

Battle For Arda (nom provisoire)

Résumé

Type de Jeu: STR

Style (Visuel, Auditif):

Chaque environnement aura un aspect spécifique à ce qu'il correspond dans l'univers de Tolkien (CF: Montagne du Destin = bcp de bruits de vents et du volcan qui gronde), étant aussi fidèle possible dans l'ambiance que le visuel.

Les unités, surtout en option petite & grande bataille, auront des sons de groupes, et des marche "lourdes", en plus de répondre avec des répliques de films ou bien faite/refaites. Ayant l'ambiance fantasy typique, mais surtout novatrice à l'époque de Tolkien, montrer que son univers reste toujours le maître de celui-ci

Nombre de Joueurs:

1 pour la campagne, multijoueur

Public Visé (Précis):

Joueur de STR principalement, compétitifs (Starcraft) comme ceux qui jouent sur des jeux classiques (AOE, AOM, C&C, plus niches)

Pitch (Texte court très clair expliquant le jeu.):

[Où ? Quand ? Quoi ? Comment ? Pourquoi ? Pour quoi ? Attrait]

Battle For Arda est un jeu de stratégie en temps réel dans l'univers de Tolkien dans sa globalité, regroupant les 2 timelines principales qui sont le 1^{er} Âge avec le Silmarillion et le 3^e Âge avec le Hobbit et le Seigneur des Anneaux, le 3^e Âge restera la partie principale du jeu et de la compétition tandis que le 1^{er} Âge sera surtout pour apporter un nouvel axe dans le jeu et montrer la puissance des combattants de cette époque, jamais vu auparavant, dans les films ou les jeux. Le joueur incarnera une des factions de l'univers, allant du royaume majestueux du Gondor, ou jusqu'au tréfonds de la Terre du Milieu avec les Hommes de l'Est, chaque faction à des spécificités uniques pour éviter des redondances mais ne sortant pas énormément de la normalité pour éviter des grosses difficultés de compréhension et de jouabilité. Chaque faction aura sa manière de jouer aussi bien que le début de partie que la fin de partie, certains ayant des pics de puissances au milieu ou fin de partie, tandis que d'autres seront plus énervant en early, mais plus calme en mid mais avoir un pic en late game (notamment les Gobelins)

Description Approfondie:

Univers

Univers de Tolkien, plus spécialement sur l'aspect du Seigneur des Anneaux et du Hobbit, qui sera le centre (le Silmarillion et son univers fera partie du jeu, mais pas au centre du jeu originel)

Factions et spécificités de celles-ci :

A noté que les notes ci-dessous sont principalement le Lore Faithful et que seul le gameplay de base à été mentionné, les sorts et pouvoirs sont quant à eux pas mentionnés directement tout comme les héros.

3e Age (factions principales):

Gondor: Faction la plus "casual" du jeu

Rohan: Faction dont la grande force est dans la force de son peuple et ces cavaliers, considérés comme les meilleurs du monde, utilisant la force du peuple pour gagner en puissance plus rapidement.

Lothlorien : Faction avec des unités très rapides pour une résistance moindre, mais aussi très fortes en offensif que ce soit en dehors ou dans les forêts (permettant le camouflage), dispose de peu de cavalerie, et dispose d'Ents en guise de créatures monstrueuses.

Fondcombe/Imladris: Faction assez hétéroclite, avec elfes, hommes, hobbits venant de ce qui reste d'Arnor. Possède les unités basiques les plus fortes, mais étant à un prix élevé disposant de kits spécifiques, (Elfes), tandis que les Hommes et Hobbits resteront l'armée basique et la plus visible. Utilisant la connaissance pour gagner en puissance et non le combat

Nains: Factions n'ayant pas de vraie cavalerie, ayant à la place des chariots tirés par une bête, ou bien les chariots de Mont du Fer, pouvant faucher les ennemis sur les côtés.

