

RollerBall

Game Document

Nicolas Bino, Aurélien Gille, Bastien Pichot

04/12/2013

I- Présentation du jeu

- A- Introduction
- B- Unique Selling Points
- C- Références
- D- Histoire, Univers
- E- Direction artistique

II- Gameplay

- A- Gameplays principaux
- B- Avatar Léger
- C- Avatar Lourd
- D- Coéquipiers
- E- Contrôle de la caméra
- F- Action de gameplay
 - A- Compétences et actions
 - a. Passer la balle
 - b. Récupérer la balle
 - c. Intercepter la balle
 - d. Dérober la balle
 - e. Altérer les mouvements

III- Annexes

- A- Diagramme d'état d'un joueur
- B- Diagramme d'état d'un sbire
- C- Diagramme d'interaction des actions

I - PRESENTATION DU JEU

Titre du jeu : RollerBall

Genre : Multiple Online Battle Arena (MOBA) / Sport

Support : PC

Cible visée : 15-30 ans

PEGI : 12+

Temps d'une partie en moyenne : 5 minutes

Caméra : 3^{ème} personne Fixe / Caméra libre

A- INTRODUCTION

RollerBall est un jeu mêlant sport et affrontement à la troisième personne dans lequel le joueur incarne le capitaine d'une équipe. En utilisant à son avantage la disposition du terrain et les avantages de l'avatar sélectionné, il suffit de marquer le plus de points pour gagner.

B- UNIQUE SELLING POINTS

- Adaptation d'un film encore peu exploitée dans l'univers vidéo ludique
- Plusieurs « gameplays » proposés, offrant des moments stratégiques dans des phases d'actions
- Une arène possédant des zones accessibles pour certains types d'avatars
-

C- REFERENCES

RollerBall : Pour l'idée de jeu, les arènes, les types d'avatar dans l'arène.



Mario Smash Football : Pour le système de capitaine et de coéquipiers, ainsi que d'affrontement avec stratégie



Dead Rising 2 : Pour la phase de jeu proposée au début dans une arène à moto avec tronçonneuse, ainsi que la caméra à la troisième personne.



Hunger Games : Pour l'univers ou l'Humanité ne se divertit que grâce à un seul jeu violent, pour compenser le manque de guerre.



D- HISTOIRE, UNIVERS

Sans prendre une part importante du jeu, RollerBall se déroule dans un univers orienté « SteamPunk » futuriste où les gens viennent assister à des matchs de RollerBall pour une seule chose : la gratuité de la violence. Les capitaines sont des volontaires en mal d'argent ou en quête de renommée qui se disputent la victoire. Ces matchs servent de défouloir pour empêcher les conflits internes aux pays.

E- DIRECTION ARTISTIQUE

Sur un point de vue visuel, « RollerBall » se rapprochera de l'univers du film éponyme : réaliste et mature. Les couleurs du jeu seront plutôt sombres.

Côté sonore, il y aura surtout des bruits d'ambiance, comme dans un vrai stade. Bruit de motos, des patins, de la foule, Annonce de commentateurs pour le score ou le temps...

II - GAMEPLAY

A- GAMEPLAYS PRINCIPAUX

Le gameplay du jeu est séparé en deux catégories, en fonction des deux types d'avatars disponibles : avatar léger et avatar lourd.

Voir l'Annexe 1 pour comprendre les différents états d'un joueur au cours d'une partie.

B- AVATAR LEGER

L'avatar léger sera symbolisé par un homme en roller. Celui-ci aura des caractéristiques différentes de l'avatar lourd. Facteur majoritaire, il se déplacera plus rapidement, infligera moins de dommages et en subira plus que l'avatar lourd. L'avatar léger devra utiliser ses autres capacités, à savoir entraver ou ralentir les directions de l'équipe adverse. Il pourra aussi circuler sur une zone spéciale, la plateforme située en hauteur de l'arène.

C- AVATAR LOURD

L'avatar lourd sera symbolisé par un homme en moto. Il sera plus lent, mais pourra infliger et subir plus de dégâts, grâce à son blindage et à son armement latéral. L'avatar lourd ne pourra pas circuler sur la plateforme, mais aura la possibilité de rouler sur les murs, l'arène ayant une allure de courbe.

D- COEQUIPIERS

Dans RollerBall, le joueur contrôle un avatar qui est le capitaine de son équipe. Cette équipe est composée de plusieurs coéquipiers, contrôlés par l'ordinateur. Ces équipes fonctionnent sur un système d'attaque-défense, si une équipe possède la balle, elle avancera vers les buts adverses tandis que les adversaires reculeront. Ils possèdent plusieurs mécaniques en fonction de l'attaque ou de la défense. Globalement, les coéquipiers se déplaceront plus lentement que les capitaines, de façon à ce que ces derniers puissent se rapprocher des coéquipiers.

