

Rush to  
the Castle

## Table des matières

Présentation .....	3
Concept .....	3
Univers.....	3
Synthèse du jeu .....	3
But et objectif.....	3
Cible.....	4
Gameplay.....	4
Chef Sbire/Roi.....	4
Structures .....	4
Background.....	5
Spécifications techniques .....	5
Fonctionnalités disponibles.....	5
Tutoriel .....	5
Level Design.....	6
Carte Chariot Explosif .....	6
Carte Chariot Explosif .....	6
Sound design .....	7

## Présentation

- Genre: Multiplayer Online Battle Arena.
- Plateforme: PC
- Cible: tout joueur ou joueuse compris entre 15 et 30 ans.
- Nombre de joueurs: jouable en multi-joueurs, deux équipes de 1 à 5 joueurs pourront s'affronter.

## Concept

Rush to the Castle est un jeu dont le but est de récupérer l'allégeance de minions neutres afin de réaliser un objectif final, défini par le type de carte jouée :

- Chariot explosif : Détruire le château de l'équipe ennemie à l'aide d'un chariot explosif.
- Régicide : Tuer le roi de l'équipe ennemie.

## Univers

L'univers sera sur un thème médiéval fantastique humoristique

## Synthèse du jeu

### But et objectif

Deux cartes seront proposées ayant deux objectifs différents. Sur la première carte, le but sera de pousser un chariot explosif, qui sera placé au milieu de la carte, vers le château adverse, jusqu'à son explosion. Sur la seconde, l'objectif sera de pénétrer les remparts ennemis du château adverse pour tuer le roi qu'il protège.

Sur les deux cartes, chaque équipe cherche à récupérer l'allégeance des tribus barbares (minions) répartis sur la carte afin que ceux-ci les aident remplir les objectifs de la carte. Les objectifs diffèrent selon la carte jouée :

- Chariot Explosif
  - Condition de victoire: Détruire le château de l'ennemi.
  - Moyens: Les minions que vous avez capturés poussent un chariot explosif dont le chemin relie les châteaux de chaque équipe.
- Régicide
  - Condition de victoire: Tuer le roi ennemi.
  - Moyens : Enfoncer les remparts ennemis à l'aide des minions, puis vaincre le roi ennemi (boss).

### Intentions

L'intention lors de la création du concept est que les joueurs évitent de jouer sans réfléchir, pour cela seul les minions permettent d'avancer. Sur la carte du chariot, seul les minions peuvent faire avancer le chariot, sur la carte du roi, les minions ont des bonus d'attaque contre les structures, ces deux aspects les rendent indispensables pour gagner la partie. Pour gagner les joueurs devront gérer leur minions et les autres des minions, l'idée étant que la gestion de ceux-ci assurera la victoire dans une

partie. La gestion originale des sorts permet un autre aspect stratégique, car les différents sorts, selon le contexte, permettront de changer la stratégie que le joueur voulait mettre en place et ainsi ne pas rester sur une politique de contre en cas de mauvais choix de sorts au départ.

### Cible

La cible de ce jeu est les joueurs âgés de 15 à 30ans, joueur de MOBA. Ce jeu doit être pour eux une alternative aux MOBA classiques.

### Gameplay

Le joueur contrôle un avatar, son contrôle se fait à l'aide de la souris et de la carte en mode vue hélicoptère, un clic droit sur la carte permet de faire avancer l'avatar sur la position du clic. Il disposera d'une carte en temps réel avec l'effigie des avatars ennemis et avancée de ses sbires ainsi que d'une interface qui lui permettra de garder un œil sur l'évolution de la partie (points de vie, mana, scores global).

L'avatar possède un panel de compétences, celles-ci sont réparties sur un arbre de compétences qui seront débloqués à l'aide d'une interface boutique. Pour débloquer les compétences présentes sur l'arbre le joueur recevra de l'or proportionnellement à l'expérience qu'il aura gagné durant ses parties.

Les compétences ainsi débloquées dans l'arbre, seront toutes disponibles chez l'instructeur en cours des parties. Le joueur pour remplir ses 4 slots de compétences avec les compétences qu'il désire parmi toutes celles qui sont débloquées sur son arbre tant qu'il est à proximité de l'instructeur.

Pour utiliser ses compétences le joueur devra appuyer sur les touches A, Z, E et R en fonction des compétences qu'il souhaite utiliser. Le joueur pourra vaincre les minions et les avatars adverses grâce aux compétences et à l'auto-attaque de son avatar. Des effets visuels donneront aux joueurs adverses un indice sur la nature des compétences contenues dans le slot de l'avatar.

Il pourra aussi lancer un défi aux chefs des villages des minions ennemis et neutre dans le but d'en gagner l'allégeance. Gagner l'allégeance d'un chef permet à ses sbires combattre pour vous. Sur la carte régicide, chaque entre pourra attaquer différentes portions de défenses de l'adversaire en sélectionnant l'antre, puis en sélectionnant la cible.

