

Template Jeu

Résumé

Origin Warfare est un STR/Gestion Game ayant comme base l'univers de Warframe. On contrôlera une des 4 factions majeures du jeu, qui sont : Les Grineers, les Corpus, l'Infestation et les Corrompus de l'ancien empire Orokin.

Type de Jeu:

Jeu de Stratégie en Temps Réel, Jeu de Gestion.

Style (Visuel, Auditif):

Utilisant l'univers de Warframe comme base, le style varie selon les factions, les Grineers auront un environnement plus industriel et similaire au monde réel, tandis que les Corpus auront une base qui est polyvalente, capable de produire des ressources en grandes quantités que créer des robots à une très grande vitesse, les seuls sons audibles seront les machines fonctionnant sans arrêt mais aussi les soldats Corpus pouvant se disputer pour le moindre crédit. Les Infestés auront un environnement qui pourrait rappeler les mondes post-apocalyptique, où la seule vie qui règne sont les enfants de la Mort, sous la forme d'entités tourmentées par la chair mutée qui les composent, émettant des cris stridents comme des meutes de loups préparant une attaque. Les Orokin ayant comme base les Tours Orokins, des vaisseaux gigantesques situés dans le Néant, montrant l'autrefois puissant empire Orokin, avec ces murs blancs, dorés, et leur réseau d'eau qui semble venu d'un autre monde.

Nombre de Joueurs:

1v1A, 1v1, max 4v4 ou 6v6

Public Visé (Précis):

Joueurs de Jeux de Stratégies, joueurs de jeu de Gestion avec stratégie (série Stronghold), joueurs niches (Age Of..)

Pitch (Texte court très clair expliquant le jeu.):

[Où ? Quand ? Quoi ? Comment ? Pourquoi ? Pour quoi ? Attrait]

Le jeu se passe dans le système Origin, zone alternative de notre système solaire, où s'affronte en permanence Corpus & Grineer pour la domination, cependant, ils doivent utiliser des choses datant d'une autre époque, époque où ces 2 factions étaient encore que des marchands ou esclaves au service d'un Empire multi solaire, utilisant ces restes pour dominer l'autre, quitte à ramener à nouveau l'Infestation, créer autrefois pour arrêter les rebelles de ce dit empire. Il sera possible de jouer une des 4 factions de ce système, les terribles clones Grineer, les capitalistes et pro robotiques Corpus, l'Infestation, ou ce qu'il reste de l'Empire Orokin via la sentinelle neurale et ces Corrompus. Chaque faction possède des traits, que ce soit malus ou bonus uniques qui axe en partie le gameplay de cette dite faction, cependant cela reste juste minime et ne l'empêche pas de faire ce qu'elle souhaite malgré ces malus, ce sera juste quelque chose de déconseillé principalement.

Description Approfondie:

Univers

Univers de Warframe, ayant pour factions principales : Les Grineers, entités autrefois servant des Orokins, qui depuis se clones malgré la dégénérescence de leurs gènes à force de se cloner entre eux, ce qui donne à la fois une armée forte et pleines de ressources, mais aussi des entités faibles sans leurs armures. Les Corpus, qui sont des héritiers des Orokins, utilisant un capitalisme ultra poussée, où vendre des parties de son corps peut être totalement normal pour avoir des implants robotiques, ayant la main mise sur les flux d'argent du secteur. Les infestés, arme biotechnologique utilisé par les Orokins pour arrêter les Sentients, des rebelles durant des temps immémoriaux, persistant toujours dans certains secteurs, étant capable de se propager à une vitesse fulgurante. Et les Corrompus, entités Grineer, Corpus et Infestés contrôlés par la Sentinelle Neurale Orokin, qui contrôlais les habitants d'antan. Chaque faction aura un gameplay unique basé sur leur histoire dans l'univers installé par Warframe, ce qui donnera à chaque faction des malus/bonus uniques en plus du jeu de base.

Contrairement à Warframe, où on contrôle des anciens servants Orokins, sous le nom de Warframes et Tennes, et où on se concentre sur eux, le point de vue ici change pour se focaliser sur des combats de tailles continentales, ou même interplanétaire.

Personnages

Chaque faction disposent de héros, qui permettront de donner des bonus/malus à leurs factions, ces héros sont généralement aussi bien fait pour le combat que pour la maintenance de la base.

Story Line:

[Pas plus d'une phrase par événement. C'est synthétique.]

Sé déroule pendant la même période que les événements de Warframe, mais sous un point de vue différent.

Game Design

Interfaces

Ayant une interface assez classique d'un STR, les ressources seront affichés juste au-dessus des raccourcis de mouvements où là où s'afficheront les sorts et spécificités des unités. La minicarte sera à gauche de l'écran, et au-dessus des raccourcis pour la minicarte et autres. Tout en haut de l'écran sera affiché des actions spécifiques de factions, comme par exemple lâché des spores pour l'Infestation etc.

