



IRON HUNT

Concept de progression

Consigne :

En groupe de deux, vous devrez proposer un concept de jeu en l'articulant autour de systèmes de récompenses et de modèles de progression, en prenant appui sur l'analyse du jeu réalisée précédemment.

Jeu analysé :

Elden Ring (sans DLC) - (voir document annexe)





GÉNÉRALITÉS

Pitch

Iron Hunt est un jeu de type soulslike à la troisième personne, jouable sur PC. Le joueur incarne un chasseur de primes (un **Harvester**) envoyé sur une planète pour identifier et éliminer plusieurs **cibles dangereuses**.

Le joueur évolue dans trois secteurs divisés en plusieurs niveaux, progressant de zone en zone en affrontant des ennemis redoutables. Au cours de son périple, il récupère des **matériaux** en tuant des monstres et des **équipements** en fouillant les zones.

Divers

Genre : Souls-like de style cyberpunk.

Plateforme : PC, clavier-souris.

Cible : Joueurs fans du genre Souls-like et amateurs de défis.

Durée : Moins de 10 heures.

3C

Caméra

Vue **isométrique**, se déplaçant en même temps que le personnage.

Contrôles

Déplacements au **clavier** : **ZQSD**. **Shift** pour dasher, **clic gauche** pour tirer, **clic droit** pour l'action spéciale de l'arme, **I** pour visualiser l'équipement actuel (armes, armures, soins) et **R** pour forcer le rechargement.

Character

Le personnage peut se déplacer, activer des mécanismes, fouiller des cadavres, interagir avec l'IA du vaisseau, tirer et effectuer des dashes/esquives.



GÉNÉRALITÉS

USP

Mode speedrun disponible une fois les niveaux terminés pour ajouter de la rejouabilité.

Personnalisation et maîtrise d'une arme.

Utilisation du **décor** et de l'**environnement** à son avantage.

Key feature

Boss

Système d'amélioration via des objets récupérés en exploration.
Environnements fermés (pas de monde ouvert).

Uniquement des armes à feu avec une gestion limitée des munitions.

Équipement puissant avec des malus pour favoriser les spécialisations.

Trois secteurs composés de plusieurs niveaux.

Histoire

- ▶ Un Harvester (chasseur de primes) est envoyé sur une planète pour capturer plusieurs cibles, chacune située dans un secteur.
- ▶ Pour accomplir sa mission, il est accompagné de son vaisseau piloté par une IA, qui lui fournit de quoi s'équiper en échange de ressources récupérées sur la planète.
- ▶ Une fois la cible d'un secteur capturée, sa compagnie lui donne l'autorisation de se rendre dans le secteur suivant pour poursuivre sa mission.



GAMEPLAY

Joueur

Une **barre de vie** et une barre **d'endurance**. L'endurance se régénère automatiquement, tandis que la vie se restaure grâce à des stimpack.

Le joueur attaque les ennemis en leur tirant dessus. Il ne dispose pas d'attaque au corps à corps, mais peut esquiver les attaques ennemies (projectiles et contacts) grâce à son dash.

Concentration

Mécanique unique où une jauge augmente à chaque tir réussi. Plus elle est élevée, plus les dégâts du joueur augmentent. Elle se réinitialise lorsque le joueur subit des dégâts.

Adaptation

Le joueur peut utiliser le décor pour se protéger des projectiles ennemis. Il peut tirer depuis des couvertures ou simplement utiliser la nature comme protection.

Munitions limitées et chargeurs

Un nombre limité de munitions et de chargeurs est à la disposition du joueur pour terminer chaque niveau. Il recharge ses stocks une fois le niveau terminé.

Ennemis

Les ennemis disposent de **patterns fixes** d'attaque à distance, ainsi que d'attaques de contact en fonction de leur type.

La résistance, l'agressivité et les dégâts des ennemis augmentent à chaque nouveau secteur.

Les boss sont des ennemis extrêmement puissants qui permettent la finalisation du niveau.

Boucle de gameplay principal





LES RÉCOMPENSES



NANOCELLS (cells)

Obtenables en tuant des ennemis et des boss.



ARMES

Présent dans des coffres ou en échange de trophée de boss.



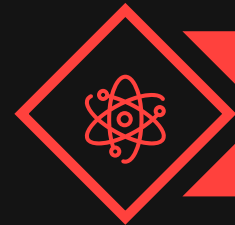
NANOCORES Basique (core I)

Disponibles dans des coffres de la première zone.



ARMURES

Disponible dans des coffres au travers des 3 secteurs.



NANOCORES Rare (core II)

Disponibles dans des coffres de la seconde zone.



POINT DE REPOS

Répartie de manière équivalente au travers les niveaux.



NANOCORES Légendaire (core III)

Présent uniquement dans deux coffres du secteur trois.



SACOCHE A STIMPACK

Obtenable sur des cadavres de précédent bounty hunter.



NANOBOX

Apparaît à la mort du joueur (cadavre) et lui rend ses cells.