Si les coéquipiers sont en attaque, ils chercheront à s'éloigner du joueur adverses ou de ses coéquipiers. Comme ça, si le capitaine allié désire faire une passe, ils se seront démarqués le plus possible. Si un coéquipier allié possède la balle, il cherchera à la fois à se tenir hors portée du capitaine et sbires adverses, à se rapprocher des buts adverses, et si possible raccourcir la distance entre lui et son propre capitaine, pour qu'il reprenne la balle au plus vite, en fonction des calculs de trajectoire.

Si les coéquipiers sont en défense, ils chercheront à marquer le joueur adverse ou ses coéquipiers. S'ils se trouvent à proximité d'un ennemi qui ne possède pas la balle, ils chercheront à se mettre entre lui et le capitaine adverse, ou bien tout simplement à lui rentrer dedans à l'image d'auto-tamponneuse, pour l'empêcher de continuer sa progression. S'ils se trouvent à côté d'un adversaire possédant la balle, ils chercheront simplement à lui rentrer dedans le plus longtemps possible pour l'immobiliser un maximum.

Voir l'annexe 2 pour comprendre les différents états des sbires au cours d'une partie.

E- CONTROLE DE LA CAMERA

La phase principale du jeu propose une caméra en vue à la troisième personne. Le joueur pourra observer l'arène devant lui, du point de vue de son avatar. L'avatar léger propose cependant une caméra en vue libre sur la plateforme en hauteur. Sur cette plateforme, l'avatar léger peut rester quelques secondes immobile et observer avec cette fois une caméra libre toute l'arène, et non plus seulement devant lui.



COMPETENCES ET ACTIONS

Se déplacer : La vitesse sera différente en fonction de l’avatar, mais ils pourront se déplacer dans quasiment toute l’arène, en fonction des zones qu’ils peuvent atteindre.

Passer la balle : Le joueur pourra choisir de passer la balle à ses alliés, pour se rapprocher plus facilement du but adverse.

Récupérer la balle : En se plaçant à côté d’un sbire allié possédant la balle, le joueur récupérera automatiquement celle-ci.

Intercepter la balle : Le joueur adverse pourra récupérer la balle s’il se situe sur la trajectoire de la balle, entre l’avatar et le sbire ciblé.

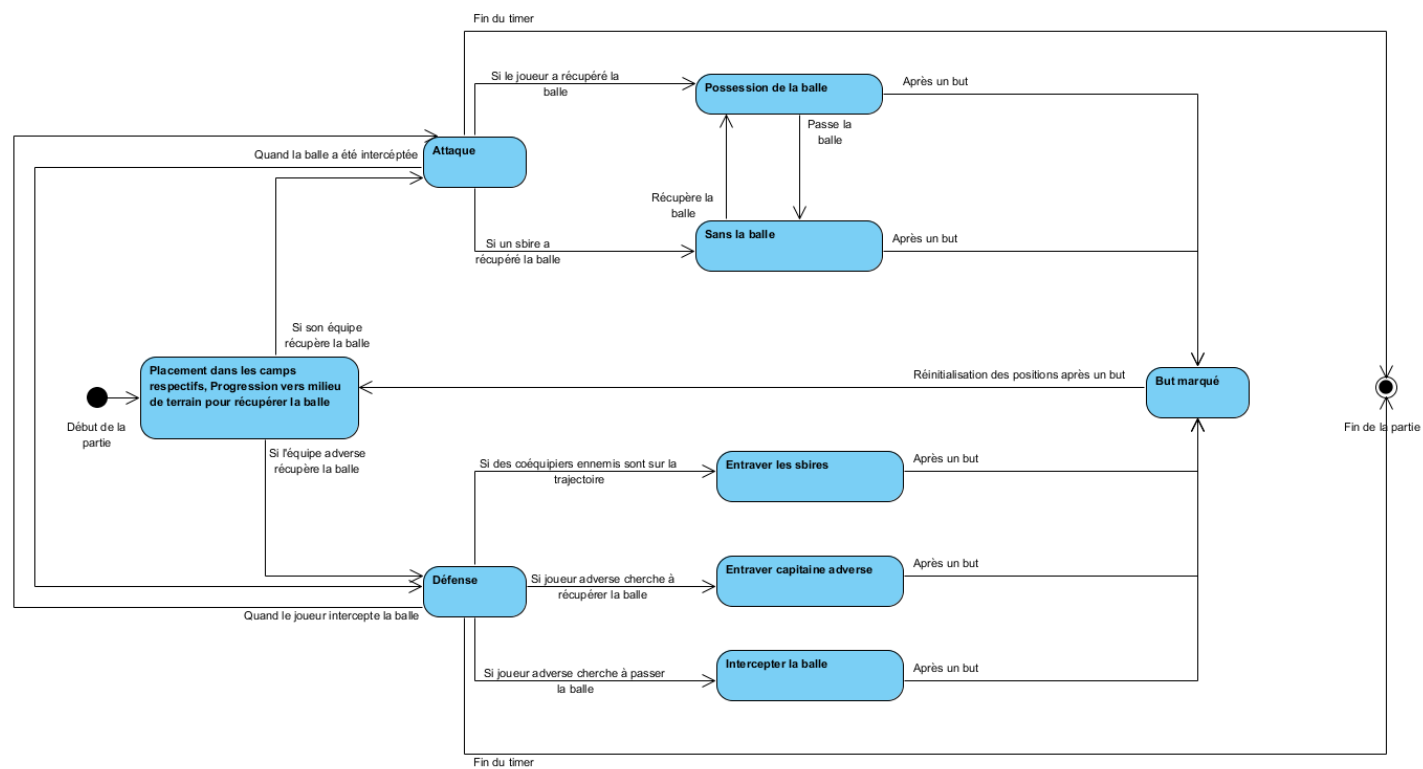
Dérober la balle : Le joueur pourra récupérer la balle sur un sbire ennemi en lui rentrant dedans. Il récupérera la balle, en plus de se débarrasser du sbire ennemi.

