



OMEGA STRIKERS

ODYSSEY



Enzo Jaillot GD3

Introduction

Omega Strikers est un jeu de sport où vous combattrez en trois contre trois dans un match de hockey déjanté, utilisez vos capacités spéciales pour éliminer vos adversaires et ensuite marquer des buts !



Cadre du Projet

Catégorie :

- Genre : Moba, Sport, Combat en Multijoueur
- Type : 3rd Person Top Down



Audience Ciblée :

- Cible : MidCore
- Nombre de Joueurs : 6



Plateformes :

- PC
- Xbox / Playstation
- Nintendo Switch



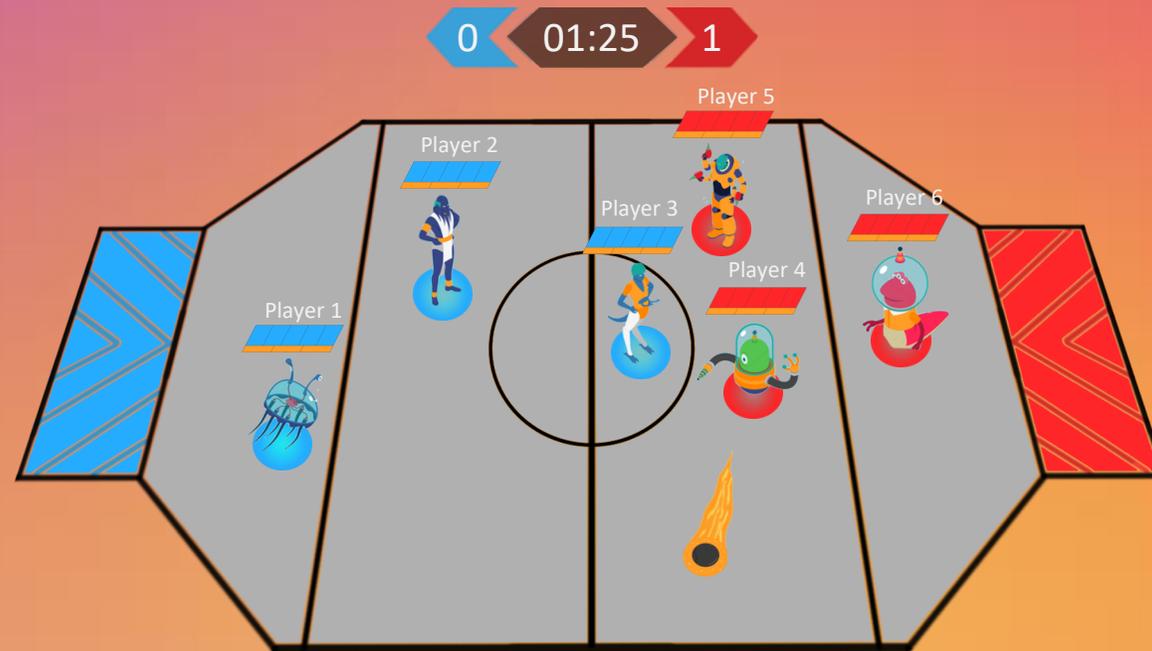
Ratings :

- PEGI 3



USP & KSP

Vivez des matchs palpitants en cognant vos adversaires et marquant des buts en 3 contre 3 !



USP & KSP

- Aucun match n'est identique grâce aux différentes cartes
- Choisissez votre façon de jouer parmi 3 classes avec des personnages uniques
- Entrez en compétition et jouez avec vos amis pour devenir un Omega Striker !

Mockups



Histoire et Univers

Vous incarnez un Striker, un joueur de hockey aux règles particulières, en effet vous pouvez cogner et envoyer des capacités sur vos adversaires ! Projectile magique, gelées et même missiles, tout est permis pour devenir le meilleur joueur, l'**Omega Striker** !



3C - Camera

- Caméra Principale : **Third Person Top Down** avec **Dual Forward Focus Verticalement** et un **Snapping Horizontalement** avec **Lerp-Smoothing**.

- La Caméra sera vue du dessus.
- La Caméra suivra le joueur verticalement si il est dans une zone au centre du terrain, autrement elle se positionnera en haut ou en bas du terrain.
- La Caméra ira à droite du terrain si le joueur est dans la moitié droite et inversement.
- La Caméra suivra le joueur avec un léger retard.

3C - Camera

Dual Forward Focus :

Dans cet espace la caméra suit le joueur en le plaçant au centre de l'écran verticalement.

Si le joueur se place hors de cette zone, la caméra arrête son mouvement vertical.



Snapping Horizontal : La Caméra vient se placer à droite ou à gauche du terrain en fonction de la position du joueur.

