

MEME WARS



MEME WARS

.....	1
1. Fiche Signaletique.....	4
A. Intention	4
B. Histoire.....	4
C. Univers.....	4
D. References.....	5
E. Artistique.....	7
1. Graphique	7
2. Sonore.....	7
F. Personnages	7
1. Mc Raptor	7
2. Lord pony.....	7
3. Ultimate troll.....	7
4. Pedoking.....	7
5. Scarcat	7
2. Gameplay	8
A. Description	8
1. Construction	8
2. StratEgie.....	8
3. Competences	8
B. La camera	8
C. Action clavier / souris	9
1. Clavier.....	9
2. Souris	9
D. Liste des actions principales.....	10
E. Liste des competences principales	10
F. Construction approfondies	11
G. L' argent	11
1. Le kill.....	12
2. Le developpement	12
3. Le last hit	12
4. Resume	12
H. Victoire / defaite	12
3. Diagrammes	13
A. Activites.....	13

MEME WARS

1.	Menu	13
2.	Jeux	14
B.	Classes	15
C.	Prefab	16

MEME WARS

1. FICHE SIGNALÉTIQUE

Plateforme : PC/mac

Genre : Multiplayer Online Battle Arena / RTS

Cible : Tout Public

Caméra : Vue du dessus

A. INTENTION

Vous avez toujours voulu savoir qui est le plus fort entre le raptor-jesus et le nyan-cat ou qui gagnera un combat entre un Pedobear et une licorne ? Alors Meme-War est le jeu qu'il vous faut. L'idée du jeu est de reprendre les memes d'internet et d'en faire combattre une armée.

B. HISTOIRE

Le jeu se déroule dans une arène virtuelle le « World Wide Web ». Les héros de chaque « nations » du WWW, MC Raptor-J, Lord pony, UltimateTroll, PedoKing, ScarCat, doivent guider leurs armées et conquérir les territoires ennemis jusqu'à la victoire de leur peuple.

C. UNIVERS

Les idoles de la culture internet aussi appelées : « memes » se rependent, évoluent et deviennent à la fois la culture d'internet, mais aussi celle d'une génération.

Cependant, derrière ces étranges images, dans l'ombre de tout ça, des tensions se créent, des conflits naissent, une quête de pouvoir au sein de la communauté est née.

Les unes après les autres, les nations se déclarent la guerre et la paix qui régnait n'est plus.

Chaque nation guidée par leurs plus puissants guerriers entame ainsi son avancé vers les champs de batailles.

Dans cette guerre, deux objectifs se démarquent, les trolls ainsi que les pedobear, veulent anéantir les autres nations afin d'être ainsi la seule en vie, tandis que les licornes et les raptor-jesus, veulent réduire les autres nations en esclave, afin de régner sur le reste du monde et les guider vers l'illumination.

Dans l'ombre une autre nation reste neutre et ne fait que se défendre, cachant peut être un objectif différent des autres : les nyan-cat.

MEME WARS

D. REFERENCES

Afin d'arriver à ce jeu nous avons eu besoin de plusieurs références, aussi bien anciennes que récentes.

Le mode de jeu que nous créons est ainsi un mélange d'un mod de Warcraft III et de culture Web, nous allons retrouver :

- Le mode « Castle fight » de Warcraft 3

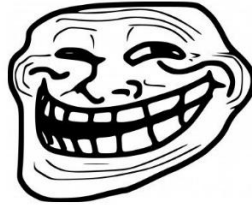


- Le principe de base des moba mêlant le jcy / jce (exemple : dota 2)



- La toile et la créativité des internautes étant infinies, nous allons utiliser cet univers à la fois unique et original.
 - o Les trolls

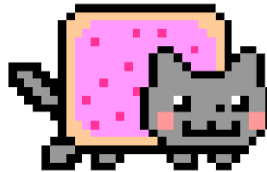
MEME WARS



- My little pony, licorn



- Nyan cat



- Raptor jésus



- Pedobear



MEME WARS

E. ARTISTIQUE

1. GRAPHIQUE

Meme Wars est un jeu « RTS » en vue du dessus dans un univers fantastique et surréaliste gardant les principes de notre univers tels que des forêts et des champs cependant il restera pseudo-chaotique étant en période de guerre. Le but est de créer un univers mêlant le réaliste et le fantastique en y mettant des objets de la « toile » et des univers « memes » créant ainsi un univers propres au jeu rappelant au joueur tout ce qu'il croise sur les sites tels que 9gag, 4chan etc.

