans la barre de navigation des menu du jeu.



Lorsque le joueur clique sur le ticket, cela le consomme et la récompense obtenue par le joueur apparaît à l'écran après une courte scène. La récompense peut être une quantité variable de Scraps, de Metal parts ou de GladiaCredits ou encore des pièces de robot aléatoires selon une table de probabilité.



Une fois la récompense apparue à l'écran, le joueur doit cliquer sur le bouton "terminé" pour retourner sur le menu d'accueil.

11.1 - Profil du joueur

Le profil du joueur permet d'obtenir des informations détaillées sur ce dernier :

- nom avec image de profil.
- niveau actuel et avancement de sa barre d'expérience.
- résumé de son classement : son rang mondial, son Elo et la division associé à son Elo actuel.
- les 2 robots les plus joués (le joueur peut cliquer sur un robot pour accéder aux détails des pièces et des routines du robot).
- le nombre de hauts-faits accomplis.

The screenshot shows a player profile for 'Serious' at level 9. The interface includes a top navigation bar with 'PROFIL', 'ATELIER', 'MARCHE', and 'JOUER'. The player's stats are: 17 500 XP, 300 GP, and a time of 10:08. The profile page has tabs for 'Profil', 'Statistiques', 'Historique', 'Classement', 'Clan', and 'Hauts faits'. The main content area displays the player's name 'Serious' with a progress bar at 189/192 and 'Niveau 9'. Below this, there are three sections: 'Classement du joueur' showing 26 victories and 39 games, with a rank of 17896 and Elo of 1102; 'Robots le plus souvent joués' listing 'Maximus-KT' and 'Support2.0'; and 'Hauts-faits' showing 26/150 achievements.

11.2 - Statistiques et historique

1. Statistiques du joueur :

Les statistiques du joueur permettent d'obtenir des informations détaillées sur celui-ci :

- nombre de parties jouées avec ratio de victoires global.
- nombres de parties rapides jouées avec ratio de victoires.
- nombre de parties classées jouées avec ratio de victoires.
- nombre de parties jouées pour chaque robot.
- ratio de victoire pour chaque robot.
- nombre de robots adverses détruits.

Le joueur pourra aussi voir ses records personnels :

- match le plus long.
- match le plus court.
- plus gros coup critique.
- plus grande série de victoires.
- plus gros montant de dégâts subits par les pièges au cours d'une partie.



2. Historique des parties

L'historique est divisé en 2 onglets :

les dernières parties : le joueur voit le résumé de ses 20 dernières parties avec la durée du match, le score (gagné ou perdu), les robots détruits au cours du combat et la récompense obtenue en fin de partie.

les parties enregistrées : le joueur peut enregistrer ses dernières parties pour les sauvegarder et pouvoir les regarder directement via l'historique.

11.3 - Classement

L'onglet classement permet au joueur de voir le « eaderboard » du classement mondial de Gladiabot. Il peut cliquer sur le bouton "voir mon rang" pour accéder directement à son classement. Tous les joueurs peuvent accéder à ce classement et à partir de ce menu voir le profil des autres joueurs.

Rang	Joueur	Division	Elo	Pays
1	Thoruk39		7802	
2	EzGame		7797	
3	SurUnOlivier		7501	
4	Krwmble		7263	
5	BotPower		7123	
6	PedroLeNeutre		6897	
7	AchtungKleineKinder		6766	
8	xXShadowDarkEvilXx		6685	

Haut du classement

Voir le rang du clan

Chaque joueur débute le classement à 0 point d'ELO.

Des paliers de classement sont établis tous les 500/1000/2000 points.

Perte/Gain de points proportionnelle à l'écart de la ligue de l'adversaire:

- Même ligue : 50
- 1 ligue : 35 - 65
- 2 ligues : 20 - 90
- 3 ligues : 5 - 120.

Pour l'apprentissage du jeu et le départ de l'expérience en partie classée, le joueur ne subit pas de perte de points en dessous de 500, tant qu'il est dans la ligue « Recrue ». Dès que le joueur a atteint le ligue « Provocateur », il ne pourra jamais redescendre dans la ligue « recrue ».