3C - Camera

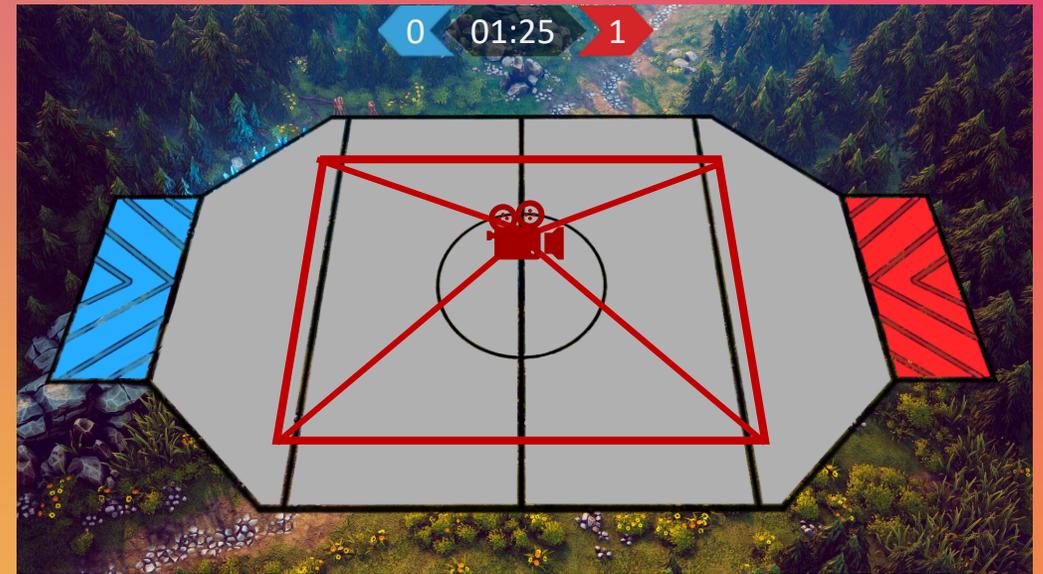
- Caméra Contextuelle : **Third Person Top Down** avec **Camera Window** en **Lerp Smoothing**
 - La Caméra sera vue du dessus.
 - La Caméra suivra le joueur avec du retard plus zoomé que la caméra principale.
 - Active pendant quelques secondes après un But.

3C - Camera

Caméra Principale

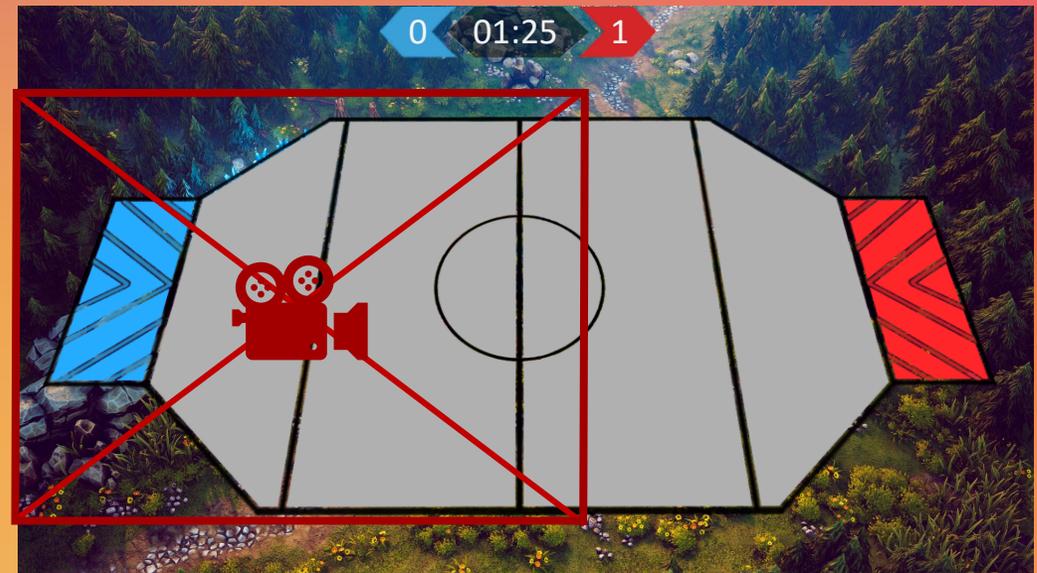
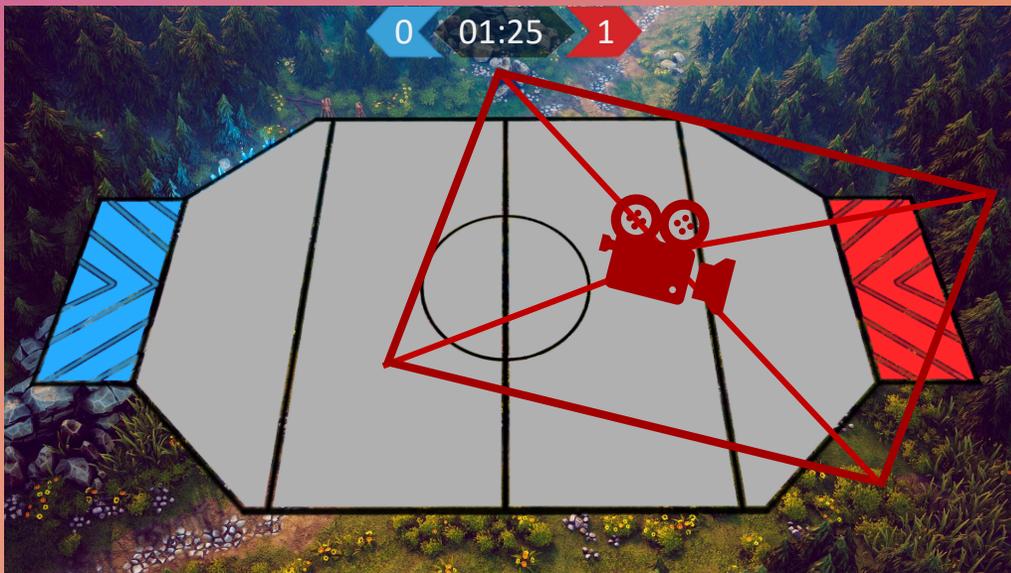