Faction nécessitant l'unification de la race, avec comme zone Ered Luin, Erebor et Monts du Fer, avec des zones secondaires comme Ered Mithrin et Orogami notamment, dispose de l'aide de Dale. Possède un roster très varié grâce à sa variété de lieux, étant tous disponible en fin de partie (en lorefaithful), unités plus lentes, mais font partie des plus résistantes du jeu. Gagnant des pouvoirs en plus via l'argent, qu'ils peuvent utiliser pour gagner du pouvoir, mais à leurs risques et périls

Mordor: Faction dépendantes des actions de Sauron, celui-ci gagnera en puissance au fur et à mesure que son armée grandit et devient plus fort, commençant en Nécromancien, et finissant soit en Gorthaur, soit en Sauron que l'on connaît avec son armure. Possède un roster très variés d'orques, d'Uruk Noirs, de Trolls, de monstruosités venues d'ailleurs, des Nazgûls. Au fur et à mesure qu'il gagne de la puissance, les lieux comme Minas Morgul, Cirith Ungol et Dol Guldur seront ajoutés et donneront plus de puissances, Minas Morgul étant les unités d'orques d'élites et insensibles à la peur, Cirith Ungol les Uruk Noirs et des unités plus efficaces encore envers ceux qu'ils contrent et les autres, tandis que Dol Guldur possède les Castanars, les araignées, des orques à la lame empoisonnée et Trolls.

Isengard: Gameplay basé sur l'Industrie, pouvant gagner du pouvoir grâce à celle-ci, la faction étant capable d'avoir le plus d'income, utilisant le terrain environnant pour avoir un meilleur potentiel, disposant de 3 bâtiments de ressources uniques, (Fournaise, scierie, Mine), les Uruk-Hais sont les Orques les plus puissants, disposant d'une armure de base élevée et d'un coût assez élevé aussi, mais dispose d'une vitesse et d'une force très rentable en plus, possède aussi les Hommes du Pays de dun, qui formeront l'une des premières lignes de l'armée d'Isengard, en plus de Wargs, et une armée redoutable.

Gobelins: La faction avec le roster de monstres le plus varié, allant de chauves souris géants, drakes, dragons, trolls, géants, araignées etc, tout comme les Nains, les gobelins doivent s'unifier sous la bannière d'un Roi, cependant avoir le Roi est plus du late game et permet d'avoir Goblin Town et Gundabad d'unifié, tandis que l'un crache des gobelins très peu cher en nombre quasi infini, l'autre utilise des unités d'élites, incluant des trolls et autres monstres comme les géants pour détruire leur adversaires, une fois unifié, ils peuvent avoir

les dragons et les drakes qui leurs permetts d'avoir une potentiel en fin de partie élevée, malgré leur faible puissance et grand nombre.

Angmar: Peut gagner du pouvoir en gagnant des connaissances et gagnant des servants, que ce soit les rebelles de Rhudaur, les orques du Nord, les sorciers d'Angmar, les spectres des Galgals d'Arnor, les Trolls du Nord et des Collines, et les Numénoréens Noirs, Angmar possède un roster très varié d'unités, ayant pour unité basique les orques et les hommes du Rhudaur, c'est la seule faction à avoir des sorciers en guise d'unités "normales" étant très puissante et importante, mais notamment pour la milieu-fin de partie. Pouvant aussi tromper l'armée adverse en utilisant des ruines pour se cacher ou utiliser la magie noire.

Hommes de l'Est: Composés des fiers Khands, Haradhrim, Rhûns, et des pirates d'Umbar, les Hommes de l'Est se sont unifiés pour aider le Seigneur Noir pour posséder la Terre Du Milieu, ils diposent d'une variété d'unités d'infanterie et de cavalerie allant de faible à très fort, en plus d'avoir les mumahkils et leurs cousins les Oliphants, ils peuvent aussi manipuler des jeunes dragons, des scorpions, des serpents, et utiliser le climat à leur avantage, leur armée est très puissante et souple, et leur seule faiblesse réside dans le manque d'unité faites pour le late game, mais est tout de même capable de tenir cette période grâce aux améliorations, ils gagnent plus de pouvoirs en combattant que les autres factions.

