

Capture de drapeau



Concept :	2
Public visé :	2
Type de jeu :	2
Spécificité :	2
Direction artistique :	2
Elements du jeu :	3
Canard en plastique	3
Baleine	3
Sous-marin	3
Bateau	3
Drapeau	4
Port	4

Concept :

Deux équipes s'affrontent pour récupérer un drapeau au centre de la carte. Chaque équipe spawn à distance égale du drapeau et doivent protéger une unité particulière qui est la seule capable de capturer le drapeau. On retrouve donc 4 phases différentes dans le jeu :

- Une phase d'approche où les deux équipes doivent mener son unité de capture jusqu'au drapeau
- La phase de capture pendant laquelle une des équipes est en train de capturer le drapeau
- Une phase de retraite quand l'une des deux équipes a capturé le drapeau et qu'elle doit la ramener à sa base.
- Une phase d'offensive quand l'une des équipes doit empêcher la capture du drapeau par l'adversaire et intercepter l'unité qui ramène le drapeau à sa base.

Public visé :

Tout comme pour WarBot, ce jeu cible des adolescents n'ayant jamais ou peu touché à la programmation (le but étant de les initier à ce domaine).

Type de jeu :

Le jeu demande aux joueurs de mettre en place des stratégies permettant à la fois de défendre une position et d'attaquer pour s'approprier un espace de la carte en coordonnant les différentes unités disponibles via des envois de messages et la perception de leur environnement proche.

Spécificité :

Contrairement à Warbot, les unités ne sont pas détruites quand elles n'ont plus de vie. A la place, elles restent immobiles jusqu'à ce qu'une unité vienne la soigner. L'action de soin restaure une partie de la vie de l'unité. Dans le cas où une unité n'a plus du tout de vie, il faut attendre qu'elle regagne toute sa vie avant qu'elle puisse redevenir active. De ce fait, la base ne crée pas d'unité. Les unités choisies au démarrage de la partie seront les seuls disponibles durant cette partie.

Direction artistique :

Le jeu prend place dans une baignoire. Les unités sont donc des jouets de bain qui se battent non pas avec des projectiles mais avec de l'eau. Quand une unité est détruite, elle coule dans l'eau de la baignoire et elle doit attendre que le sous-marin la soigne, ce qui est représenté par le fait que l'unité émerge.

Elements du jeu :

Canard en plastique

Le canard en plastique est une unité rapide qui fait de bon dégâts monocibles et qui est fragile.



Baleine

La baleine est une unité lente qui fait des dégâts de zone et qui a beaucoup de vie.



Sous-marin

Le sous-marin est une unité qui soigne les unités de son équipe. Cette unité est indemnisée aux attaques ennemies : comme elle se trouve sous l'eau, il est impossible de l'atteindre.



Bateau

Le bateau est l'unité qui permet de capturer le drapeau. Il est très lent, ne peut pas attaquer et bien qu'il ait plus de vie que le canard, il reste bien moins résistant que la baleine.



Drapeau

Le drapeau est l'objectif du jeu. Seul le bateau peut capturer le drapeau. Une fois capturé il est positionné sur le bateau.



Port

Le port est l'endroit où spawn les unités au début de la partie. Lorsque le drapeau est donné au port, l'équipe de ce port remporte la partie.