### Chef Sbiro/Roi

Le chef Sbiro et le roi disposeront d'un panel de compétences définis au début de la partie, ces compétences pourront être aléatoire et ne seront pas modifiables en cours de partie.

### Structures

Certaines structures seront destructibles, d'autre pas. Dans le cas où elles seront destructibles, les minions auront un fort bonus aux dégâts contre celles-ci.

## Background

Les roi Hysmir et Balthazar, rois immortels et sanguinaires, se battent sur les terres décimées de Joya depuis des décennies. Ne pouvant se battre eux même en un combat sans fin, les plus grands héros de leur contrée firent couler le sang chez l'un, et chez l'autre. La bataille semblait épique et sans fin quand arriva le jour où il resta plus rien de leur armée. Seuls quelques champions survécurent aux génocides créés par les rois fous. Joya décimée, les barbares des tribus barbares venues de lointaines contrées élurent domicile sur ces terres. Les Rois, toujours désireux de se battre, trouvent alors une alternative à leur problème, envoyer leurs champions convaincre ces barbares de rejoindre leur rangs ne sera pas facile...

## Spécifications techniques

Le jeu devra tourner en 60fps constant sous un pc avec un processeur d'une fréquence identique à celui d'un processeur Core 2 Duo, avec une carte graphique d'une fréquence identique à celui d'une Nvidia GeForce 260M et avec 8Go de Ram. Il devra supporter une connexion ADSL classique (avec un débit montant et descendant de 100ko/s). Le jeu possédera un serveur de jeu global et matchmaking, le serveur pourra être configuré par les joueurs.

Le jeu disposera de la possibilité d'une mise en pause pendant le jeu qui permettra de modifier les options.

## Fonctionnalités disponibles

Le jeu disposera de menu et d'options qui serviront à configurer une partie (choisir la carte, le nombre de joueur, etc.) et la machine (configurer les performances graphiques, personnaliser le contrôle de l'utilisateur, etc.). Il disposera comme tous les MOBA d'entités non-joueurs, les minions. La configuration de partie permettra au joueur de choisir la taille des équipes, (1vs1, 2vs2, ..., 5vs5), cette configuration se fera dans le lobby où les joueurs se réuniront avant chaque partie, ils pourront y choisir leur compétences et en acheter sur l'arbre de compétences.

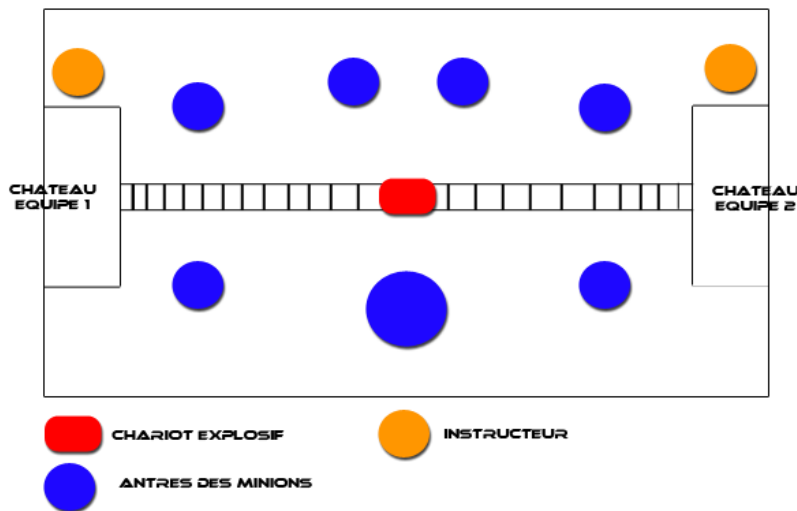
## Tutoriel

Dans les options de partie sera disponible un lancement solo du tutoriel. Celui-ci fera une brève présentation vidéo des objectifs principaux de chacun des cartes, puis plongera le joueur dans le jeu en lui faisant remplir les premiers sous-objectifs du jeu :

- Utiliser et modifier ses compétences
- Capturer un ancre en défiant son chef
- Pousser un chariot explosif jusqu'à un château
- Tuer un roi