Caméra Contextuelle



3C - Camera

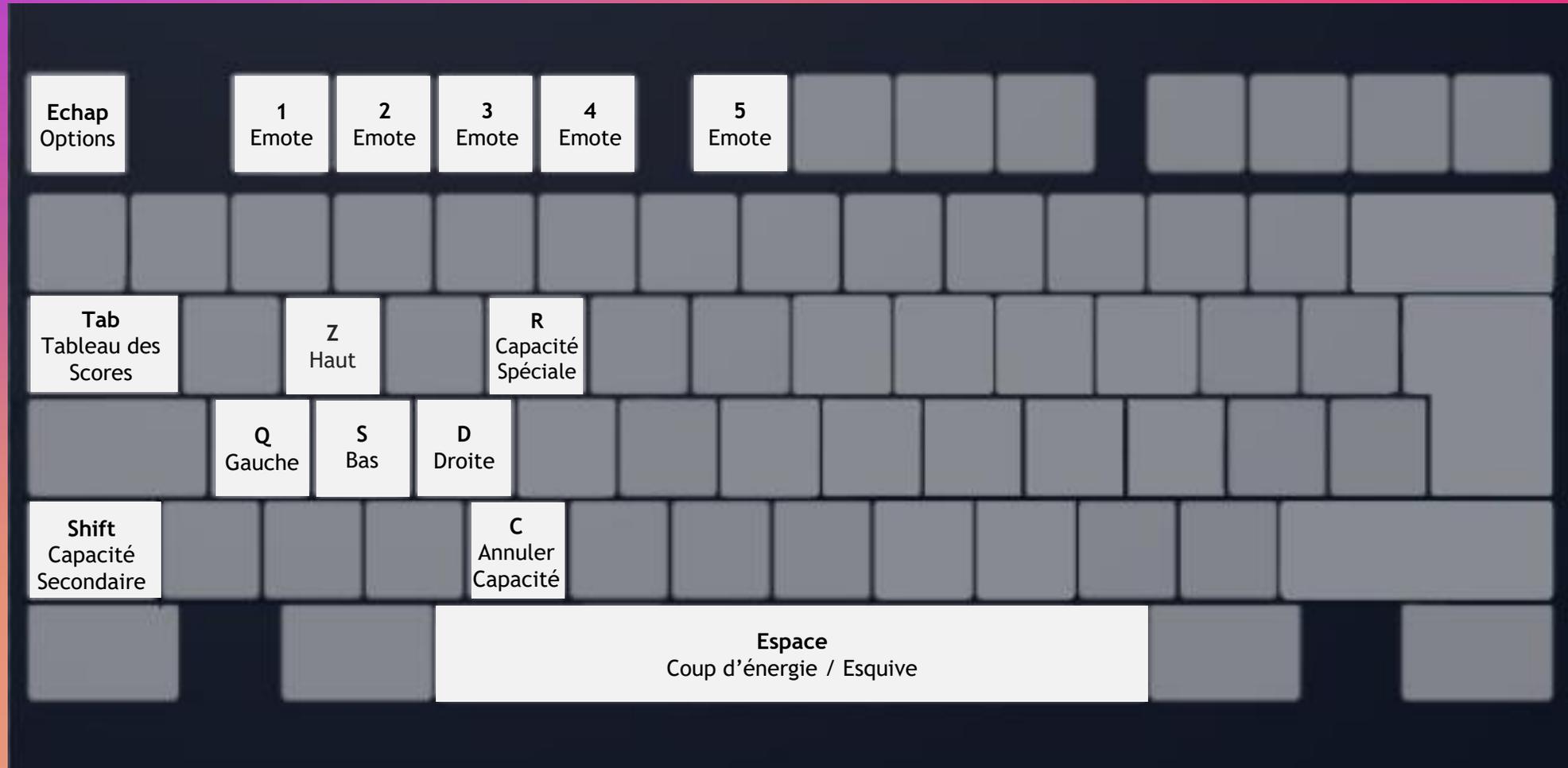
- Autres Caméras Contextuelles :
 - Première Caméra : S'active quand un but est marqué, la caméra zoom sur le but en vue de $\frac{3}{4}$.
 - Seconde Caméra : S'active au début d'une nouvelle manche, la caméra est zoomée sur les joueurs de la même équipe avant de dézoomer en repassant sur la caméra principale.



