





Projet de jeu de mécha.  
Un jeu pour les gouverner tous!


Présentation : Un projet de jeu en 2D avec pas encore de nom fixe le texte ci-dessous représente le contenu qui devra ce trouver dans le jeu aux niveaux technique de la programmation le scénario n'y est donc pas présenté. Veuillez aussi noter que quoi que ce ne soit qu'un plan de jeux le texte est toutefois écrit en utilisant l'indicatif présent pour éviter toute confusion. Ce jeu n'est pas basé sur des faits historiques, mais doit toutefois être relativement réaliste. 

Les contrôles des méchas :


Au sol : Avec un des sticks analogique (celui de gauche) on peut contrôler les déplacement du personnage avec l'autre (celui de droite) on contrôle la visée, pour ce qui est des déplacement un inclinaison faible égale un déplacement léger, une forte pression un déplacement plus rapide, pour ce qui est de la visée une **inclinaison** faible égale seulement la direction de l'orientation du personnage de gauche a droite et de sa tête dans les huit direction (huit ou plus) un forte pression du stick analogique égale le personnage met ses arme en joue dans la direction correspondante tout comme la tête. Certains méchas ont la possibilité de s'accroupir, pour se faire il suffit d'incliner le stick analogique gauche vers le bas. En étant penché de la sorte, le mech se déplace bien moins rapidement, mais a toutefois la capacité d'activer ou de ramasser certaine chose comme des armes laisser au sol. Pour se relever il suffit tout simplement d'incliner le stick analogique gauche vers le haut. 




Pour voler : Le stick de droite incliner ne suffirait pas pour voler il devrait être combiner avec la gâchette de propulsion, plus la pression sur la gâchette serait forte plus les propulseur serait efficace donc des déplacement plus rapide, cela dit le mécha au sol comme en vol pourrait regarder dans une direction mais ce déplacer dans l'autre, toutefois pour atteindre sa vitesse maximale le mech devrait faire face a la direction dans la quelle il se dirige autrement il ne pourrait pas utiliser tout ces propulseurs. 


Le radar : Le radar est disponible en tout temps, mais sa portée varie en fonction des radars du mech, ou dans le cas, par exemple, d'un piéton de sa perception. Le radar est représenté par un cercle, dans lequel se trouve un rectangle représentant se qui s'affiche a l'écran, tout ce qui se trouve autour de ce rectangle et qui constitue le reste du radar est en fait ce qui n'est pas affiché à l'écran 


La gravité : élément très important du jeu, la gravité, elle varie en fonction du lieu, en étant sur terre ou dans l'espace. Si un mech se propulse dans une direction mais qu'il arrête ses propulseurs au bout d'un moment alors il continuera sa course, à moins de se propulser dans l'autre direction pour freiner. 

Réparer les Dégâts, recharger l'énergie, retrouvé des munitions :

La durabilité, d'un mécha : La durabilité d'un mech est calculé en point de durabilité, quand un mécha est vidé de tout ses points de durabilité il devient inopérant et fini inévitablement par s'écraser au sol. Un mécha est aussi protégé par un blindage qui réduit la quantité de dommages reçu, certaines armes sont plus apte à percer le blindage que d'autres. Après qu'un mech se soit écrasé, ses armes de mains deviennent disponible pour que d'autres mech puissent la prendre, le bout de l'arme étant enfoncé dans le sol et la poigne à la hauteur de l'animation de prise d'armes au sol. La durabilité d'un bouclier est très similaire à celle d'un mech sauf que le bouclier a généralement beaucoup moins de points d'endurances et plus de points de blindages qu'un mech. 