1e Age, factions secondaires, étant pas utilisé en compétitif généralement (si option Dagor Dagorath coché, les factions subiront des changements pour pouvoir accueillir en fin de partie les factions du 1er Âge mais de manière limité pour le mode compétitif, **(certaines unités disponibles, et limité en nombre, variant en fonction du type de combat !, possibilité d'invoquer un "chef de faction" du 1er Âge un summonable ayant une durée, mais étant très puissante, assez pour takedown une base même très défendue, mais aura déjà plus de mal en affrontant des unités de son époque).**

Pour le moment seul 2 factions de disponibles, pour rendre la lutte d'autant plus puissante (et aussi car les rosters des factions de manière séparé sera totalement différente), allant des humains et elfes du premier âge chez les Valar, alors que chez Morgoth il y aura des orques ou des hommes corrompus principalement, pour atteindre une lutte entre Aigles, Ents, Maiar et Valar, avec les Noldor et les Numeroriens (pour l'exemple, chez les Valar), contre les Balrogs, les Dragons, les Loups-Garous & Chauves souris, assistés d'orques pour l'armée de Morgoth. Contrairement au 3^e Âge, les batailles du 1^{er} Âge sont plus directes et donnent des combats quasi permanents sur un front changeant de manière permanente, allant jusqu'à la destruction d'une des 2 factions.

Valar :

Morgoth et ces fidèles :

Story Line:

[Pas plus d'une phrase par événement. C'est synthétique.]

Reprise des livres de Tolkien sous forme de campagne, avec plusieurs difficultés.

La lutte contre Morgoth :

Les 3 Dagor battles, jusqu'à la bataille finale face à Morgoth à Angband, la version "evil" montrera la victoire de Morgoth et une mini suite en conséquence.

Le 3e âge, aura une refonte du 3e âge à travers tous ces événements (livres only, donc pas Azog durant la bataille des 5 armées, ou la maladie d'Angmar créer par le Roi-Sorcier, mais créer par Sauron à la place, certains persos canons comme Tauriel pourront avoir leur place)

En bonus quelques missions bonus sur la bataille à Dargolad, la bataille qu'opposa Sauron et ses sbires, contre Gil-Galad, Elrond, Isildur et son père (la bataille ou Sauron perdit l'anneau), mission très compliqué dans les 2 camps, > un flanc perdu pourra dire sa défaite par exemple, le bien aura un avantage d'avoir plusieurs héros sur plusieurs flancs, tandis que Sauron sera le seul héros, mais aura sa force maximum, ce qui dit qu'il sera très difficile à takedown et pourra enfoncer un flanc de manière rapide.

Game Design

Interfaces

Interface classique de STR, avec actions spécifiques (A, click etc), le portrait de l'unité, des sorts et des actions seront entourés d'un cercle (le palantir). Une mini carte qui sera elle sûrement sous forme circulaire, tout en étant classique.

Mécaniques

Le mode compétitif sera légèrement différent des autres, le but du jeu étant littéralement d'être fait pour les compétitions, il y aura donc une différence entre le mode compétitif et les autres mods classiques (même si c'est modifiable avant de lancer une partie, il y aura donc moins d'unités/bâtiments dans le roster des factions pour le rendre plus "simple" et rapide.

Chaque faction à plusieurs manière d'être joués, contrairement aux modes de jeux compétitif (SC2), le mode "compétitif" du jeu ne portera pas que sur 2-3 types d'unités, car chaque type d'unité à un contre (Infanterie > Archer, Archer > Cavalerie ou infanterie spécialisé, etc...Monstres > Infanterie,Archerie ou Cavalerie, tout dépend).

Les ressources seront acquises (à débattre), dans le mode compétitif sous la forme de bâtiments nécessitant des ouvriers pour le faire fonctionner (avec un nb max sous une forme de population spéciale), chaque bâtiment aura une limite d'unités par celle-ci (ex: les bâtiments de productions de Rise Of Nations). Ces dits bâtiments auront une zone d'influence autour d'eux qui affecte grandement la production si il y a déjà des bâtiments du même type autour ou non, la zone sera relativement grande, forçant le/les joueurs à aller loin de sa base pour gagner de l'argent.

(pas sûr encore à débattre), pour éviter les snowballs ou les gros ralentissements de certaines unités/factions, des recherches seront faites dans des bâtiments, débloquent des améliorations pour ces unités (compétitif ou non), et d'autres pour les bâtiments. Ces recherches auront pour but d'éviter une surpuissance à quelconque moment de la partie, bien que certains late games sembleront avantagés X ou Y faction, chaque faction aura un moyen de pouvoir tenir tête, et possiblement en employant de la stratégie (surtout valable dans le compétitif et le lorefaithful mod), il sera donc possible que pour pouvoir accéder à une unité ou bâtiment, il faudra payer et attendre que la recherche se finisse pour l'atteindre (unités mid-late game, pour éviter qu'elle soit achetée dès le début pour démolir)

Un système de "pouvoir" sera disponible, permettant d'être utilisé pour gagner des effets supplémentaires grâce à des sorts, ou bien des passifs en fonction des factions (exemple : **Terre Souillée ou Forêt Elfique : +50% d'armure aux unités dans la zone (étant dans le jeu original pour l'exemple)**), qui s'annule entre eux, "overwritant" l'autre. Les pouvoirs sont gagnés en faisant combattre vos unités contre vos ennemis de quelconque manière.

