

SUKEIKO

GAME CONCEPT DOCUMENT

CATTIN Solenn – JV1B

ESMA – 2022 2023

SOMMAIRE

PITCH.....	3
USP / KSP.....	4
PERSONNAGES ET CLIMAX.....	5
BOUCLES DE GAMEPLAY.....	6
PROTOCOLE DE TESTS.....	7

PITCH

Une femme se bat dans une guerre de territoire.

Le jeu prend place à Shizuoka et ses alentours, au Japon, dans le milieu des années 80. La ville est alors emplies de gangs de sukeban (des jeunes délinquantes) et est le lieu de nombreuses altercations entre ceux-ci.

La protagoniste, Keiko, est une nouvelle recrue dans le plus grand gang de Shizuoka et souhaite faire ses preuves pour pouvoir monter dans la hiérarchie. Elle est une jeune lycéenne qui n'a peur de rien et qui a rejoint son gang pour sortir de sa routine de lycéenne. Avidée de pouvoir, elle veut monter les échelons pour un jour être la cheffe du gang.

Alors qu'elle faisait une ronde de nuit, elle rencontre des jeunes d'un gang ennemi et part donc se battre pour défendre son territoire.

Son objectif est alors de battre quiconque se met en face de son chemin, et de retrouver la personne derrière cette invasion afin de l'éliminer.

Tout au long du jeu, elle passe des appels dans des cabines téléphoniques pour tenir ses supérieures informées, et recevoir ses prochaines missions.

Keiko apprend alors que c'est la sous-cheffe du gang de Hamamatsu, une ville voisine, qui avait envoyé autant de jeunes délinquantes conquérir un nouveau territoire. Une fois retrouvée s'engage un combat entre les deux personnages, si Keiko en ressort victorieuse, lors d'un dernier coup de fil, on lui annoncera qu'elle est promue sous-cheffe du gang de Shizuoka.

USP / KSP

Le thème du jeu rend celui-ci plus attrayant. Le thème du Japon étant souvent utilisé, le fait qu'il soit vu sous un angle différent avec les guerres de gangs apporte beaucoup à l'originalité du jeu. Le choix de prendre le point de vue des gangs de jeunes lycéennes (qui ont bien existé pendant les années 70-80) dont on n'entend parler que très rarement apporte également quelque chose de nouveau.

Plusieurs zones visuellement bien différentes pourront être découvertes, que ce soit les rues de Shizuoka, l'intérieur d'un bâtiment abandonné ou même un chantier, toujours de nuit pour rester en adéquation avec l'histoire des sukeban, qui sortaient toujours une fois le soleil couché, après la fin des cours.

Concernant le gameplay, la protagoniste peut se battre de deux manières différentes : avec une arme ou bien ses jambes. Il est possible d'effectuer tout le jeu en n'utilisant qu'une seule de ces deux mécaniques, bien que cela le rende plus complexe.

Un système de points gagnés au cours d'un niveau grâce à l'accomplissement de certaines tâches (nombre de kills, objets mystères trouvés ou non, rapidité) s'ajoutent au jeu.

Le joueur a la possibilité de refaire les niveaux qu'il souhaite à l'infini (en passant les scènes d'histoire) afin d'augmenter son score. Le niveau du tutoriel est facultatif et est systématiquement proposé au joueur en début de jeu.

PERSONNAGES ET CLIMAX

Keiko

Keiko est une jeune délinquante se battant grâce à une batte de baseball ou ses jambes.

Qualités : Polyvalente dans sa manière de se battre.

Faiblesses : Pas assez de def donc dès qu'elle se prend un coup elle meurt, et le joueur recommence le niveau.

Mécaniques : Coup de batte, High kick, saut

Challenge : Adapter ses coups en fonction des ennemis se trouvant face à elle pour les éliminer.

Gang de Hamamatsu

Ce gang est un des nombreux ennemis du gang de Keiko, mais est le seul qu'elle rencontre pendant le jeu. Il est composé de nombreuses jeunes délinquantes comme notre protagoniste.

Qualités : Grande diversité dans leur type de combat. Elles sont régies par une sous-cheffe que Keiko va rencontrer à la fin du jeu.

Faiblesses : Meurent également en un coup.