3C - Controls



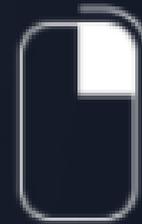
3C - Controls



3C - Controls



Capacité : Frappe



Capacité : Principale

3C – Character

Dans Omega Strikers, de nombreux personnages seront disponibles ayant chacun des capacités uniques.



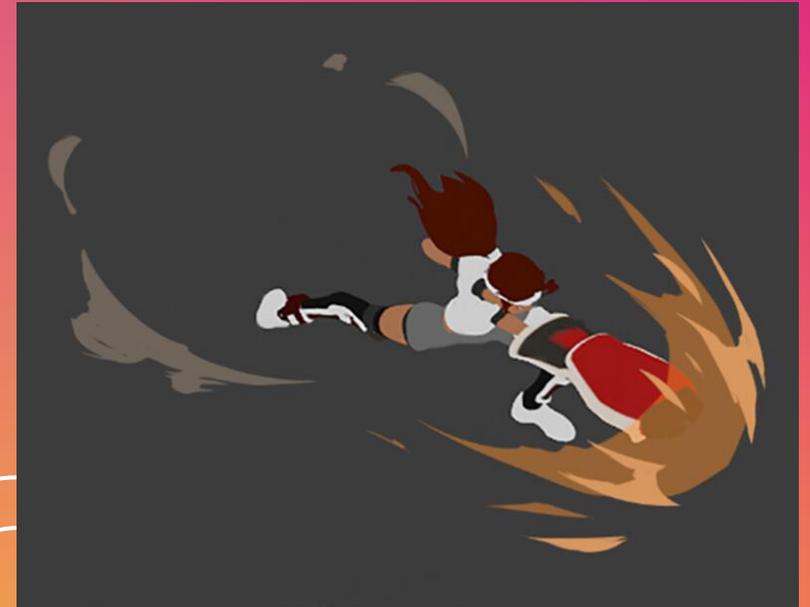
3C – Character

- Le Déplacement : Les joueurs peuvent de déplacer sur tout le terrain de haut en bas et de gauche à droite.
- La Frappe : Le joueurs peuvent frapper la balle pour l'envoyer dans la direction visée.
- Les Capacités (Principale et Secondaire) : Ses capacités sont uniques aux personnages et donnent différents avantages sur le terrain.
- La Capacité Ultime : Cette capacité est unique à chaque personnage, plus puissante que les autres capacités avec un long temps de recharge.
- L'esquive : Les joueurs peuvent faire un mouvement rapide pour attraper le palais ou pour esquiver une attaque.
- Le coup d'énergie : Une vague d'énergie autour du joueur arrêtant le palais et le chargeant d'énergie.

3C – Character

La Frappe :

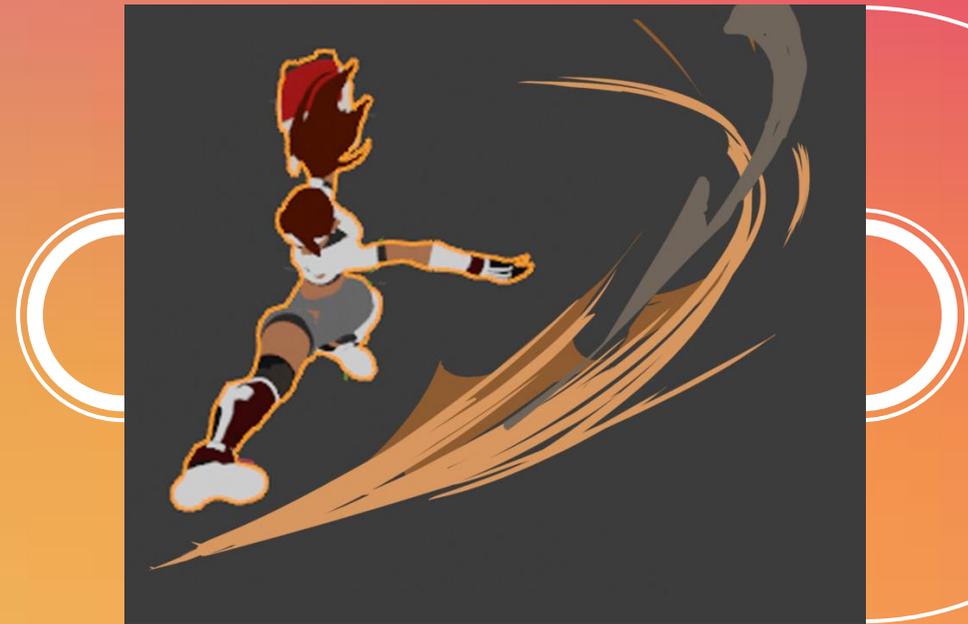
Les joueurs peuvent Frapper le palais pour l'envoyer dans la direction visée pour marquer des buts.



