

# Game Concept Document

## - Mekaiju -

Reyane REDJEM – Ingénierie du jeu video

Tonatiu MONTERDE – LD

Ian HARSCOUET – LD

Louis DHOISNE - I3D

Antoine TARKOWSKI – I3D



## 1. Description de l'équipe

Reyane REDJEM : Développeur C++

Tonatiu MONTERDE : Level Design / Sound Design

Ian HARSCOUET : Level Design et narrative design

Louis DHOISNE : Artiste 3D / vidéo - Animation

Antoine TARKOWSKI : Artiste 2D/3D (concept art et modé) - Enviro Artist et Lighting Artist

## 2. Fiche signalétique

**Titre :** Mekaiju

**Pitch:** Jeu de combat avec une esthétique cartoon basé sur une boucle de 5 combats contre des boss (ennemis très puissants). Le joueur incarne un Mécha (robot) et se bat contre des Kaijus (des créatures fantastiques d'origine japonaise).

**Genre:** Action, Combat en 3ème personne, Roguelike

**Nombre de joueurs :** 1

**Public cible :** 12 ans et +

**Plateforme:** PC et Console (VR éventuellement)

**Marché cible :** Mondial

**Technologies:** Unity

## 3. Etude de marché

Mecha Break – Date de sortie à déterminer



Pacific Rim – 2013



## 4. Le jeu

### **Synopsis :**

Dans un futur ravagé par des Kaijus, des créatures géantes menaçant l'humanité, vous incarnez un pilote de Mécha chargé de défendre la Terre. Affrontez des monstres de plus en plus puissants, chacun doté de capacités uniques, et personnalisez votre mécha avec des armes, armures et modules spéciaux. Chaque combat est une course contre la montre pour perfectionner votre mécha et vaincre ces colosses avant qu'ils ne détruisent tout.

### **Intentions de réalisation :**

Faire un jeu divertissant où un mécha affronte cinq Kaijus uniques, avec une forte rejouabilité grâce à des éléments de gameplay "roguelike", entraînant un système de personnalisation visuel et fonctionnel du robot au fil des combats.

### **Unique Selling Points (USP) :**

- Système de parties du corps du joueur et de l'ennemi endommageable et/ou destructible, influençant le gameplay.
- 5 monstres uniques aux mécaniques distinctes et originales.
- Dimension roguelike avec un système d'évolution du mécha et de choix de capacités.
- Changement dynamique de gameplay en fonction des capacités choisies
- Sens de gigantisme renforcé par des effets de caméra mettant en valeur l'échelle des Kaijus et du mécha

### **Scénario et thèmes abordés :**

Il y a 5 ans des Kaijus ont émergés des océans. La réaction de tous les gouvernements de la planète fut unanime : la menace devait être éradiquée. Face à ces monstruosité issues des abysses, l'humanité s'unifia pour créer des armes d'un nouveau genre : des robots géants pilotés par le fleuron de l'humanité, les Mécha.

Après le massacre des premiers Kaijus, d'autres émergèrent puis d'autres encore après eux. Mais, Les Méchas étaient d'une efficacité redoutable : aucune victime humaine n'avait été à déplorer jusqu'ici, et cela grâce aux efforts conjugués des branches scientifiques de l'armée et aux courageux pilotes de Méchas qui risquaient leur propre vie pour en sauver des centaines.

L'espèce humaine entrait dans une ère de prospérité qu'elle n'avait jamais connu auparavant : la dépouille des Kaijus morts étaient remplies d'un certain nombre de

matériaux rares. Par exemple, des glandes générant assez d'énergie pour fournir en électricité une ville entière pendant des dizaines de mois et des écailles plus résistante que le plus dur des alliages étaient maintenant monnaie courante. Les industries se développaient de plus en plus vite grâce à nouvelles ressources. L'opulence était devenue caractéristique de cette douce période. L'humanité, encadrée et protégée par l'armée, connaissait son heure de gloire.