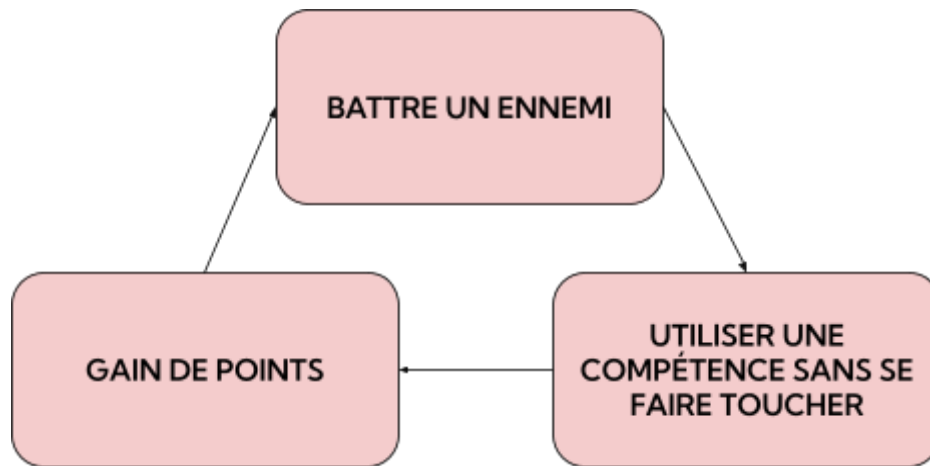
Mécaniques : Deux ou trois types d'ennemis différents : une se bat avec ses poings, une autre également avec une batte de baseball, certaines se battent avec des lames de rasoir. Elles peuvent également sauter.

Challenge : Elles veulent étendre leur territoire, en commençant par le quartier sur lequel règne Keiko et ses collègues.

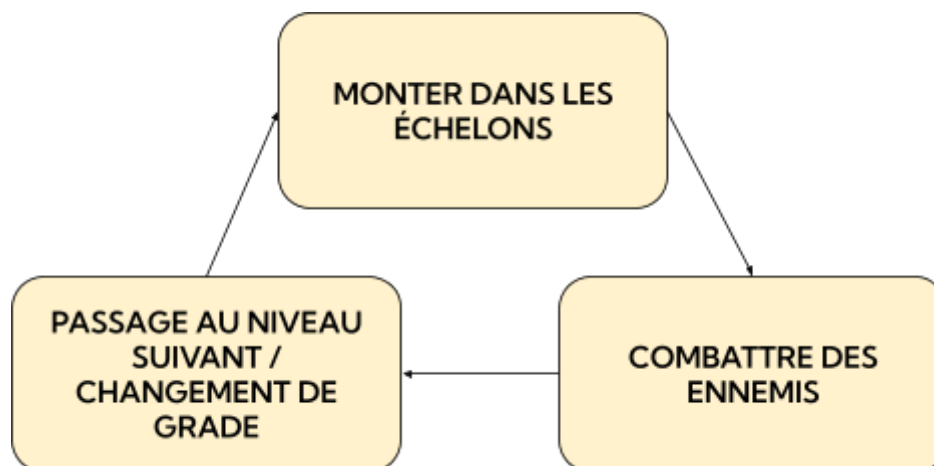
Climax

Le jeu montrant quelques phases d'histoire après chaque niveau, il est cependant à son climax lors de la rencontre entre Keiko et la sous-cheffe du gang adverse. Keiko devra alors battre celle-ci sans prendre un coup pour prouver sa valeur au sein de son gang, et monter dans les échelons comme elle le souhaite.

BOUCLES DE GAMEPLAY



Afin de neutraliser un ennemi, le joueur doit utiliser une des mécaniques lui étant proposées, tout en évitant de se faire toucher. Des points seront ajoutés à son score en tant que récompense.



Le but principal de Keiko est de monter dans les échelons de son gang. Pour ce faire, elle doit finir des missions avec succès et donc combattre des ennemis. Si un score assez bon a été effectué, elle recevra une promotion lui débloquent un bonus.

PROTOCOLE DE TESTS

Chaque personne participant au protocole de tests devra prendre connaissance des questions puis jouer au jeu dans son intégralité. Les questions devront ensuite être répondues. Celles-ci sont divisées en trois catégories : La qualité du jeu concernant principalement les bugs, l'expérience utilisateur traitant de la prise en main du jeu, puis l'expérience de jeu et le ressenti du joueur s'intéressant à l'avis personnel du testeur concernant le jeu.

QUALITÉ	OUI	NON
Bugs rencontrés lors des différents niveaux ? Si oui, préciser en dessous le(s) niveau(x) et à quel(s) endroits(s).		
Quels seraient pour vous les axes d'amélioration majeurs ?		

EXPÉRIENCE UTILISATEUR	OUI	NON
Le jeu est-il facile à prendre en main ? Précisez.		
Avez-vous fait le tutoriel ? Si oui, avez-vous des retours à faire concernant celui-ci ? Si non, a t'il été possible de comprendre les contrôles facilement ?		

EXPÉRIENCE DE JEU ET RESSENTI

Quel a été l'aspect ou le moment le plus frustrant au cours du jeu ?

Quel a été votre aspect ou moment préféré du jeu ?

Y a t'il quelque chose que vous vouliez faire mais n'avez pas pu ?

Si vous pouviez changer, ajouter ou supprimer quelque chose, que serait-ce ?

Que faisiez-vous dans cette expérience ?

Comment décririez-vous ce jeu à vos proches ?