Les réserves d'énergie du mech : Un mech ainsi que toute autre machine a besoin d'énergie, de carburant en d'autres mots, chaque action consomme de l'énergie ne serait-ce que de marcher, de pivoter sur lui-même voir même que le simple fait d'être mis en marche consomme une infime quantité d'énergie. Bref, même pendant que certain action consomme de grande quantité d'énergie d'autre en consomme en quantité très négligeable, certes mais il est indispensable pour un pilote de gérer ces actions avec bon jugement car un fois les réserve d'énergie vidé, le mech ou autre engin tombera en panne et sera donc inopérant. Pour recharger son mech le joueur devra généralement attendre certain moment spécifique de l'histoire, ces opportunités seront dans certain cas plus rare que d'autres. Une autre façon accessible bien plus facilement pour certain mech seulement la capacité de se recharger avec l'énergie du soleil, pour ce faire, il n'aura qu'à être exposer au soleil, cela veut donc dire que pas de soleil, pas de rechargement de cette façon   


Les réserve en munitions/énergie d'armes : Les réserve en munitions dans chaque armes sont limité par la capacité en munitions qui varient selon le type et le mode de l'arme il en va de même pour chaque arme à énergie qui son qu'en à eux limité pas leur capacité en énergie. Pour recharger une arme plusieurs possibilités s'offrant aux joueurs, la plus simple étant généralement d'attendre en les missions. Après chaque mission le joueur aurait généralement la possibilité de faire le plein de munition a des frais pouvant a certains moment être payer par la faction employant le personnage chaque faction a son propre system, bien évidemment pas de faction pas de munitions gratuites. Sinon une autre façon moyennant généralement certains frais serait la possibilité dans certain vaisseau de remplir les stocks en munitions des armes, cela ne se ferait toutefois pas instantanément. Sinon une autre façon, celle-ci gratuite et relativement rapide serait la possibilité, pour certains mech, d'aller chercher des armes sur les mechs mis hors service qui pourrait être trouvé au sol. Pour ramassé une arme le mech doit d'abord se penché puis appuyer sur la touche correspondante. Les armes à énergie aurait quelque différence, pour les laser perforant l'énergie serait puisé généralement directement dans les réserve du mech, dans le cas de certaine épées à énergie, ranger l'arme dans son fourreau pourrait lui permettre de recharger son énergie en puisant encore une fois dans les réserve du mech. 

Les armes : Une grande variété d'armes se trouve à la disposition du joueur, des armes de type mitraillette, lance rocket, épée de combat rapproché, laser, aussi le joueur a à sa disposition tout un arsenal de gadget défensif incluant un bouclier, un écran de fumé. 

L'utilisation des armes et les munition :

Les mitraillettes : Les mitraillettes dispose d'une quantité généralement élevé mais variable de munition selon le calibre et la capacité en munition, pour contrer celle-ci un pilote n'a qu'à esquiver comme a l'habitude ou a parer avec le bouclier, les balle ont une faible efficacité face aux blindage, mais sont rapide donc efficace contre un adversaire qui baisse ça garde.

Les mitraillettes à balles explosives : Tout comme les mitraillettes standard, les tirs de mitraillettes à balles explosives peuvent être bloqué par un boucliers ou esquivé. Leurs principale différence étant que leur munitions ne leurs sont pas directement fournit dans l'arme elle-même mais par un compartiment accroché au mech, ceci dit, la gestion des munitions de l'arme est considéré comme une arme d'épaule et donc, ils ne peuvent récupérer des munitions d'armes laissé par d'autres mechs. L'arme peut être changé, mais pas le compartiment qui fournit les balles. Cette arme inflige plus de dégâts que les mitraillettes standard car elle provoque de faibles explosions, mais ces balles sont toutefois bien plus dispendieuse, elle ont aussi une cadence de tirs beaucoup plus lente. 

Les Boucliers : Les boucliers peuvent être utilisé pour bloquer toute forme d'attaque, quoique spécialement conçu contre les projectiles de type mitraillette, le bouclier subira des dommages après avoir absorbé des dégâts et finirait par devenir inutilisable. Contrairement à la capacité considérable de projectile pouvant être encaissé par des dégâts causé par les projectiles mitraillette il en est tout autre pour les autre types de dégât comme ceux causé par les missiles étant très dommageable pour le bouclier ou les attaques à l'épée qui détériorerait beaucoup celui-ci sans compter le très létal laser perforant, cela dit, le bouclier peut parer dans toutes les direction comme toutes armes standard. 

