Contrainte de temps, de technique, de personnel

Reprenne des concepts anciens des années 80 qu’il remette au goût du jour.

* **Peu de bouton** 🡪 possiblement jouable sur mobile ou on peut en rajouter un simplement
* **Séparer en 2 phases si on veut plus de mécaniques**: phases d’attaques et de défense

**1987 : double dragon**

* Scrolling vertical 2D sans profondeur au niveau de la parallax.
* Saut + frappe, on peut piquer des armes aux ennemis, et jouer à2.
* Boss a la fin des niveaux
* Fin où on doit se battre si multi pour avoir la nana.

**1989 :Final fight de Capcom** (ils ont déjà sorti Street fighter 1 en 87, et bosse sur un nouveau jeu sans dire à Capcom et le nomme Street fighter 89, marche bien et change le nom)

* Multi perso : bourrin lent, petit rapide
* Direction qui change le gameplay :
  + Coup sol : saut + coup + vers le bas
  + Projection : si hitzone ennemi, direction + bouton coup
  + « Fury » : sorte de coup spécial où le joueur prend des dégâts quand il l’utilise 🡪 choix de game design : illimité mais t’enlève de la vie donc c’est au joueur de choisir

**1992 : Street of Rage 2 sur Megadrive**

* Coup spéciaux de fury + coups spéciaux pour chaque perso (comme Street fighter)
* On ramasse des choses pour appeler la police qui clear la map quand on veut dans le 1 🡪 cool mais casser l’immersion du joueur. L’on enlever dans le 2

**Dungeons & Dragons shadow over mystara**

* Perso très différencier
* Equipement + sorts
* Changer nom de son perso
* Se baisser
* Embranchements pour choisir ou aller dans le niveau

**Guardian Heroes Sega Saturn par Treasur**

* Narratif avec embranchements, perso qu’on délivre pour les réutiliser
* Upgrader ces capacités
* Vie de tous les ennemis avec des chiffres
* 3 plans 2D 🡪 changer les inputs (saut sur la fléche : varier les combo)+ choisir son plan
* combo
* Barre de mana ?

**2001 : Sengoku Denshou 2001**

* On choisit son niveau de déoart
* Score, temps
* Nombre limité d’arme secondaire
* Vrais systèmes de Combo (X hit) avec des coups faibles, moyens, forts + auto-combo (XXX) qu’on peut casser pour finir par l’auto-combo qu’on veut
  + Dragon Ball fighter Z avec combo auto et combo manuel qui enlève plus 🡪 on pouvait se passer des auto combo au bout d’un moment de jeu car plus personne ne veut l’utiliser. A très haut niveau, on doit utiliser une partie de phase d’auto combo pour relocker le perso lors d’une attaque haute sinon le perso est trop loin 🡪 forcer le joueur
* Commencer un combo avec un point fort ou un point faible ne rend pas pareil
* 2é input qui n’a pas de damage reduce donc auto combo au milieu pour amortir

**SPORTS**

jeux de sport =/= simulation 🡪 rocket league, mario tennis, golf RPG, flipper RPG...

🡪 gameplay renouvelé, compétitifs, chaque match différents

Si on a pas la technique, ne jamais tenter de copier la réalité car la simu va toujours être meilleur que le jeu 🡪 faire un jeu à la Galactique football, olive et tom

Mode fury des ennemis si on fait des fautes pour obliger les joueurs

Power up les 30 dernières secondes

Tout le monde comprend les bases des jeux de sports 🡪 foot : 2 équipes qui s’affrontent, amener la balle dans un camps,…..

**Super sidekicks 2**

* Bouton suivant les phases
* Stratégie d’équipe : les joueurs ont accés au même tableau et les joueurs choississent un « power up » 🡪 renforcer le goal, force d’attaque, …
  + 3 catégories :
    - options pertinentes et facile d’accès 🡪 débutant, risk et reward faible 🡪 coute presque rien mais fait peu de dégat, peu juicy [beaucoup de choix]
    - mid [ peu de choix]
    - hard : option sla plus complexes et la plus dur à maitriser : précision de la passe pour ensuite faire une reprise [1 ou 2 choix]