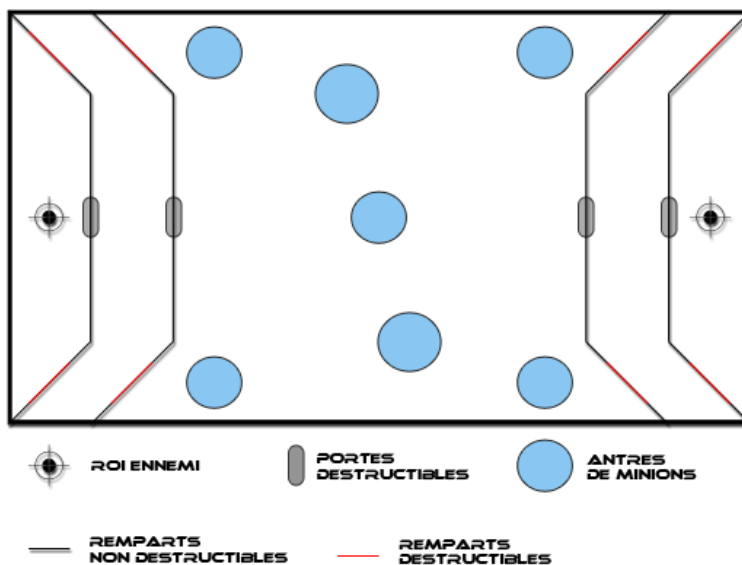
## Level Design

### Carte Chariot Explosif



Rush to the Castle sera constitué de deux cartes, la première carte, le chariot explosif, sera composé de deux camps, un camp bleu et un camp rouge pour les deux équipes qui s'affrontent, chaque camp possèdera un château qui est l'objectif de l'équipe adverse, les deux châteaux seront relié par un rail. Au milieu de ce rail sera placé le chariot explosif, les antres seront disposé autour du rail, il y aura 7 antres. Les points d'apparition seront placés par équipe dans chaque camp.

### Carte Chariot Explosif



La seconde carte celle du régicide, sera composé de deux camps, chaque camp sera délimité par des remparts, il y aura des remparts internes et externes, des poternes seront placés dans ses remparts pour permettre aux joueurs de sortir de façon aisé. Dans les remparts, il y aura aussi une porte qui sera destructible par l'équipe adverse, les murs à proximités des portes ne seront pas destructibles et c'est sur ceux-ci que sera placée la poterne. Les points d'apparition

des joueurs seront placés dans leur camp respectif. Si le premier rempart ou la première porte est détruite, seuls les points d'apparition à l'intérieur du dernier rempart seront activés. Les antres des minions seront disposé sur le reste de la carte, il y en aura 7.

## Sound design



### Sons liés aux avatars

- Les avatars disposeront d'un panel de voix liés à leurs actions qui auront pour but d'interpeler le joueur sur les évènements voisins :
  - Quand un ennemi est proche de vous
  - Quand il démarre un duel contre un chef barbare



### Sons liés aux minions

- Les minions disposeront d'un panel de voix liés à leur type de compétence, et s'écrieront dès qu'un avatar allié arrive près d'eux, ou les aide, selon un temps de recharge spécifique.



### Sons liés aux compétences

- Les compétences auront chacune un son lié au type d'effet escompté.



### Sons liés aux structures

- Quand les structures s'écrouleront, un son d'écroulement se fera entendre.



### Crieur public

- Une voix de crieur public fera office d'informateur et d'annonceur sur les parties :
  - Quand un avatar meurt
  - Quand le chariot change de sens
  - Quand un avatar revient à la vie



### Musique

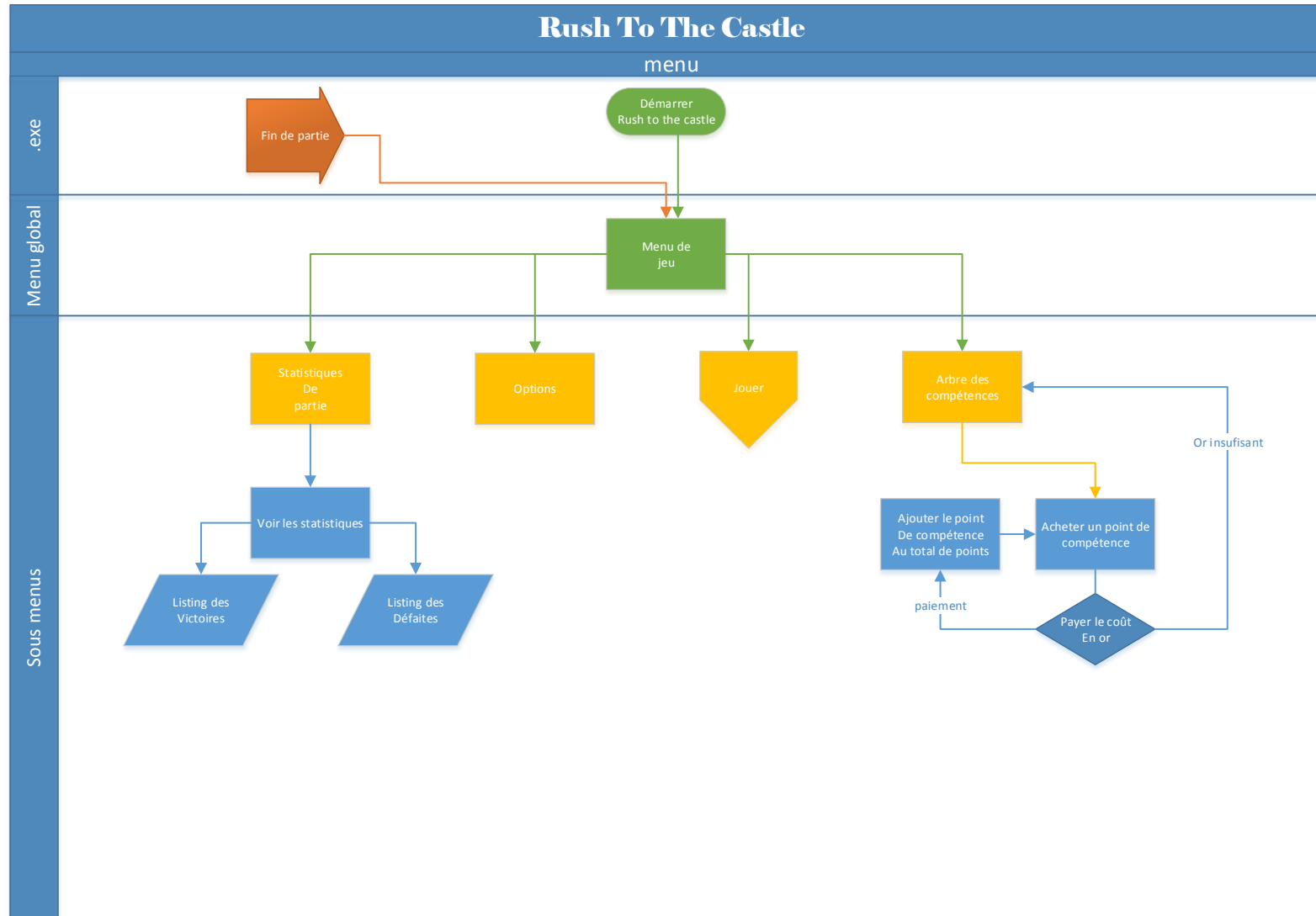
- La musique sera de type médiéval et humoristique.