Les différentes ligues :

- Recrue (0-499)
- Téméraire (1000-1999)
- Légiobot (3000-4999)
- Maître de l'arène (7000-9999)
- Provocateur (500-999)
- Conquérant (2000-2999)
- Champion (5000-6999)
- Légende (10000+)

11.4 - Clan

1. Description du clan :

Le regroupement de joueurs au sein d'un même clan permet une interaction sociale (chat de clan, défis entre membres, ...). Chaque clan possède un chef de clan, ce dernier pouvant gérer le grade des autres membres à sa guise. Dans l'onglet de clan, le joueur peut voir le classement actuel de son clan, ainsi que le message de clan du jour et les membres du clan (en ligne et hors ligne). Certaines fonctionnalités dans la page de clan (comme les paramètres, la recherche de guerre de clan ou encore ajouter un membre), sont disponibles qu'aux personnes modérateurs du clan.

The screenshot shows the clan page for 'FrenchBaguette'. At the top, there are navigation tabs: PROFIL, ATELIER, MARCHE, JOUER. The user's stats are 17 500 and 300 GP. The clan's profile includes a shield icon, the name 'FrenchBaguette', and a rank of 1 with an Elo of 7802. A 'Message de clan' section contains a message about a meeting on TS. Below is a table of clan rankings.

Rang	Clan	Division	Elo	Pays
1	FrenchBaguette	Division Argent 1	7802	FR
2	TooEZ	Division Argent 1	7797	US
3	TommesDeSavoie	Division Argent 1	7501	FR
4	KrwmblesPomme	Division Argent 1	7263	FR
5	BotPower	Division Argent 1	7123	UK
6	NeutreAttitude	Division Argent 1	6897	CH
7	IchLiebeKleineKinder	Division Argent 1	6766	DE
8	DarkShadowFOR3V3R	Division Argent 1	6685	UK

Buttons at the bottom include: Rechercher une guerre de clan, Voir la guerre de clan en cours, Historique des guerres de clan, Informations de clan, Ajouter membre, Paramètres.

2. Guerre de clan :

Appartenir à un clan permet également l'accès aux guerres de clans. Les modérateurs d'un clan peuvent lancer une guerre de clan en cliquant le bouton "recherche de guerre de clan". La guerre de clan permet la confrontation de 2 clans de même niveau, entre leurs différents membres respectifs. Il ne peut y avoir qu'une guerre de clan par jour. 2 modes de jeux sont disponibles :

- Bataille libre : chaque membre d'un clan peut affronter un membre de l'autre clan.
- Bataille classé : Un 'roster' de 5 joueurs (représentants du clan, choisis par le chef ou officier du clan) s'affronte en 1v1 face aux 5 autres représentants. Les parties se déroulent en BO3. Chaque confrontation rapporte ou fait perdre des points aux clans, ce qui influence leur classement mondial.

11.5 - Hauts faits

L'onglet « Hauts faits » regroupe tous les hauts faits disponibles dans le jeu, représentés par un portrait de joueur. A chaque haut fait que le joueur accomplit, il déverrouille le portrait de joueur associé. Tant que le joueur n'a pas terminé un haut-fait, le portrait de joueur est grisé. Le joueur peut passer son curseur sur les différents hauts-faits pour faire apparaître une bulle indiquant comment accomplir le haut fait ou comment il a été accompli pour les hauts-faits déjà terminés.



Exemple de haut fait : obtenir une pièce d'équipement de rareté 5.

11.6 - Retention

Chaque jour, lorsqu'un joueur se connecte au jeu, il obtient une récompense journalière. Le joueur peut obtenir une récompense chaque jour en se connectant tous les jours. Mais il peut aussi choisir de ne pas prendre sa récompense et ainsi se voir proposer une récompense plus importante le lendemain. Il est possible de repousser 6 fois avant de se voir proposer la récompense la plus élevée possible. Si le joueur ne se connecte pas un jour alors qu'il avait repoussé sa récompense, il se verra proposer la récompense minimale à sa prochaine connexion.