Ce jeu raconte alors le voyage intérieur d'un/une pilote de Mécha qui réalise petit à petit les véritables intentions de sa hiérarchie : la protection des populations n'a jamais été le but premier de celle-ci. Le joueur comprendra au fil du jeu que les ressources récupérables sur les Kaijus intéressent bien plus que la survie de quelques de citoyen.

Embrigadé dans l'idéologie militariste qu'on lui a enseignée depuis qu'il/elle est dans l'armée, le/la pilote a initialement une confiance aveugle en sa hiérarchie. C'est pourquoi lorsqu'on lui impose pour sa première mission d'aller éliminer des Kaijus qui viennent d'apparaître, il /elle accepte avec enthousiasme. Après tout, protéger la Terre des menaces, voilà pourquoi il/ elle s'est engagé.

Cependant au fur et à mesure du jeu, le/la pilote se rendra compte que les Kaijus ne sont pas les monstres sanguinaires qu'on lui a toujours décrits mais plutôt des créatures pacifiques et généralement inoffensives.

Cette réalisation s'effectuera au cours des 5 combats prévus dans le jeu qui opposeront un personnage joué de plus en plus hésitant après chaque combat et des Kaijus de plus en plus agressif, du fait que le joueur tue un à un leur semblable.

Étant donné que la narration est secondaire dans Mekaiju, l'histoire sera racontée au travers de discussion plus ou moins animées entre le/la pilote et sa hiérarchie et par des banderoles d'actualité qui évoluent entre le début et la fin du jeu pour ressembler à la mentalité actuelle du personnage joué. C'est à dire qu'initialement les banderoles glorifieraient les actions des Méchas puis petit à petit les condamneraient, retranscrivant alors l'opinion général du public : l'armée n'est plus une entité salvatrice mais une créature avide et sans merci.

De plus, il sera possible de distinguer des détails dans les environnements qui permettent de dissiper la propagande militariste inculqué au protagoniste. Par exemple, des pancartes pour la protection des kaijus peuvent être dispersées dans les décors urbains.

De plus, le Mécha du joueur évoluera au fil des combats, récupérant à chaque fin de combats des améliorations fabriquées à partir des parties du corps du Kaiju vaincu. Ainsi, l'apparence du Mécha du joueur devient de plus en plus organique et de moins en

moins mécanique. De la même façon que le Mécha passe d'une armure métallique apathique qui instrumentalise la mort pour le profit à une carapace organique, presque vivante, l'idéologie froide et violente du pilote évolue simultanément, devenant alors de plus en plus altruiste et pacifique.

Durant les premiers combats, les Kaijus sont pacifiques en utilisant leur puissance simplement pour se défendre une fois attaqués. Le premier notamment ignore le joueur jusqu'à ce que ce dernier l'attaque par surprise.

Les combats suivants se déroulent plus ou moins de la même façon bien que les Kaijus se montrent de plus en plus méfiant et de plus en plus agressifs vis à vis du joueur.

À la fin du dernier combat, le personnage épargne le dernier Kaiju et déserte définitivement les combats, laissant derrière lui les massacres des créatures inoffensives. Le pilote s'enfuit alors avec son Mécha mais il est rattrapé et attaqué par surprise par un nouveau Mécha dirigé par un nouveau pilote.

On comprend alors que le personnage joué n'est qu'un exemple parmi d'autres des victimes d'une militarisation abusive et d'un système qui favorise le profit plutôt que l'humain et duquel il est impossible de se libérer. La violence est alors caractéristique d'un tel système : l'homme est asservi à son avidité et par conséquent le cycle de la violence est destiné à se reproduire.

### **Conditions de victoire :**

Victoire lorsque le Kaiju n'a plus de vie, lorsque le Kaiju a été terrassé par votre mécha grâce à votre habileté au combat.