3C – Character

Les Capacités (Principale et Secondaire) :

Chaque personnage possède une capacité principale offensive et une capacité secondaire défensive chacune des capacités ont un temps de recharge et un effet unique.



3C – Character

La Capacité Ultime :

La capacité Ultime est un puissant atout, le joueur devra l'utiliser au bon moment pour semer la pagaille dans l'équipe adverse et ainsi marquer un but.



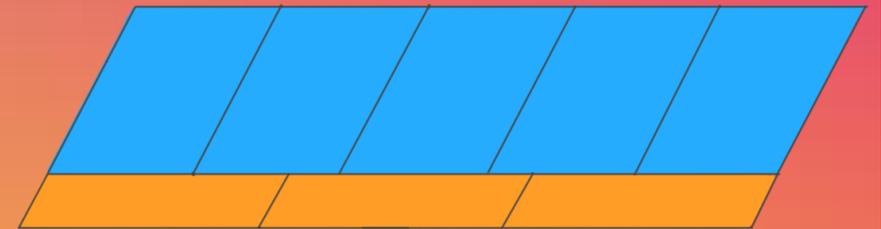
3C – Character

Les Barre de Déséquilibre et d'Énergie :

- La Barre d'Énergie : Cette barre se charge en touchant le palais ou des ennemis. Cette barre a trois charges.

Utilisez une charge pour Esquiver et trois charges pour faire un Coup d'Énergie.

- La Barre de Déséquilibre : Cette barre représentée en bleu est semblable à des points de vie, une fois à zéro, le joueur se fait éjecter plus facilement et peut se faire sortir du terrain si il est éjecté en dehors du terrain.



3C – Character

L'esquive :

Les joueurs pourront dépenser une barre d'énergie pour faire un mouvement rapide, l'esquive permet au joueur d'attraper le palais rapidement ou d'esquiver une capacité ennemie.

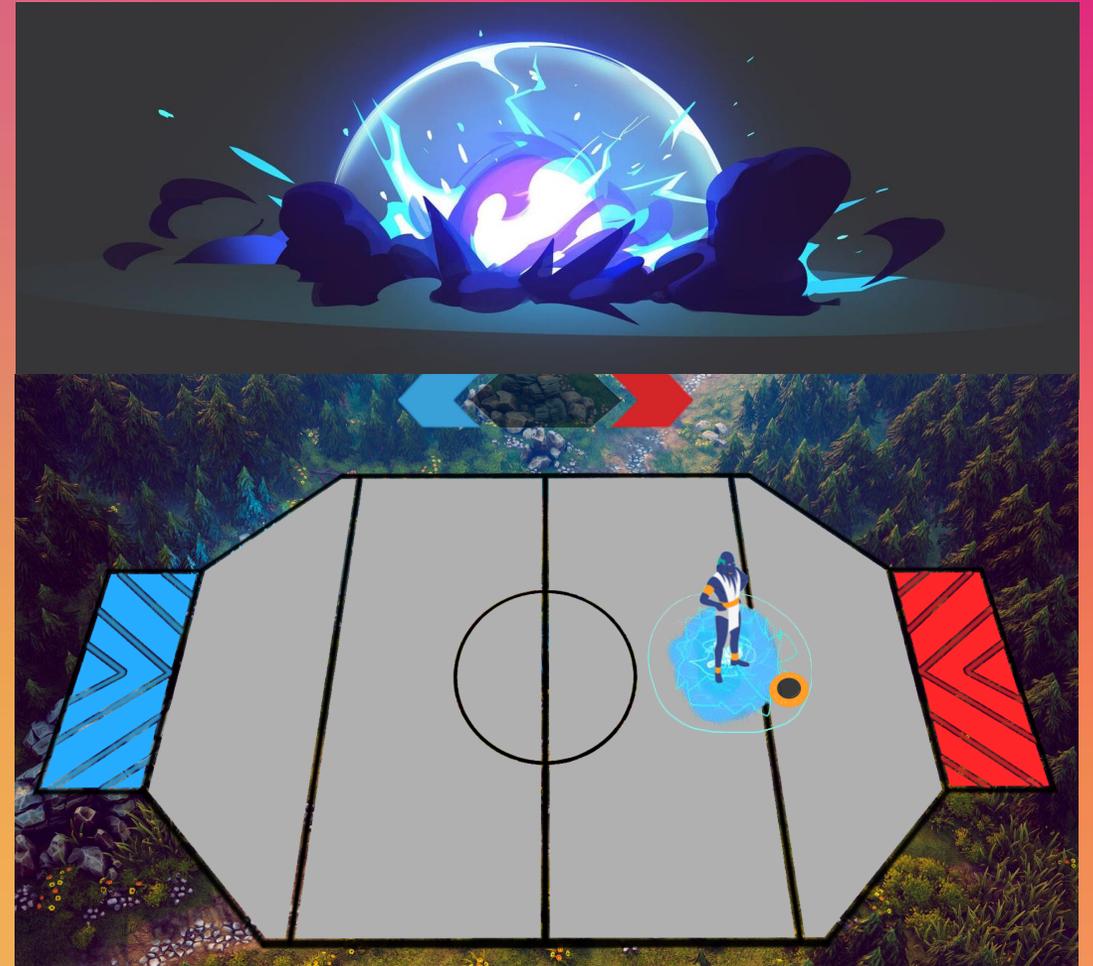


3C – Character

Le Coup d'Énergie :

