

SYNCHRO-TOWER

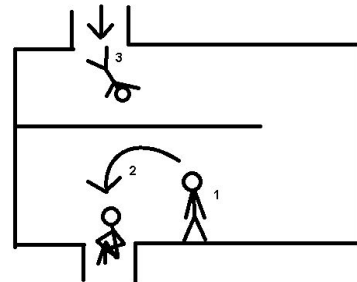
- ☀ Le but étant de faire un Tower plus épique et dynamique.
- ☀ Deux équipes avec beaucoup de joueurs (de 10 à 20). Il est important qu'il y en ai beaucoup.
- ☀ Trois tours à capturer devant chaque équipes. Ces tours octroient des bonus en "Synchro".
- ☀ La partie commence avec une synchro médiane.
- ☀ Plus la synchro d'une équipe est élevée, plus ils obtiennent des bonus de soutien.
- ☀ Plus la synchro d'une équipe est basse, plus ils obtiennent des malus gênants.
- ☀ La synchro de chaque équipes peuvent évoluer en fonction des captures.
- ☀ Plus il y a de tours capturées, plus celles ci sont faciles à capturer par l'équipe adverse.
- ☀ Les tours capturées peuvent donner certaines ressources précises à la demande, mais est limité par tour et par joueur grâce à des temps de recharge.
- ☀ Voici un exemple de bonus et malus données par les niveaux de synchro :
 - ▶ à +3, les dégâts infligés aux joueurs sont partagées avec ceux qui en ont beaucoup à proximité
 - ▶ à +2, un indicateur montre en temps réel combien de joueurs amis et ennemis sont à proximité
 - ▶ à +1, l'équipe est protégée du friendly-fire
 - ▶ à 0, il n'y a pas de bonus ou de malus ajoutés
 - ▶ à -1, des sons aléatoires de combat, de pose et cassage de blocs apparaissent fréquemment.
 - ▶ à -2, des effets de nausée, de cécité ou de lenteur peuvent au hasard apparaitre pendant un court instant (mais jamais en même temps).
 - ▶ à -3, le joueur ne peut plus savoir qui est dans son équipe ou celle adverse.
- ☀ Les bonus se cumulent en montant, tandis que les malus se cumulent en descendant. Avoir +3 cumule alors les bonus de +1, +2 et +3. Même chose pour -3 qui cumule alors les malus de -1,-2,-3
- ☀ Tout ceci sont des exemples qui auront très certainement des modification si le jeu est amené à être conçu dans son intégralité, de même que pour l'échelle.
- ☀ La synchro se calcule grâce à la différence entre le nombre de Tours capturées par une équipe et celui de l'autre, cette règle peut évoluer dans la conception.
- ☀ l'équipe qui remporte le match est celle qui arrive à conserver la synchro adverse négative le plus longtemps possible.
- ☀ Quand la synchro est négative, cela fait décroître un compte à rebours. Si elle redevient neutre ou positive elle s'arrête pour reprendre à nouveau si la synchro repasse en négatif.

BOUNCE

☼ Dans un terrain intérieur surréaliste, différentes petites équipes doivent accomplir diverses missions afin de gagner des points.

☼ Le terrain étant intérieur, il n'y a pas d'issues vers l'extérieur.

☼ Différentes fosses amène le joueur s'y précipitant vers un niveau supérieur. Voici un schéma expliquant : Le joueur (1) saute (2) dans la fosse, et se retrouve téléporté au niveau supérieur (3).



☼ Les missions peuvent s'inspirer de récolter quelque chose, tuer un adversaire, cumulez quelque chose, etc etc

☼ Le but n'est pas d'exterminer tout le monde ou de combattre, mais le PvP est présent.

☼ Les missions peuvent aussi récompenser avec des objets, armes, armures ou blocs utiles.

☼ Le terrain peut être modifié par le joueur de façon assez limité : ils peuvent casser uniquement ce qu'ils posent. La zone de jeu préfabriquée est alors indestructible.

☼ Certaines mécaniques vanilla, si utilisées, se verront avoir quelques accélérations et simplifications, inspiré alors du même système que dans un UHC RUN (sans que Bounce soit une battle royale ultra hard core).

☼ Le "Bounce" est une barre spéciale qui se remplit en accomplissant des missions. Ainsi, une fois complète, le joueur peut alors déclencher un power up temporaire en fonction de sur quoi il l'utilise : un four pour qu'il aille plus vite, un joueur allié pour qu'il soit plus rapide ou puissant, un bloc pour qu'il fasse un effet spécial ; tant d'exemples à exploiter ou non en fonction de comment le jeu va se concevoir.

☼ Le Bounce peut aussi être utilisé pour recevoir un power up appliqué sur celui qui l'incante : pendant un certain temps il peut pousser tout adversaire à sa portée en les frappant.

☼ Le nom de "Bounce" veut dire 'Rebond', ici l'esprit incite les joueurs à faire "rebondir" les éléments du gameplay afin d'obtenir un avantage temporaire.

☼ Quand une équipe cumule un certain nombre d'utilisation de Bounce, il remportent la partie. Le but étant d'inciter les joueurs à les utiliser le plus rapidement possible tout en les investissant dans une mission en cours.

☼ Si aucune équipe n'a gagné avant un temps imparti, celle qui en a le plus gagne.

☼ Les missions sont attribuées aléatoirement mais toutes octroient du Bounce à la même vitesse (avec un skill équivalent).