### **Conditions de défaite :**

Défaite lorsque votre mécha est totalement détruit, et inapte à continuer le combat pour défendre l'humanité.

### **Core gameplay :**

*Confrontation* : Le joueur arrive sur l'arène et découvre le Kaiju ainsi que l'environnement où il se trouve. Le joueur fait la décision consciente de confronter la bête. Pour ce fait, il doit s'approcher d'elle et lui donner un premier coup.

*Mouvements de base* : Le joueur peut effectuer des attaques corps à corps et à distance. Il a une accélération qui lui sert à éviter une attaque ennemie ou alors à s'approcher de celui-ci.

*Première phase* : Le combat commence. Le joueur se bat avec ses mouvements de base ainsi que ses capacités spéciales qu'il a équipé au préalable. Les capacités sont liées directement aux différentes parties du corps de notre mécha : bras droit, gauche, jambes, torse et tête.

-> Tous les Kaijus fonctionnent comme des boss classiques dans un jeu vidéo, c'est à dire qu'ils auront une ou plusieurs mécaniques spécifiques à eux que le joueur devra exploiter au mieux possible afin de les vaincre.

-> Prenons l'exemple d'un monstre à tentacules : il attaque en enfonçant ses tentacules dans le sol, puis les fait ressortir et les propulse vers le joueur. On devra éviter les tentacules, puis accélérer sur eux afin de les couper.

*Les parties du corps* : Il est tout à fait possible d'attaquer en se concentrant sur une partie du corps de notre ennemi afin de l'affaiblir à cet endroit (attention, notre adversaire en est aussi capable). Un système du jeu nous permet de se focaliser sur une partie du corps. Il ressemble au système V.A.T.S. dans Fallout, mais en temps réel.



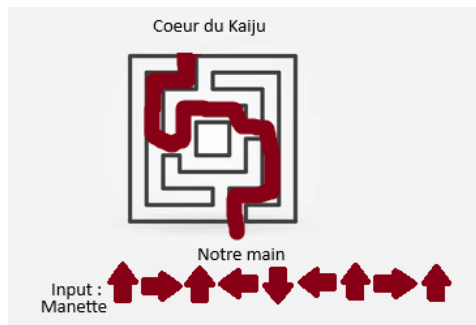
Système V.A.T.S (série *Fallout*) : permet de focaliser un élément du monstre, au ralenti, pour ensuite l'attaquer.

L'endommagement de nos parties du corps fera qu'elles fonctionnent moins bien. Nos attaques rateront plus souvent et on nous retirera des points de vie. Si les dégâts sont trop importants, on perd carrément la partie entière.

*Miracle du ciel ?* : Une nouvelle partie du corps peut être délivrée pendant le match si le joueur arrive à compléter le mini-jeu. On cherche à ce que le joueur utilise des capacités différentes au cours de ses combats et qu'il ne reste pas avec un seul set.

*Mini-jeu* : Si on fait suffisamment de dégâts à notre ennemi (un combo long par exemple), un mini-jeu se déclenche. La récompense sera la nouvelle capacité.

-> Les *mini-jeux* sont assez simples. Ci-dessous, l'objectif est de faire les inputs marqués avec les flèches rouges afin que notre bras de mécha puisse attaquer directement le cœur de l'adversaire. Ceci lui causera des dégâts critiques.



*Deuxième phase (Euphoria) :* La (ou les) mécanique(s) exploitable(s) du Kaiju ne sont plus exploitables par le joueur. L'adrénaline s'empare du joueur et de l'ennemi, les coups ont beaucoup plus d'impact et sont plus rapides que dans la première phase. Il faudra donc être plus vigilant à notre timing d'attaques.

*La fin :* Dans le cas de victoire, on a le choix entre plusieurs capacités appartenant au Kaiju abattu. Ces capacités seront bien évidemment utilisables lors du prochain combat.