Altérer les mouvements : Le joueur pourra en fonction de l’avatar bousculer ou immobiliser l’avatar ou les sbires adverses.

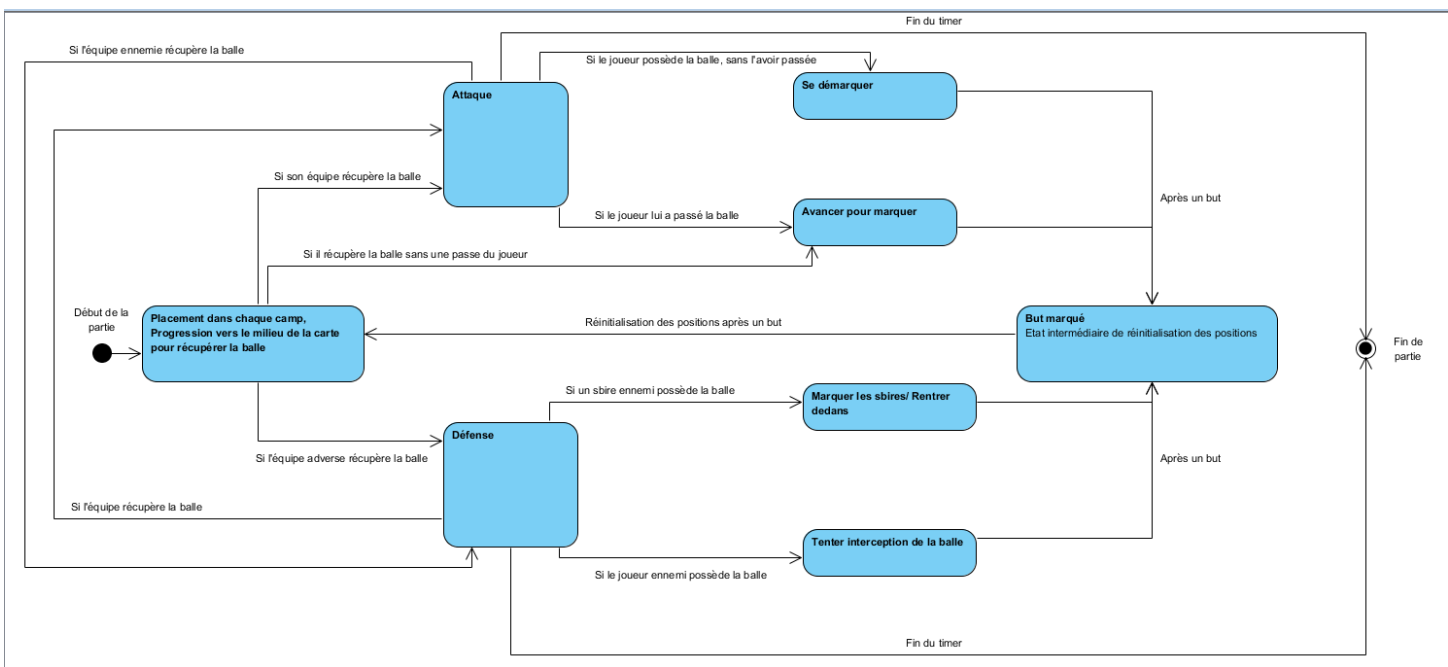
Voir l’Annexe 2 pour le diagramme d’interaction des actions

Les diagrammes sont disponibles en taille originale en pièces jointes.

A- DIAGRAMME D’ETAT D’UN JOUEUR



B- DIAGRAMME D’ETAT D’UN SBIRE



C- DIAGRAMME D'INTERACTION DES ACTIONS

