

GAME DOC

Fiche signalétique :

Titre : MineWar

Genre : MMO / Stratégie / MOBA

Joueurs : 2 joueurs minimum, on-line ou LAN (écrans distincts)

Mode de jeux : 1v1 ou 2v2 ou 1v1v1v1

Public-cible : 10 ans et +

Support : PC

Technologie : Unity 3D, Blender

Pitch

Notre jeu est un jeu où la confrontation n'est pas basée sur des combats. Les joueurs doivent construire une merveille en récoltant des ressources ou en réutilisant celles des constructions de l'adversaire.

Condition de victoire et de défaite

Le but est de finir en premier, et dans le temps imparti, la construction de sa merveille. Si le temps est écoulé le vainqueur est celui qui a la merveille la plus avancée.

Core Gameplay

Environnement - Carte

La carte est conçue de plusieurs îles proches les unes des autres. Chaque île possède une ou plusieurs entité(s) (minions, PNJ marchands, ressources) nécessaires pour avancer vers la victoire. Ces îles sont accessibles par la construction de ponts. Il est intéressant de faire un pop des ressources tous les x temps selon leur rareté. Cela permet de faire une carte plus réduite donc incite à la réutilisation des ressources adverses. Cela évite également à un joueur de se retrouver coincé durant toute une partie. Exemple : Un joueur se vide en ressource pour construire sa merveille puis repart mais l'ennemi casse les ponts de manière à le coincer... (ce cas est potentiellement très peu probable mais faisable donc à prévoir). La carte possèdera un brouillard de guerre qui aura son importance (voir la destruction des bâtiments et les minions).

Contrôles du jeu

Chaque joueur incarne un héros et le jeu se joue en vue à la troisième personne. Le déplacement se fait donc en point&click. La caméra peut être fixée sur le héros ou être libre de se naviguer partout sur la carte. Le héros peut interagir avec les entités disponibles sur les îles ainsi que construire ou détruire des bâtiments :

- Ressource : le héros pourra collecter les ressources présentes sur les îles,
- Minions : le héros pourra "apprivoiser" et donner des ordres aux minions,
- Bâtiment : le héros pourra construire des ponts ainsi que sa merveille. Le héros pourra également détruire tous ses bâtiments ainsi que tous les bâtiments adverses qui ne sont pas dans la ligne de vue de ce dernier.
- Marchands : Les marchands permettraient d'acheter des outils de récoltes et d'échanger un type de ressource par un autre selon un ratio d'équité.

Ressources

Les ressources sont le centre de notre jeu. Il y a trois ressources disponibles. La roche, le bois et le métal.

- La roche est la base de tous les bâtiments. Il en faut de grande quantité. Il pourra être récolter des points spécifiques sur la carte qui rechargent rapidement.
- Le bois est la ressource la plus abondante. Elle est nécessaire en moyenne quantité pour ponts et la merveille. Les arbres se trouveront partout et repousseront rapidement.
- Le métal est la ressource la plus rare. Il se récoltent comme la roche à des points spécifiques. Une quantité minimum est nécessaire pour la merveille. Le métal permet de rendre les constructions plus solides et ralentit le "vol" de ressource par l'adversaire et ses minions.

Les ressources pourront s'échanger autour de PNJ marchands. Ces derniers accumuleront un certain nombre de ressources avec le temps et les joueurs pourront troquer des ressources contre une autre selon un ratio plafonné qui évoluera en fonction des échanges avec ces marchands. (plus on échange plus il faut de ressources pour la même quantité échangée)

Il y a aura autant de marchands que d'équipes sur la carte. Les ratio seront commun à tous les PNJ. Ainsi un joueur peut tenter de déstabiliser le camp adverse en faisant grimper le ratio d'échange d'une ressource.

Minions

Les minions sont des entités dénués de volontés qui font tout ce qu'on leur ordonne.

Ainsi dès qu'un joueur découvre des minions neutres (à l'état sauvage), il se les approprie. Les minions suivront le joueur et exécuteront ses ordres (minage, construction).

Minage: le minion fait la navette entre le point de spawn et le site de construction de la merveille.

Construction: le minion s'affaire à faire avancer la construction de la merveille.

Seulement, même en appartenant déjà un joueur, un minion peut se faire convertir. Il suffit qu'il entre dans sa ligne de mire pour que le minion le rejoigne.

Cependant, si un joueur a ses minions en ligne de mire, l'adversaire ne pourra se les approprier.

Les minions ne se protègent pas entre eux.

Sort

Suite à une présélection des sort, les héros pourront être dotés de :

- claire-voyance qui permettrait de voir une zone de la carte durant un laps de temps
- casse-brique qui permettrait de récolter instantanément le minerais sélectionné... (sort déclinable pour bucherons et autre)
- un sort pour protéger le vol de minions durant un court instant.
- un sort pour augmenter la ligne de vue des minions.

USP

- Montrer qu'on peut se battre sans se tuer/se battre, bref sans effusion de sang.
- Affronter son adversaire dans un MOBA qui se joue à la stratégie pure.