Les lance missiles/rockets : deux types différents, les rockets étant simplement des projectiles explosif allant directement dans la direction ou on le tire, souvent plus rapide et aussi plus fort et plus gros, mais bien plus difficile a faire entrer en contact avec la cible désiré, Les missiles similaire mais ayant la capacité de suivre la cible les rendant bien plus tenace a touché la cible, souvent moins puissant mais pouvant être lancé en slave et ayant une capacité en munition plus élevé, ceux-ci tenterait de toucher la cible puis après un certain temps irait en ligne droite et agir comme un rocket standard. Les rockets et les missiles sont disponibles en quantité limitée qui varient selon le modèle d'arme. Les munitions de ces arme peuvent être contré en esquivant comme à l'habitude même si toutefois il serait bien plus difficile d'esquiver les missiles, de leur capacité à suivre la cible, un bouclier pourrait être utiliser mais ne serait pas très efficace à long terme, car il se détériorerait bien vite, un autre missile/rocket qui entre en contact suffit à la destruction du projectile, sinon un mech équipé d'un l'âme de mêlée pourrait en frappant au bon moment pulvériser le projectile particulièrement les missile étant moins rapide que les rochet cela est donc plus aisé, autrement la façon la plus facile de toute surtout contre les missiles, quelques tirs de mitraillettes suffirait a faire éclater les projectiles en question, le laser pourrait aussi être utiliser les missile ayant une faible résistance la puissance phénoménale des laser perforant serait bien plus que nécessaire pour détruire tout une slave de missiles d'un seul tir. Noter que si un missile détruit est tout près d'un autre lorsqu'il explose il entraînera également la destruction de ceux a proximité, déclenchant ainsi dans certain cas une réaction en chaîne dans la situation ou les missiles ne seraient pas dispersés. Pour certains lance missiles, ceux étant conçus pour être lancé en grande quantité si la pression du stick serait fait dans un direction alors les missiles serait lancé dans cette direction certain lance missiles nécessitants a ce qu'une cible soit sélectionné, quand a d'autre il suffirait de tirer et les missile irait selectionner une cible étant la plus près si aucune cible n'aurait été prise avant d'être tiré, le projectile sélectionnerait la cible la plus proche dans son champ de sélection. Si le stick ne serait pas orienté dans aucune direction alors certains missiles ne pourrait tirer quand a d'autre il pourrait lancer une grande vague de missiles tout autour du mech, tentant aussitôt de sélectionner des cible aussitôt déployé. Les missiles ont des capacités à pivoter lors de leur vol en fonction du modèle de missile employé.



Les épées : Les épées contrairement aux autres types d'armes peuvent être utilisées un nombre de fois quasi illimité, certaines armes consomment une quantité modeste d'énergie pendant que d'autres peuvent être endommagées après une utilisation prolongée. Le mech peut attaquer à répétition, mais il y a des temps de vulnérabilité entre chaque attaque d'où l'intérêt de calculer le moment de lancer l'attaque. Si deux adversaires se frappent à l'épée à l'exception de certaines armes de mêlée portatives il s'en suivrait d'une courte épreuve de force dans laquelle le joueur ayant appuyé sur cette même touche pour attaquer l'emporterait sur son adversaire lui infligeant des dégâts légèrement plus importants que l'habitude d'un adversaire avec deux épées aurait deux fois plus de chance de vaincre de même qu'un adversaire ayant la capacité de tenir une arme à deux mains dans l'éventualité où il a l'autre main libre non équipée d'une mitraillette par exemple doublerait ses chances de vaincre. Aussi celui qui tient deux armes aurait la capacité après avoir gagné un duel du genre de frapper avec chaque épée doublant ainsi ses dégâts, un coup pouvant s'avérer meurtrier pour le pilote adverse, étant donné la puissance de ces lames. Les duels de force à l'épée n'auraient lieu que si les deux adversaires attaquent de façon simultanée l'un sur l'autre donc si l'un des opposants attaque dans la direction opposée à l'adversaire qui le frappe de son épée ça ne comptera pas il doit frapper dans la bonne direction et en même temps avec une marge d'erreur très mince entre la synchronisation des deux attaques. Cela dit deux épées permettront de frapper plus rapidement mais les épées étant faites pour être tenues d'une seule main seront généralement plus courtes et auront donc moins de portée. Les attaques à l'épée pourront non seulement être parées par une autre attaque d'épée synchronisée avec celle-ci, mais pourront bien évidemment être esquivées, ainsi que bloquées à l'aide d'un bouclier même si celui-ci cédera très rapidement aux attaques d'épées il sera bien évidemment toujours mieux de le bloquer avec le bouclier que d'encaisser soit même les dégâts. L'épée pourra être utilisée à titre défensif contre des missiles et roquettes même si certaines explosions suite à la destruction d'un missile ou roquette pourront endommager certaines épées et même dans certains cas endommager légèrement le mech dans les cas d'explosion à grande portée. Important de noter que les épées ne pourront rien contre les projectiles de type mitraillette ni le laser perforant.