2. SONORE

La bande sonore du jeu dépendra de la nation et sera un remake des musiques correspondantes aux nations mettant ainsi le joueur dans « l'ambiance » de son choix.

Cependant malgré le temps de guerre elle restera joyeuse afin de rester dans un univers décalé mais sera assez discrète pour ne pas prendre le pas sur le jeu.

F. PERSONNAGES

1. MC RAPTOR

Chef de la nation des Raptor

2. LORD PONY

Chef de la nation des poneys / licorne

3. ULTIMATE TROLL

Chef de la nation des trolls

4. PEDOKING

Chef de la nation pédobear

5. SCARCAT

Chef de la nation nyan-cat

MEME WARS

2. GAMEPLAY

A. DESCRIPTION

Le Gameplay du jeu peut être résumé en 3 catégories correspondantes aux capacités du héros :

- Construction
- Stratégie
- Compétences

1. CONSTRUCTION

C'est la capacité principale de tous les héros, elle permet de créer les spawners qui seront représentés par un bâtiment. Le joueur aura le choix entre différents types de spawners selon le type d'unité voulue. Chaque spawner créé coutera des " likes " (notre monnaie).

2. STRATEGIE

Il s'agit de capacités tactiques qui ne sont pas limités en utilisation, elles servent à influencer le comportement de l'armée du héros. Le joueur pourra demander à son armée de se focaliser sur l'attaque sur la défense ou sur une cible particulière.

3. COMPETENCES

Selon le héros choisi, les compétences diffèrent. Elles permettent au héros d'influencer directement sur le combat sans avoir besoin de faire appel à son armée. Selon le héros choisit cela peut-être des techniques de soutien ou de combat. Ces capacités coutent une certaine quantité de mana.

