

# Last To The Globe

## Fiche Signalétique

Genre : Arcade

Plateforme : PC (Windows)

Sous-genre : Battle Royale

Cible : 12-25 ans

Caméra : TPS

Joueurs : de 2 à 20

## Concept

Dans un monde où le soleil menace de tout engloutir sur son passage, le joueur navigue de planète en planète à l'aide de tremplin qui le propulse hors gravité. Il se confronte à ses adversaires pour espérer être le dernier survivant de cet univers. Pour l'aider à s'en sortir vivant, deux orbes, un offensif et un défensif, gravitent autour de lui et sont améliorés grâce à divers bonus récupérés lors de la traversée du système.

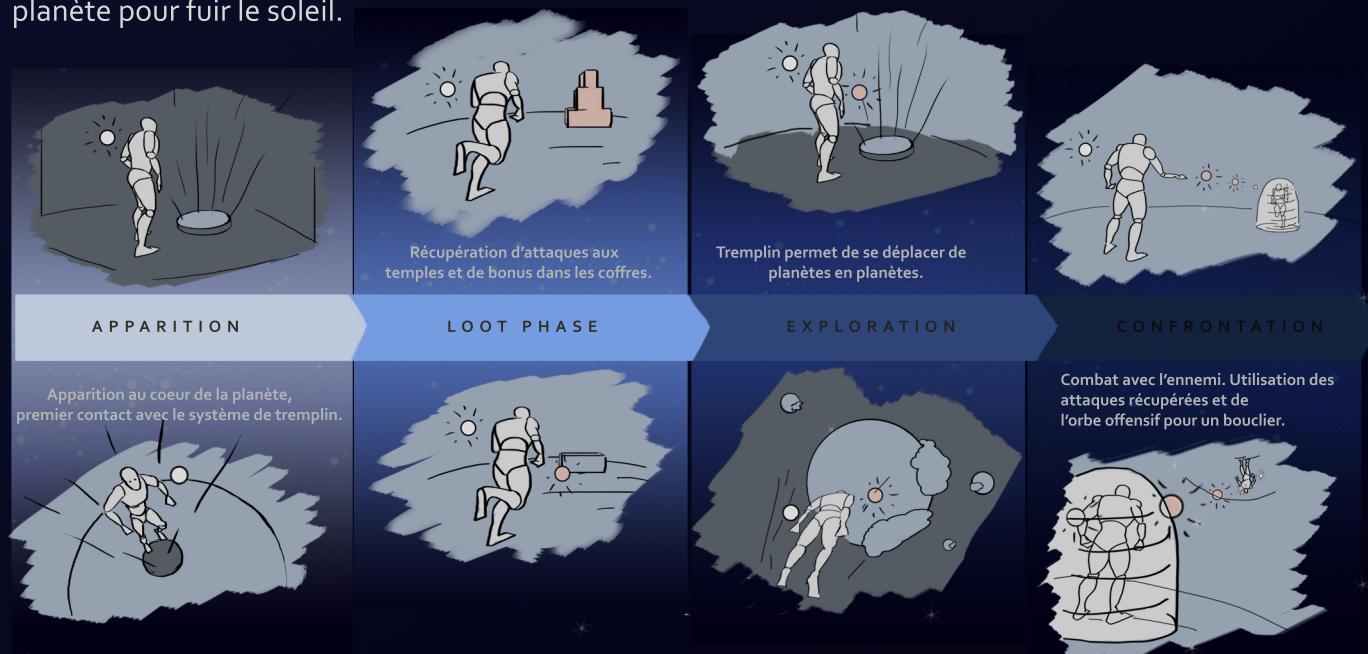
## Déroulé d'une partie

Le joueur apparaît seul au cœur de la planète choisie durant la connexion à la partie, avec pour seul éclairage un orbe, gravitant autour de lui qu'il doit utiliser pour *activer un tremplin* et s'extirper du centre.

Une fois les pieds à la surface de sa planète d'accueil, il y fait le tour *le plus rapidement possible* pour trouver un point d'intérêt qui lui offre un orbe offensif déterminé. Pour accéder au seul tremplin de sa planète et pouvoir la quitter avant qu'elle ne soit engloutie par le soleil, il doit se débarrasser des monstres et éléments entravant le passage.

Arrivé sur une planète plus grande, il part à la recherche de points d'intérêt lui offrant de *nouvelles attaques* et de coffres comportant des bonus qu'il peut ajouter via son inventaire.

Sur cette planète et toutes les suivantes, il peut *faire face à des joueurs ennemis aux attaques différentes*. Le joueur peut également remplir des *objectifs intermédiaires* qui lui offrent une avance conséquente sur ses adversaires. Tous les joueurs ont le même but et doivent donc prendre un des tremplins de la planète pour fuir le soleil.



Les phases de loot phase, d'exploration et de confrontation se répètent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur en vie.

## Gameplay

Le système d'attaque et de défense est axé autour de deux orbes : une offensive et une défensive facilement contrôlables grâce aux commandes de la souris.



*Orbe offensive* : les attaques peuvent être modifiées ou améliorées en récupérant des amulettes spécifiques à placer dans l'inventaire, distribuées par des points d'intérêts disposés sur la carte.