Les joueurs pourront dépenser trois barres d'énergie pour faire un **Coup d'Énergie**, c'est une explosion de zone qui arrête le palais en le chargeant ce qui permet au joueur de le renvoyer très vite.

Le **Coup d'Énergie** permet aussi au joueur de devenir invulnérable aux attaques pendant un court instant.



Structure de jeu

Différents modes de jeu sont présents dans Oméga Strikers :

- Mode Normal
- Mode Compétition
- Mode Partie Rapide
- Mode Co-op Vs IA
- Mode Partie Personnalisée
- Mode Entraînement Libre



Structure de jeu

Mode Normal :

La première équipe à marquer 3 points remporte une manche.

L'équipe qui remporte 3 manches gagne le match.

Au début de la partie, chaque joueur choisit un Striker et un objet en fonction de son rôle. (Les attaquants et les gardiens n'auront pas le même choix d'objets.)

Au début de la partie et au début de chaque nouvelle manche, chaque joueur choisit un pouvoir éveil pour renforcer son Striker.



Structure de jeu

Mode Compétition :

Le mode Compétition est le même que le mode Normal mais les joueurs pourront exclure des Strikers au début de la partie ne pouvant pas être joués par la suite.

Gagnez pour augmenter votre rang et gagner les récompenses saisonnières exclusives.

Les Rangs vont de Débutant à Oméga. Les meilleurs joueurs Oméga sont invités à des tournois spéciaux.



Structure de jeu

Mode Partie Rapide :

La première équipe à marquer 5 buts remporte la partie.

Les éveils sont les mêmes pour tous les joueurs et sont donnés automatiquement au début de la partie.

Chaque joueur peut choisir un objet au début de la partie.



Structure de jeu

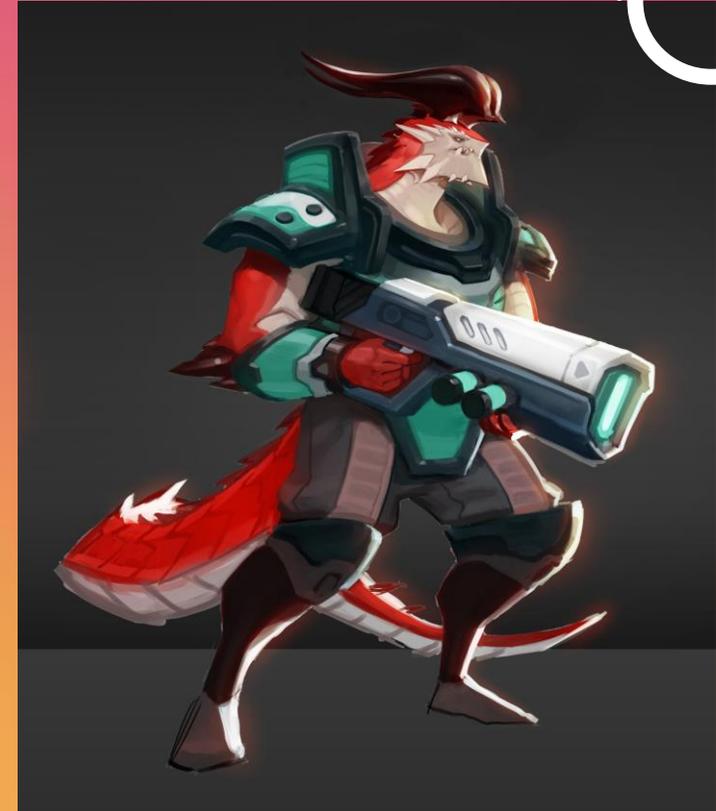
Mode Co-op Vs IA :

La première équipe à marquer 5 buts remporte la partie.

Trois joueurs jouent contre 3 IA.

Les éveils sont les mêmes pour tous les joueurs et sont donnés automatiquement au début de la partie.

Chaque joueur peut choisir un objet au début de la partie.



Structure de jeu

Mode Partie Personnalisée :

Le mode Partie Personnalisée permet de jouer avec ses amis en versus avec vos propres règles.

Mode Entraînement Libre :

Le mode Entraînement Libre permet de s'entraîner en solo sur le personnage que l'on souhaite en pouvant modifier les paramètres de jeu.

On peut ajouter des ennemis, gérer le temps de recharge des capacités, gérer son énergie, s'infliger de dégâts, générer la balle et marquer des buts à l'infini.