TROPHÉE DE BOSS

Obtenu à la capture d'un boss.

LA PROGRESSION (RÉCOMPENSES)

Court terme



Expérience, permet l'amélioration des compétences et la montée de niveau. C'est aussi la monnaie des boutiques.



Composant pour l'amélioration des armes.



Rend les cells accumulées par le joueur avant sa mort.

Moyen terme



Augmente la puissance et la polyvalence du joueur.



Permet au joueur d'améliorer son personnage et de refaire ses munitions.



Améliore la quantité de soin transportable.

Long terme



Avancer dans le scénario
Equipement unique.



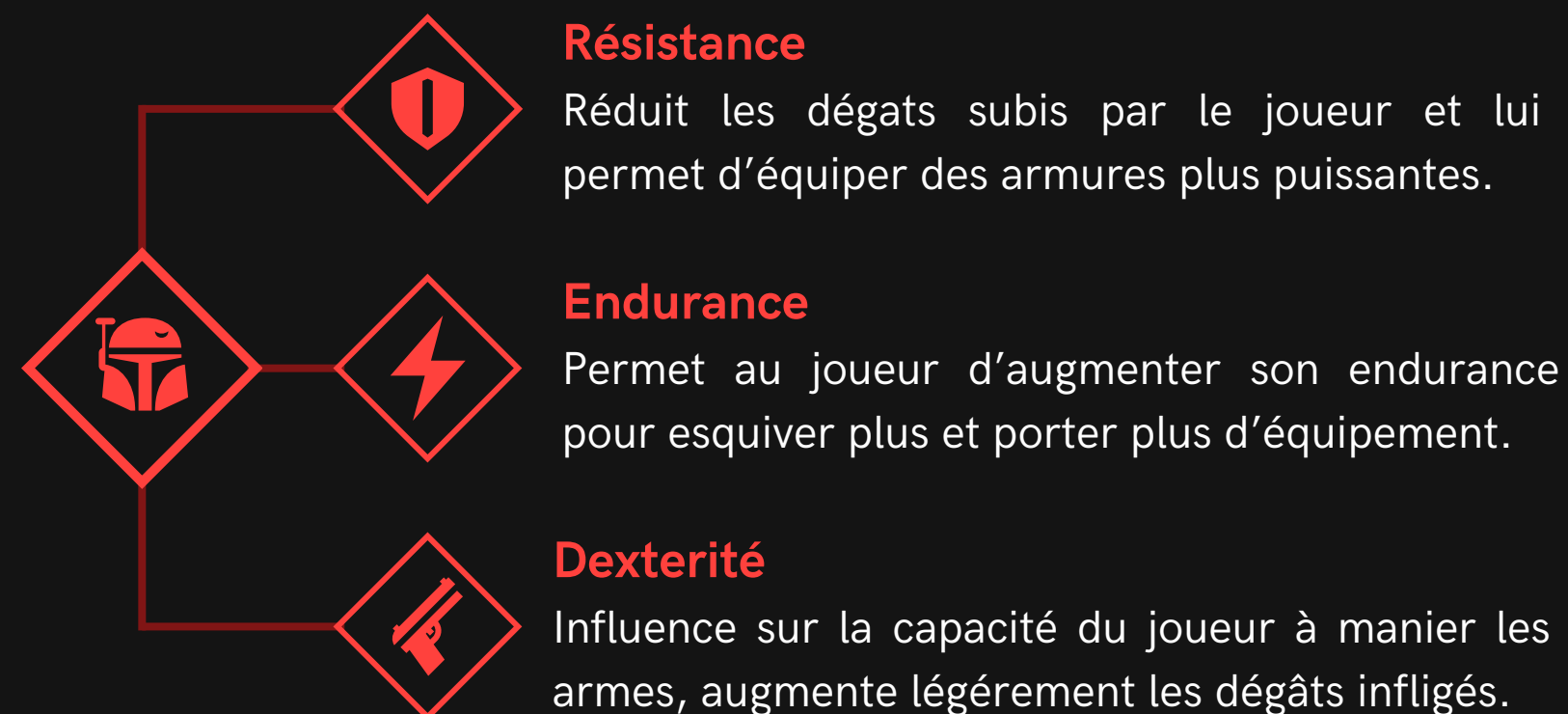
Permet d'améliorer son
arme au niveau ultime.



LE PERSONNAGE

Les statistiques

Les cells récupérées par le joueur peuvent être utilisés pour améliorer ses compétences. Il dispose de trois statistiques.



Les niveaux

À chaque compétence augmentée, le joueur monte de niveau. Le niveau maximal est bloqué à un certain stade en fonction de la zone atteinte. Seules les armes peuvent être améliorées via des cells et des cores. L'amélioration de l'arme augmente ses dégâts bruts.

7

Emrys LE GALL & Yaël PICOT - Game Design 05/11 - Iron Hunt

Les équipements

Les armes et les armures ont leurs propres prérequis pour être équipées. Le joueur doit modifier ses statistiques pour jouer le build souhaité.