Laser perforant : Le laser perforant, une arme dont l'énergie serait généralement puisée directement dans les réserves du mech, à utiliser avec précaution pour ne pas tomber en panne d'énergie, arme dévastatrice à usage limitée à quelques tirs seulement, à utiliser dans des cas spéciaux capable de pulvériser certains faibles mechs d'un seul coup. Cette arme demande un court moment avant de tirer donc ne tire pas instantanément comme les autres armes. Peut être esquivée. Mais tenter de bloquer cette attaque ne servira généralement qu'à diminuer les dégâts subis car une attaque de la sorte détruira presque à tout coup un bouclier, le pilote visé subira alors moins de dégâts.

L'écran de fumée : L'écran de fumée, étant un gadget défensif peut être utilisé de manière offensive lors d'embuscade, sa fonction principale étant de permettre à un mech de prendre du recul lors d'une confrontation trop corsée, dans des cas par exemple de désavantage numérique ou tout simplement pour couvrir une retraite, pouvant être utile dans des missions d'escorte entre autres pour couvrir la position de l'engin à protéger. L'écran de fumée sera temporaire et ne sera donc que de très courte durée, il couvrira une certaine zone autour du mech et dans certains cas avec un dispositif spécial permettra lors de l'inclinaison du stick analogique dans une certaine direction de diriger ou déployer le nuage de fumée en question. Il ne pourra être utilisé pour bloquer aucune attaque et n'empêchera pas les missiles de trouver leur cible. Il ne brouillera pas non plus les radars.

Momentum des armes de mêlée : Avec une arme de mêlée plus on avance rapidement vers la cible, plus l'attaque sera puissante (tout comme dans mount and blade). Le multiplicateur de dégâts sera toutefois annulé en cas d'épreuve de force à l'épée.

Les vaisseaux : Les vaisseaux existent en plusieurs taille, il ne sont généralement pas piloter par le joueur (sauf dans certaine missions), mais sont surtout employer par les IA de faction allier ou adverse.

Vaisseaux légers : Les vaisseaux léger sont très rapide il file à une vitesse similaire à un mech mais la plupart peine à dépasser un mech a pleine vitesse. Leur seul point fort face aux mech étant leur plus faible consommation d'énergie pour voler. Il son généralement équipé de mitraillettes de lance roquettes et/ou missiles similaire à ceux des mech mais généralement beaucoup moins puissant portant une plus faible capacité en munition et nécessitant de faire face et de ce diriger dans la même direction dans laquelle il veulent faire feux. Noter que Les vaisseaux peuvent parfois être équipé de dispositif à écran de fumé.

Contrôles du vaisseau léger : Pour faire avancer le vaisseau léger, il suffit d'appuyer sur la gâchette, plus on appui plus on dépense de l'énergie et plus on va rapidement. Le stick analogique gauche est utilisé pour diriger les déplacements. Le stick analogique droit????????

