

Rush to the Castle

Par Julien LESEINE ET Franck MASLAK

Sommaire

- I. Fiche signalétique
- II. Concept
- III. Univers et Background
- IV. Objectifs
- V. Fonctionnement d'allégeance des minions
- VI. Gameplay
- VII. Unique selling point

Fiche Signalétique

- ▶ Genre : Multiplayer Online Battle Arena
- ▶ Plateforme: PC
- ▶ Cible: Tout joueur ou joueuse compris entre 15 et 30ans
- ▶ Nombre de joueurs: jouable en multi-joueurs, Deux équipes de 1 à 5 joueurs

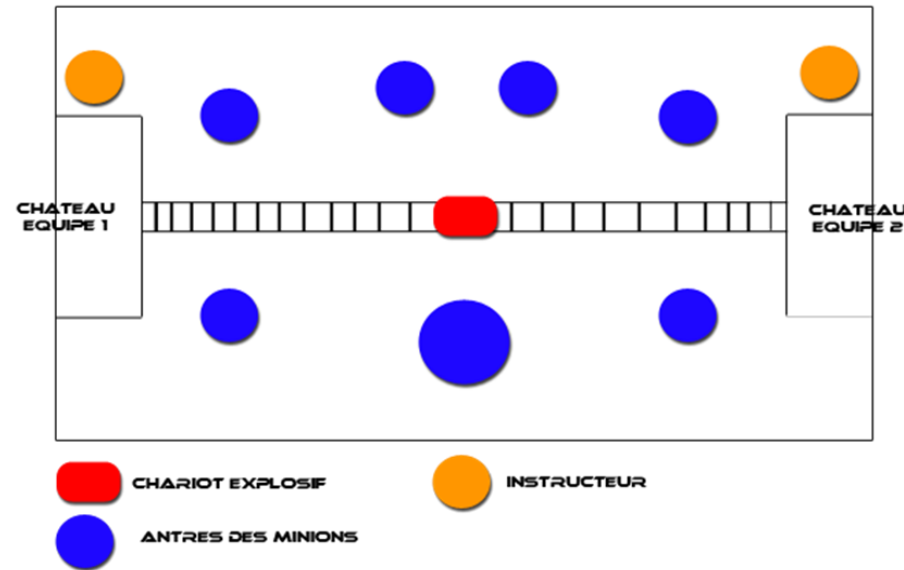
Concept

- ▶ Récupérer l'allégeance des minions afin de réaliser les objectifs défini par le type de carte:
- ▶ Chariot explosif: amener un chariot explosif jusqu'au château adverse
- ▶ Régicide: Tuer le roi de l'équipe ennemie

Univers et Background

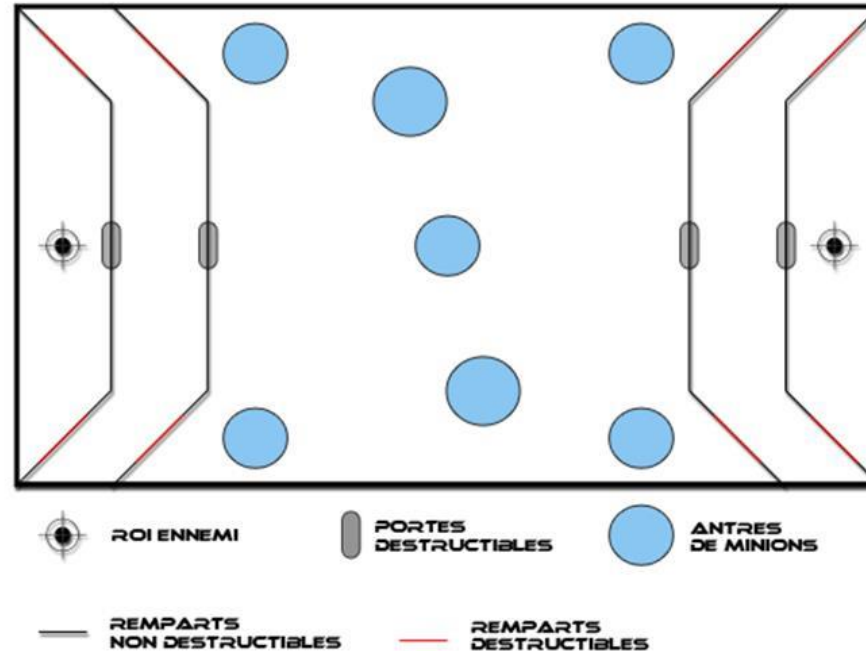
- ▶ Le jeu se déroule dans un univers médiéval fantastique
- ▶ Une guerre a éclaté entre deux châtelleries sur la terre de Joya.
- ▶ Des héros en quête de gloire se battent pour ces rois
- ▶ Pour gagner contre le roi ennemi, les héros recrutent des villages barbares.

Objectif (Carte chariot explosif)



- ✓ Condition de victoire: Détruire le château ennemi
- ✓ Moyens: Les minions poussent le chariot jusqu'au château

Objectif (Carte Régicide)



- ✓ Condition de victoire: Tuer le roi ennemi.
- ✓ Moyens : Enfoncer les remparts ennemies à l'aide des minions, puis vaincre le roi ennemi (boss).