DAILY REWARDS

Next Reward In: 09:17 Hour(s)

Day 1	Day 2	Day 3	Day 4	TODAY	TOMORROW	Day 7
						
GOLD	GOLD	TOURNAMENT TICKET	TOURNAMENT TICKET	GOLD	TOURNAMENT TICKET	
+ 325	+ 575	+ 1	+ 1	+ 4300	+ 6	

CASH IN
USE REWARDS RIGHT AWAY



REWARDS VALUE

14200 GOLD

CLICK TO SELECT

GROW YOUR REWARDS
STASH IT TO GET MORE TOMORROW!



REWARDS VALUE

41700 GOLD

CONFIRM

PROGRESSION

12 - PROGRESSION JOUEUR ⚡

1. Tutoriel

Environ 30 minutes

Apprentissage des règles de base (assemblage/routine/combat)

Joueur limité à 1 routine de 2 colonnes

Premières pièces (de quoi faire 2 robots et quelques pièces supplémentaires)

Premières compétences de mechnaliste (4 au choix, 2 utilisables)

Parties plus complexes : 2 routines de 3 colonnes

Découverte des hauts faits avec une première obtention

Dernière phase du tutoriel : le joueur a la possibilité d'utiliser 2 routines de 4 colonnes et peut utiliser 4 compétences de mechnaliste

Quand le tutoriel est terminé, le compte du joueur est niveau 3

2. Défis

Optionnel (récompense à débloquer : scraps, ...)

Environ 2 heures de contenu

Nouvelles pièces « faciles » (rareté 1 et 2)

Apprentissage de mécaniques avancées

Potentiellement 4 niveaux de compte débloquables en finissant le contenu

3. Premières parties

Environ 30 parties classiques (~5 heures)

Nouvelles pièces / compétences régulièrement

Collection assez grande (de quoi faire de nombreux robots, assez pouvoir créer un robot particulier en recyclant)

Apprentissage des premières stratégies joueur

Hauts faits

Obtention des autres capacités de Mechnaliste (niveau 4, 6, 8 et 10)

Obtention de la 3ème routine

Au niveau 8, les routines peuvent être plus complexes : 6 colonnes, si le joueur possède des pièces de robots qui offrent un « slot » de routine supplémentaire

PROGRESSION

4. Parties classées et tournois :

Débloqué à partir du niveau maximum (niveau 10)
Obtention de nouvelles pièces régulièrement
Renforcement des stratégies joueur, méta-game.
Progression dans le classement.
Hauts faits

5. Clan :

Optionnel
Aspect social
Partage de connaissances
Progression dans le classement dédié au clan
Hauts faits

6. « End Game » :

Vaste collection de pièces

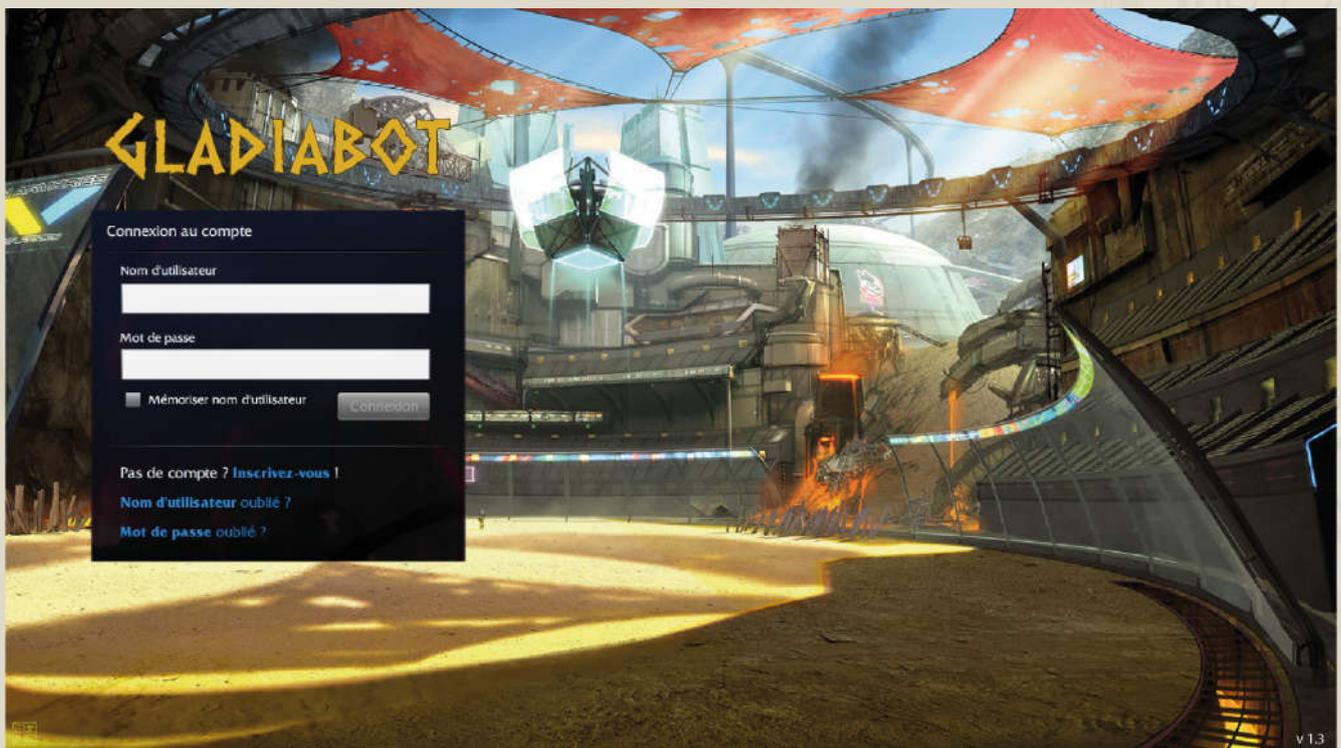
Objectif de joueur :