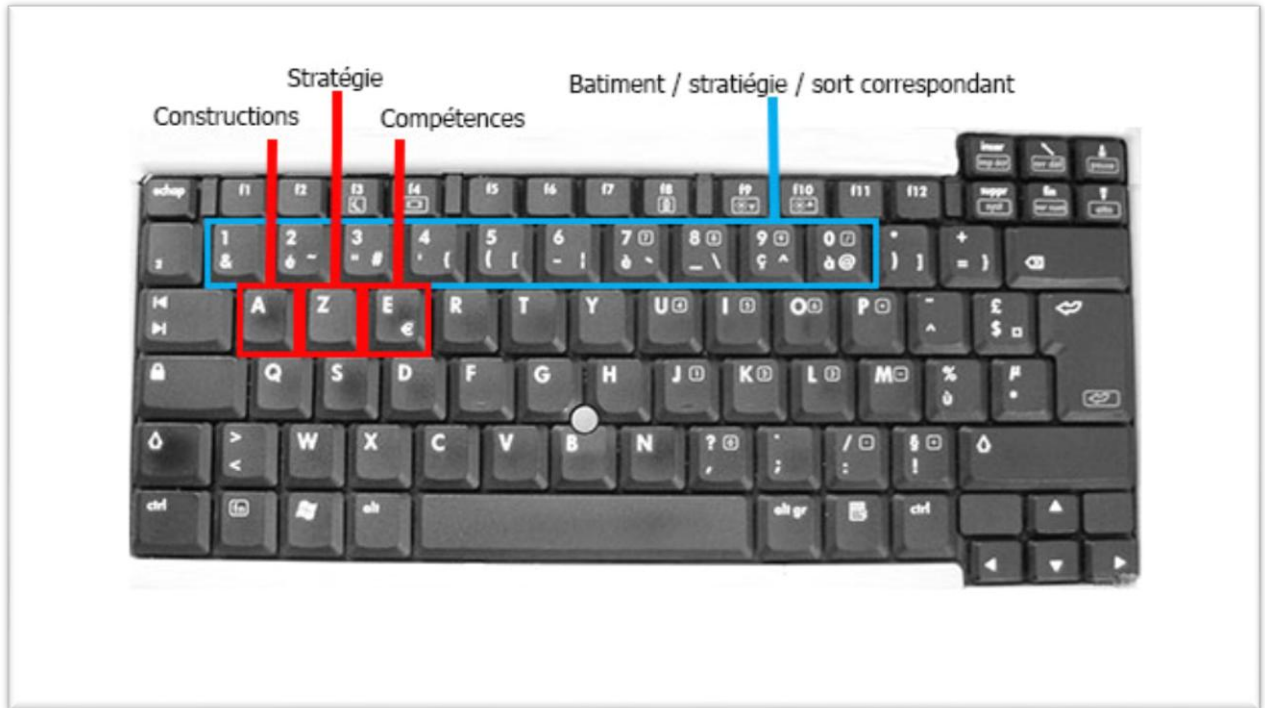
B. LA CAMERA

La caméra sera en vue type RTS et sera libre afin de permettre le déplacement libre et d'avoir une vision globale du jeu, de plus cela permettra de gérer plus facilement les déplacements, les attaques ainsi que les constructions.

MEME WARS

C. ACTION CLAVIER SOURIS

1. CLAVIER



2. SOURIS



MEME WARS

D. LISTE DES ACTIONS PRINCIPALES

SE DEPLACER

Le héros se déplace sur la carte, il va plus vite que les unités.

ATTAQUER

Le héros attaque, il a un nombre de points de dégâts de base en fonction du niveau

E. LISTE DES COMPETENCES PRINCIPALES

STRATEGIE

Le héros utilise une stratégie, ça n'altère pas ses mouvements

COMPETENCE

Le héros lance un sort (contrôle, aoe, soin)

CONSTRUIRE

Le héros construit un bâtiment, il doit rester à côté selon le temps de construction du bâtiment

MEME WARS

F. CONSTRUCTION APPROFONDIES

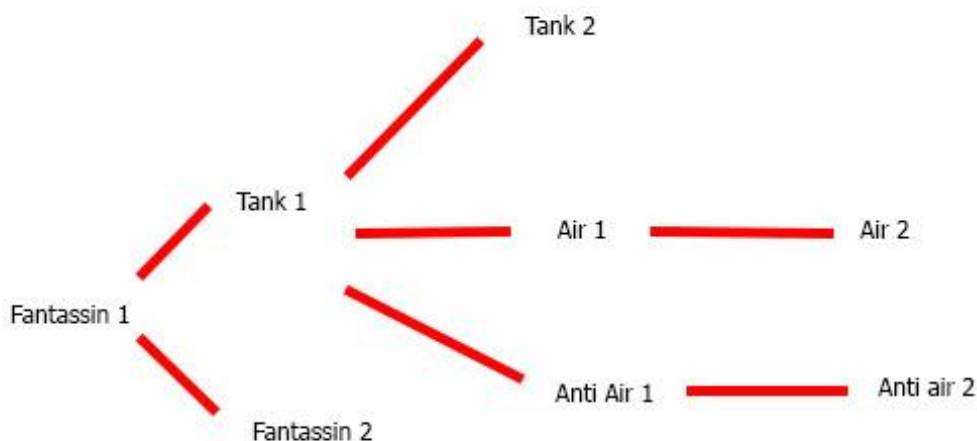
Comme la base du jeu est la construction des bâtiments, il faut créer un équilibre d'unités de type « Pierre - Papier – Ciseau » ainsi certaines unités seront plus fortes que d'autres mais se feront contrer par un autre type

Ainsi : les unités aériennes battront facilement l'infanterie, l'infanterie elle, sera meilleure contre les unités lourdes, les lourdes seront bonnes face aux anti-aériens, et les anti-aériens contre les unités aériennes

Nous aurons donc : AIR → INFANTERIE → TANK → ANTI-AIR → AIR → ETC

Afin d'éviter le mass type en début de jeu, il y aura des prérequis.

Ce schéma peut changer au cours de l'étude :



G. L' ARGENT

Afin de construire des bâtiments, le joueur doit gagner de l'argent, l'argent de ce monde est le « like ».

Il peut être obtenu à l'aide de diverses méthodes : le kill, le développement, le last hist

MEME WARS

1. LE KILL

Le héros peut se battre avec le héros adverse, à la fin de ce combat, celui qui a tué l'autre gagne une somme d'argent, cette somme change en fonction de l'avancé de la partie et du nombre de morts de l'adversaire (afin d'éviter un effet boule de neige).

2. LE DEVELOPPEMENT

Le « développement » correspond à la création de bâtiments pour augmenter les revenus.

Le joueur gagnent de l'argent tous les « x » temps, cela dépendra du nombre de bâtiments construits et du type de bâtiment créé.