## Liste des préfab

Nom du préfab	Avatar	Château	Antres	Sbire	Chariot	Chef Sbire	Structure du chateau
Liste de fonctions	<ul style="list-style-type: none"><li>- UtiliserCompétences</li><li>- Autoattaque</li><li>- déplacement</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- modifier couleur</li><li>- spawn minions</li><li>- lancer combat</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- mouvement</li><li>- explosion</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- utiliser compétence</li></ul>	

Nom du préfab	Roi	Instructeur		
Liste de fonctions	<ul style="list-style-type: none"><li>- utiliser compétences</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- modifierListComp</li></ul>		

## Diagramme des Activités

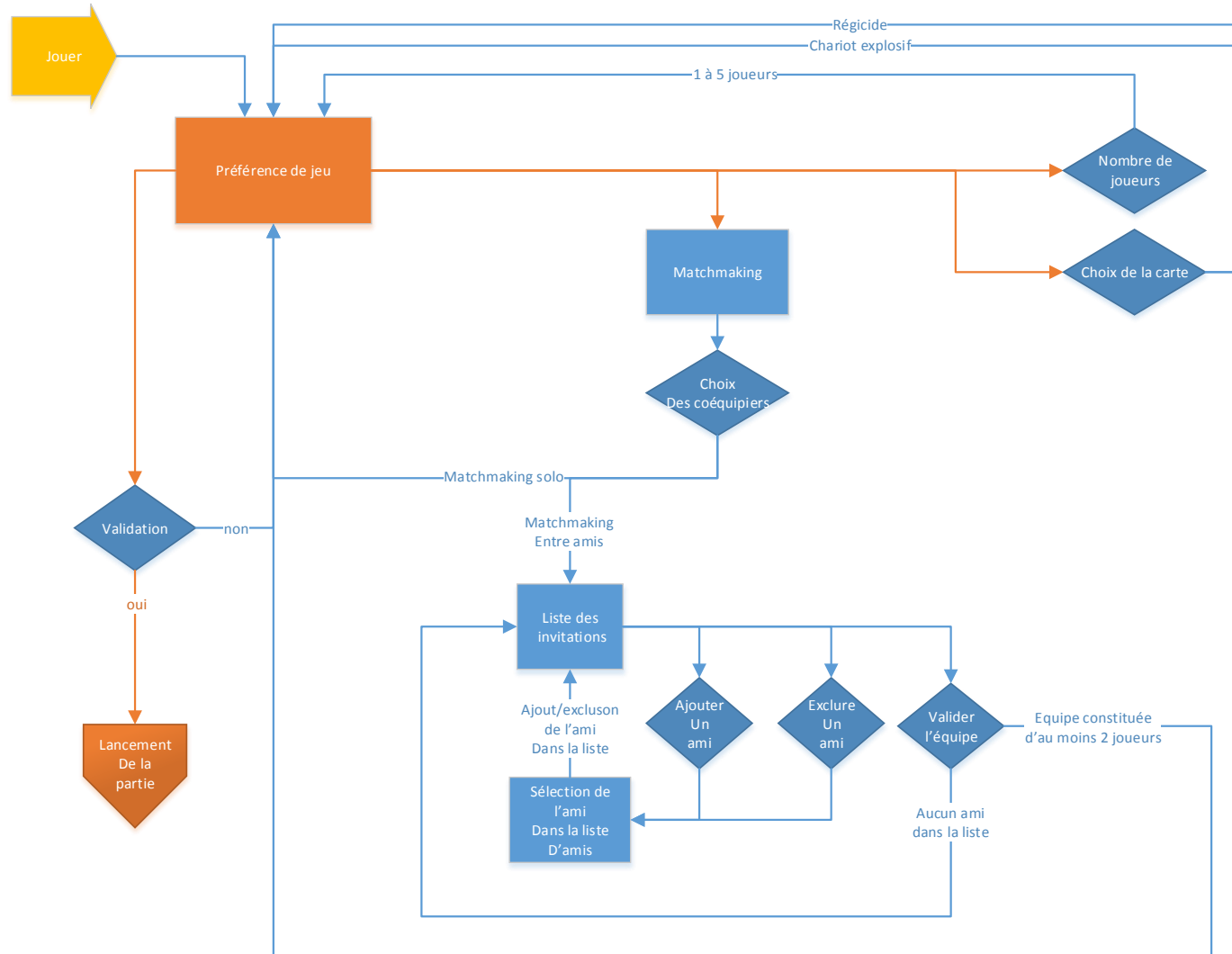




# Rush to the castle

## Jouer

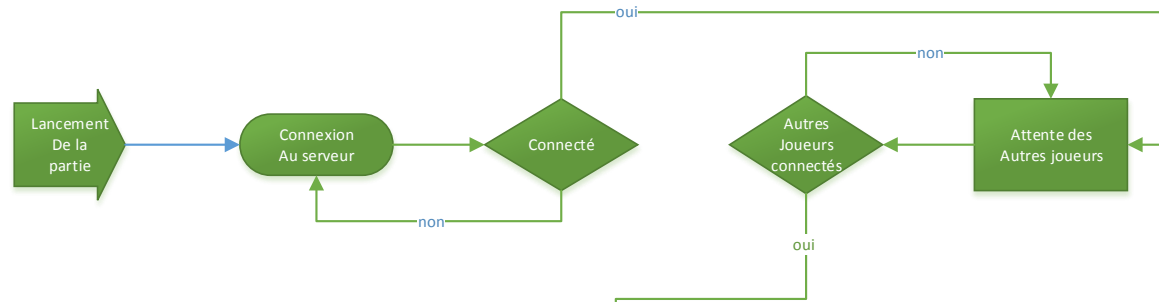
Fonction



# Rush To The Castle

## Lancement de la partie

Salle d'attente de connexion



Ecran de choix des compétences

Ecran de choix des compétences