- Recherche d'un niveau compétitif (e-sport)
- Combats réguliers pour garder un classement élevé
- Essayer d'obtenir tous les hauts faits du jeu
- Objectif différent d'être dans le top joueur du classement
- Pilier de la communauté
- Objectifs divers : Théorycrafting, guides, humour, chef de clan, etc...



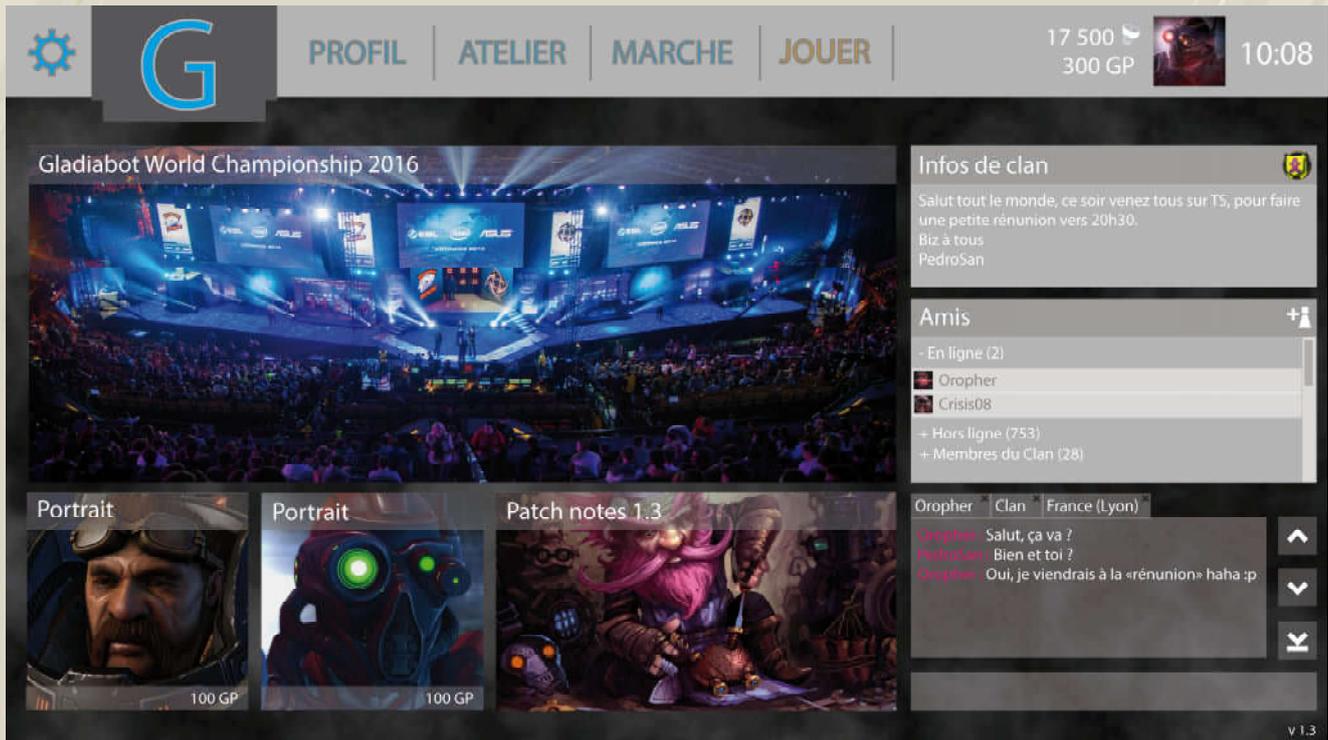
13.1 - Ecran de connexion

Lorsque le joueur lance le jeu, il arrive sur un écran de connexion, où il doit s'identifier pour se connecter au jeu. Il peut cocher « mémoriser nom d'utilisateur » pour éviter de l'écrire à chaque fois qu'il lance le jeu. A partir de cette écran de connexion, le joueur peut aussi s'inscrire