### **Gameplays secondaires :**

-> À la fin de chaque combat, le joueur peut récupérer certaines parties du corps de son adversaire vaincu. Ces parties du corps servent alors à fabriquer de nouveaux modules pour améliorer le mécha en fonction des capacités du Kaiju. Ainsi, un Kaiju ayant la capacité de produire de l'électricité permettrait au joueur de choisir entre plusieurs améliorations.

Par exemple, un module qui renforcerait avec de l'électricité les coups du mécha ou un blaster qui envoie des traits d'électricité qui immobilise les ennemis. Le joueur serait alors amené à choisir entre un nombre limité de modification à chaque fois qu'on lui offre la possibilité d'améliorer son mécha. Le joueur pourrait alors construire un équipement différent à chaque partie pour explorer les différentes synergies entre les modifications.

Cette construction de build constitue alors une phase de préparation importante pour le joueur car elle est nécessaire pour bien réussir le reste du jeu.

-> On envisage entre 4 et 5 améliorations associées à chaque Kaiju, soit 15-20 améliorations au total. À chaque phase d'amélioration le joueur aurait un choix à faire entre 3 à 5 des améliorations du Kaiju. Ce nombre serait déterminé par une phase de gameplay secondaire qui permet de récupérer plus ou moins de butin.

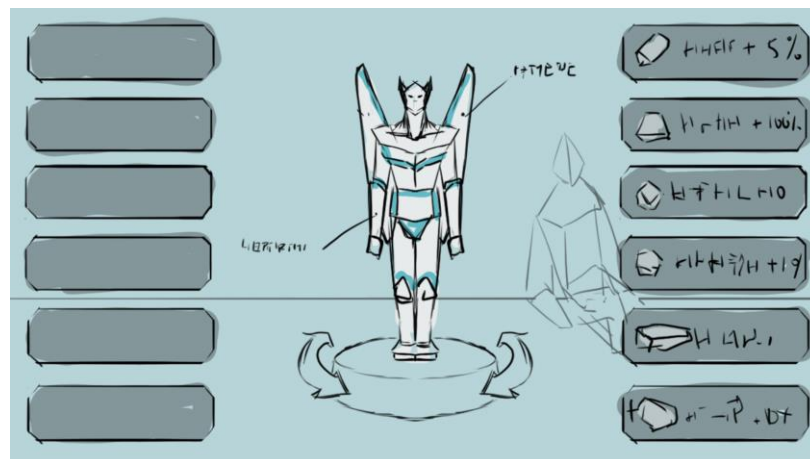
Chacune de ces phases seraient uniques et dépendantes du Kaiju associé. Par exemple, si le joueur vient de vaincre un Kaiju avec des tentacules, il doit défaire les nœuds de tentacules sans abîmer les parties qui l'intéressent. Concrètement cela peut se traduire par un mini jeu où le joueur incarne que le bras du mécha qui tente d'atteindre la partie du corps du Kaiju qui l'intéresse tout en évitant les tentacules qui restent

agressives en reflexe post-mortem.

En cas de réussite, le joueur pourra choisir entre les 5 améliorations du Kaiju. En cas d'échec, seulement 3 d'entre elles seront accessibles. Enfin, sur une réussite mitigée, le joueur aura accès à seulement 4 des améliorations.

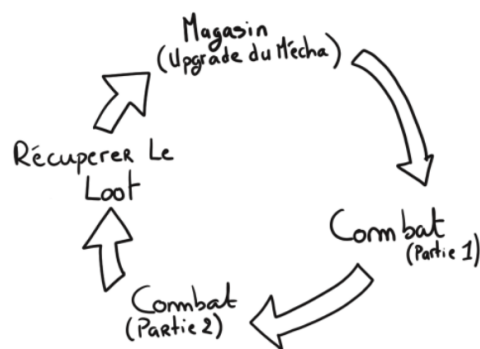
Si la réussite et l'échec sont facilement indentifiabiles, la différence entre réussite et réussite mitigée sera déterminée par le temps que le joueur a pris pour réussir cette phase de gameplay secondaire.

