



GAME CONCEPT

**Gaelle BESCOND, JV1A
2022-2023**

etpa


esma
école supérieure des
métiers artistiques

STEELCLADS WARZONE

SOMMAIRE:

1. Principes directeurs (page 3)

- Concept original
- Key Selling Points

2. Gameplay (page 4)

- Description
- Boucles de gameplay

3. Univers (page 5)

- Thème
- Personnages
- Contexte et enjeux

4. Protocole de tests (page 7)

- Démographie des testeurs
- Méthodologie

PRINCIPES DIRECTEURS

Détails signalétiques

Genre: strategy, artillery shooter

Support: PC

Cible: 14+

Concept original

Dans Steelclads Warzone, les joueurs incarnent des méchas de combat géants et s'affrontent au champ de bataille. Ils obtiennent au fur et à mesure de la partie des armes et des bonus de plus en plus puissants à l'aide desquels ils devront détruire les méchas et les bases de leurs adversaires.

Key Selling Points

- Combattez en ligne dans des batailles acharnées
- Des parties dynamiques et engageantes
- Récupérez des armes et des bonus puissants et variés
- Une campagne pleine de rebondissements

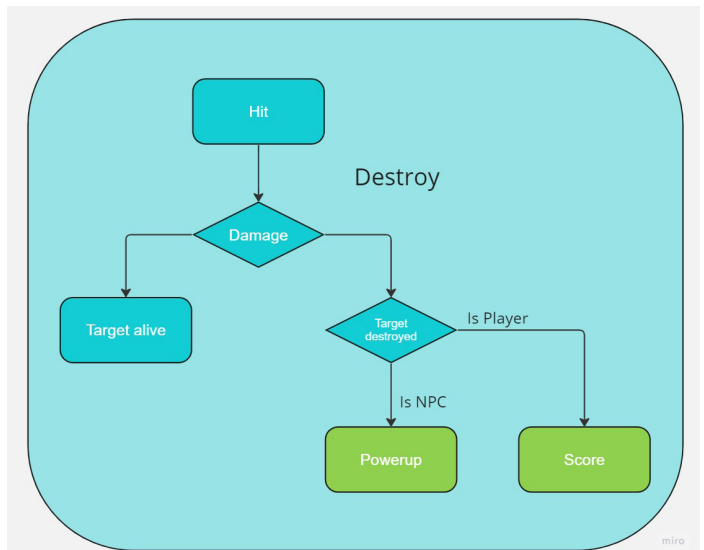
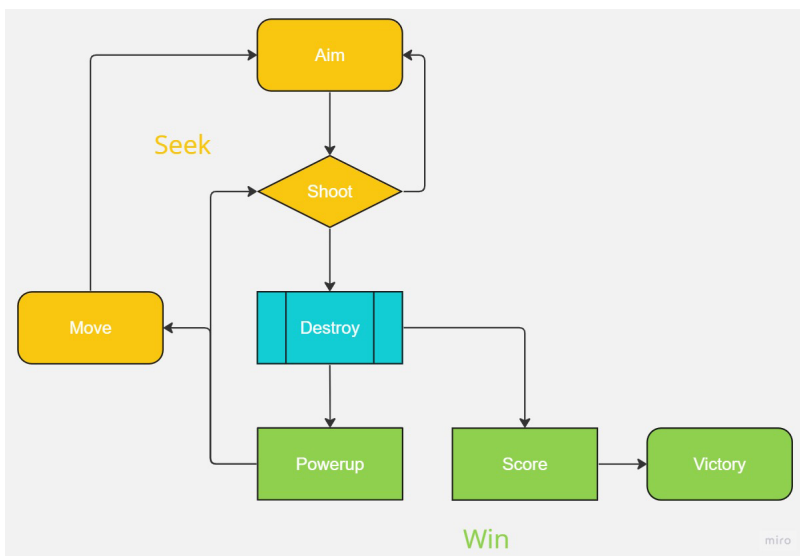
GAMEPLAY

Originalité du gameplay

Steelclads Warzone a pour ambition d'être un jeu de tir en arène. Les joueurs commencent sur un pied d'égalité, et améliorent leur mécha au fur et à mesure qu'ils détruisent les méchas adverses et l'environnement. La partie se termine lorsque l'un des méchas a atteint un certain niveau de sophistication ou capturé et défendu le point de contrôle suffisamment longtemps.