au jeu en cliquant sur « Inscrivez-vous », il est alors redirigé sur le site de Gladiabot à l'onglet inscription. Le joueur peut cliquer sur les liens « nom d'utilisateur oublié » et « mot de passe oublié » s'il a perdu son nom de compte ou son mot de passe.

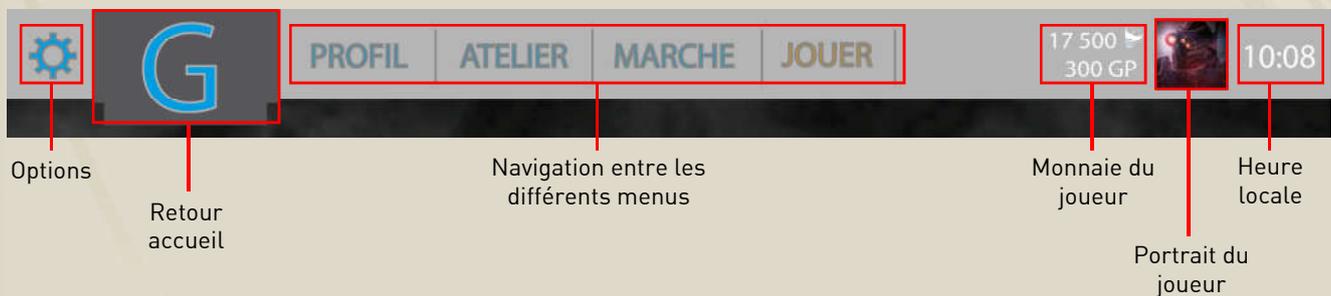


13.2 - Menu d'accueil

Après s'être connecté, le joueur arrive sur le menu d'accueil du jeu.

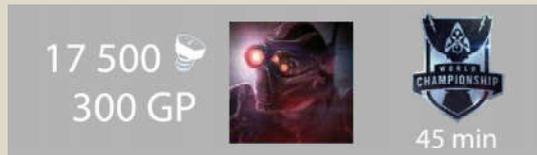


En arrivant dans le menu, le joueur peut voir en haut de son écran une barre de navigation que le joueur retrouvera dans tous les menus, lui permettant de passer d'un menu à un autre en cliquant sur les différents onglets.