Le mode de jeu parfait pour s'entraîner à devenir meilleur et améliorer son utilisation des mécaniques de jeu.

Tutoriel

Le Tutoriel débute la première fois que le joueur lance le jeu après avoir choisi un nom.

Le Tutoriel expliquera et laissera le joueur expérimenter les bases du jeu dont :

- Les Déplacements
- La Frappe
- Les capacités Principale et Secondaire
- La capacité Ultime
- Marquer un but
- L'Énergie et le coup d'Énergie
- Frapper un ennemi et l'éjecter du terrain
- Les Orbes de Soins
- La Défense

Tutoriel

À chaque étape du Tutoriel, des textes explicatifs apparaîtront pour aider le joueur et lui rappeler ce qu'il doit faire ainsi que les touches à utiliser pour réaliser cette action.

Il y aura aussi des textes d'objectifs avec ce que le joueur doit réaliser pour passer à la suite. Par exemple, « Frapper le Noyau 0/3 ».



Tutoriel

Les Déplacements :

C'est la première étape du tutoriel et la plus importante, le joueur se retrouve seul sur un terrain de jeu et doit se déplacer au centre, une zone de lumière apparait pour lui indiquer où aller.

La Frappe :

Une fois que le joueur arrive au centre, le Noyau apparaît devant lui et le joueur devra le frapper 3 fois pour passer à la suite.

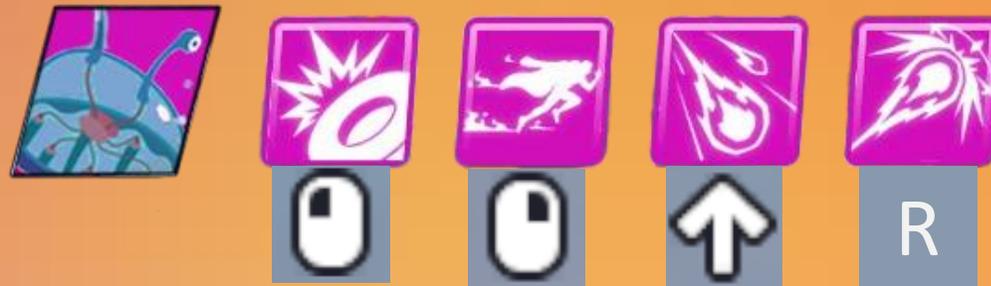
Tutoriel

Les capacités Principale et Secondaire :

Le joueur devra frapper le Noyau avec ses capacités Principale et Secondaire qui seront maintenant déverrouillées.

La capacité Ultime :

Une fois cela fait, la capacité ultime se déblocuera et le joueur devra l'utiliser sur le Noyau pour passer à la suite du tutoriel.



Tutoriel

Marquer un but :

Ensuite, le but adverse s'ouvre pour permettre au joueur de marquer un but et des flèches apparaissent pour montrer où marquer.

L'Énergie et le coup d'Énergie :

Après cela, le joueur devra frapper plusieurs fois dans le noyau pour se charger en énergie, une fois cela fait il devra utiliser le coup d'énergie pour charger le Noyau en énergie et ensuite le frapper.

Tutoriel

Frapper un Ennemi et l'Éjecter du terrain :

Le joueur doit ensuite frapper son adversaire pour le déséquilibrer et ensuite l'éjecter, au moment où le joueur doit éjecter son adversaire, des zones jaunes ainsi que des flèches apparaissent pour montrer où l'éjection est possible.

Les Orbes de Soins :

Ensuite, le joueur se fait Déséquilibrer par l'adversaire, des orbes de soins apparaissent indiquant au joueur de les récupérer pour se soigner et enlever l'effet Déséquilibre.

Tutoriel

La Défense :

Pour finir un allié apparaît pour défendre et dévier le noyau que lui envoi l'ennemi, ensuite le joueur se retrouve a la place de son allié et doit reproduire son action pour renvoyer la balle à l'aide d'un texte explicatif et d'objectif.

Sortie du Tutoriel :

Après cela, une zone apparaît sur le terrain pour sortir du tutoriel mais le joueur est libre d'y rester pour s'exercer.

Walkthrough

Ce walkthrough prendra en exemple le mode Compétition, étant le mode de jeu le plus complet. Les autres modes ayant des aspects du



Walkthrough

Phase Préparatoire :

Tout d'abord, chaque équipe choisit un Striker à bannir, qui ne pourra pas être choisi par les joueurs.

Ensuite les joueurs choisiront un Striker chacun leur tour (le même Striker ne pouvant être utilisé deux fois dans la même équipe)

Après cela les joueurs doivent choisir un Objet de classe fixe à chaque partie (Attaquant ou Défenseur) et un premier pouvoir d'Éveil (parmi une sélection aléatoire).

Ces choix impacteront leur style de jeu et la puissance de leur personnage.

Walkthrough

Phase de Jeu :

Ensuite, la partie commence !