Vaisseaux lourds/cargos/transport de troupes : Vaisseau à multiple usage pouvant être utilisé comme transport de troupes ou même de transport de vaisseaux et de mechs dépendamment de leur grosseur. Ces vaisseaux sont souvent équipé d'armes comme des mitraillettes et des roquettes\missiles mais contrairement aux vaisseaux légers ne sont jamais munis de projecteurs d'écran de fumé. Dans le cas d'un vaisseau de transport ou des mechs et vaisseaux légers peuvent entrer dans le hagar d'un vaisseaux lourds, entrer dans le vaisseau n'est possible que quand celui-ci est positionné sur le coté et pas pendant qu'il pivote. Entrer à l'intérieur compte comme changer de pièce alors l'extérieur n'ait donc pas visible, ce qui évite alors la confusion si le vaisseau pivote, toutefois si le mech/vaisseau ne peut entrer que dans certain condition il peut en sortir en tout temps. À l'intérieur d'un vaisseau allier un mech/vaisseau peut se réapprovisionner en munitions, et même recharger son énergie. Les vaisseaux lourds sont très lent, mais sont très apte à ce défendre d'eux même ils sont généralement équipé de tout un attirail d'armes qui les entourent. Certains mechs ont la possibilité d'atterrir sur un vaisseau lourd et de se déplacer avec une mobilité réduite, Suite a l'emploi de cette méthode, une des meilleures façons d'éliminer ce type de menace est de tiré dans le cockpit avec une mitraillette ou de frapper dans ce même cockpit avec une épée ayant une assez longue porté, Il est important que l'attaque, pour que cette méthode marche, soit dirigé vers le cockpit avec l'emplois d'une épée un animation spécialement faite pour une attaque vers le sol suffira a détruire la sale des commandes ainsi que les pilotes à l'intérieurs, dans le cas d'une mitraillette un minimum de quelques balles suffira, car une seule ne sera très probablement généralement pas suffisante. Suite à la destruction de son cockpit le vaisseaux ira s'écraser au sol comme tout autre vaisseau mais généralement plus lentement laissant souvent la possibilité aux survivant d'évacuer le vaisseau. Un Laser perforant serait aussi très efficace, il ne serait même pas requis qu'il soit tiré dans le cockpit, pour que parfois certain modèle de vaisseau cèdent a ca grande puissant, en effet le laser percerait d'un coté pour continuer son désastre jusqu'à percer de l'autre cote du vaisseau ayant toutefois perdu beaucoup de sa puissant et devenant moins meurtrier si il devait percuter d'autre chose par la suite. Les vaisseaux lourd spécialisé dans le combat sont généralement équipée de plusieurs armes pouvant tirer, selon le modèle d'arme, dans de multiple direction. Le blindage des vaisseaux lourd de combat est aussi plus rigide que les autres.

L'eau : au contact de l'eau le mech il y aura deux possibilités selon l'option, de flotter automatiquement au dessus de l'eau ou pas : si l'option automatique est activée le mech sera bloqué par l'eau, l'eau aura un impact amortisseur comme un trampoline (étant près de l'eau, celle-ci jaillira de tout côté), Si l'option est désactivée le mech sera immergé sous l'eau une fois sous la surface dépendamment des capacités du mech sous celle-ci ces mouvements seront restreints.

Les bâtiments : Les bâtiments vu de l'extérieur peuvent être utilisés pour atterrir, parfois ces bâtiments disposent de plateformes sur les côtés où les mechs peuvent atterrir. Certaines entrées de certains bâtiments peuvent être bloquées par une porte, ces portes peuvent être ouvertes par un panneau de contrôle ou en lui infligeant des dégâts très préférentiellement des dégâts autres que ceux d'une mitraillette standard car les portes blindées auront des propriétés similaires à celle des boucliers. Certaines portes permettent l'accès à divers types de véhicules, quand d'autres limitent l'accès à cause de leur petite taille.

La température, cycle jour/nuit : la température varie et alterne un peu comme le jour et la nuit, parfois il fait nuit donc le soleil ne fournit dans ce cas aucune énergie aux mechs qui emploient cette méthode pour recharger leur réserve en énergie, la pluie vient souvent avec des nuages qui obscurcissent le ciel et donc bloquant le soleil ce qui bloque aussi la capacité de se recharger face au soleil. De forts vents peuvent affecter la durée des écrans de fumée, dans certains cas de fortes bourrasques rendrons quasi inefficace l'utilisation de l'écran de fumée, aussitôt sera-t-il déployé, aussitôt sera-t-il dissipé.