(Mode lorefaithful et compétitif en option): Les unités auront un système de niveau, chaque niveau les rends légèrement plus forte, avec une limite de 5 pour les unités classiques, 10 pour les unités "héroïques".

(More lorefaithful et compétitif en option), petite bataille grande bataille, ce mode de jeu est fait pour recréer des grosses batailles, ou juste faire des batailles à grande échelle (le prix sera inchangé ou modifié en fonction des ressources collectés), ayant un nombre de soldats

par bataillon (regarde C&C Tiberium Wars par exemple, ou Rise Of Nations), variant en taille en fonction de l'unité, la petite bataille aura des bataillons allant de 1 à 10 (monstres et grosses unités puissantes resteront seuls (CF: Trolls...), 5 pour les factions ayant des unités relativement puissantes/moyennes (CF: Soldat du Gondor, "Soldat de Fondcombe" (plutôt 3)), et 10 pour les unités type Gobelins et Orques (les Uruk-Hais eux dépendra de l'unité). Grande bataille sera faite pour les...grandes batailles les unités d'élites au lieu d'être seules ou 3 maximum dans la petite bataille passeront à 5 au minimum, les bataillons à 5 unités passeront généralement entre 10 et 12, et ceux à 10 iront entre 15 et 20. **Les prix des unités seront changés pour rester équilibré, se basant notamment sur le prix du compétitif.**

Les héros auront un niveau variable entre 10 et 25 au maximum, 10 étant le niveau max normal, 15 étant le "faction leader" pouvant accéder à un pouvoir via l'anneau ou les Silmarils, et 25 sera pour les Valar et Maiar only.

Environnements

Des environnements fidèles aux livres de l'auteur et films de Peter Jackson (pour un visuel en plus), avec un environnement fait pour le jeu, certains peut-être avec des événements aléatoires, ou bien des facteurs spécifiques, si ceux-ci sont activés.

De plus chaque environnement apportera quelque chose d'unique, chaque lieu de la Terre du Milieu est prompt à inspirer et montrer la beauté de l'univers, même les endroits les plus sombres comme Dol Guldur, Angband ou Amon Amarth

Compétitif

Le mode compétitif sera différent du mode lorefaithful, allant au plus direct et ayant l'équilibrage principal basé sur celui-ci, ce mode sera fait pour être bien plus dynamique, donc les mécaniques spécifiques de chaque faction seront réduites au strict nécessaire et utile pour qu'elle soit assez unique, mais sans trop partir trop loin dans le spécifique pour éviter des problèmes de jouabilité ou bien de lisibilité.

Attrait de Réflexion

[Que fait que ce jeu sera intéressant à réfléchir sur, dans le même genre qu'un NieR:Automata, Alice:Madness Returns, ou d'un The Evil Within ?]

Faire renaître les STR old school tout en proposant un aspect compétitif, tout en laissant un mode "niche" pour ceux qui aiment prendre leur temps, ce mode "niche" ajoutera aussi des éléments qui sont pas dans le mode compétitif pour des raisons évidentes (éviter une sur variation d'une faction, éviter une très grande dispersion etc. le mod "niche" étant un mode fait pour faire plaisir aux fans de l'univers autant à ceux qui veulent une diversité qui correspond à l'univers, dans les unités, les stratégies.)

Informations Additionnelles

Il faut que tout soit un minimum lore friendly, que ce soit le mode compétitif (tout en évitant de trop l'être, c'est pour cela qu'il y aura les modes lorefaithful (niche), ou des options modifiables, qui pourront peut-être même être utilisés en compétition pour ajouter un peu plus de stratégie etc.

Ref : Battle For Middle Earth 2, Rise Of nations, Starcraft II