Les joueurs se font face sur le terrain, et se placent dans une zone de départ, le Noyau apparait à une position aléatoire (le Noyau peut apparaitre à plusieurs endroits prédéfinis à l'avance, généralement au milieu en haut ou en bas selon la carte) et la partie commence !

Les joueurs combattent avec leurs capacités pour marquer des points, la première équipe a remporter 3 points gagne la manche !

L'équipe bleue remporte la première manche avec 3 points contre 2.

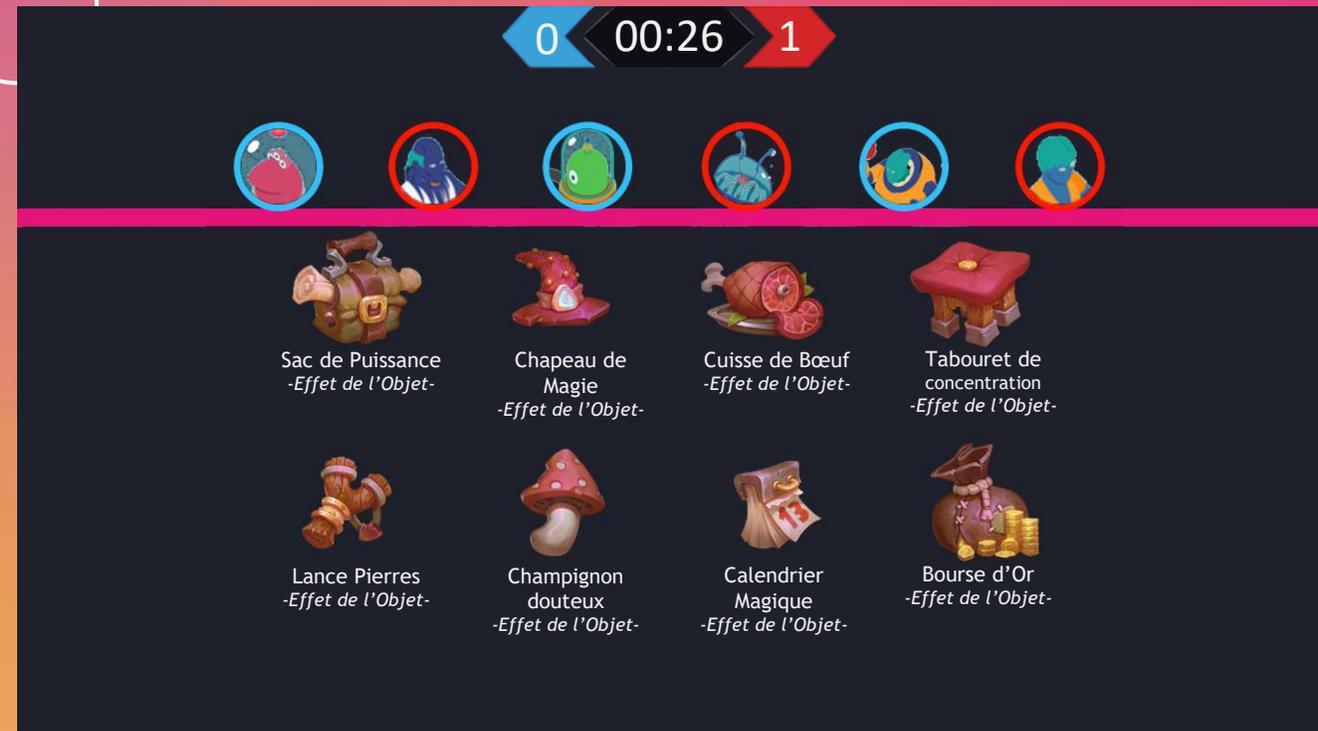
Il y a donc 1 - 0.

Walkthrough

Phase d'Éveil :

Après avoir gagné la première manche, les joueurs choisissent un nouveau pouvoir d'Éveil pour renforcer leur Personnage.

Les joueurs choisissent chacun leur tour, le joueur le plus performant choisit en premier et le moins performant en dernier.



Walkthrough

Phase de Combat (Deuxième Manche) et Suite :

Après cela, une nouvelle manche commence, les points sont remis à 0 et les joueurs se battent pour la remporter.

Le match se poursuit de cette façon (Combat -> Éveil -> Combat) jusqu'à ce qu'une équipe remporte 3 manches.



Walkthrough

Phase de Récap :

Une fois le match terminé, les joueurs obtiennent des pièces et de l'expérience sur le pass de combat pour gagner des récompenses de la saison et de l'expérience sur le Striker joué leur permettant de gagner des récompenses pour celui-ci ainsi que des pièces pour acheter des cosmétiques ou de nouveaux Strikers.

Puis s'affiche le tableau des Scores pour voir l'efficacité de chaque joueur durant la partie.

Références

3C – League of Legends

Principe du jeu – Air Hockey

Style graphique – Cyberpunk 2077 Edgerunners

Style graphique – Kill la Kill





OMEGA STRIKERS

ODYSSEY



Enzo Jaillot GD3