-> Personnalisation du mécha, avec l'achat de nouveaux éléments d'armure obtenus grâce au loot des Kaijus.



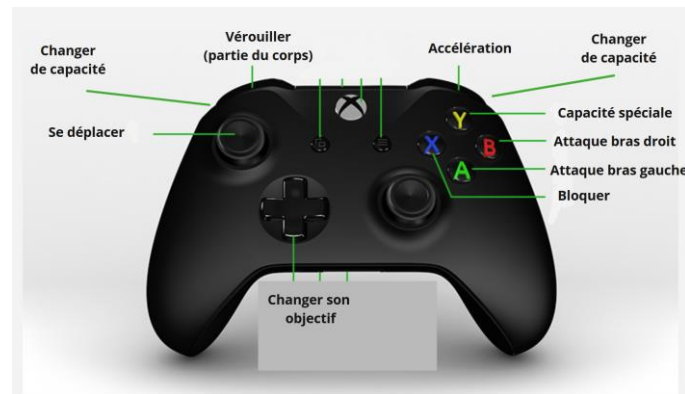
### Boucle de jeu :

La boucle de gameplay principale consistera à effectuer un combat contre un Kaiju en deux phases puis récupérer du butin sur le monstre avant de pouvoir améliorer son mécha dans un magasin. Les améliorations seront plutôt orientées vers des capacités supplémentaires plutôt que sur des simples améliorations de statistique.



### Contrôles :





(Layout provisionnelle)

- Vue à la troisième personne avec une caméra libre et possibilité de verrouiller les différentes parties du corps des Kaijus.
- Système de combat inspiré des jeux des *Tenkaichi Budokai*, permettant de réaliser des enchainements de coups en fonctions des actions choisies.



- Menu interactif sous forme d'hologramme du mécha, où les joueurs peuvent personnaliser et configurer les capacités et équipements du mécha avant et pendant les combats.

## 5. Look - Feel

**Visuels OU croquis des écrans de jeu principaux + moodboard :**

Style visuel en cell-shading avec des effets visuels exagéré, accentuant l'aspect dynamique et spectaculaire des combats

HUD qui réagis quand les PV sont bas (tremblement des lignes lumineuses, bug, affichage pixélisé de l'interface...). Il suit les mouvements de la caméra, à la manière d'un jeu en première personne.

Il est composé de la vie de chaque partie du corps et leur détérioration, ainsi que des munitions.

La barre d'endurance/Energie est visible directement sur le mécha, à la manière de Dead Space.



A afficher sur le HUD :

- Parties du Mécha (pourcentage de vie restante)
- Munitions (si arme à distance)
- Vie du Kaiju ?
- Points vulnérables sur le kaiju (pour des attaques critiques)