A pied : Le joueur a la possibilité de descendre de son mécha sauf dans certains cas, dans certaines missions cela s'avérera nécessaire. Les contrôles à pied sont similaires à ceux du mech sauf qu'à moins d'être équipé d'un jet pack le piéton ne peut voler, incliner le stick vers le haut ne sert donc à rien dans ces situations, aussi, à pied, le pilote peut se coucher au sol, après avoir incliné le stick analogique vers le bas pour se pencher, appuyer de nouveau permettra de se coucher au sol, pour se relever appuyer vers le haut pour se mettre accroupi puis de nouveau vers le haut pour se placer en position debout. A pied le personnage peut se mettre à couvert en appuyant sur une certaine touche en étant près d'un mur, généralement ceux près d'une porte, ou en étant près d'une caisse, pour sortir de couverture réappuyer sur cette même touche. Un piéton peut utiliser certaines armes similaires à celle d'un mech mais beaucoup moins puissantes, généralement très insuffisantes pour venir à bout d'un mech mais suffisantes contre de l'infanterie. Le soldat peut employer des variétés de mitraillettes et de lance-roquettes/missiles, les lances-missiles des soldats ne pouvant généralement pas tirer plus d'un projectile à la fois. Toutes les armes d'infanterie, contrairement à celle des mechs, nécessitent d'être rechargées, les balles, n'étant pas intégrées à l'arme. Les infanteries utilisent parfois des boucliers eux aussi mais préfèrent généralement se mettre à couvert derrière divers objets. Les infanteries n'utilisent pas d'épée elle se contente plutôt de simples couteaux de mêlée étant incapable de permettre des duels et ayant une faible portée. Les infanteries ont des armes qui leur sont propres, comme les grenades explosives et celle qui sont fumigènes, les fumigènes ressemblent un peu à l'outil de défense, écran de fumée, sauf qu'il est sous forme de grenade, les infanteries disposent parfois de mitraillettes d'appui qui peuvent être déployées au sol ou sur une caisse de couverture par exemple. Le piéton peut interagir avec son environnement, utiliser des tourelles, actionner des panneaux de contrôle.




Déplacement du piéton dans l'espace : La gravité étant plus faible dans l'espace, le personnage peut se déplacer en sautant de mur en mur. En flottant dans l'espace il est aussi possible d'effectuer des actions comme tirer ou communiquer des ordres. Il n'est toutefois pas possible de contrôler sa trajectoire après avoir effectué un saut, pas avant d'avoir atterri sur quelque chose.

La vie, l'endurance et les réserves de munitions : Les réserves de munitions d'un soldat peuvent être rechargées de la même façon que celle d'un mécha, sauf qu'en plus le soldat peut récupérer des cartouches de munitions sur les corps, pour cela il doit être pencher ou coucher, il peut aussi récupérer des munitions dans des caissons à munitions en appuyant sur la touche correspondante. Noter que des munitions ainsi que des armes peuvent être échanger entre les membres de l'escouade. La vitalité du soldat n'est pas vraiment différente de celle d'un mech ou autre véhicule, l'énergie, quand à elle, est désignée comme de l'endurance dans ce cas si, et est gérée différemment. L'endurance d'un soldat se régénère d'elle-même si le personnage n'est pas trop actif, moins le personnage est actif plus elle se régénère, De l'endurance est consommé lors des actions du personnage, certaine action consomme plus d'endurance que d'autres. Moins le personnage a d'endurance, moins les actions comme sprinter, sauter, etc., seront effectuées efficacement. Donc, à force de consommer de l'endurance un personnage sprintera de plus en plus lentement.


