

Projet annuel 2013-2014

AZOUG Thomas et PONCET Thomas

Présentation

Le jeu est un MOBA stratégique reprenant de nombreux concepts de **Hack'n'Slash**.

Placés à deux extrémités d'une forêt dense, les deux joueurs vont s'affronter dans le but de satisfaire leur seigneur. Pour cela, ils doivent renforcer leur personnage en récupérant de **l'expérience** et de **l'équipement** par les **monstres** de la forêt.

Visant en priorité les joueurs passionnés de compétition, ce jeu s'appuie principalement sur le sentiment de progression et de personnalisation afin de proposer aux joueurs une expérience encore jamais proposée dans un laps de temps si court (temps de partie estimé : de 20 à 30 minutes).

Les joueurs

Incarnant de pauvres esclaves convertis en soldats de fortunes, désarmés et dépourvu de capacités quelconques, les joueurs vont s'aventurer dans la forêt à la recherche de leur premier **camp de monstres**, qu'ils devront battre avec leurs seuls poings. Battre ce camp de monstre leur permettra d'obtenir un objet ainsi que leur premier niveau, et donc leur premier point de compétence.

I. L'arbre de compétences

L'arbre de compétence est présenté sous la forme d'un triangle dont les trois branches portent les noms « **Endurance** », « **Puissance** » et « **Intelligence** », agissant respectivement sur les trois principales statistiques des joueurs : les points de vie, les dégâts et les points de mana.

Chaque branche sera pourvue de nombreux bonus aux statistiques et autres capacités passives liées à la branche choisie, ainsi que quelques capacités actives que les joueurs pourront utiliser dans certaines conditions.

Il sera possible de s'aventurer entre deux branches afin de jouer un personnage mixte, mais la forme triangulaire de l'arbre finira par forcer les joueurs à choisir une spécialisation s'ils souhaitent progresser.

Les joueurs obtiennent un point de compétence à chaque niveau. Ce point de compétence permet de débloquer une capacité de l'arbre de compétence si le joueur possède déjà une compétence voisine dans l'arbre.

II. L'inventaire et les objets

Les joueurs possèdent un inventaire représentant leur équipement actuel. Il n'est pas possible de transporter un objet sans l'équiper, mais si un joueur découvre un objet dont il ne veut pas, il peut choisir de le **recycler** afin de le convertir en points d'expérience. Lorsqu'un joueur décide d'équiper un objet pour remplacer un objet précédent, l'ancien objet tombe par terre et peut être recyclé.

Au fur et à mesure de la partie, les camps de monstres vont gagner en puissance, et par conséquent, il en va de même pour les objets qu'ils laisseront tomber. Tout d'abord constitué uniquement

d'objets dénués de personnalité quelconque, l'inventaire des monstres finira par posséder différentes variantes d'une même arme, possédant un aspect unique influençant grandement sur le style de jeu du joueur.

Les joueurs peuvent équiper plusieurs morceaux d'armure (un casque, un plastron, des bottes...) ainsi qu'une ou deux armes. Les armes sont issues de diverses catégories, et chaque catégorie est elle-même divisée de plusieurs sous-catégories permettant de mieux aider à la personnalisation du personnage. Les premières catégories regroupent par exemple les armes à distance, les armes à une main, les armes à deux mains, les boucliers... alors que les sous-catégories regroupent des types d'objets plus spécifiques comme les dagues, les épées, les sabres, les arcs, les arbalètes...

Les cartes et les stratégies

Deux cartes sont prévues :

I. Suprémie

Carte classique de MOBA stratégique avec une voie reliant les bases de chaque joueur et une dense forêt autour. Des monstres alliés aux deux joueurs avancent sur la voie jusqu'à la base ennemie en attaquant toute unité ennemie sur leur passage. Le but du jeu est de vaincre le seigneur ennemi, sachant que celui-ci est extrêmement robuste et puissant. Des événements spéciaux pourront interrompre la partie et forcer les joueurs à réagir à une situation imprévue, ou les forcer à s'affronter. Lorsqu'un joueur meurt dans ce mode de jeu, certains de ses objets seront abîmés, réduisant leur efficacité. Le seul moyen de les réparer est d'affronter les sbires ennemis afin de récupérer les pierres de forgeron qu'ils laisseront tomber.

II. Course à la Gloire

Les deux joueurs ont pour ordre de vaincre un monstre particulièrement puissant afin de récupérer un trophée pour leur seigneur. Sachant que ce monstre est unique, seul l'un des deux joueurs pourra satisfaire son seigneur. Le but du jeu est donc de vaincre ce monstre avant l'adversaire, puis de rapporter le trophée au seigneur. Sur cette carte, les seigneurs sont en sécurité dans une tour, et ne peuvent donc pas être attaqués, mais ils n'hésiteront pas à attaquer à distance une unité ennemie s'aventurant dans leur ville. Lorsque le monstre est tué, le joueur l'ayant tué récupère toute sa santé et prend possession du trophée. Si le joueur est tué alors qu'il ramène le trophée, celui-ci est détruit et provoque la réapparition du monstre.

Détails supplémentaires

Les objets que laissent tomber les monstres sont fixes et non aléatoire, afin de permettre aux joueurs de déterminer leur chemin préféré à suivre dans la forêt. Les monstres ne réapparaissent à un niveau supérieur que s'ils ont été tués précédemment par un joueur.

La quantité d'expérience nécessaire pour monter de niveau est fixe. Le niveau maximal est égal au nombre de compétences présentes dans l'arbre de compétences.