

Space Conquest

Récapitulatif :

Dans Space Conquest, le joueur se trouve enfermé dans un vaisseau spatial. Le but de sa mission est la suivante : atteindre les trois salles principales et tuer les ennemis qui s'y trouvent avec pour seule arme, son lance-flammes. Il doit faire le meilleur temps possible.

Les Trois C

Il s'agit d'un jeu de tir à la troisième personne, car il s'agit de mettre en avant le personnage que l'on incarne, avec son armure inspirée par la science-fiction qui permet de mieux s'immerger dans l'univers. La caméra est à droite pour être plus agréable pour une majorité de joueurs (droitiers), avec une légère rotation orientée vers le personnage, afin de mieux voir l'arme que l'on utilise.

De plus, les contrôles sont classiques ; les déplacements s'effectuent avec les touches « ZQSD », la barre « espace » permet de sauter, le « clic gauche » permet de déclencher le lance-flammes tandis que le « shift gauche » permet au joueur de courir.

Micro Gameplay

Dans Space Conquest, l'univers s'articule autour de la salle principale, qui est la salle de départ. Le joueur, après avoir vaincu tous les ennemis présents dans une salle, doit retourner dans la salle principale afin de rejoindre la prochaine salle. L'idée est de permettre au joueur de choisir par quelle salle commencer ou lui permettre de revenir en arrière pour affronter d'autres ennemis. Ceux-ci laissant derrière eux des packs de soin redonnant deux cents points de vie. la stratégie du joueur peut s'articuler autour du gain de santé : commencer par vaincre les ennemis les plus faibles, pour récupérer de la vie avant d'affronter les ennemis les plus coriaces.

Cette disposition de l'univers permet d'offrir une sensation de « monde ouvert » au joueur, lui laissant faire des choix plutôt que de lui proposer un scénario linéaire.

Concernant les ennemis, ils sont plus lents que le joueur qui peut courir, et les ennemis ne peuvent attaquer qu'au corps à corps.

la stratégie pour les vaincre est de profiter de ces avantages, prendre de la distance avant de les attaquer assure la victoire au joueur sans trop de sang versé.

Condition de défaite, condition de victoire.

Pour gagner, le joueur doit vaincre tous les ennemis du niveau. Pour cela il dispose de 800 points de vie. Lorsque ce compteur tombe à Zéro, le joueur meurt et doit recommencer du début.

Feedbacks

Les points de vie et le nombre d'ennemis restants à tuer sont indiqués en permanence au niveau de l'UI. Lorsque les points de vie descendent à Zéro, le joueur perd tous les contrôles de caméra et de personnage, son héros tombe au sol et un écran explicitant l'échec est affiché, avec un bouton permettant de recommencer.

Lorsque le héros est touché par un ennemi, un filtre rouge apparaît sur la caméra principale pour indiquer au joueur qu'il prend des dégâts. Aussi, le joueur peut voir instantanément ses points de vie descendre sur l'affichage UI.

Lorsque le héros réussit à infliger des dégâts à un ennemi, des indicateurs de dégâts s'affichent au-dessus de l'ennemi, par tranche de cinquante. Ce choix est inspiré des jeux d'arcades où les feedbacks visuels sont exagérément prononcés.

Quand le joueur parvient à tuer un ennemi, une animation est déclenchée et l'ennemi tombe au sol, après cinq secondes, il disparaît, laissant derrière lui une caisse verte, couleur qui permet au joueur de comprendre que cet objet a pour but de le soigner.

Lorsque le joueur réussit son objectif, un écran de victoire apparaît, avec une police verte, lui indiquant qu'il a réussi à finir le jeu.

Son temps est indiqué, lui permettant de se mesurer à d'autres joueur ou de se mettre lui-même au défi, en essayant de battre son précédent record.

La cible

Le jeu s'adresse aux enfants et aux jeunes adultes passionnés de science-fiction. Ce jeu appelle aussi à la nostalgie des jeux d'arcade, lorsque le concept était basique mais amusant.

Ici, le joueur doit-être malin et chercher à décrypter le comportement de L'IA pour comprendre ses faiblesses et la vaincre.

C'est un clin d'œil à la plupart des jeux d'arcade, où certains boss peuvent paraître très forts au joueur tant qu'il n'a pas compris sa spécificité, son fonctionnement. Heureusement pour le joueur, ils ont tous leur point faible.

