

Kharaal

Pitch

Kharaal est un jeu de chasse fantastique, multijoueur asymétrique sous fond de culture mongole où les joueurs incarnent soit un monstre qui évolue au cours de la partie, soit un des groupes de chasseurs qui le traquent. Cependant, seul un des groupes de chasseurs pourra extraire la tête du monstre ...

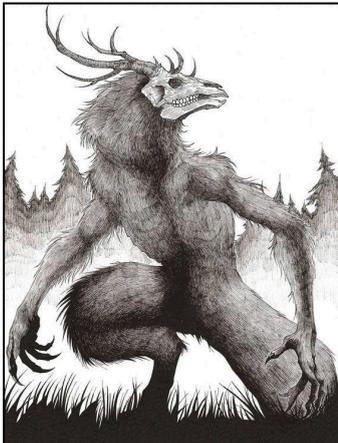
Contrôles / Vue

Kharaal se joue comme un RTS (Age of Empire, Starcraft...). On retrouve donc des éléments comme la vue de dessus (isométrique), de la gestion d'unité et de la stratégie.

L'absence de gestion de ressources et des mécaniques de jeu compétitives permettent à Kharaal d'être plus abordable pour un nouveau joueur. On retrouve notamment de l'exploration et la mise en avant de possibilités lors d'affrontements joueurs contre joueurs (capacités spéciales).



Le monstre (Raah)



Raah est le monstre incarné par un des joueurs au cours de la partie. C'est un ancien membre de tribu ayant été maudit par les ancêtres. Au fil de la partie, le joueur doit le faire évoluer pour le rendre plus puissant et le rapprocher à nouveau de ses racines de chasseur.

Au dernier stade de son évolution, il doit détruire un totem au centre de la carte, terminant la partie.

Chaque clan a une raison de chasser le Raah, mais il représente pour tout le pays une menace pour leur environnement.

Les chasseurs :

Ils sont séparés en plusieurs clans. Leur but est commun mais il n'en sont pas pour autant alliés. En jeu le joueur va incarner un des clans, devant chasser le monstre ainsi que se développer. Chaque clan à un gameplay qui lui est propre (plus discret, plus nombreux...) et peut gêner les autres joueurs en chassant des animaux et objectifs avant les autres. Chaque clan est représenté par un Héros mettant en avant leurs capacités.