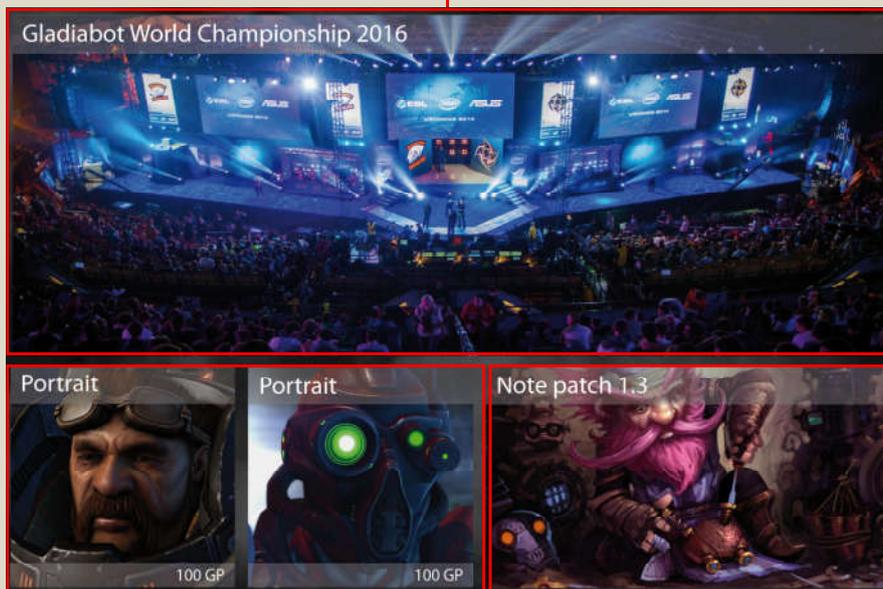
ANNEXES

Lorsqu'il y a des gros évènements e-sport comme le Gladiabot World Championship, l'heure locale situé dans la barre de navigation est remplacée par un « timer » qui décompte le temps avant le stream direct du prochain match du championnat. Le joueur peut désactiver le « timer » automatique dans les options du jeu.



Sur le menu d'accueil les joueurs peuvent voir les différentes actualités en rapport avec Gladiabot, que se soit une compétition ou tout simplement de nouvelles apparences pour robot :

Actualité presse
et e-sport



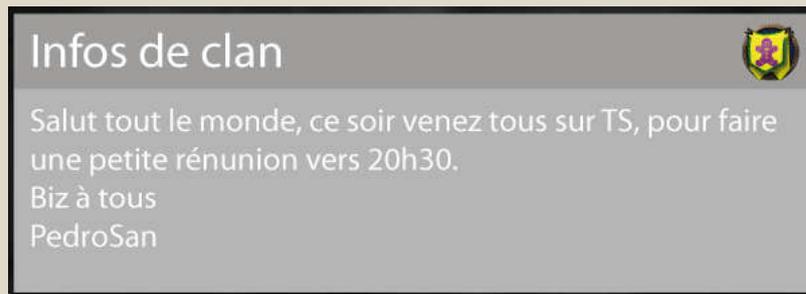
Les nouveautés ou
promos du marché

Nouveaux contenus
et corrections du jeu

En cliquant sur les nouveautés du marché le joueur est directement envoyé dans le menu du marché du jeu correspondant à l'offre indiquée.

Si le joueur clique sur l'actualité press & e-sports ou sur le nouveau contenu du jeu, il est redirigé sur la page web associée à l'article du site officiel de Gladiabot.

A droite sont affichées les « Infos de clan », ce qui permet aux membres d'un clan de voir directement le message de clan actuel sur le menu principale. Si le joueur clique sur les infos de clan il est envoyé sur le menu « Profil » dans l'onglet « Clan ».



Si le joueur ne possède pas encore de clan, les « Infos de clan » sont remplacées par un bouton de recherche de clan. Si le joueur clique sur ce bouton, un menu déroulant apparaît à son écran pour lui permettre de rechercher et de rejoindre un clan.