Armes/Armures



Dégâts/Protection

Les dégâts infligés par l'arme aux ennemis.
(Protection pour l'armure).



Prérequis

Les statistiques nécessaires pour utiliser l'équipement.
(Résistance pour les armures, Dexterité pour les armes)



Spécial

La compétence spéciale, le bonus ou le malus.

Consommables



Stimpak (Heal)

Achetable, stockage augmentable via des sacs supplémentaires



Booster

Achetable, stockage limité.

EXAMPLES



7 Double fusil prédateur

16/13 8

Tirer avec l'arme secondaire



450

5 15



8 Double fusil prédateur

24/19 8

Tirer avec l'arme secondaire



4 Walker

7 7

5



300



5 Walker

7 8

5

Augmentation Stockage
Stimpack



3



2



4



JUSTIFICATION

Pourquoi du projet, opportunités qu'il créer

Le but de ce projet est de créer un jeu mêlant la satisfaction d'éliminer des monstres et la stratégie de choisir ses armes et son équipement. S'ajoute à cela la possibilité de bénéficier d'un gameplay linéaire, tout en permettant de refaire les niveaux précédents pour farmer.

Pourquoi cette progression / comportements générés

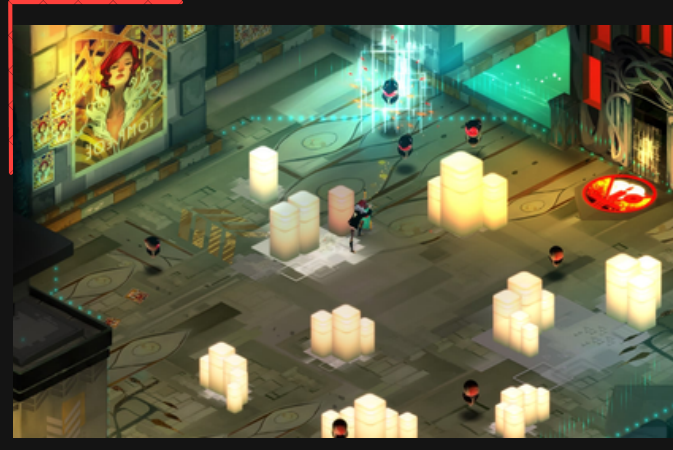
Cette progression suit le système des souls-like : un jeu punitif qui récompense les joueurs pour leurs efforts. Les armes et armures disponibles permettent au joueur de tester différentes options afin de trouver celles qui lui semblent les plus adaptées à chaque situation.

Le joueur doit rester concentré du début à la fin du niveau, chaque dégât subi pouvant être le dernier.

🔍 BENCHMARK

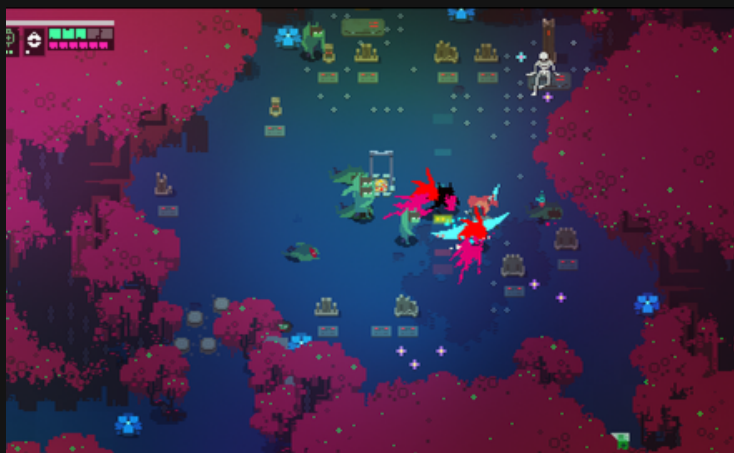
Direction Artistique

DA futuriste
3D Isométrique
Monstres mi mécaniques, mi biologiques
Planète cyberpunk



Transistor
3D Isométrique

Inspiration de Gameplay



Hyper Light Drifter
Equiptement & ennemis



Elden Ring
Progression, difficulté & boss



Enter the Gungeon
Duel d'arme



Illustration d'un boss

<https://www.deviantart.com/thomas-elliott-art/art/Light-Exo-Suit-811047802>



LES CHIFFRES CLÉS

- ▶ L'ordinateur reste un support de jeu très apprécié, avec **38 %** des joueurs utilisant cette plateforme.
Source : [BDM](#)
- ▶ Les jeux du genre Souls-like, inspirés par la série Dark Souls de FromSoftware, ont connu un succès croissant ces dernières années, par exemple Elden Ring reste un modèle de longévité et de popularité, avec **20,5 millions d'exemplaires** vendus depuis sa sortie en 2022, confirmant la fidélité des fans de Souls-like.
Source : [New Game Plus](#) et [Gamewatcher](#)
- ▶ **85%** des joueurs préfèrent un jeu avec du challenge.
Source : [Moldstud.com](#)