Bloody Night

(Nuit sanglante)

\*\*\*\*\*présentation\*\*\*\*\*

fiche signalétique :

- genre : MOBA (PVP)

- support : PC Windows 32/64 bit

- cible : Tous, mais plus particulièrement ceux qui ont un esprit de competition

- nombre de joueurs : maximum 8

concept :

Une **équipe** de Vampire contre une équipe de Loup garou **qui s'entretuent** à mort sur un terrain chaotique jusqu'à ce que une équipe ai **détruit le camp** de l'autre après avoir affronter une multitude d'ennemis, joueurs et non joueurs.

univers :

Ils ne restent plus beaucoup d'humains sur terres, les loups garous et les vampires s'entretuent continuellement afin d'empêcher l'autre race de prospérer et ainsi de s'éteindre, ce qui assurerais la survie de l'espèce restante. En effet les effectifs de chaque camps diminue au fur et à mesure par manque de nourriture, ainsi les chefs des 2 camps décidèrent de régler le problème dans un ultime affrontement à mort qui a lieu une nuit de pleine de lune.

intentions :

Ce jeu a été créé en reprenant les grands principes du MOBA en modifiant certaines règles qui apporteront au joueur une toute nouvelle sensation de jeu, Notamment pour ceux qui n'ont jamais joué à ce type de jeu car ce jeu permettra de découvrir facilement le MOBA.

\*\*\*\*\*système de jeu\*\*\*\*\*

but du jeu :

Chaque camp doit détruire la crypte/tanière de l'autre camp en ayant au préalable détruit des camps d'humains fortifiés se trouvant sur leur chemin. Une fois la crypte/tanière détruite, il faut éliminer tous les joueurs restants ainsi qu'un boss pour gagner la partie.

les conditions de victoires/défaites :

Pour gagner la partie il faut tout d'abord détruire les postes avancés de l'équipe adverse afin de ce rapprocher de leur camps. Ensuite il faut détruire le camps ennemis afin d'empêcher que ceux-ci ne réapparaisse et de les tuer une bonne fois pour toute. L'équipe qui gagne est celle qui a anéantis complètement l'autre équipe.

objectif du joueur :

Le joueur doit réfléchir à la façon dont il va permettre à son avatar de survivre (tactique, offensive, défensive,...) mais aussi à empêcher celui-ci de mourir. Tout au long de la partie il devra faire progresser son personnage grâce aux combats pour devenir plus fort et débloquer de nouvelles compétences.

Descriptif d'une partie :

Lors d'une partie, chaque équipe commence par explorer un peu le terrain et chercher des monstres à tuer pour gagner un peu d'expérience et ainsi augmenter son niveau, mais le joueurs doit aussi chercher les camps d'humain qui restent en vie réparties sur la carte, afin de les détruire et de mordre les humains pour qu'ils ce transforment en fonction de l'équipe qui les a mordu. Après transformation, ces PNJ combattent à vos côté, ce qui renforce votre équipe. Ensuite tout au long de la partie vous allez affronté les joueurs de l'équipe adverse et lorsque l'un des joueurs meurt, celui-ci réapparaitra dans son camps jusqu'à ce que celui-ci soit détruit. Cependant, une fois le camp adverse détruit, un boss fait son apparition des combles de celui-ci et rejoint l'équipe qui vient de perdre son camp, celui-ci est très résistant mais également très lent. Le boss se dirige vers la base ennemie et attaque dès qu'il en aperçois un. Pour gagner la parie il faut soit tuer le boss, soit tuer les 4 joueurs.

les types d'interactions :

Le joueur déplacera son avatar à l'aide du clic droit de la souris à l'endroit désiré sur le terrain.

Le clic gauche sur un ennemi lui permettra d'attaquer celui-ci.

Pour jeter des sorts, plusieurs touche seront à sa disposition afin d'effectuer rapidement ses enchainements.

\*\*\*\*\*USP\*\*\*\*\*

Notre jeu permettra au joueur de vivre une toute nouvelle expérience du MOBA, notamment grâce au fait de transformer des PNJ pour les ralliés à notre cause. De plus ce MOBA sera très simple d'utilisation, qui permettra au joueur de découvrir facilement ce genre de jeu grâce à une interface très intuitive.

\*\*\*\*\*annexe\*\*\*\*\*

L'environnement de la carte sera assez funeste, datant du 18éme siècle.

La carte sera composé de deux camps, mais également d'une église au milieu de la carte, cette église représente le mal pour les deux camps, et c'est là que ce trouve le BOSS qui, une fois tué, rapporte un max d'expérience.

Le jeux ce déroule la nuit comme les loups garou ont besoin de la pleine lune et que les vampires ne supportent pas la lumière du soleil.

Les personnages auront chacun leurs caractéristiques ce qui permettra au joueur de choisir son avatar en fonction de sa façon de jouer.