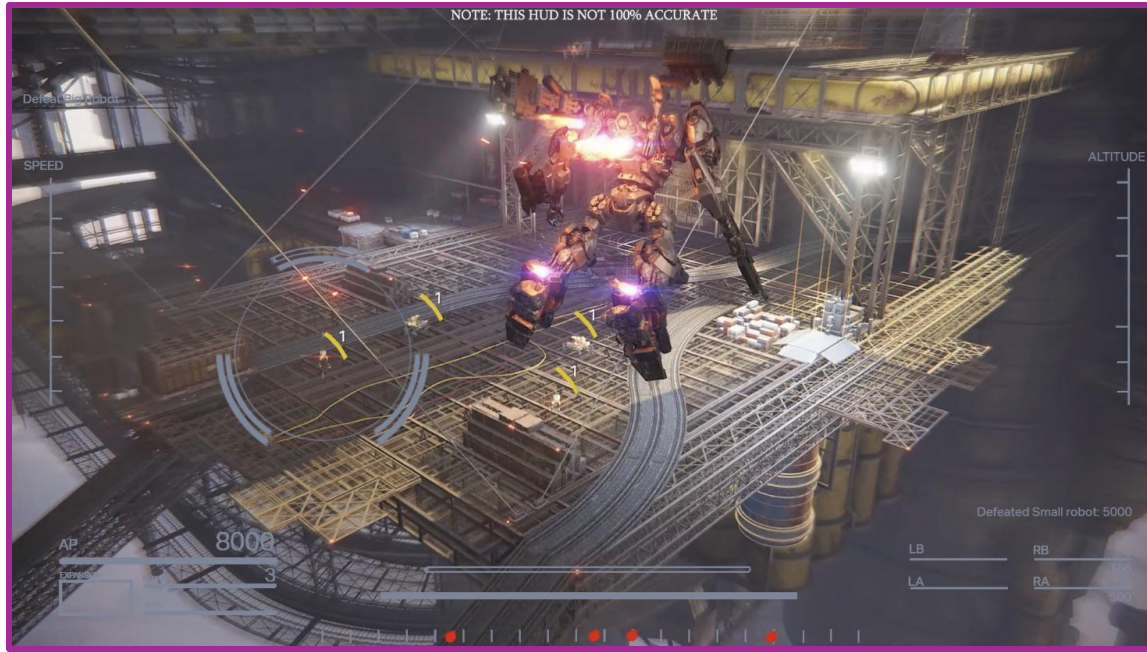
# **MOODBOARD - Mekaiju**



## Référence du style du mécha

- leste (pour un mécha)
- change au fur et à mesure de l'histoire, devient de plus en plus organique
- Les membres endommagés sont visuellement différents