Choix des compétences de début de partie

Validation des compétences de début de partie

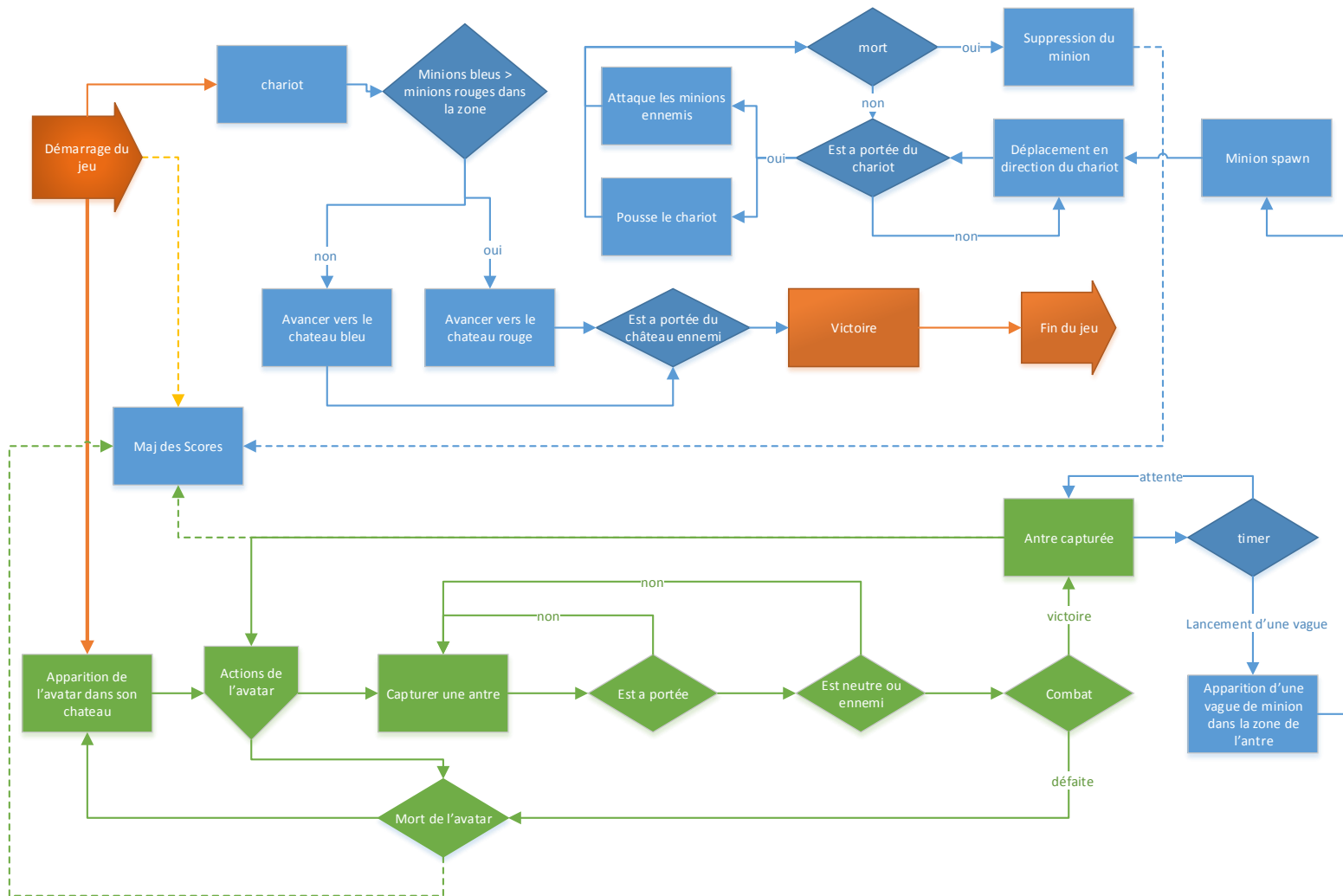
Démarrage de la carte : Régicide

Démarrage de la carte : Chariot explosif

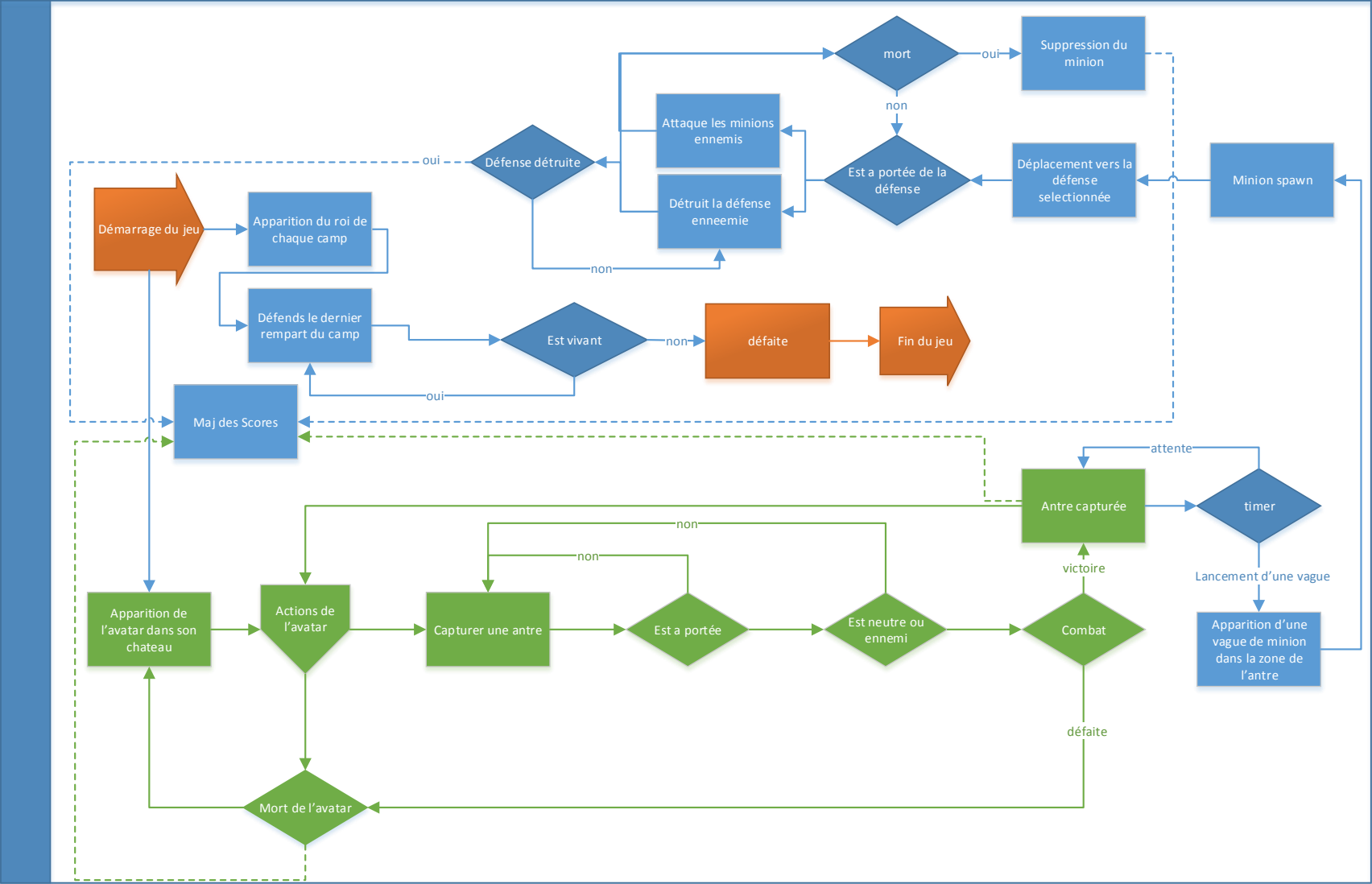
# Rush to the Castle

Carte : Chariot explosif

Phase de jeu