Boucles et mécaniques de gameplay

Quelques exemples de boucles de gameplay.



UNIVERS

Thème

L'intérêt principal du projet ne résidant pas dans sa narration ou sa morale, mais dans ses mécaniques, l'univers du jeu reste en réflexion de façon à adapter au mieux le récit au gameplay.

L'univers comportera néanmoins ces caractéristiques:

- Des champs de bataille à gravités et environnements variés
- Des méchas contrôlés à distance par des humains, incarnés par les joueurs

Contexte et enjeux

L'humanité a conquis le système solaire... ou presque. La majorité des planètes sont colonisées et exploitées par les méchas, créés par les humains, mais ces derniers y sont quasiment absents du fait de leur inhabitabilité. Alors que le système prospère, des luttes de pouvoir apparaissent et des méchas sont reconvertis pour le combat. Le système se retrouve divisé en plusieurs factions basées sur Terre, pour le contrôle et l'appropriation des ressources spatiales.

Depuis la Terre, les différentes factions se retiennent d'affronter directement, les conflits armés ne se règlent plus dans le berceau de l'humanité, mais de ses environs aux confins du système.

Personnages

Au cours de la campagne solo, le joueur incarnera un pilote de mécha, et combattra sur différents fronts à différents endroits. Il affrontera régulièrement d'autres pilotes avec qui il aura des interactions en dehors des combats. Initialement un combattant pour la solde offerte pour sa difficulté, le protagoniste se liera avec le temps d'amitié avec ses rivaux. Ils finiront par se rebeller contre leurs employeurs sur Terre, menant à des combats sur la planète à la fin de la campagne en vue de renverser les juntas au pouvoir et d'installer un gouvernement plus uni et durable.

UNIVERS

Protagonistes

Les pilotes

Les pilotes de méchas sont majoritairement des recrues payées pour effectuer leurs missions sans poser de questions.

Au fur et à mesure de leurs missions et rencontres, ils apprendront à reconnaître qu'ils ne sont pas ennemis, et que le système actuel de gouvernance de l'humanité est sur le point de détruire la civilisation.

Chaque pilote est équipé de son mécha et de l'armement lui correspondant selon sa faction d'origine.

Antagonistes

Les factions

Entités politiques, mégacorporations, théocraties, gang criminels... La Terre n'explose pas du simple fait que le peu de raison dont les dirigeants des différentes factions de la Terre est l'évitement de l'annihilation totale.

D'un tempérament de plus en plus belliqueux et oppresseur, ils abusent de plus en plus de leurs pilotes en leur ordonnant des missions de moins en moins pertinentes stratégiquement et moralement.

L'accès aux QG et capitales des différentes factions sont fortement gardés par des tourelles et patrouilles plus puissantes que celles rencontrées par les pilotes aux cours de leurs campagnes.

PROTOCOLE DE TESTS

Démographie des testeurs

Les testeurs auront entre 8 et 60 ans.

Certains jouent très régulièrement aux jeux vidéos et se sont montrés volontaires pour pratiquer plusieurs tests. Mais la majorité n'a une pratique qu'occasionnelle du jeu vidéo. Une partie des testeurs vit à l'étranger, ce qui pourra donner une vision plus culturelle de la compréhension du jeu.

La moitié des volontaires provient de milieux extérieurs à la famille ou des amis.

Méthodologie

Le questionnaire sera un google form.

Les questions lors des premiers tests porteront sur:

- Les contrôles
- Le placement de la caméra (qui se positionne entre l'emplacement du curseur et du joueur)
- La maîtrise de la physique du jeu (déplacements, air control, ballistique)
- Le ressenti final des joueurs (fun)

Questions type:

- Sur un échelle de 1 à 5, comment évaluez-vous le confort et la pertinence des contrôles?
- Donnez votre avis ou une suggestion si vous en avez.

Ces questions seront rédigées en anglais et en français.