Modes de jeux :

Mode campagne : En sélectionnant le mode campagne le premier dans le menu, on accède au menu de sélection du personnage, au début un seul personnage est disponible mais très rapidement d'autres seront débloquer par la suite. Dans ce mode on vit l'histoire des protagonistes important. Le joueur suivra l'histoire relativement linéaire mais avec quelque choix et quelque variante qui changeront en fonction de l'issue des combats. Plus tard un sous menu sera débloquer donnant accès à des scénarios coopératifs 


Mode carrière : Pouvant être joué à plus d'un joueurs, ce mode donne accès à une plus grande liberté (un aspect du jeu comparable à armored core, mount and blade, seid meiyers pirates, odin sphere, muramasa, Dragon's crown, le tout combiner). Tout débute par la création de personnage, un éditeur permettant de sélectionner des morceaux et un outil pour étirer ceux-ci. Ensuite le joueur, aurait des options de départ, puis le jeu commencerait. Dans le jeu le joueur a la possibilité de faire des alliances il peut tenter de former des relations avec les factions (comme mount and blades). Non seulement peut-on former un partenariat avec une faction mais l'on peut aussi jouer les agent double. En travaillant pour certaine faction en tant que soldat, pas à titre de mercenaire, on peut obtenir des grades et monter en grades aussi. Il est évident que si l'on est renvoyé d'une faction pour trahison ou tout autres causes, le grade nous étant attribué nous sera retiré. Un plus haut grade signifie un accès à une sélection plus vaste de technologie de customisation. Avec un grade élevé, il sera aussi possible dans certains cas de commander une escouade. En tant que mercenaire, en se formant une réputation, il est possible de recruter de nouveaux mercenaires dans son groupe. 



La gestion de son propre vaisseau lourd (seulement en mode carrière) : Avec un budget élevé, le joueur pourra acheter un vaisseau lourd, ce qui lui permettra de se déplacer bien plus rapidement d'une zone à l'autre. Tous les déplacements du jeu sont fait en temps réel, en étant en possession d'un vaisseau lourd un joueur peu gérer diverses options en attendant d'être arrivé à destination. Le joueur peu gérer aussi bien son propre équipement que celui de ses troupes, ses vaisseaux légers, ses mechs, etc., le joueur peu aussi discuté les membres de son équipage, ou manger quelque chose (seulement en mode carrière). Pour modifier son vaisseau lourd, le joueur devra faire une halte à un garage de vaisseau. La gestion du personnel d'un vaisseau est importante, un minimum de personne est nécessaire au fonctionnement d'un vaisseau, si il manque de personne, le vaisseau deviendra inopérant. Aussi, plus il y a de personnes opérant le vaisseau plus il sera efficace (jusqu'à une certaine limite).

L'alimentation du personnage (seulement en mode carrière) : Le personnage ne peut manger qu'à certain moment du jeu, dans un vaisseau ou dans un restaurant qui se trouve dans les villes. Il peut manger en quantité limitée, après avoir atteint sa limite le personnage devra attendre un certain temps avant qu'il soit possible de revenir manger. Selon se que le personnage mange, certains stats seront affecté. 

Les stats du personnage (seulement en mode carrière) : Les stats du personnage varieront selon sont style de jeu, ses action, etc. Ceux-ci pourront augmenté très lentement jusqu'à une limite raisonnable et pourront toutefois éventuellement descendre. Les stats d'un personnage affecteront son apparence, un personnage avec beaucoup de vitalité et de force, sera plus costaud par exemple et un personnage ayant une faible endurance sera baquet. Un exemple d'une façon d'influencer ses stats, serait celle d'un personnage toujours à couvert et accroupi, celui-ci serait susceptible de prendre du poids et d'avoir moins d'endurance, il pourrait par contre avoir plus de perception.

Mode galerie d'images (un peu comme BlazBlue) : Ce mode ne sera déverrouillé que lorsque le joueur aura terminé au moins une des campagnes. C'est la que tout l'argent qui n'aura pas été dépensé à la suite d'une campagne pourra être dépensé. 

Mode option : Le mode option permet d'accéder aux option d'affichage, sonore, à celle des contrôles. C'est dans les options de hud qu'on peut sélectionner le style de hud désiré et sa disposition dans l'écran.