
STEAM MERCENARIES

Genre : Beat'm'all/RPG

Représentation : 2D

Support : PC (XBOX 360 ?)

Jeu multi-joueurs et solo

CONCEPT

Ce jeu allie la maniabilité de jeux de plateforme/action en 2D à la collecte d'objets et personnalisation d'avatar des jeux de rôle. En outre, le système de combat se base sur une interaction entre les actions du joueur (armes, sorts,...) et l'environnement (tonneaux explosifs, bâtiments destructibles, pièges,...) ; le but étant de trouver les bonnes combinaisons pour anéantir rapidement les adversaires.

Au fil du jeu, le personnage évolue, débloquant de nouvelles compétences qui permettront des combinaisons toujours plus spectaculaires, ainsi que trouvant de nouveaux équipements pour devenir toujours plus puissant.

Le tout est jouable en multi-joueurs afin de pouvoir montrer à vos amis qui est le meilleur tueur de monstres, grâce à un système de points gagné en faisant des actions spectaculaires.

STRUCTURE DU JEU

Le joueur a accès à une multitude de missions. Il peut aisément choisir une mission qu'il aimerait bien réaliser grâce à un menu interactif représentant la ville dans laquelle le joueur se situe. Au plus sa réputation est grande, au plus il a accès à de nombreuses missions.

Ce système de ville permet aussi de créer son groupe pour partir à l'aventure. En deux trois cliques, le joueur peut demander à créer un groupe pour faire une mission. En deux trois cliques à nouveau, il a aussi facile d'accéder à la liste des demandes de formation de groupe, soit en général, soit pour une mission fixée. Il suffit de cliquer dessus pour rejoindre le groupe et réaliser la mission ensemble.

Les missions contiennent un ou plusieurs objectifs qu'il faut impérativement remplir pour finir la mission et gagner les récompenses qui vont avec. Remplir les objectifs d'une mission permet aussi au joueur d'acquérir de la réputation. Chaque mission possède plusieurs objectifs secondaires permettant de gagner encore plus de réputation, afin de débloquer de nouvelles missions.

Une mission est un ensemble de niveaux dans lesquels se trouvent des hordes d'ennemis que le joueur doit affronter, tout en explorant les lieux, et en prenant attention aux pièges, afin de remplir les objectifs de la mission.

Les niveaux sont générés en grande partie aléatoirement grâce à un système de blocs pré-mappés agencés les uns à côté des autres.

Par ailleurs, à la fin de chaque missions, le total de points engendrés est calculé ; les joueurs pouvant choisir chacun à leur tour les récompenses de la mission, dans l'ordre de celui qui a marqué le plus de points à celui qui en a marqué le moins.

Ces points sont gagnés à chaque ennemi tué en réalisant une combo ; soit avec plusieurs compétences, soit avec l'environnement, soit un mélange des deux.

Exemples :

- Je casse la chaîne qui retient un lustre au plafond qui s'écrase sur des ennemis en bas, un texte s'affiche à l'écran : « Ecrabouiller ! + X points » (Par exemple 10 points par ennemis tué par le lustre.)
- Je lance un sort de glace qui gèle un ennemi, puis lui lance une grenade dessus. L'ennemi explose en projetant des morceaux de glaces dans tous les sens, empalant les autres ennemis : « Eclater et empaler ! + X points »
- Je projette d'un coup de pied un ennemi contre un mur hérissé de piques : « Empaler ! + X points. »

Par ailleurs, en tuant des ennemis et en accomplissant de quêtes, le joueur gagne des points d'expérience. Ces points d'expérience lui permettent d'acheter de nouvelles compétences. Ces compétences peuvent être très diverses : elles vont du lancement de boules de feu, à l'amélioration de santé ou encore à la possibilité de donner un coup brutal qui projette les adversaires qui sont au contact du joueur. N'importe quel joueur peut acheter n'importe quelle compétence, tant qu'il a assez de points d'expérience pour l'acheter. Une compétence peut être améliorée en dépensant aussi des points d'expérience.

CONDITIONS DE DÉFAITE

Le joueur possède un nombre de points de vie. Quand le joueur se fait frapper par des ennemis, il perd un certain nombre de ces points de vie. Il existe des objets pour regagner rapidement des points de vie, en outre, ils remontent tout seul lentement avec le temps.

Si la barre des points de vie tombe à 0, le joueur tombe à terre, dans le coma. Il doit attendre que les autres joueurs aient tués les ennemis aux alentours pour pouvoir se relever. Quand le joueur se relève, il repart avec 25% de ses points de vie.

A chaque fois que le joueur tombe à terre, il perd la moitié des points acquis durant la mission.

Si tous les joueurs tombent à terre, ils réapparaissent tous au début de la mission. En mode solo, le joueur réapparaît simplement au début de la mission.

UNIQUE SELLING POINTS

- Un système de combo permettant des combats intenses : dynamiques et stratégiques
- Un mélange entre hack and slash et jeu de plateforme à l'ancienne.
- Un jeu de coopération compétitive.
- Une génération des zones aléatoires permettant de recommencer les missions et d'avoir une expérience de jeu à chaque fois différente.

•

ANNEXE A : POINT DE VUE TECHNIQUE

Le jeu sera en 2D, avec un style graphique particulier à définir. Je pense faire les persos en cartoon, sans doute entouré d'un trait noir dynamique. Les décors seraient peints en *photoshop*.

On se déplace via les touches du clavier et la visée se fait à la souris.

Nous utiliserons Box2D pour la physique et la SFML pour la gestion du fenêtrage, des graphismes, des sons et du réseau.

ANNEXE B : DISTRIBUTION

Le jeu de base, ainsi qu'une mission sera disponible gratuitement en téléchargement. Ensuite, il sera possible d'acheter des missions à la place, le prix variant entre 50 cents et 1 ou 2 euros, ou bien par pack de missions, pour 5 euros.

ANNEXE C : UNIVERS

Nous sommes en 42 après l'Événement. 42 ans se sont écoulés depuis qu'une équipe de mages et scientifiques ont ouvert une faille vers une autre dimension, infestée de créatures monstrueuses et assoiffées de sang.

Les derniers survivants, suivant leurs habilités se sont réunis où ils peuvent. Ainsi, certains se sont abrités dans des villes souterraines, le Saint Empire dans leurs énormes forteresses de granite et d'acier, tandis que des mages ont fait s'envoler des villes dans les airs..

Vous êtes un mercenaire, prêt à tout pour gagner de l'argent et survivre, même à s'allier avec d'autres individus de votre espèce.

Le jeu ne possède donc pas de trame scénaristique principale, mais est un ensemble de missions. Il sera envisageable de faire des mini-campagnes.