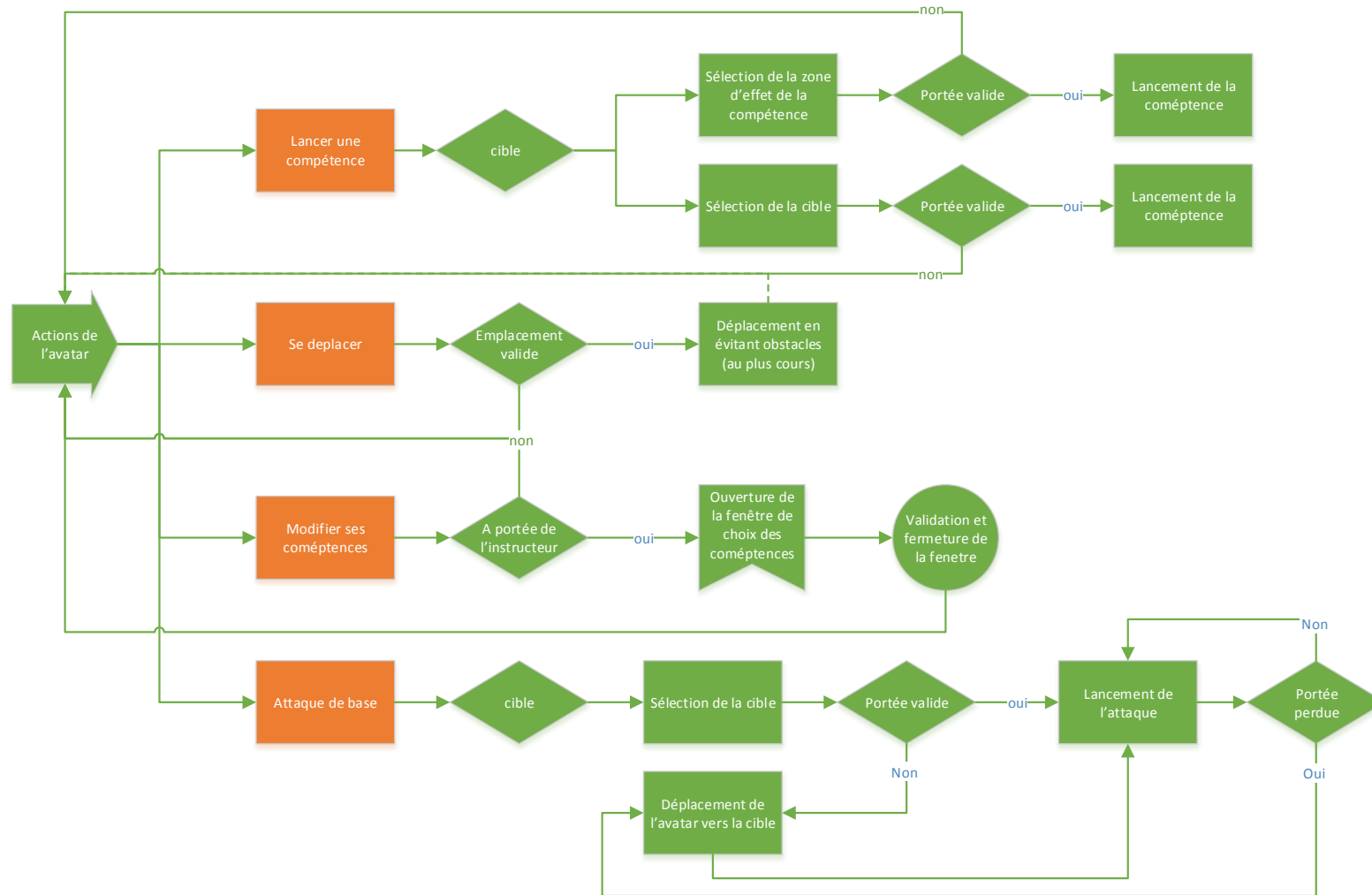


## Rush to the Castle



# Rush to the Castle

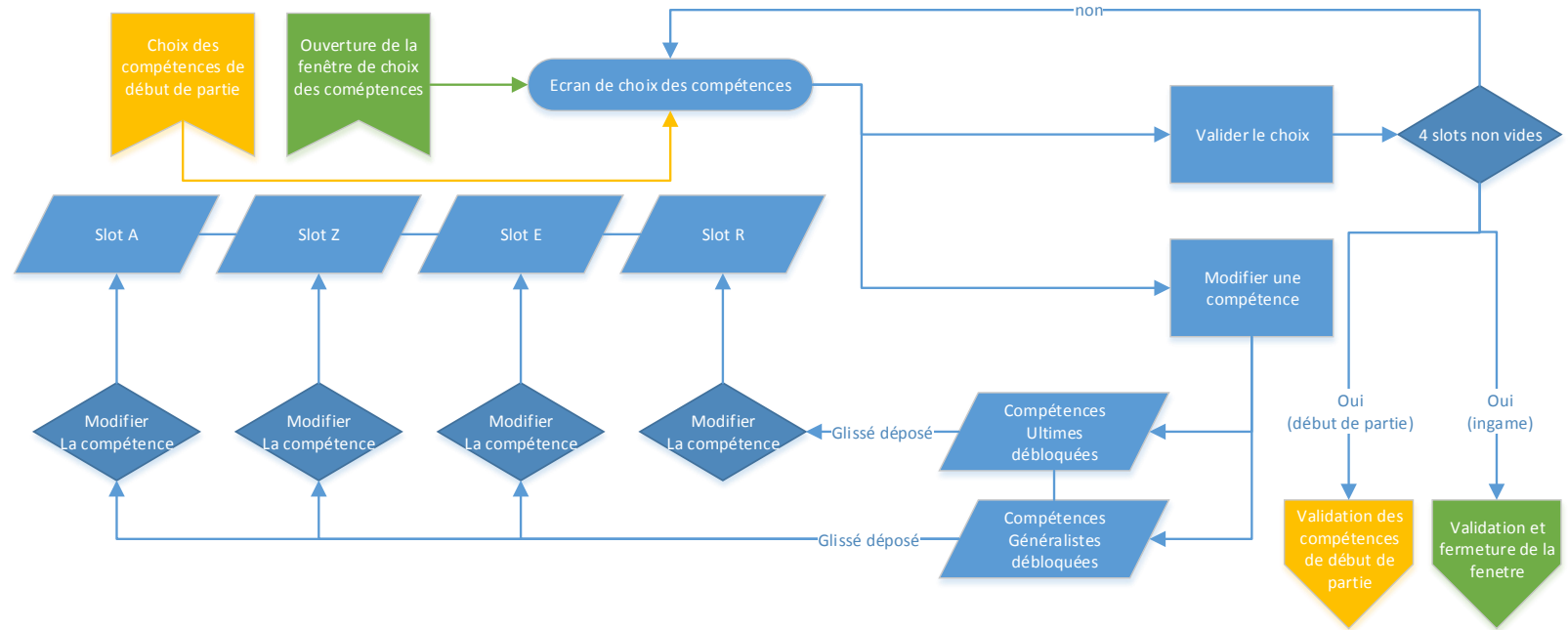
## Actions de l'avatar



# Rush to the castle

## Choix des compétences

Fenêtre de choix des compétences



## Rush to the castle

Menu récapitulatif du score

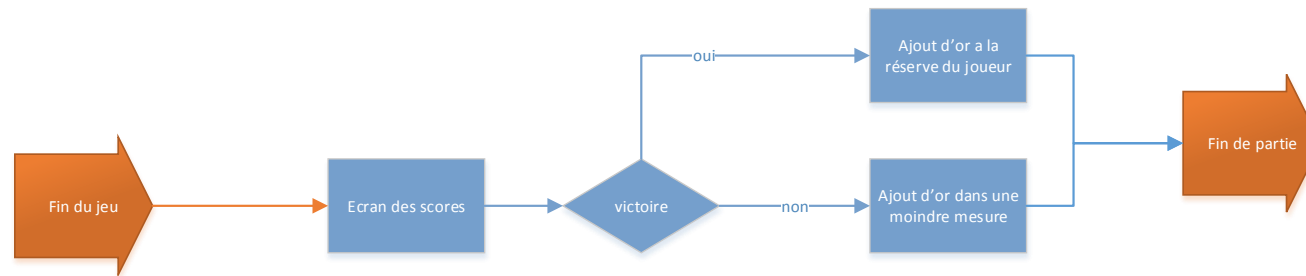


Diagramme des classes