**Soccer Brawl**

* terrain plus petit avec des cyborgs + mécanique de charge 🡪 tir plus puissant qui assomme le joueur en face ou tir chargé vers un mur (pas de touche car chargé) et la balle rebondit comme au billard et peut marquer un but
* commandant qui tape plus fort que les autres et le goal rentre dans les cages

**1994 : Windjammers**

* très bon jeu et meilleur exemple !!!!
* un seul plan
* plus on appuie au bon moment lors de la réception et du renvoie, plus c’est fort
* mettre le frisbee en l’air pour charger son super
* faire un super au contre
* si joueur trop près des buts, on marque en faisant reculer le joueur
* faire des micro dash pour se déplacer plus vite

**Big tournament golf**

* tout se fait avec des jauges
* tuto clair avec des inputs
* peu de paramètres : vent, distance, étude du terrain….. qui font tout le jeu

**Sega Rallye 2**

* meilleur drift de l’arcade
* terrain qui change tout : nature du terrain (neige, roche,..), longueur du virage
* il faut gagner de nouvelle secondes à chaque run en comprenant comment faire sur peu de circuit

**SHOOT ‘EM UP**

**R-type :**

* module qui permet de tirer, de charger le tir
  + garder près de soi 🡪 bouclier
  + le lancer comme arme
  + repris par god of war 4 avec la hache 🡪 gameplay qui change suivant si le joueur la ou pas

**Gaiares :**

* module comme dans R-Type qui utilise pour absorber des ennemis et changer son comportement

**Gradius :**

* propose plusieurs types de vaisseaux avec plusieurs types d’armes, avec des patterns différents qu’on peut upgrader
* on récolte des bonus et le joueur valide le changement d’arme 🡪 s’il a récolté 4 bonus, il est à la 4é case. Apres validation, elle disparait du tableau et est perdu pour le niveau

**Seirei** **Senshi Spriggan 1 :**

* 4 couleurs différentes et de l’ordre de récupération, cela donne une arme

**Super Aleste** :

* 8 niveaux d’armes avec 8 armes différentes : a chaque fois qu’on reprend l’arme 1, on monte de niveau. Si on change d’arme en étant au niveau 4 de l’arme 1, on passe au niveau 4 de l’autre arme.
* Rester sur la même arme permet de la booster plus rapidement

**Lords of Thunder :**

* RPG dans le shoot’em up
  + Choisi des boosts : attaque, def

**Radiant Silvergun sur Saturn :**

* Toute les armes des le début du jeu, chaque bouton est une arme (6 bouton)
* Pas de power up ni smart bomb
* Combinaison d’arme via les combinaisons de bouton
* Score en frolant les ennemis et les tuant
* Bon arme, sur le bon ennemi dans le bon ordre à la bonne distance
* Boss game
* Si on a un module qui récupére des orbes sur les ennemis, on peut choisir d’avoir différentes armes

Action contextuelle

Charger un coup

Combo : action particulière qui demande un skill d’exécution

Double saut

Perso avec chacun des capacités propres

Upgrader ces équipements

Combo dans le style voiture : esquiver le plus proche pour avoir un bonus de combo, drifter/déraper

Plus de skill au déclenchement avec le nombre d’input

Pas de perte de vitesse a la fin si drift parfaitement maitrisé

* Ne jamais avoir de mécanique qui au bout d’un moment de jeu n’est plus utilisé montre qu’elle est mal désigné ou doit être enlevé
  + La mixer avec une autre : par ex : si on frôle une bagnole en nitro (plus difficile), boost de nitro ou boost de nitro qui ne baisse pas pendant X sec (mixer mécanique auto de boost et celle manuel)
* On peut booster les capacités avec un arbre de compétences ou chaque joueur le remplis comme il veut avec le même nombre de point de compétences ( ne pas mettre de points ici payant sinon ça casse le fun des casu)
* Fun et accessible pour les casu mais si parfaitement exécuté, fun pour les master

**Outrun 2** : jeux compétitifs sur circuits fermé ou tout se joue sur le drift

**Céleste :** saut, double saut, dash et accrocher au mur 🡪 mais plusieurs façons de les mixer

Lethal league

Beat’em all, arcade combat street fighter avec des barre de vie et une balle en 2D

Pour l’expérience multijoueur : penser au offline et online (local qui doit être intéressant)