*Orbe défensive* : peut être activée pour se protéger des dégâts ennemis et crée différents types de boucliers modifiables avec les amulettes.

Son utilisation ne peut se faire que si celui-ci est actif (étincelant), un temps de recharge oblige le joueur à l'exploiter stratégiquement. Sert également au tremplin (voir plus loin).

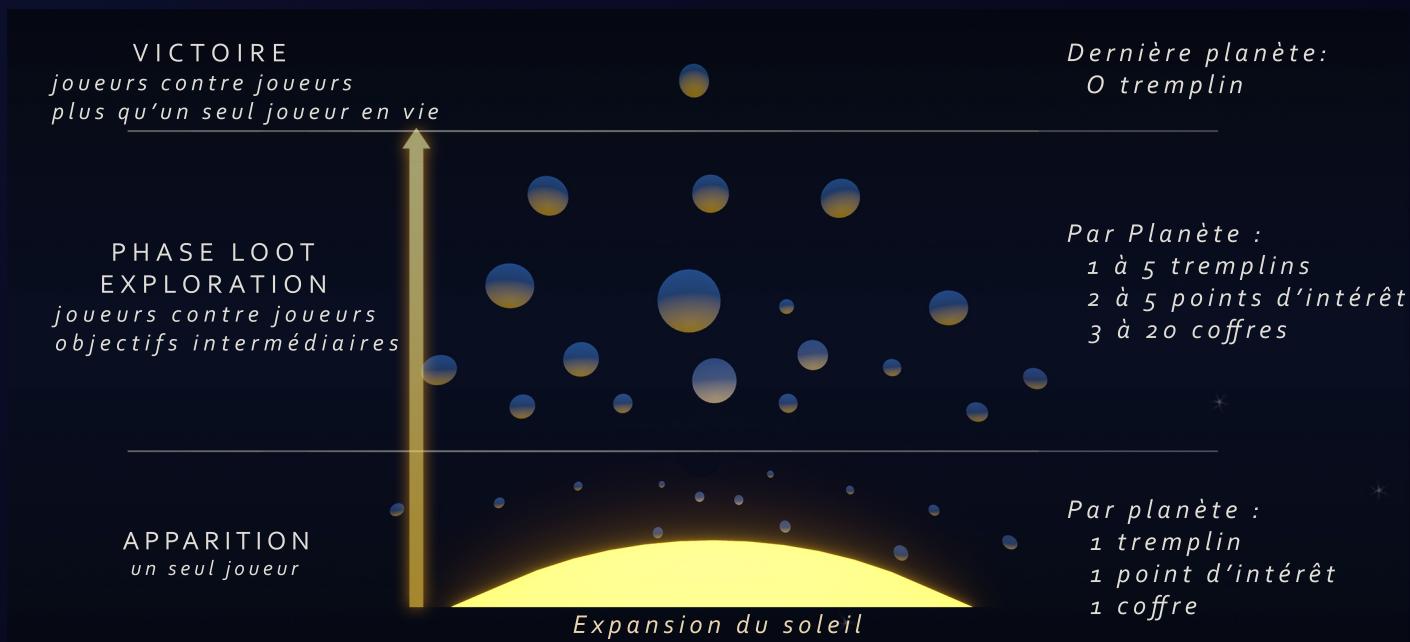
Les joueurs peuvent s'équiper via l'inventaire de : *\_ consommables* (potions de vie, grenades altérant la gravité à leurs points d'impact, ...) *\_ bonus* (dash, saut plus haut, ...) récupérés dans des coffres aléatoirement positionnés sur les planètes.

Pour passer d'une planète à l'autre et éviter d'être consumé par le soleil, le joueur doit utiliser le système de *tremplin* : dispositif qui projette le joueur hors de sa planète vers la plus proche du tremplin pris. Il en existe plusieurs sur la surface, indiqués sur la carte si déjà découvert.

Le joueur active le tremplin à l'aide de son orbe défensive, seulement si celui-ci est étincelant.

Pendant sa phase de saut, il peut légèrement se diriger vers un endroit du globe sur lequel il est lancé.

Le joueur remplis des *objectifs intermédiaires*, facultatifs ou obligatoires, qui lui offre une avance conséquente sur ses adversaires. Quand un objectif facultatif apparaît, tous les joueurs de la partie en ont connaissance. Ils ont alors le choix de le remplir pour obtenir le bonus ou échapper à l'endroit pour éviter la confrontation.



## U.S.P

Un Battle Royale stratégique où le joueur peut personnaliser ses attaques en fonction de sa manière de jouer et ainsi renouveler son expérience de jeu à chaque partie.

Le joueur doit s'adapter à la gravité variable, offrant un gameplay rafraîchissant.

# ANNEXE

## Références visuelles



**Omno**  
Développé par :  
**Jonas Manke**  
Sur :  
**PC, PS4, Switch**

**Deiland**  
Développé par :  
**CHIBIG**  
Sur :  
**PC, PS4**



## Références gameplay



**Overwatch**  
Développé par :  
**Blizzard**  
Sur :  
**PC, PS4, XBox**

**Gravity Rush**  
Développé par :  
**Japan Studio**  
Sur :  
**PS4**