Ainsi :

Revenus = (revenus de base fixé sur le temps actuel de la partie) + (type d'un bâtiment * son nombre d'occurrences)

3. LE LAST HIT

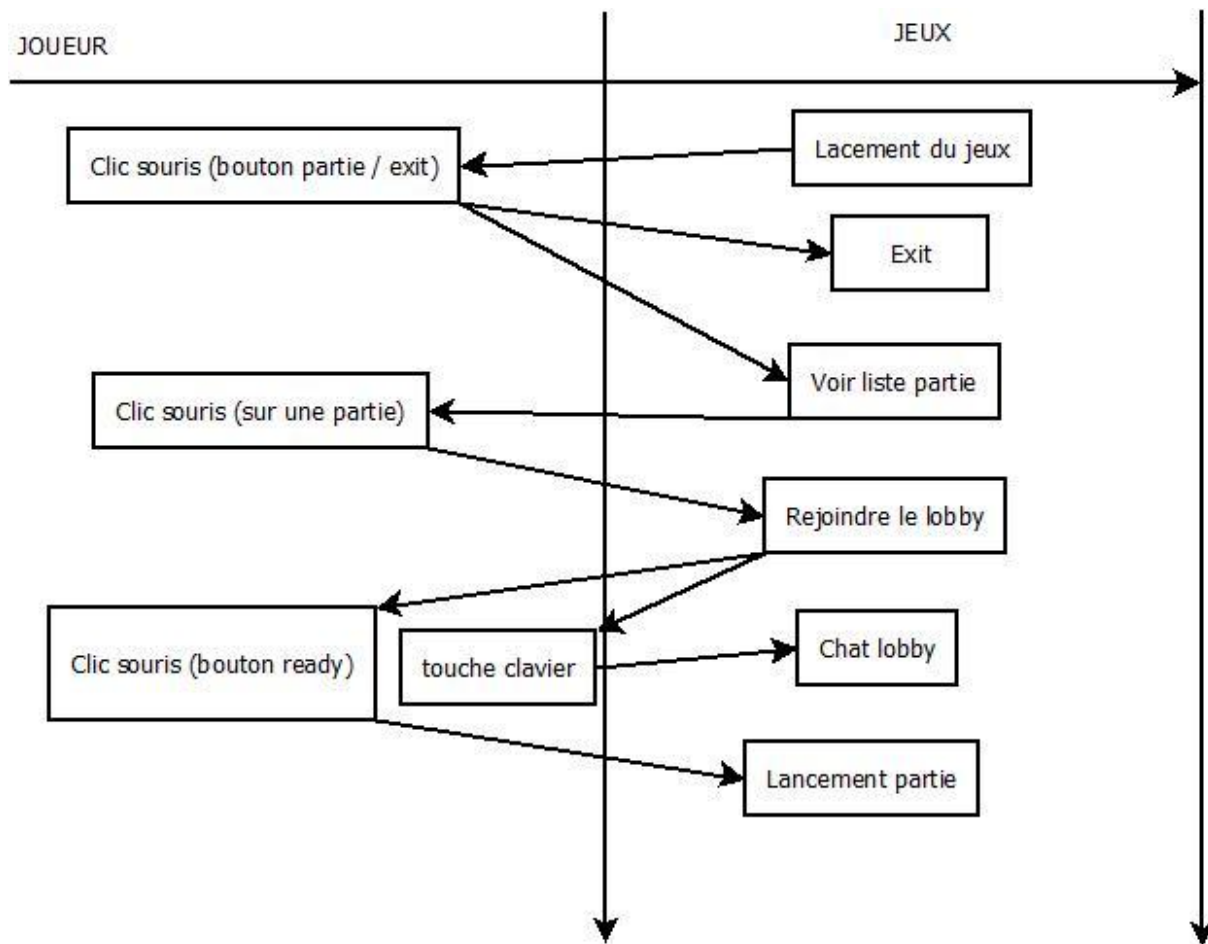
Le last hit est l'action d'achever une unité, ainsi si le joueur achève une unité il gagnera une somme fixe lui permettant d'augmenter son revenu plus rapidement s'il en achève beaucoup.

4. RESUME

Le last hit et le kill aideront le joueur pour le début du jeu, il pourra progresser en misant sur ses compétences et sa rapidité. Le développement, lui, influencera constamment le jeu, et, en fin de partie, la victoire s'obtiendra surtout grâce à de la stratégie et des attaques en masse en plus de l'équilibrage de son armée.