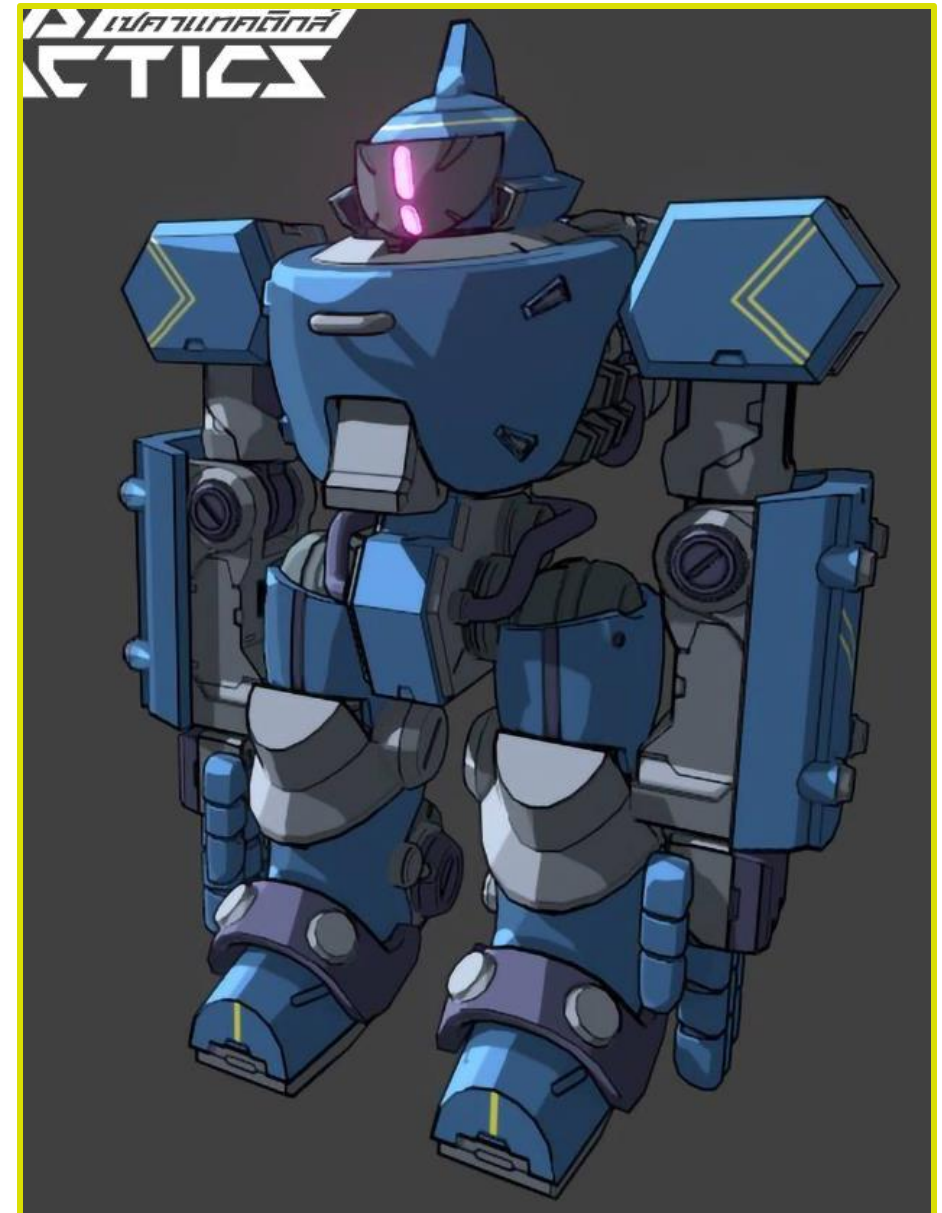


## Référence clé du HUD

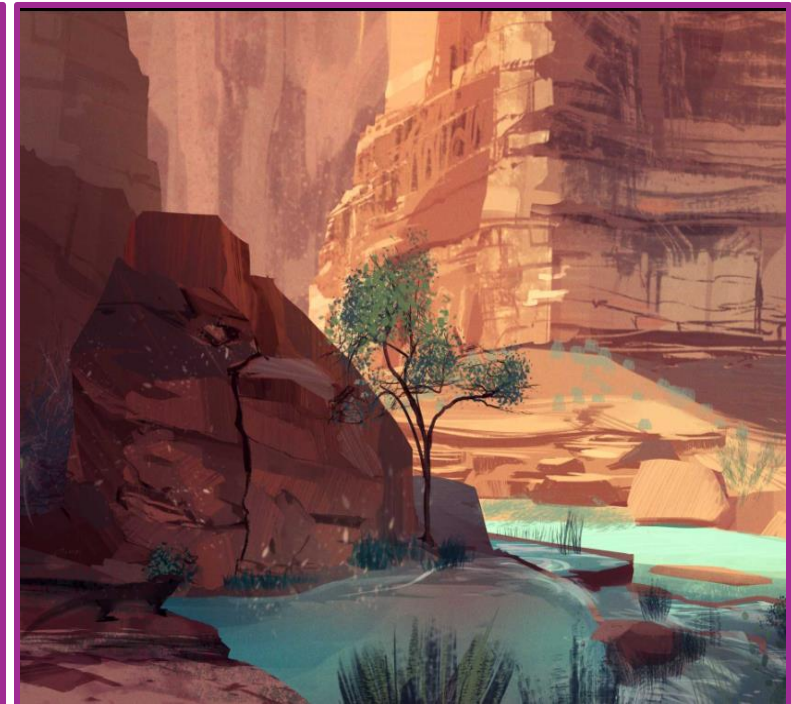
- réagit aux choc/mouvement
- glitch et notification si l'ont à peu de HP



Référence pour le positionnement  
de la caméra/cell-shading







Référence pour les environnements:

- Plaine
- Ville désolé
- Mer/plage
- Canyon (à l'intérieur)
- Tundra gelé





### Référence pour les monstres:

- plusieurs tête (dans l'eau)
- A 4 pattes avec des cornes/défenses avec une charge
- "chauve souris" mecanique d'attaque d'onde sonore
- Style félin tentaculaire