

GDC Arthur Perret

Titre (provisoire) : Weapons Fighter

Pitch : C'est un jeu de combat où l'on peut choisir son personnage (parmi 10 différents) et son arme (parmi 10 différentes). Le choix du personnage et de l'arme modifiera les coups disponibles en jeu, pour un total de 55 gameplays différents !

Genre : Jeu de combat avec un gameplay 2D.

Nb de joueurs : 2 joueurs en mode PVP local et online, 1 joueur en mode « contre l'IA » et mode arcade.

Public cible : Joueurs de jeu de combat

Plateforme : PC et consoles

Marché cible : Joueurs de jeu de combat → public de niche, mais c'est une niche qui est de plus en plus grosse.

Technologie : Unreal Engine

Intention de réalisation : Jeu de combat, avec une grande variété de coups / coups spéciaux et beaucoup de personnalisation due au choix de l'arme.

USP : Choix de l'arme en plus du choix du personnage qui influence le gameplay

Scénario : Pas vraiment de scénario pour l'instant, possibilité de rajouter une back-story aux différents personnages dans le mode arcade avec quelques dialogues au début et à la fin.

Condition de victoire et de défaite : Victoire → la barre de vie de l'ennemi atteint zéro.
Défaite → la barre de vie du joueur atteint zéro.

Core gameplay : 4 boutons pour 4 types d'attaques : coup faible mais rapide, coup moyen, coup fort mais lent, coup de pied ayant une bonne portée. Coups spéciaux, on entre une certaine combinaison de touches pour lancer un coup très fort. Possibilité de bloquer les coups.
Un coup porté avec succès fait diminuer la barre de vie. Si la barre de vie atteint zéro, c'est la fin du round, un match se gagne en 2 rounds gagnants.

Gameplay secondaire : Le mode arcade, c'est une suite de 6 combats contre l'IA qu'il faut gagner à la suite, le dernier affrontement est un combat de boss contre un ennemi plus difficile (qui a plus de point de vie et fait plus de dégâts)

Croquis de l'écran de jeu principal :