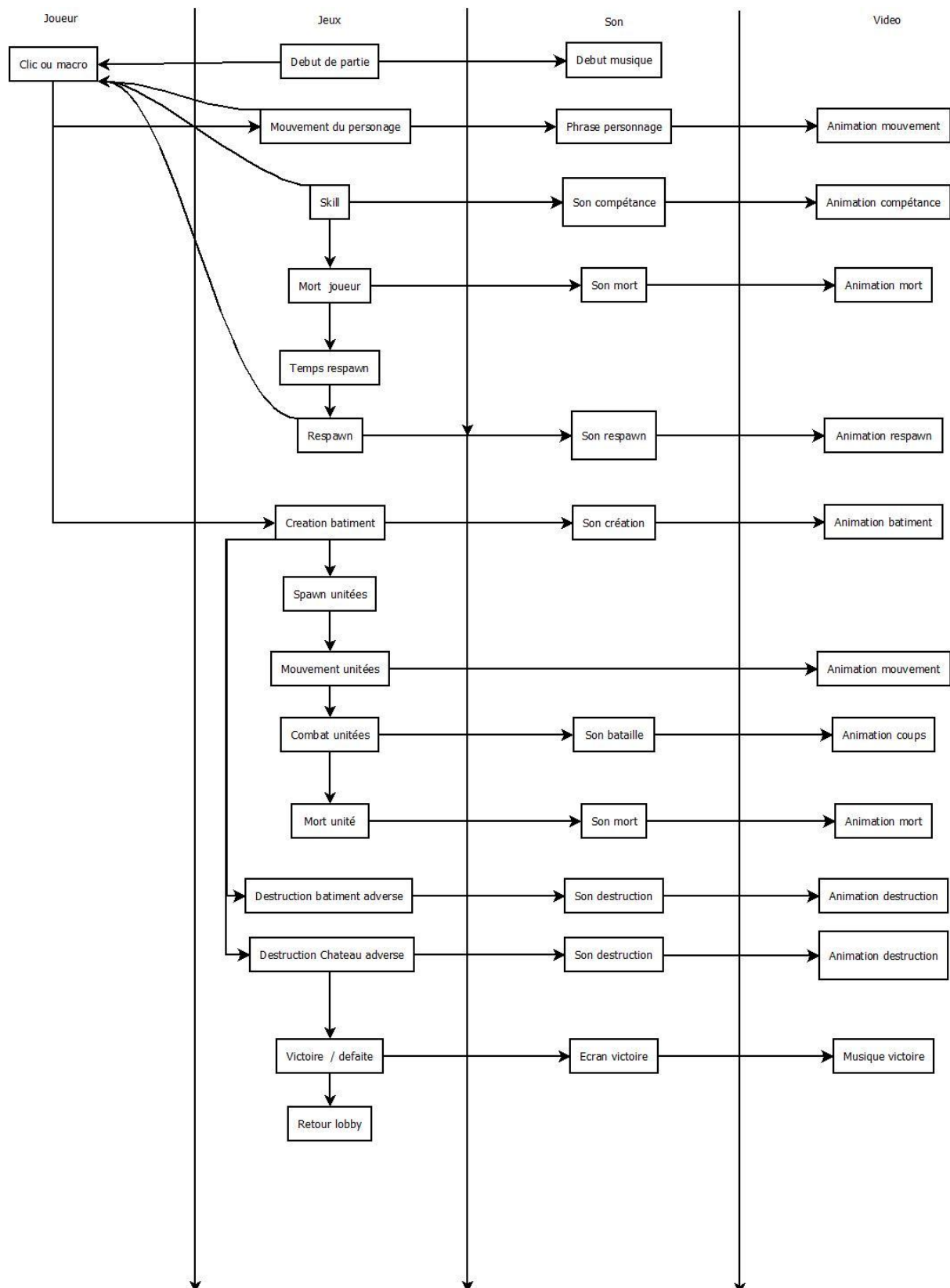
H. VICTOIRE / DEFAITE

Une partie se finit lorsqu'un joueur a détruit le bâtiment principal adverse, un système de match nul avec un temps limite peut être mis en place afin d'éviter des parties trop longues, ou de finir une partie si les deux joueurs sont absents.