En dessous du cadre « Infos de clan », le joueur a accès à sa liste d'amis :

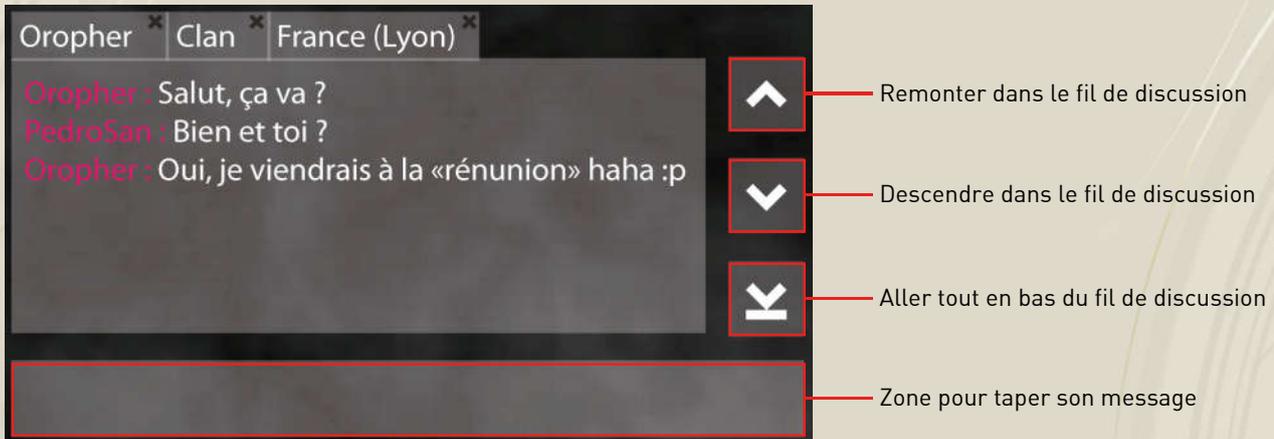


Le joueur peut cliquer sur les « plus » ou les « moins » des différentes listes d'amis (« en ligne », « hors ligne », « membres du clan ») pour afficher ou réduire ces listes.

Lorsque le joueur clique sur le bouton « Ajouter un ami », une fenêtre apparaît au centre de l'écran où il faut entrer le nom de son ami :

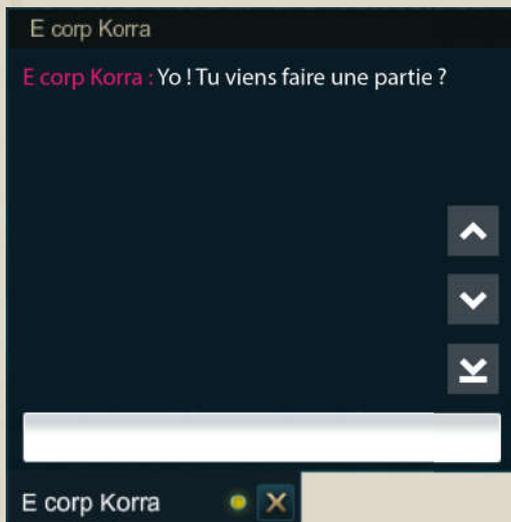
entrer nom de joueur

13.3 - Chat



Le joueur doit faire clique droit sur le pseudo d'un ami dans la liste d'amis, pour faire apparaître une liste et ensuite cliquer sur envoyer un message pour lancer une conversation avec cet ami. Lorsqu'une conversation est lancée, elle s'affiche directement dans la zone de chat du menu d'accueil. Si plusieurs conversations sont en cours, les onglets de chaque conversation sont affichés au-dessus de la zone de chat, le joueur peut naviguer d'une conversation à l'autre en cliquant sur les différents onglets. Le joueur peut cliquer sur la « croix » d'un onglet pour le fermer, mais si la conversation reprend l'onglet s'affiche de nouveau automatiquement.

