

Roller-Ball

Signalétique du jeu :

Titre : Roller-Ball

Support : PC

Genre : Multiple Online Battle Arena(MOBA)

Cible : 12 +

Concept :

Dans un univers impitoyable, à Dallas, l'Humanité se divertit grâce à un seul jeu: le Roller-Ball. Dans une arène parsemée de pièges en tout genre, deux équipes de volontaires se battent pour amuser, et survivre.

Intention :

Il s'agit d'un jeu qui offre des parties où s'opposent deux joueurs dans un format rapide et avec suspens, tout en proposant différentes façons de jouer.

But du joueur :

Le but du joueur fonctionne sur un système d'attaque-défense : si le joueur attaque, il aura pour objectif de garder la balle assez longtemps et de marquer dans les buts adverses pour obtenir un point. Si le joueur défend, il devra ralentir/entraver l'équipe adverse ou réussir à reprendre possession de la balle, pour empêcher un maximum ses adversaires de cumuler des points.

Gameplay :

Il existe deux types de gameplay proposés, un de type léger et un de type lourd. Le premier est symbolisé par un avatar en roller, et le second par un avatar en moto. Chacun de ces rôles possèdent des points forts et des points faibles.

Caractéristiques de l'avatar léger :

- Plus rapide
- Moins résistant
- Inflige moins de dégâts
- Peut entraver les directions des joueurs adverses (bousculades, ...)
- Peut circuler sur la zone « plateforme »

Caractéristiques de l'avatar lourd :

- Plus lent
- Plus résistant
- Inflige des dégâts plus conséquents avec armements..., mais plus difficiles à infliger
- Peut circuler sur « les murs »

Des personnages non joueurs (sbires avec intelligence artificielle) sont présents dans chacune des deux équipes. Ils auront pour intérêt de récupérer dans un premier temps la balle, et dans un deuxième temps de fonctionner sur un système de « **gagne-terrain** » :

- L'équipe possédant la balle sera en attaque. Ses sbires se dirigeront vers le camp ennemi, tout en essayant d'éviter les sbires ennemis qui bloqueront leur trajectoire en rentrant en collisions avec les sbires alliés (comme des auto-tamponneuses). Le joueur de l'équipe en attaque pourra passer la balle à ses alliés, ou la récupérer en leur passant à côté.
- L'équipe sans balle verra ses sbires reculer pour défendre leur camp. Le joueur en défense pourra écraser ou bousculer en fonction de l'avatar choisi les sbires adverses et récupérer la balle si le sbire écrasé ou bousculé la possédait. Les sbires en défense peuvent entraver le joueur et tous les membres de l'équipe adverse en les bousculant, ou en essayant de se mettre sur la trajectoire de la balle si le joueur décide de la passer. Si un sbire l'intercepte, son équipe passera alors en mode « attaque » et les sbires se déplaceront dans l'autre sens (ceux en défense attaqueront, et vice-versa).

L'arène de jeu est unie, mais composée de trois parties distinctes. Cette zone de jeu aura une allure de « cuve », avec une surface plane où les deux types d'avatars peuvent se rendre, une plateforme en hauteur que seuls les avatars légers peuvent atteindre, et les parois de la cuve où seuls les avatars lourds peuvent rouler. Des pièges (lance-flammes sur les côtés, Pop de scie circulaire, ...) sont disposés aléatoirement dans l'arène pour circuler de façon rapide mais nerveuse. La plateforme accessible par les avatars légers a un double objectif : tout en leur permettant de se mettre à l'abri si le joueur adverse contrôle un avatar lourd, elle rend possible la visualisation de l'ensemble du terrain, grâce à un système de caméra libre, tandis que sur les murs et sur le stade commun, les joueurs se dirigent grâce à une caméra à la troisième personne.

USP :

- Un jeu encore jamais vu dans l'univers vidéo-ludique.
- De la tactique incorporée à l'action, grâce aux différents gameplays proposés.