Mécaniques

Alliant le gameplay d'un jeu de stratégie classique où on contrôle une base, on crée une armée et on détruit son ennemi, on ajoute un côté jeu de gestion, qui est très bien représenté dans Stronghold où on doit à la fois bien contrôler son château et ces habitants en plus de le protéger de nos ennemis, et ici, la gestion sera surtout sur la constructions de salles pour une base, savoir quelles salles construire aussi, car au lieu de créer des bâtiments pour des

ressources etc, on aura une salle principale, à partir de cette salle, on créera au fur et à mesure d'autres salles, permettant d'avoir des ressources en plus, permettant d'avoir plus de populations, des soldats etc, les soldats seront soit créés à partir de la salle principale qui disposera d'une porte spécifique, ou bien de certaines portes dans d'autres salles, ces salles de spawn seront uniquement là pour ça, et chaque soldat créé sera "stocké" et pourra être "relâché" dans une des salles de spawns, pouvant atteindre par surprise l'ennemi attaquant la base. En plus de ça, chaque faction aura des spécificités, les Grineer utiliseront plus de ressources brutes que de crédits qu'ils mineront grâce à des mineurs, ceci sera autour et dans les zones spécifiées pour y faire gagner des ressources. Ils auront un choix au départ ou ils choisiront leur groupe Grineer, étant des variantes de l'armée classique, apportant leur désavantage et inconvénients. Les Corpus quant à eux utiliseront plus de crédits cependant les 2 pourront acheter ou vendre ces dites ressources pour des crédits ou les acheter, les Corpus gagneront bien plus de crédits, mais pas forcément plus de ressources brutes, ils pourront donc les acheter via une salle spécifique des presets de trades, comme par exemple Procédé Robotique qui leur permet d'acheter tout ce qui est nécessaire en ressources pour construire des robots etc. L'Infestation sera l'une des factions les plus dures car son début de partie est l'un des plus compliqués, car quand-bien même elle dispose de plus de salles gratuites que les Corpus ou Grineer, elle doit se propager, et sa propagation indique aussi son taux de ressources gagnées, qu'est basé sur ça et qui deviendra une très grosse menace si celle-ci n'est pas contenue au maximum. Les Corrompus ne gagneront pas de ressources si ce n'est les cristaux d'Argons et les modules de contrôles, qui leur permettront d'utiliser des portails secondaires pour amener des entités du secteur et les contrôles pour avoir leur propre armée, coûtant moins cher et étant en partie aléatoire plutôt que directement les acheter, qui se verra 2x plus cher.

Environnements

Les cartes dépendront de la planète, sur Terre, la forêt et les créatures sauvages seront légions, tandis que sur la Lune, seules des ruines et pleins de zones obstruées bloqueront les progressions de rushes. Chaque planète du système Origin aura une spécificité, donnant un léger avantage à son propriétaire dans l'histoire (Terre = Grineer, Vénus = Corpus, Eris = Infestés, Tours = Orokins), avantage qui sera uniquement lié à l'environnement, par exemple Cérès qui est au Grineer et qui est la planète industrielle, donnera des collectables sur la carte avec des zones industrielles que tous pourront s'approprier pour avoir des ressources, mais ne donnent cependant pas un avantage plus que minime sur la faction possédant les lieux.

Attrait de Réflexion

[Que fait que ce jeu sera intéressant à réfléchir sur, dans le même genre qu'un NieR:Automata, Alice:Madness Returns, ou d'un The Evil Within ?]

Informations Additionnelles

Réfs : Mighty Quest For Epic Loot (creations de salles etc), Dungeons & Dungeons Keeper (gestion de donjons), Lambda Wars (Str classique penchant vers ce sens), Starcraft II (Rôle des unités unique)

Gameplay Grineer:

>Ressources tirées principalement des mines via mineurs, utilisation principale des ressources plutôt que pour les crédits

>Exploitation: Recherche qui améliore la vitesse de production, mais fout le Méridien à dos

Proba ? par mine avec un max pour qu'un agent s'infilte et tente de saboter une mine pendant X temps, s'il réussit X fois, une révolte de mineur se passe.

Grineer : boost dégâts corpus/quelques orokins. feu>infestés. Kuva>infestés

Ouvriers/Contremaîtres: construction, plus utilisation (à vie) dans un bâtiment sans retour, pour production etc...(seulement Grineer)

Frontalier: scouts et chasseurs hostiles, immunisation aux malus de terrains

Aride: résistance statut élémentaire + résistance 0.5+

Drekar: résistance +, invul environnementale (pas de malus terrain+climat) + passif up drekar recherche +, spawn + rapide

Kuva: résistance ++, power +, prix +, siphon a kuva=possibilité échange pour + ressources/crédits (utilisation héros ex), et lichés (gagnent des levels au fur et à mesure et boost les alliés à côté, inclus des Warframes)

NightWatch: gros commando prix ++, power ++, résistance ++. + boost de d'unité identique (et non au NW).

Ivoire : Spawn par escadron, portée globale (same upgrade frontalier), plus soutien aérien

Corpus: bonus dégâts grineer/quelques orokins. tranchant>infestés.

Utilisation des crédits bien supérieur aux ressources bruts, mais toutefois important

Preset d'achat via le marché en échange de crédit : Procédé Robotique (full compo robotique), etc

Terra: Zone débarquement (balise)+ air strike

Vapos: Manière d'avoir des crédits en plus et nouvelle ressource : Le Gaz, permet d'être utilisé pour trade, mais aussi pour avoir les Amalgames

Infested:

Early game basé sur le spread rapide, auquel cas il est difficile de gagner en puissance, risquer de se mass spread permettant de pouvoir mieux se défendre plus tard

up: permet de convertir des infestés morts en ressources (%)

Orokin :

Faction défensive early, puissante en mid, et couvre toute les zones en late

Ressources directement les unités, qu'ils gagnent via des portails du Néant (via l'énergie), qui droppent des soldats, caserne spécifique qui amène un soldat d'une faction random par Tier, peut être activer individuellement par tier pour augmenter le % du dit tier

Cristaux d'argons servant aux améliorations, spawn constant via un "collecteur" qui roam dans ta base pour en chercher, + % de drop par portail du néant (énergétique)

Adaptation des ressources : Quand ils se font attaquer par X unités et qu'ils la tuent, ils peuvent recruter cette unité sauf infestés (Ancien).