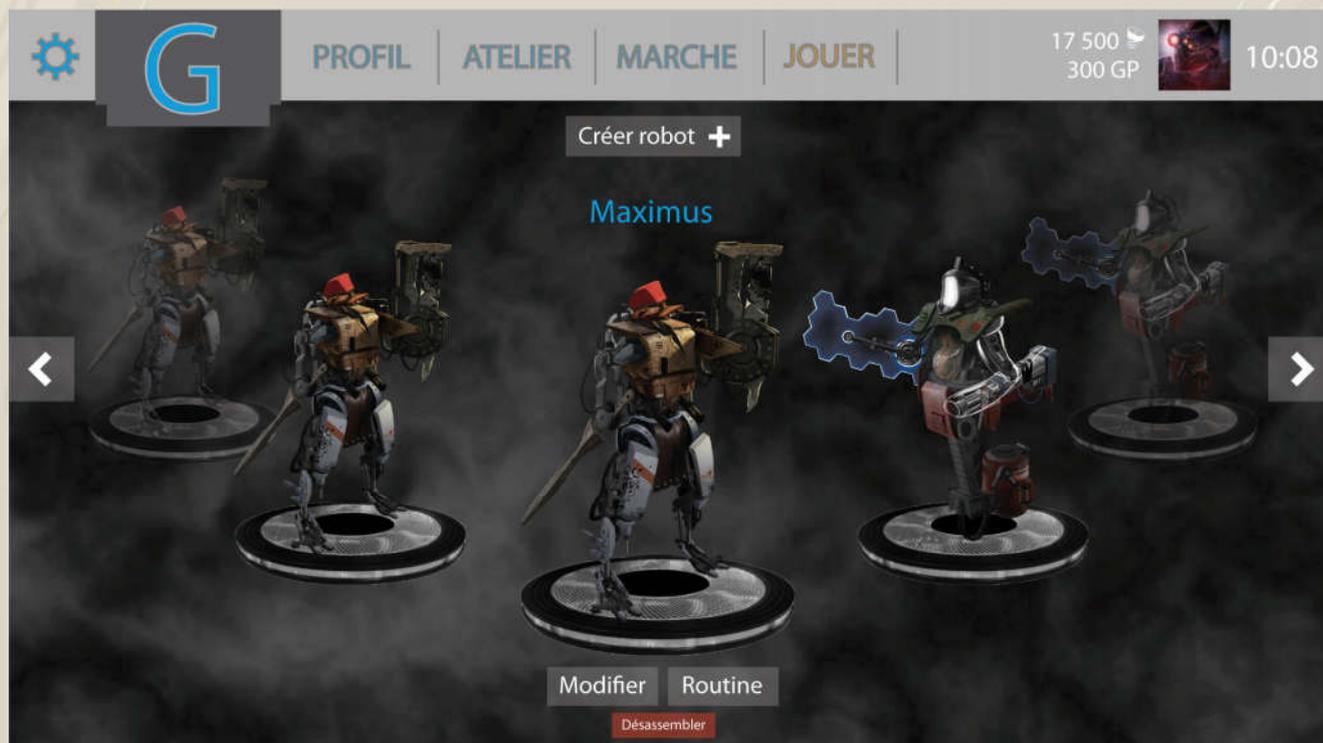
Après que le joueur a fini de taper son message, il a juste à appuyer sur le bouton « entrer » de son clavier pour envoyer le message. Le joueur peut aussi naviguer dans le fil de conservation grâce aux boutons se trouvant à droite de la zone de chat.



Si le joueur quitte le menu d'accueil et qu'il se trouve dans d'autres menus (comme par exemple le marché), les notifications de conversation apparaîtront grâce à des bulles flottantes en bas de son écran.

En cliquant sur la bulle flottante de la conversation le joueur la fera apparaître en plus grand.

13.4 - Atelier



L'atelier permet au joueur de pouvoir créer de nouveaux robots, de programmer leurs routines et de les modifier. Le joueur dispose de 12 emplacements de robots. En cliquant sur le bouton « créer robot » le joueur est directement redirigé dans le menu d'assemblage des robots. Lorsque les 12 emplacements sont utilisés, le joueur ne peut plus construire de nouveaux robots. Il peut faire défiler les robots en cliquant sur les flèches de chaque côté de son écran. Le joueur peut également réorganiser comme il le souhaite sa liste de robots en faisant du « drag and drop » des robots où il souhaite les déplacer.

Quand le joueur a sélectionné un robot, ce dernier apparaît au centre de l'écran, le nom du robot est affiché au-dessus, ainsi que plusieurs options au-dessous du robot :

- « modifier » pour que le joueur puisse changer le nom de son robot et les différentes pièces, redirigé au menu d'assemblage
- « routine » soit pour créer une nouvelle routine pour le robot, soit pour modifier les routines actuelles, redirigé au menu de création de routines
- « désassembler » pour supprimer le robot, les pièces ne seront pas supprimées mais elles retournent directement dans l'inventaire

