

MemeWar

Fiche signalétique

Plateforme : PC/mac

Genre : Multiplayer Online Battle Arena

Cible : Tout Public

Nombre de joueur : 1j vs 1j

Intention

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

Concept

MemeWar est un jeu à la **troisième personne** dans lequel le joueur contrôle un **héros** qui a la capacité de créer des **spawners**. Ces spawners génèrent des **minions** constituant **l'armée** du héros. Chaque héros doit utiliser son armée pour **détruire** la **base** de l'adversaire.

Univers

Sur internet, les " **likes** " sont la seule et unique **source d'énergie** et les idoles de la culture internet aussi appelées " memes " se livrent à des combats féroces pour la popularité, pour ces "likes", et l'inévitable arriva, une **guerre** éclata.

Afin de vaincre leurs ennemies les " memes " font appel à des **héros** pour **guider** leurs **armées**, le joueur incarne l'un d'eux.

Système de jeu

Objectif

Le but est de faire utiliser aux joueurs des éléments de **stratégie** via la possibilité d'utiliser différentes combinaisons d'unités. L'idée est de replacer le joueur dans un contexte de **guerre** avec des troupes ennemies qui arrivent constamment, le joueur va devoir **s'adapter** à son adversaire et construire une armée suffisamment efficace pour atteindre sa **base**.

Gameplay

Une fois une partie lancée, le joueur commence par choisir un héros qui déterminera son style de jeu. Dans la partie le héros démarre dans une zone appartenant au joueur, zone dans laquelle se situe sa **base** et que le joueur doit **défendre**. Le joueur doit construire des **spawners** pour avoir des troupes et doit les guider vers la victoire. Pour cela, le joueur doit détruire la base de l'adversaire.

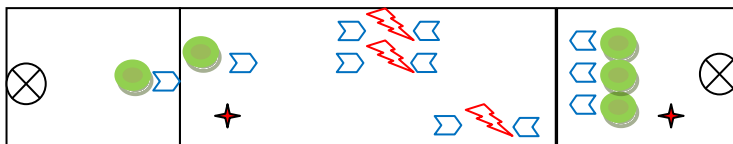
Capacités du héros (actions du joueur) :

Construire: 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).

Stratégie: Il s'agit de capacités tactiques qui ne sont pas limitées 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.

Compétences: Selon le héros sélectionné, 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 choisi cela peut-être des techniques de soutien ou de combat. Ces capacités coutent une certaine quantité de mana .

Déroulement d'une partie



⊗ : Base du joueur (zone à protéger)

◀ : Troupes du héros

● : Spawners créés par le joueur

⚡ : Zone de combat

✦ : Héros (avatar contrôlé par le joueur)

USP : Nous proposons un univers contemporain dans lequel le joueur y verra tout ce qui le fait rire sur les sites qu'il visite. Les mises à jour peuvent être ajoutées facilement, en suivant l'actualité « geek ».