MEME WARS**3. DIAGRAMMES****A. ACTIVITES****1. MENU**

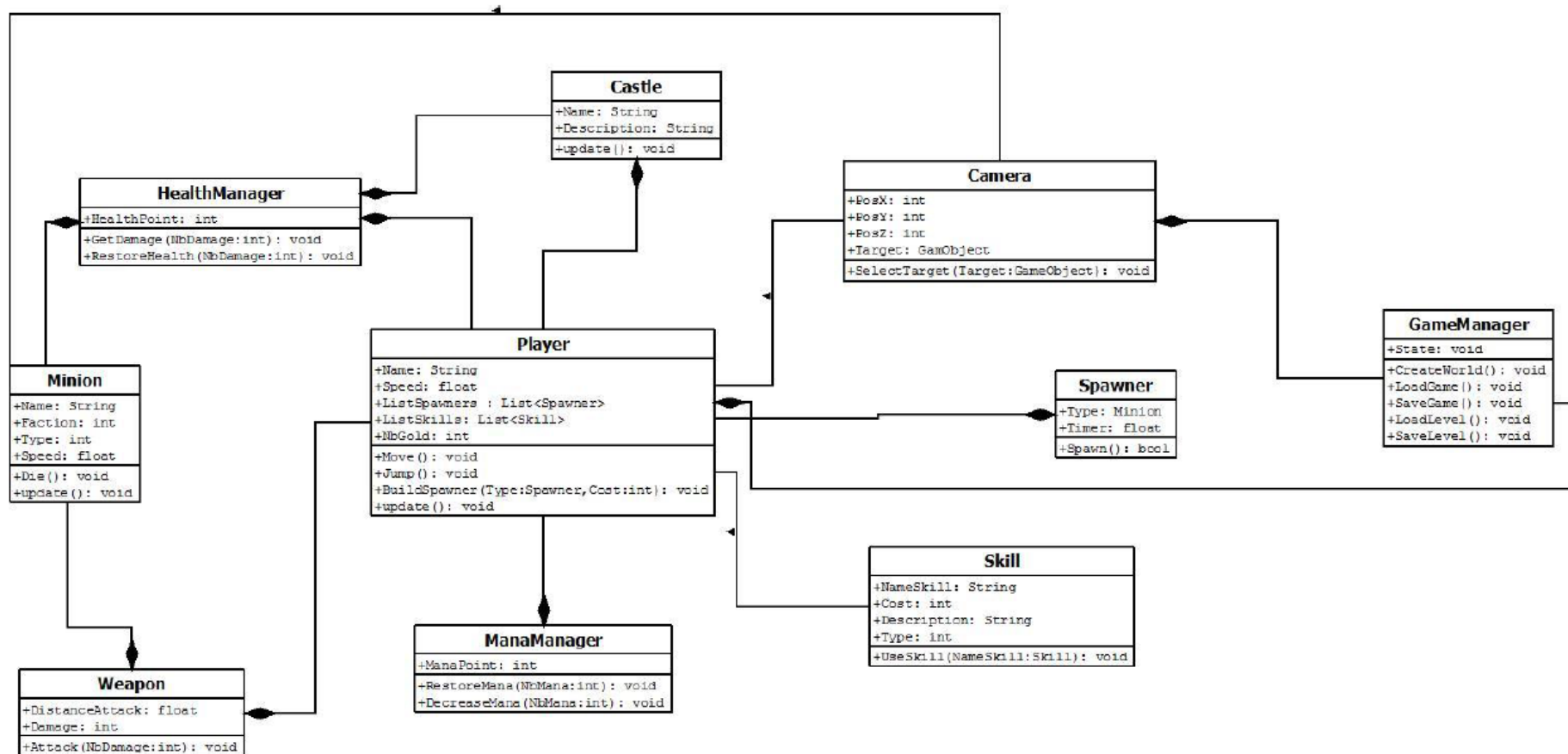
MEME WARS

2. JEUX








MEME WARS

B. CLASSES



MEME WARS

C. PREFAB

	Bouton		Zone		Cadre		Unité		Caméra
---	--------	---	------	---	-------	---	-------	---	--------

<u>MENU</u>	<u>LOBBY</u>	<u>EN JEU</u>
chercher partie quitter créer partie option	Tchat choisir equipe confirmer quitter prêt	terrain camps Objet – tout genres* Principale type RTS menu échap menu echap Information personnage Information élément ciblé Tchat compétences Unité Quitter Option retour

*tout genre : le terrain devras comprendre des objets tout genre tels que arbres, cailloux etc.