Fonctionnement d'allégeance des minions

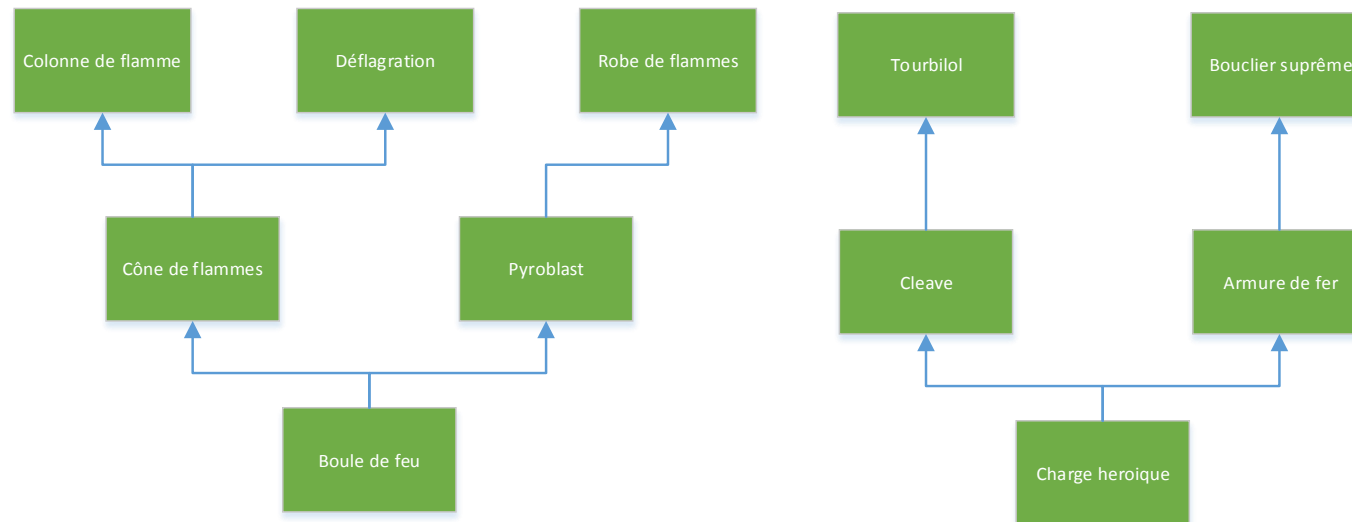
- ▶ Chaque équipe doit récupérer des minions afin de remplir l'objectif de la carte
- ▶ Pour récupérer des minions il faut défier le chef du village
 - ▶ Lancer le défi
 - ▶ Vaincre le chef
- ▶ Une fois le chef battu, le village fait apparaitre des minions à intervalle régulier

Gameplay : interface du jeu

- ▶ une mini carte
- ▶ Une visualisation des points de vie
- ▶ une barre des compétences avec :
 - ▶ Temps de recharges de chaque sort en temps réel
 - ▶ Descriptif détaillé des effets des sorts au survol de la souris

Gameplay : arbre de compétences

- Gagner une partie permet de remporter de l'or
- L'or est utilisé pour payer des sorts parmi un arbre de compétences
- Acheter un sort dans l'arbre de compétence débloque d'autres sorts à l'achat



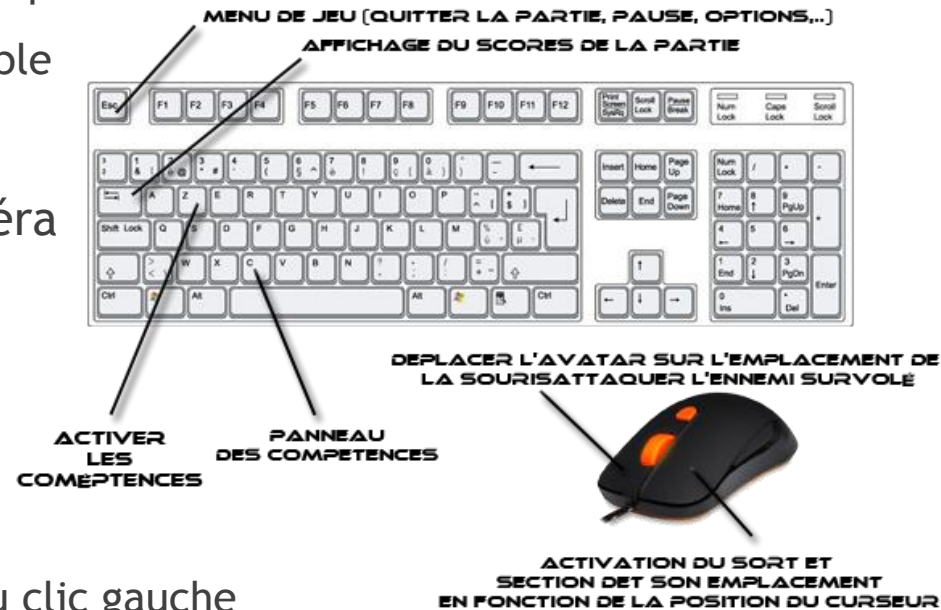
Gameplay : Instructeur



- ▶ L'avatar dispose de 4 compétences
- ▶ Les compétences sont choisies par le joueur en début de partie parmi la liste disponible
- ▶ La liste des compétences est modifiable en cours de partie a proximité de l'instructeur a proximité de la base alliée

Gameplay : contrôles

- ▶ Le contrôle de l'avatar au clic droit
 - ▶ Sur la carte : déplacera l'avatar vers le point
 - ▶ Sur une cible : prendre en chasse la cible
- ▶ le curseur de la souris déplace la caméra sur les bords de l'écran
- ▶ Lancer ses compétences
 - ▶ Touches A, Z, E, R
 - ▶ Visualisation du sort puis lancement au clic gauche



Unique Selling Point

- ▶ Pourquoi notre jeu?
- ✓ Deux modes de jeux différents qui permettent une expérience de jeux supplémentaire par rapport à un MOBA classique
- ✓ Un arbre de compétence permettra une personnalisation de son gameplay.
- ✓ Une gestion des compétences unique qui permettent aux joueurs de s'adapter