

Space Conflict : One Page GDD

Fiche signalétique :

Titre : Space Conflict

Support : PC

Genre : Simulation de combat spatial arcade mais physique simulée

Thème : Guerre spatiale

Style : Pseudo réaliste

Modes : Coop / Multi : un véhicule peut être contrôlé par plusieurs joueurs (pilote et tireurs).
Une campagne peut être imaginée.

Cible : 14+

Environnement : 3D

Technologie : Unreal Engine

Inspiration : Star Wars Squadrons, Star Citizen, Battlefield V (équipements)

Pitch / Synopsis :

Dans le futur, l'humanité a colonisé plusieurs planètes dans le système solaire et les systèmes environnants. Elle s'est divisée en plusieurs groupes qui se livrent une guerre de contrôle des ressources sans merci.

Résumé Gameplay :

Le contrôle du vaisseau est régi par les lois de la physique décrites par Newton. On appliquera essentiellement la 3ème d'action-réaction. Les contrôles restent toutefois très simplistes, on peut tourner le vaisseau dans les 3 axes et donner une poussée avant, de côté et/ou arrière. La poussée arrière reste la plus puissante.

L'objectif est de gagner la bataille selon les objectifs donnés : contrôler un point, détruire tous les adversaires, escorter un vaisseau de transport de ressources.

Les joueurs disposent d'équipements définis en début de partie.

Entre chaque partie le joueur peut améliorer et modifier son équipement selon ce qu'il peut débloquer.

Plusieurs cartes seront disponibles : espace pur, champ d'astéroïdes, stations spatiales, nébuleuses, etc ...

La nébuleuse, étant un nuage de gaz dense, aura pour particularité d'appliquer une force de friction ralentissant le vaisseau.

On peut aller plus loin en imaginant un système proches des "Grandes Opérations" de Battlefield 1 et V en dictant des histoires sur plusieurs batailles.

Dans un mode coop, les joueurs suivront une histoire/campagne à suivre.

Overview :

Le jeu est en 1ère personne avec la possibilité de passer en 3ème personne à volonté afin de mieux appréhender les déplacements.